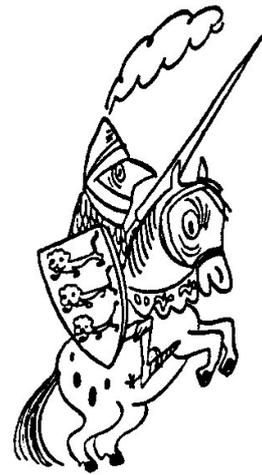


Schach



Eine

Einführung

Dieses Heft gehört:

Bitte, sorgfältig aufbewahren



Inhalt

Vorwort	Seite 3
Das Brett, die Grundstellung der Figuren, die Namen der Felder	Seite 4
Die Gangart der Figuren	Seite 5
Das Schlagen im Vorübergehen, "En passant"-Schlagen	Seite 6
Die Rochade	Seite 7
Die Notation	Seite 8
Besondere Felder. Besondere Bauern	Seite 9
Anzahl der Zugmöglichkeiten eines Läufers.	Seite 10
Minipartie mit Läufern	Seite 11
Der Springerzug	Seite 12
Anzahl der Zugmöglichkeiten eines Springers.	Seite 13
Kreuze alle Felder an, auf die die Springer ziehen können!	Seite 14
Der Springer soll dem König Schach bieten.	Seite 15
Das Springerquadrat	Seite 16
Minipartie Springer gegen Bauern	Seite 17
Minipartie Könige, Springer und Bauern	Seite 19
Minipartie Könige, Läufer und Bauern	Seite 21
Minipartie Könige, Türme und Bauern	Seite 23
Schach: Der Kampf zweier Königshäuser	Seite 26
Die Eröffnung einer Schachpartie	Seite 27
Eine Eröffnungsfalle	Seite 28
Die Italienische Eröffnung	Seite 30
Das Zweispringerspiel	Seite 41
Schablone für den Felderkranz (Hecke).	Seite 47
Creative Commons Lizenz	Seite 48



Vorwort

Liebes Schach begeistertes Kind,

lies dieses Vorwort bitte sorgfältig! Es soll dich durch dieses Heft führen.

Du willst das Schachspiel erlernen. Es gibt viele Gründe dafür. Deine kenne ich nicht. So viel solltest du wissen: Schach ist kein Glücksspiel wie „Mensch ärgere dich nicht“, sondern ein Kampfspiel, wobei es nicht um körperliche Kraft geht, sondern um die Kraft der Gedanken. Was das genau heißt, wirst du bald verstehen, wenn du erst einmal die Regeln gut kennst. Diese Broschüre soll dich bis zu deiner ersten Partie begleiten. Es gibt viele Übungen. Einige kannst du alleine meistern. Für andere wäre es nützlich, wenn du einen Partner hättest. Vielleicht findest du unter den lernenden Kindern deiner Gruppe jemanden, mit dem du gemeinsam diese Übungen machen kannst. Das macht auf alle Fälle mehr Spaß.

Zunächst solltest du die Regeln gründlich kennenlernen. Das geschieht auf den Seiten 4 bis 9.

Auf den Seiten 10 und 11 findest du Übungen zum Läufer.

Auf der Seite 12 wird der Springerzug erklärt. Mit dem Springer solltest du dich gründlich beschäftigen. Übungen dazu findest du auf den Seiten 13 bis 16.

Für die Minipartien auf den Seiten 17 bis 21 brauchtest du auf alle Fälle einen Spielpartner.

Die ausführlich beschriebenen Minipartien sind lehrreiche Beispiele. Spiele sie nach und versuche die Züge zu verstehen. Sie sollen deine Fantasie anregen, selber Spielideen zu finden, wenn du mit einem Partner spielst.

Auf Seite 22 findest du eine kleine Geschichte. Sie soll dem Anfänger etwas Verständnis für die ersten Züge, die sogenannte **Eröffnung**, vermitteln.

Anschließend (Seite 23) erfährst du einige Grundsätze über eine Schachpartie. Die wirst du sicherlich mehrfach durchdenken müssen. Auf den letzten Seiten geht es um Eröffnungen. Auf Seite 28 stelle ich dir eine Eröffnungsfalle, das **Schäfermatt**, vor. Ab Seite 30 erläutere ich dir die häufig gespielte Eröffnung **Italienisch** und ab Seite 41 das **Zweispringerspiel**.

Bitte nicht auswendig lernen. Versuche die beschriebenen Pläne zu verstehen.

Vielleicht findest du selber auch noch gute Züge. Wenn die Eröffnung zu Ende ist, beginnt das **Mittelspiel** und du bist sowieso selber gefordert. Mit zunehmender Spielstärke wirst du selbst Pläne entwickeln.

Für das **Endspiel**, wenn viele Figuren abgetauscht wurden, gibt es dicke Bücher. Das Wesentliche habe ich dir in einem extra Heft zusammengefasst. Du kannst sie gerne auf Nachfrage erhalten.

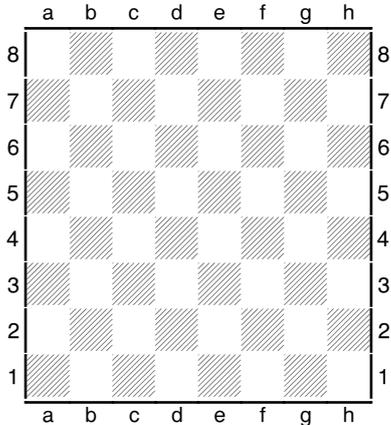
Nun wünsche ich dir viel Spaß!

Dein Trainer



Das Brett, die Grundstellung der Figuren, Namen der Felder

Das richtige Brett



Lage des Brettes:

Rechte Ecke weißes Feld.

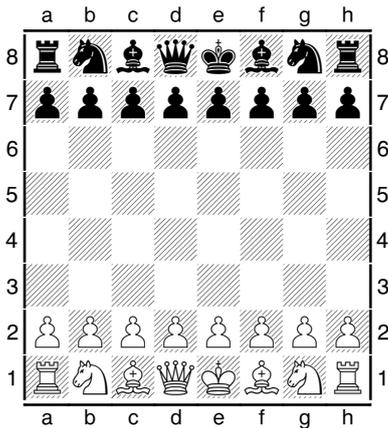
Unten:

Linien A bis H von links nach rechts.

Links:

Reihen 1 bis 8 von unten nach oben.

Die Grundstellung der Figuren



Weiß

1. und 2. Reihe weiße Steine.

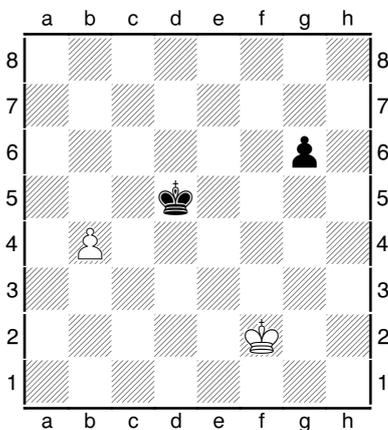
Weißer Dame weißes Feld.

Schwarz

7. und 8. Reihe schwarze Steine.

Schwarze Dame schwarzes Feld.

Die Namen der Felder



In einem Feld kreuzt sich immer eine Linie und eine Reihe. Deshalb gibt man einem Feld den Namen der Linie und den Namen der Reihe. Dabei wird die Linie zuerst genannt.

Im Beispiel stehen die Steine auf den Feldern:

b4, d5, f2 und **g6**.



Die Gangart der Figuren

	<p>Der König darf auf ein Feld in jede Richtung (Felderkrantz) ziehen, aber nicht auf ein Feld, das von gegnerischen Steinen bedroht wird.</p> <p>Der Turm darf waagrecht (in der Reihe) oder senkrecht (in der Linie) ein beliebiges Feld besetzen, aber nicht über andere Figuren springen.</p>	
	<p>Der Läufer darf schräg (in den Diagonalen) ein beliebiges Feld besetzen, aber nicht über andere Figuren springen.</p> <p>Die Dame darf in der Reihe, der Linie oder den Diagonalen ein beliebiges Feld besetzen, aber nicht über andere Figuren springen.</p>	
	<p>Der Springer überspringt die angrenzenden Felder (Felderkrantz) und besetzt eines der nächsten Felder entgegengesetzter Farbe. Diese Felder nennen wir „Das Springerrad“. Ein Springer wechselt also von Zug zu Zug die Feldfarbe.</p>	<p>Umwandlungsfeld: </p>

Ein **Bauer** bewegt sich nur ein Feld vorwärts. Aus der Grundstellung heraus darf er ein Feld überspringen, wenn dieses Feld unbesetzt ist.

Ein **Bauer** bedroht die diagonal vor ihm liegenden Felder. Er darf einen gegnerischen Stein auf diesen Feldern schlagen.

Erreicht ein **Bauer** die Grundreihe, ein weißer Bauer also die 8. Reihe oder ein schwarzer Bauer die 1. Reihe, so muss er in eine andere Figur umgewandelt werden, außer dem König. Der Bauer wird dann durch die gewählte Figur auf dem Umwandlungsfeld ersetzt, deren Wirkung sofort einsetzt.

Nun fehlt noch die **En-passant-Regel** und die **Rochade**.



Das Schlagen im Vorübergehen "En passant"-Schlagen

Zieht ein Bauer von seinem Ursprungsfeld im Doppelschritt neben einen gegnerischen Bauer, so darf dieser so schlagen, als ob der Bauer nur ein Feld vorgerückt wäre.

Das ist das **Schlagen im Vorübergehen** (i.V.) oder **en passant** (e.p.).

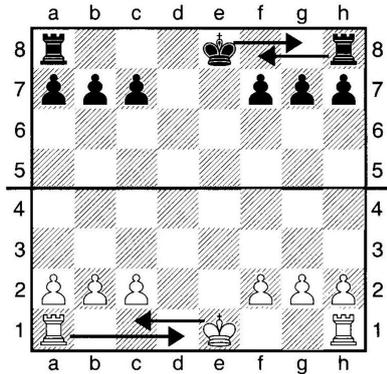
	<h3 style="text-align: center;">Die Erklärung</h3> <p>Zieht Weiß d2-d4, so darf Schwarz so tun, als ob Weiß d2-d3 gezogen hätte. Schwarz darf also den Bauer schlagen.</p> <p>Die Notation sieht so aus:</p> <p style="text-align: center;">lang kurz</p> <p>1. d2 - d4 e4xd3 e.p. oder 1. d4 exd3 e.p.</p>
--	---

<p>Weiß zieht d2-d4</p>	<p>Schwarz antwortet exd3 e.p.</p>
-------------------------	------------------------------------



Die Rochade

kurze Rochade



Erklärung der Rochade

Die Rochade ist ein **Königszug**. Sie ist möglich, wenn zwischen ihm und einem Turm in der Grundreihe **keine** Figuren stehen. Er bewegt sich zwei Felder auf den Turm zu und der Turm zieht auf das Feld, das der König gerade überquert hat.

Die Rochade ist regelwidrig, wenn der König oder der Turm bereits gezogen hat.

Die Rochade ist momentan verhindert, wenn der König im Schach steht oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer gegnerischen Figur angegriffen wird oder zwischen dem König und dem Turm sich irgendeine Figur befindet.

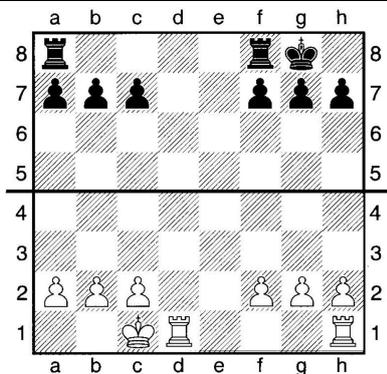
Statt **kurze** oder **lange** sagt man auch **kleine** oder **große** Rochade.

Bedeutung der Rochade

Mit der Rochade baut man dem König seine Burg und bringt ihn in Sicherheit.

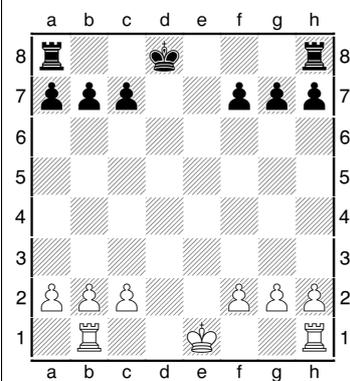
Die Rochade ist der einzige Zug, bei dem man **zwei** Figuren nacheinander bewegt, zunächst den König dann den Turm.

lange Rochade



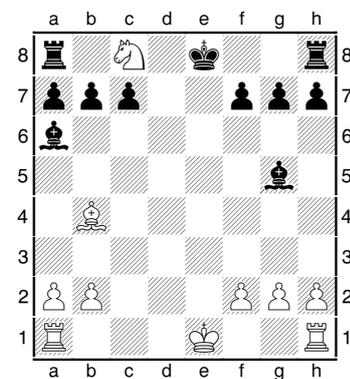
Man darf nicht rochieren, wenn man im Schach steht.

Wenn Turm oder König sich schon mal bewegt haben, dürfen sie nicht mehr zur Rochade benutzt werden. Das gilt auch, wenn sie auf ihr Startfeld zurückkehren.



Der König darf sich bei der Rochade nicht über ein bedrohtes Feld bewegen. Das Zielfeld darf nicht bedroht sein. Zwischen König und Turm darf sich keine Figur befinden.

Der weiße Läufer bedroht f8. Sc8 stört die lange Rochade. Die schwarzen Läufer verhindern weiße Rochaden. La6 bedroht f1 und Lg5 bedroht das Zielfeld c1.





Die Notation

Figur	Bezeichnung	Symbol	Wert in Bauern
König	K		0
Dame	D		9
Turm	T		5
Läufer	L		3
Springer	S		3
Bauer	keine		1

Notationszeichen

Aktion	Beschreibung lang	Beschreibung kurz
Bauer zieht von e2 nach e4	e2 - e4	e4
Turm zieht von d1 nach c1	Td1 - c1	Tc1
Bauer wird auf c8 zur Dame	c7 - c8D	c8D
Kleine Rochade	0 - 0	0 - 0
Große Rochade	0 - 0 - 0	0 - 0 - 0
Läufer auf c4 schlägt Bauer auf f7 und bietet Schach	Lc4 x f7+	Lxf7+
Matt	matt	#

Setze die folgende Stellung auf.

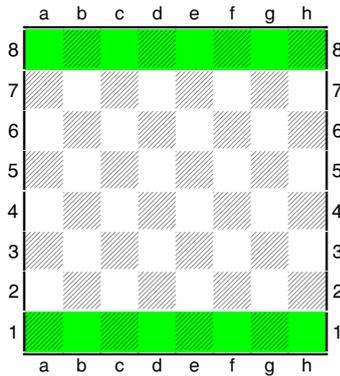
Weiß: Kh1, Dd3, Lb1, Se5, a2, c3, g2, h4	Schwarz: Kf6, De8, Ta8, Tf8, Lc8, Lg5, a6, b7, e6, f7, h5
--	---

Beispiel zur Lang- und Kurznotation

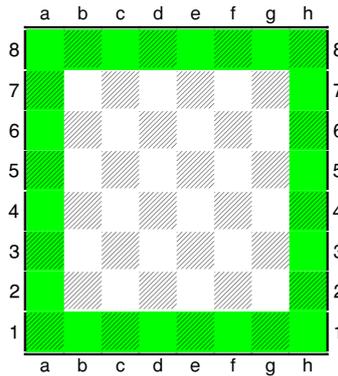
	Weiß am Zuge setzt in drei Zügen matt. 1. Se5 - g4+ h5 x g4 2. Lg3 - e5+ Kf6 x e5 3. Dd3 - d4 matt oder kurz 1. Sg4+ hxg4 2. Le5+ Kxe5 3. Dd4 #
--	--



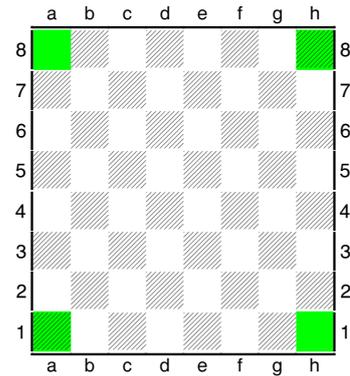
Besondere Felder



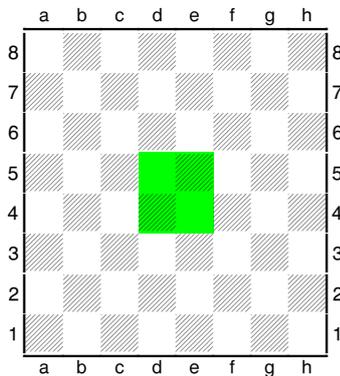
Die Grundreihen



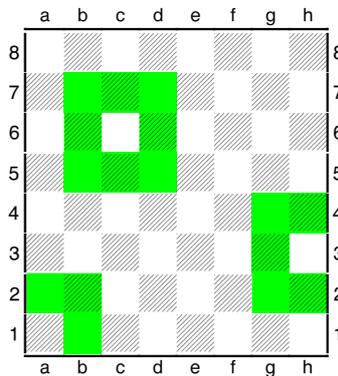
Der Rand



Die Ecken



Das Zentrum



Felderkränze

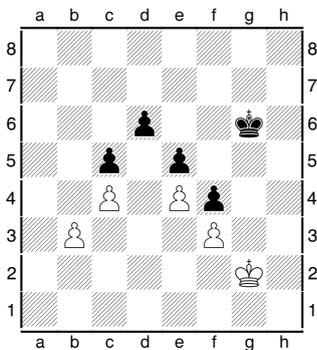
Im nebenstehenden Diagramm sind **Felderkränze** abgebildet.

Felderkranz c6

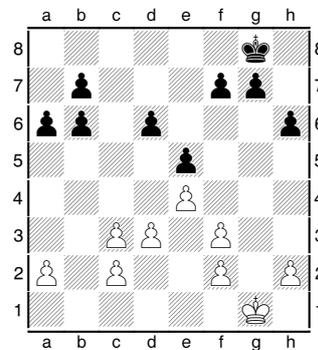
Felderkranz a1

Felderkranz h3

Besondere Bauern



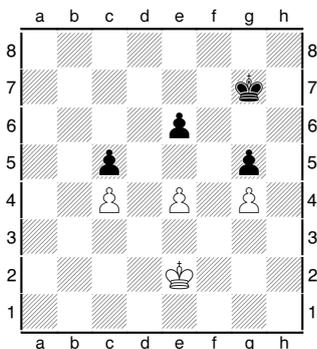
Verbundene Bauern decken sich.



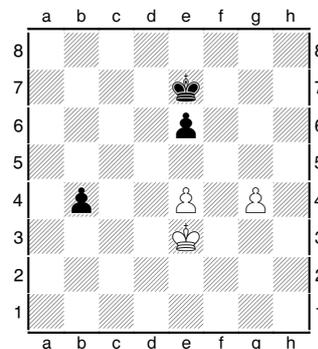
Doppelbauern stehen in einer Linie hintereinander.

Weiß:
c2, c3 und f2, f3

Schwarz:
b7, b6



Ein **isolierter Bauer (Isolani)** hat keine Bauern auf benachbarten Linien.



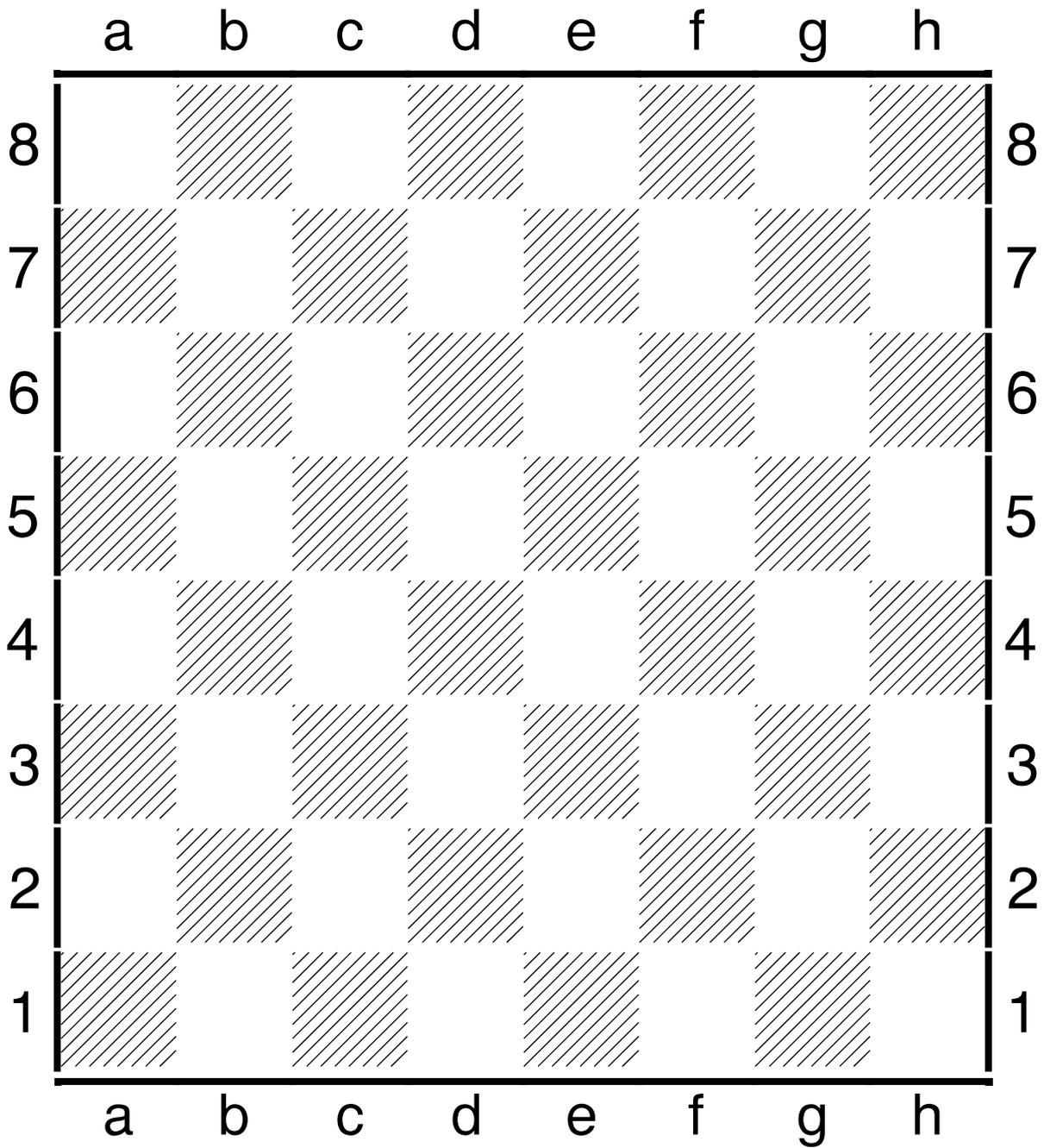
Ein **Freibauer** kann von keinem Bauer bis zum Umwandlungsfeld aufgehalten werden.

Weiß: g4

Schwarz: b4



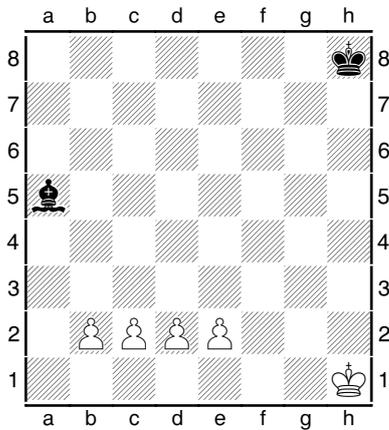
Schreibe in jedes Feld die Anzahl der Zugmöglichkeiten eines Läufers!





Minipartie mit Läufern

1)

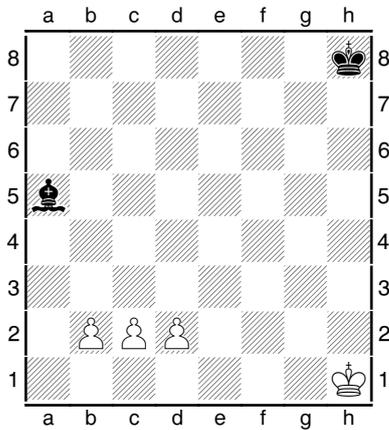


Spiele mit und ohne den König!

Können die Bauern ohne die Könige gegen den Läufer gewinnen?

Bei bestem Spiel sollte das möglich sein.

2)

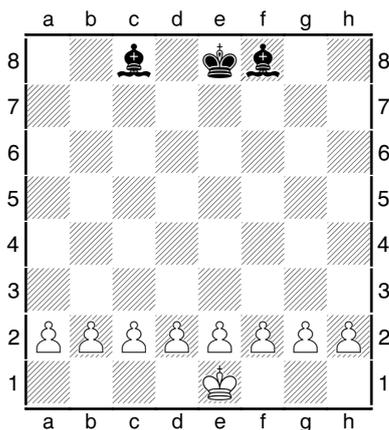


Spiele mit und ohne den König!

Können die Bauern gegen den Läufer gewinnen?

Bei bestem Spiel sollte der Läufer remis erreichen.

3)



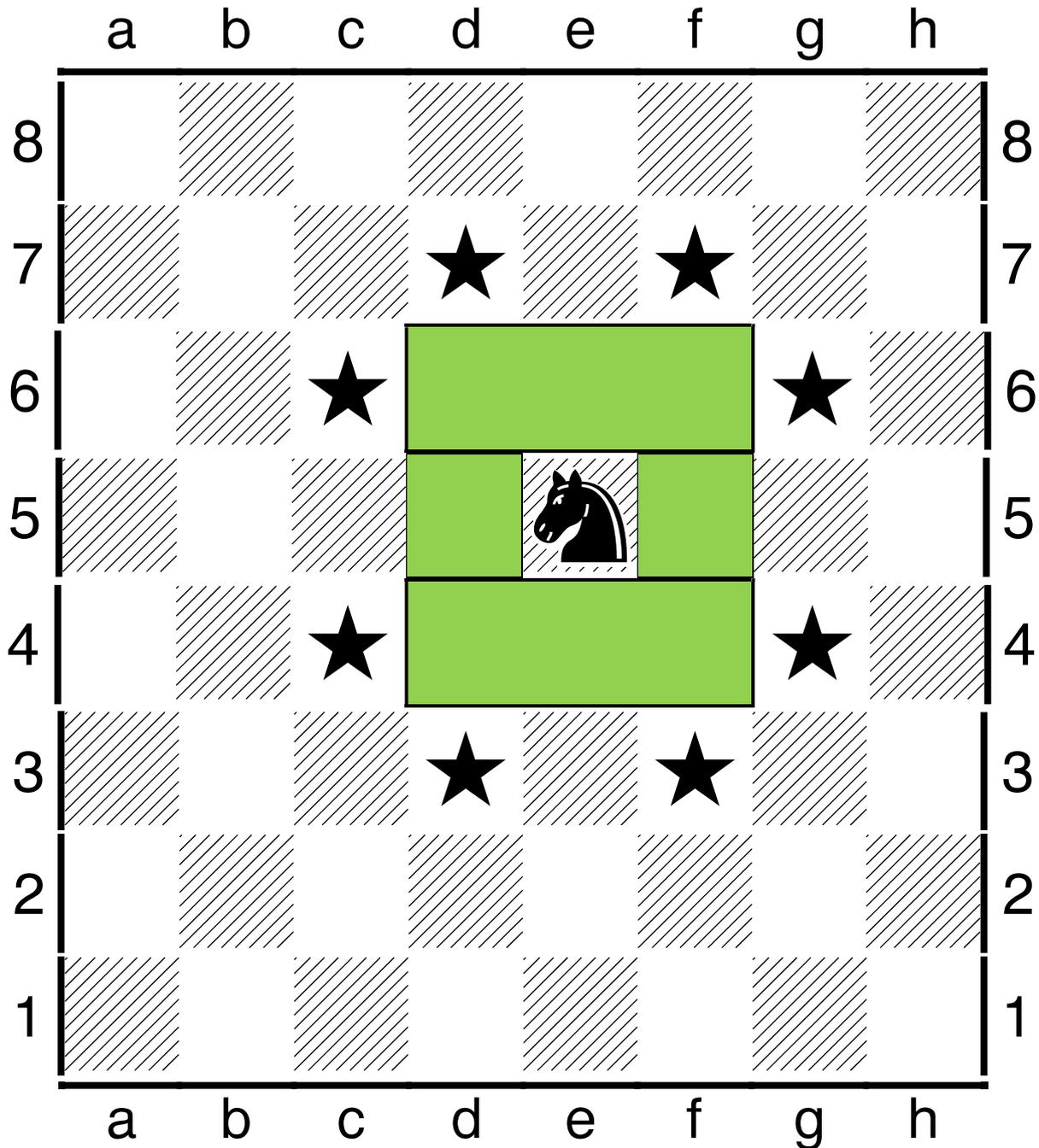
Spiele mit diesen Steinen eine normale Partie!

Bei bestem Spiel sollten die Läufer gewinnen, denn zwei Läufer können sogar mattsetzen.



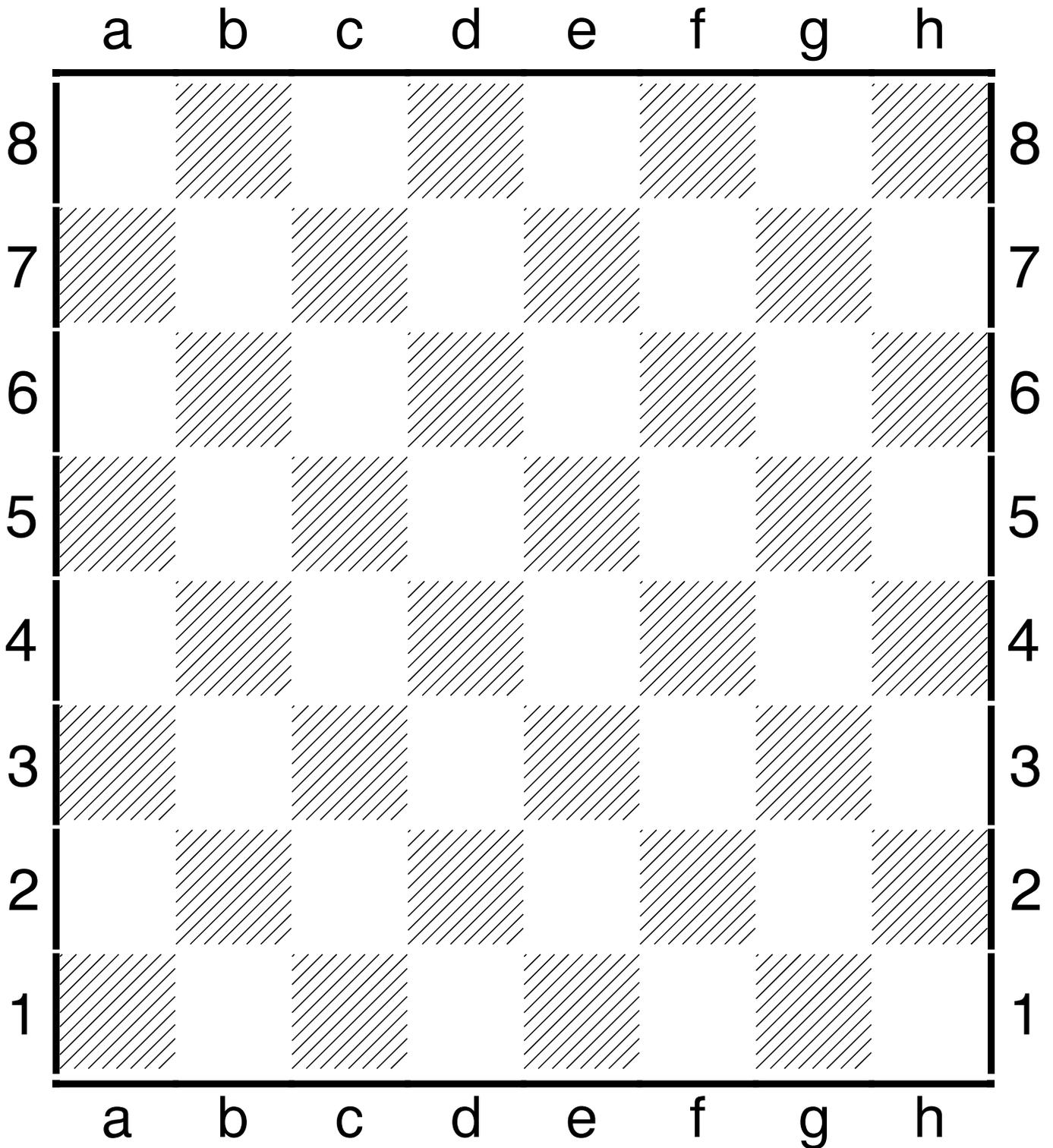
Der Springerzug

Der Springer überspringt den grünen Felderkranz (Hecke) und landet unmittelbar hinter der Hecke auf einem Feld entgegengesetzter Farbe. Er springt also von Weiß nach Schwarz und von Schwarz nach Weiß. Diese Felder nenne wir das „**Das Springerrad**“. Schneide dir den Felderkranz der letzten Seite als Schablone aus. Gebrauche die Schablone als Hilfe zum Finden der Springerfelder in den nächsten Übungen.





Schreibe in jedes Feld die Anzahl der Zugmöglichkeiten eines Springers!



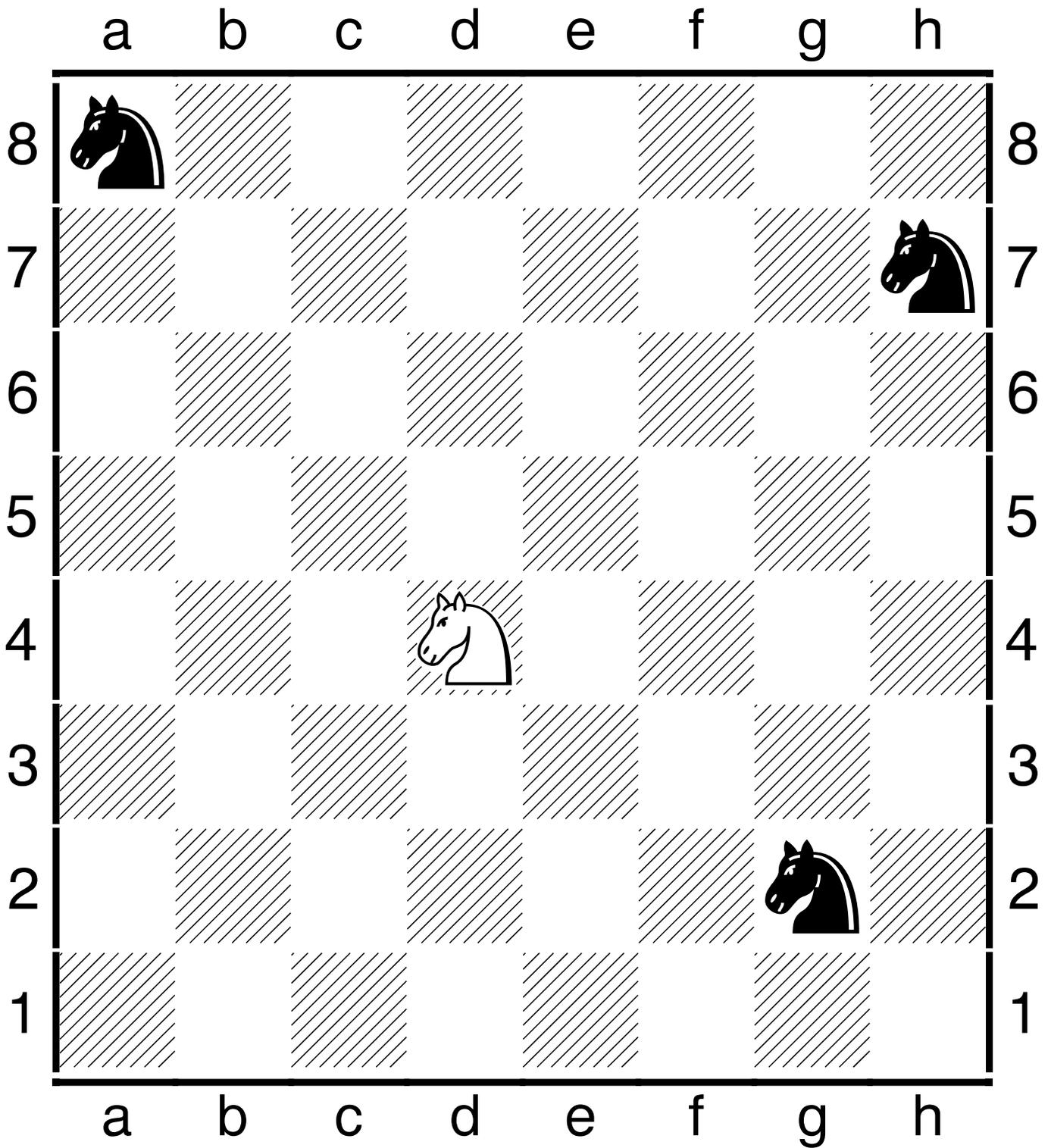
Auf welchen Feldern steht der Springer am besten?

Umrahme diese Felder mit einem dicken Rand!

Diese Felder heißen **erweitertes Zentrum**.

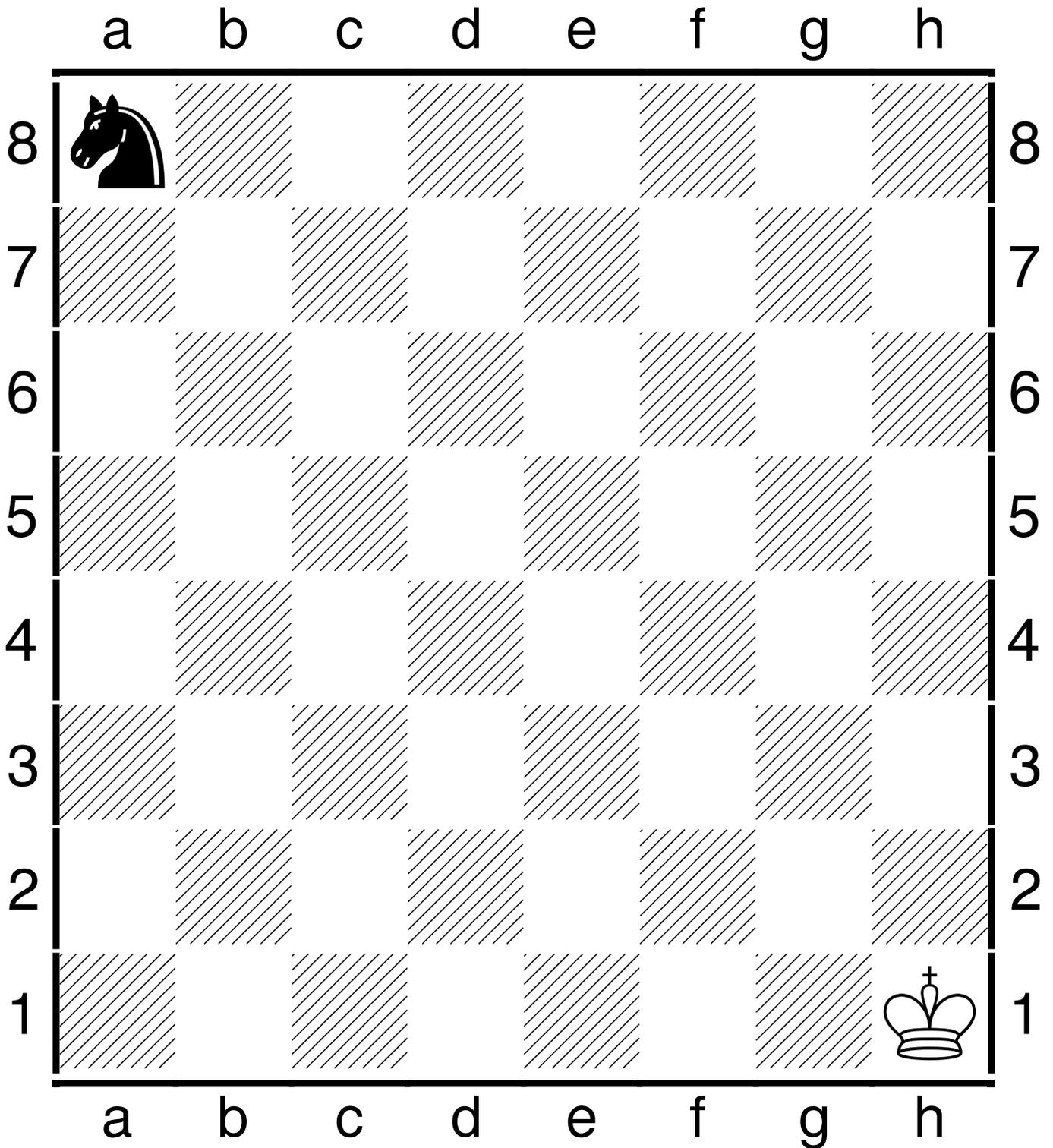


**Kreuze alle Felder an, auf die die Springer ziehen können!
Wähle verschiedene Farben!**





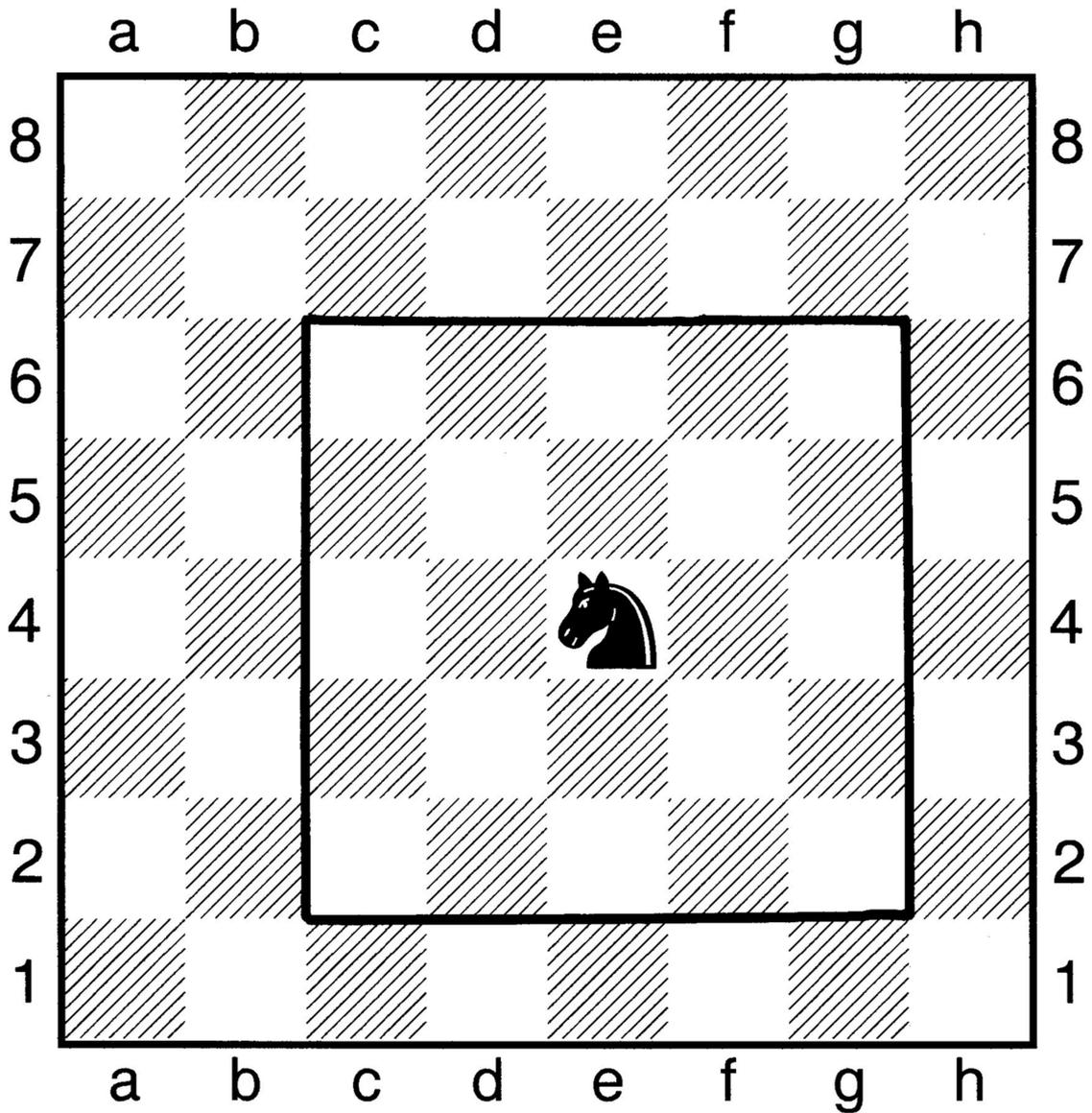
Der Springer soll dem König Schach bieten.
Markiere den Weg des Springers zum König!





Das Springerquadrat

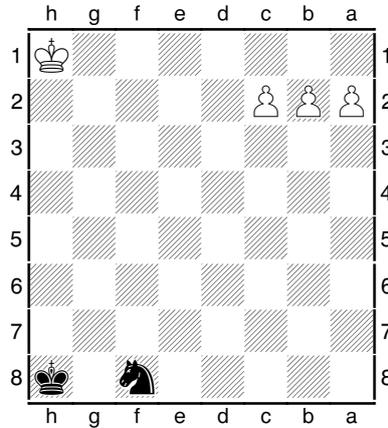
Trage in jedes Feld des Springerquadrats ein, wie viel Züge der Springer mindestens benötigt, dieses Feld von seinem Ausgangsfeld **e4** aus zu erreichen, **ohne das Quadrat zu verlassen**.





Minipartie Springer gegen Bauern

Suche dir einen Partner, baue die folgende Stellung auf und versuche eine normale Partie zu spielen! Schreibt eure Partie auf!

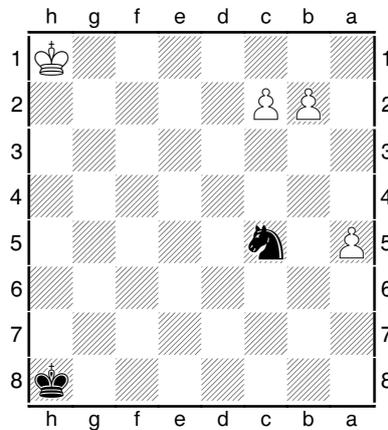


Spiele mit und ohne den König! Ohne den König sollte der Springer verlieren. Mit dem König kann Schwarz Remis erreichen.

Ein Beispiel: Spiel ohne den König: Weiß gewinnt.

Plan: Der a-Bauer soll zur Dame geführt werden und marschiert bis er vom Springer gestoppt wird. Dann kommt der b-Bauer zu Hilfe.

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1. a2-a4 | Sf8-d7 |
| 2. a4-a5 | Sd7-c5 |



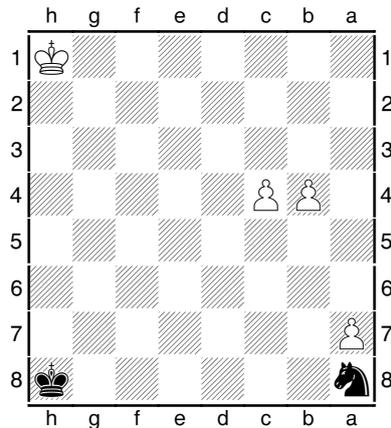
Stellung nach 2. ... Sc5

- | | |
|-----------------|---------------|
| 3. b2-b4 | Sc5-d7 |
| 4. a5-a6 | Sd7-b6 |
| 5. a6-a7 | Sb6-a8 |



Nun muss der c-Bauer helfen, damit der b-Bauer nach b6 ziehen kann.

6. c2-c4



Wegen Zugzwangs muss der Springer nach **c7** oder **b6** ziehen.

6. ... **Sa8-c7**

7. b4-b5 **Sc7-a8**

Zugzwang! Der Springer pendelt nur zwischen **a8** und **c7** hin und her.

8. c4-c5 **Sa8-c7**

9. b5-b6 **Sc7-a8**

10. b6-b7 **Sa8-c7**

11. b7-b8D+

und gewinnt.

Mit dem König kann Schwarz Remis erreichen, da König und Springer nicht mattsetzen kann.

Plan: Die Könige bewegen sich aufeinander zu. Da der Zugzwang fehlt, kann der Springer

vorrückende Bauern stoppen. Der schwarze König wird sie schlagen.

Weiß versucht den schwarzen König von den Bauern fernzuhalten.

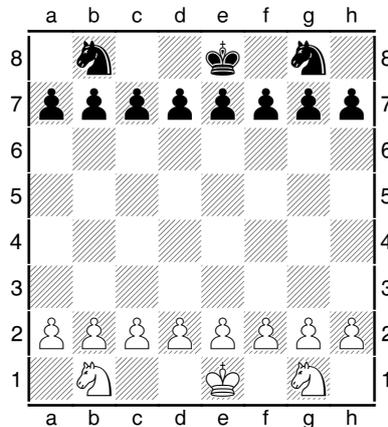
Ein Beispiel ohne Kommentare. Spiele es nach!

1. a2-a4 Kh8-g7 2. Kh1-g2 Kg7-f6 3. Kg2-f3 Kf6-e5 4. Kf3-e3 Sf8-d7 5. b2-b3 Sd7-c5 6. a4-a5 Sc5-a6 7. c2-c4 Ke5-d6 8. Ke3-d4 Kd6-c6 9. Kd4-e5 Kc6-c5 10. Ke5-e6 Kc5-b4 11. Ke6-d5 Kb4xa5 12. Kd5-d4 Ka5-b4 13. Kd4-e5 Remis



Minipartie Könige, Springer und Bauern

Suche dir einen Partner, baue die folgende Stellung auf und versuche eine normale Partie zu spielen! Schreibt eure Partie auf!



Grundstellung

Hier folgt nun ein Beispiel. Du solltest natürlich ganz anders anfangen.

Da Weiß beginnt, kann er mit seinem ersten Zug schon eine Drohung verbinden. Solche Züge solltest du stets suchen, weil du damit deinen Gegner zwingst, diese Drohung zu beachten. Tut er das nicht, so gerät er in Nachteil.

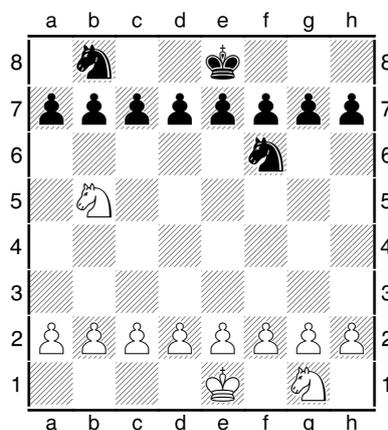
Weiß zieht **1. Sb1-c3**. Was ist die Drohung? Schwarz sollte die Felder des Springerrades von Sc3 der Reihe nach prüfen. Dabei sollte er die Drohung entdecken. Von den vier möglichen Feldern ist b5 das gefährliche Feld. Denn von dort bedroht ein Springer zwei ungedeckte Bauern. Die Schachspieler sagen: Es droht ein **Doppelangriff** auf b5.

Schwarz übersieht die Gefahr und spielt **1. ... Sg8-f6**.

1. Sb1-c3 Sg8-f6

Was wäre besser gewesen? Dieser Zug scheint ein grober Fehler zu sein, weil durch ihn die Bedrohung von Weiß nicht beachtet wird. Sicherer wäre für Schwarz **1. ... Sb8-c6** oder **1. ... a7-a6**. Nun spielt Weiß seinen Doppelangriff. **2. Sc3-b5!**

Diagramm 1

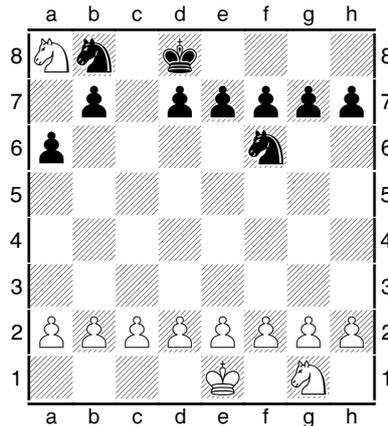


Stellung nach 2. Sc3-b5!



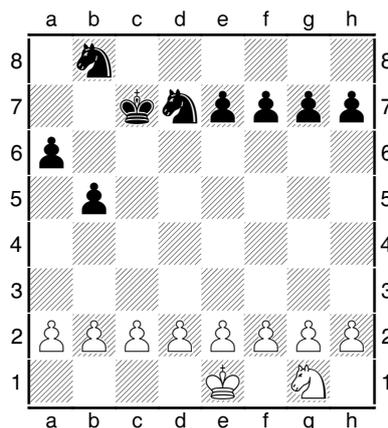
Schwarz hat aber weiter gerechnet und sieht, dass der Springer auf **a7** nicht gut stehen würde. Sein Springerrad besteht nur aus drei Feldern und stellt Weiß mit **2. ... c7-c6!** eine Falle. Nach **3. Sb5xa7** spielt Schwarz **3. Ke8-d8** und der weiße Springer wird gefangen. Weiß hätte also den Bauer auf **a7** nicht schlagen dürfen, sondern mit **3. Sb5-c3** sich zurückziehen müssen.

Kehren wir zum **Diagramm 1** zurück. Nun lässt Schwarz das Schlagen auf **c7** zu und spielt **2. ... a7-a6**. Weiß sieht wieder nicht die Gefahr und schlägt nun sogar mit Schach. **3. Sb5xc7+**. Natürlich greift Schwarz den Springer mit **3. ... Ke8-d8** an. Diesmal muss der Springer sogar in die Ecke **4. Sc7-a8** (Diagramm) und sein Springerrad ist auf zwei Felder geschrumpft.



Stellung nach **4. Sc7-a8**

Das Fluchtfeld aus der Ecke ist **b6**. Das Springerrad von **b6** besteht aus den freien Feldern **a4**, **c4**, denn nach **d5** guckt der Springer **f6** und **c8** hat der König im Blick. Der Plan von Schwarz ist wieder Springerfang und nimmt mit **4. ... b7-b5** dem Springer die Fluchtfelder **a4** und **c4**. Jetzt sieht Weiß was passiert und versucht für seinen Springer wenigstens noch etwas zu bekommen und spielt **5. Sa8-b6**, um nach **5. ... Kd8-c7** den Bauer auf **d7** zu schlagen. **6. Sb6xd7 Sf6xd7**



Stellung nach **6. ... Sf6xd7**

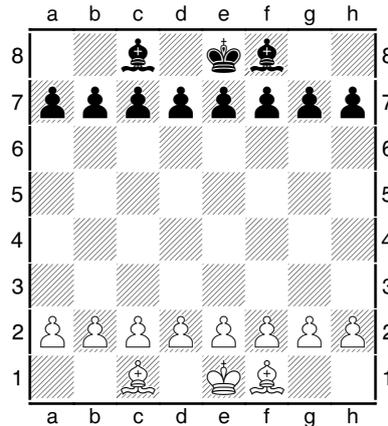
Die Partie jedoch sollte Weiß verlieren.

War also **1. ... Sf6** von Schwarz ein Fehler. Nein! Im Gegenteil, die Schachspieler sagen: Der Zug war vergiftet. Du siehst: Schach bedeutet Kampf vom ersten Zug an. Du musst stets auf der Hut sein.

Schwarz sollte zwar mit dem Mehrspringer gewinnen, aber es ist nicht einfach. Mit zunehmender Spielstärke wirst du diese Stellung gewinnen können.



Minipartie Könige, Läufer und Bauern

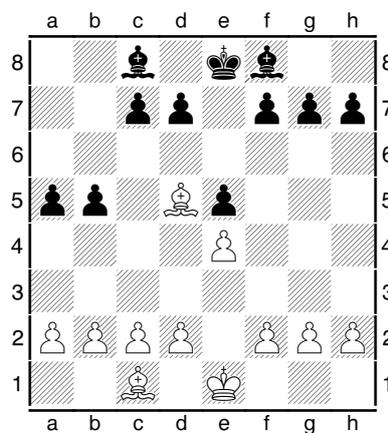


Grundstellung

Der Läufer ist oft eine sehr mobile Figur, aber es ist wichtig, dass er nicht von feindlichen Bauern eingeeengt oder sogar gefangen wird. Hier ist ein Beispiel, wie das von der Grundstellung aus passieren kann:

1. e2-e4 e7-e5 2. Lf1-b5 a7-a6 3. Lb5-a4 b7-b5 4. La4-b3 a6-a5

Kannst Du die Bedrohung sehen, die Schwarz erdacht hat? Es droht **a4!** Wie soll sich Weiß wehren?
5. Lb3-d5?



Stellung nach 5. Lb3-d5?

Nun folgt: **5. ... c7-c6! 6. Ld5-b3 a5 a4!**

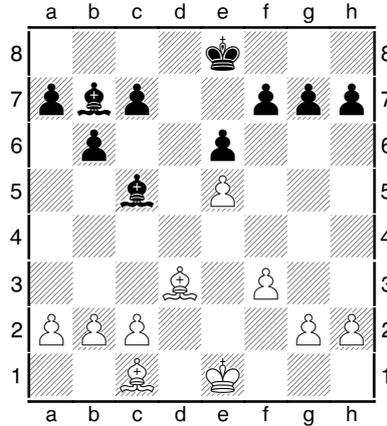
Der weiße Läufer hat keine Chance, sich in Sicherheit zu bringen, also verliert Weiß einen Läufer im Austausch gegen nur einen Bauer.

Richtig wäre gewesen: **5. a2-a3! a5-a4 6. Lb3-a2**



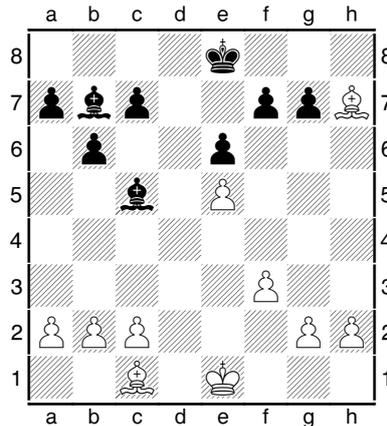
Ein weiterer Reinfeld, der sich aus der Grundstellung ergeben könnte.

1. d2–d4 d7–d6 2. e2–e4 b7–b6 3. Lf1–d3 Lc8–b7 4. f2–f3 e7–e6 5. e4–e5 d6xe5 6. d4xe5 Lf8–c5



Stellung nach 6. **Lf8–c5**

Darf Weiß nun den Bauer auf **h7** schlagen? **7. Ld3xh7?**



Stellung nach 7. **Ld3xh7?**

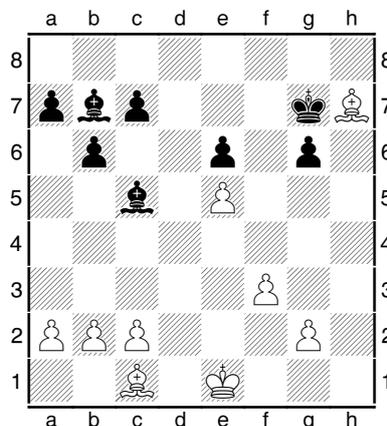
Siehst du, weshalb das ein Fehler ist?

Es folgt: **7. ... g7–g6!**

Weiß versucht mit dem h-Bauer dem Läufer zu helfen, aber es ist zu spät.

8. h2–h4 Ke8–f8 9. h4–h5 Kf8–g7 10. h5xg6 f7xg6

Und der Läufer ist verloren.



Stellung nach 10. **f7xg6**



Minipartie Könige, Türme und Bauern

Baue die folgende Stellung auf und suche dir einen Partner!

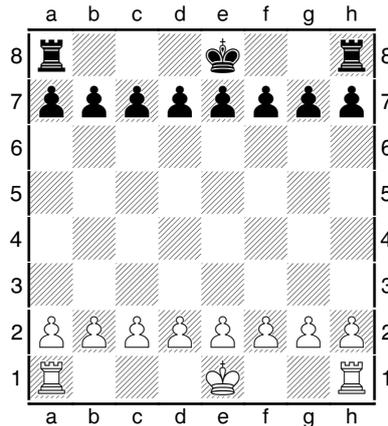
Weiß beginnt mit einer Rochade. Schwarz antwortet ebenfalls mit einer Rochade.

Nun wird abwechselnd eine normale Partie gespielt.

Beachte beim Spiel mit den Bauern die **En Passant-Regel**.

Versuche für deine Türme eine offene Linie zu erhalten.

Wer dreimal einen regelwidrigen Zug gemacht hat, hat verloren.



Grundstellung

Es gibt zwei wichtige Spielregeln, an die du dich erinnern musst.

1. Regel: Die erste und wichtigste Regel ist es, immer zu versuchen, deinen Turm auf einer "offenen" Linie zu stellen, was bedeutet, dass auf dieser Linie keine Bauern stehen. Danach solltest Du versuchen die Türme in dieser Linie zu verdoppeln.

2. Regel: Die zweite wichtige Regel, versuche nach der Verdoppelung in der Linie einen Turm auf die 7. Reihe (aus weißer Sicht) oder 2. Reihe (aus schwarzer Sicht) zu stellen und dort wieder deine Türme in der Reihe zu verdoppeln.

1. 0-0	0-0
2. c2-c4	c7-c6
3. d2-d4	d7-d5
4. c4xd5	c6xd5
5. Tf1-c1	

Schwarz will Weiß nicht die c-Linie überlassen und zieht deshalb

5. ...	Tf8-c8
---------------	---------------

Jetzt wäre es ein Fehler für Weiß **6. Tc1xc8+?** zu spielen, weil dann Schwarz mit **6. ... Ta8xc8** zurückschlagen würde und damit die Kontrolle über die einzige offene Linie auf dem Spielfeld hätte. Du müsstest danach **7. ... Tc8-c2** zulassen, was eine beherrschende Position ist. (Siehe die zweite Regel)

Nach **5. ... Tf8-c8** sollte Weiß dem Plan weiter folgen: **Kg1-f1, Kf1-e1, Ke1-d2** gefolgt jetzt von nun **Tc1xc8** und dann **Ta1-c1**, wo er die Herrschaft über eine offene Linie herausfordert.



Wenn Schwarz, statt **5. ... Tf8-c8** zu spielen, die offene Linie vergisst, kann Weiß schnell eine völlig beherrschende Position aufbauen. Sieh, wie einfach es für Schwarz ist, einen Fehler zu machen.

5. ... e7-e6?

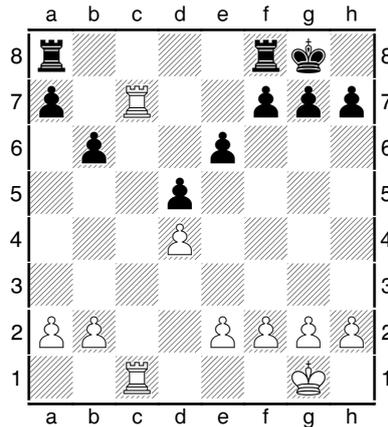
Dieser harmlose Zug erschwert das Spiel von Schwarz sehr. Der weiße Turm dringt auf die 7. Reihe ein.

6. Tc1-c7 b7-b6

Der b-Bauer rückt vor bewacht durch den a-Bauer.

7. Ta1-c1

Die Verdoppelung der Türme in der offenen c-Linie ist erreicht.



Stellung 7. **Ta1-c1**

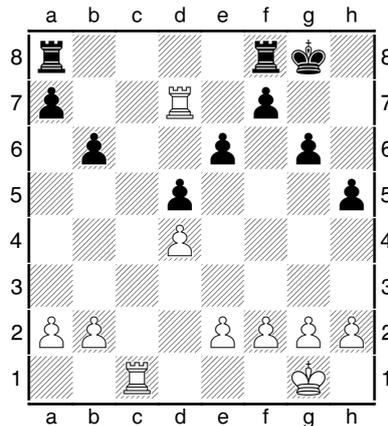
Jetzt gibt es keine Möglichkeit für Schwarz, die Kontrolle über die c-Linie zu erlangen.

7. ... g7-g6

8. Tc7-d7!

Weiß bereitet die Verdoppelung seiner Türme auf der 7. Reihe vor. Schwarz sieht nicht die Gefahr und spielt

8. ... h7-h5?



Stellung 8. ... **h7-h5?**

Weiß erreicht nun sein Ziel die Verdoppelung seiner Türme.

9. Tc1-c7!

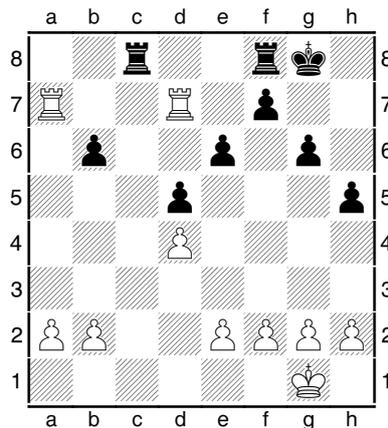
Schwarz jedoch stellt nun eine Falle und zieht

9. ... Ta8-c8!



Gierig schlägt Weiß den a-Bauer.

10. Tc7xa7??



Stellung 10. Tc7xa7??

und wird zur Strafe mattgesetzt.

10. ... Tc8-c1#

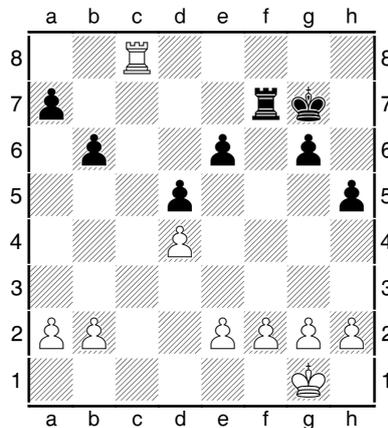
Dieses Matt heißt **Grundreihenmatt**.

Den Fehler im 10. Zug hätte Weiß leicht folgendermaßen vermeiden können:

10. Td7xf7 Tf8xf7

Vorsicht! Nicht **Tc7xf7??** schlagen, sonst folgt wieder das **Grundreihenmatt**.

11. Tc7xc8+! Kg8-g7



Stellung 11. ... Kg8-g7

Fehler vermieden, allerdings um den Preis eines Bauers.
Bei bestem Spiel beider Seiten wird sich trotzdem Remis ergeben.

Endspiele mit Türmen gehören zu den schwersten Endspielen. Selbst Meister des Schachspiels müssen dabei sehr aufpassen.



Schach: Der Kampf zweier Königshäuser

Stell dir bitte vor, beim Schachspiel ging es um den Kampf zweier Königshäuser, dem weißen und dem schwarzen!

Das weiße Königshaus befindet sich auf der 1. und 2. Reihe des Schachbretts.

Das schwarze Königshaus befindet sich auf der 8. und 7. Reihe des Schachbretts. Die Bewohner (Figuren) des weißen Königshauses befinden sich auf der 1. Reihe und werden geschützt von den Bauern auf der 2. Reihe.

Die Bewohner (Figuren) des schwarzen Königshauses befinden sich auf der 8. Reihe und werden geschützt von den Bauern auf der 7. Reihe.

Neben dem König und seiner Dame gibt es Bedienstete mit unterschiedlichen Aufgaben. Je nach ihrer Aufgabe haben sie auch eine unterschiedliche Bedeutung und sind verschieden wertvoll. So ist die Dame am wertvollsten, dann folgen die Türme und fast gleichwertig die Läufer und die Springer. Alle gemeinsam müssen sie ihren König beschützen vor den Angriffen des anderen Königshauses.

Beide Königshäuser verfolgen das gleiche Ziel: den gegnerischen König zu besiegen (matt zu setzen).

Dazu müssen die Bediensteten (Figuren) aber ihre Häuser verlassen.

Das Problem ist, dass dadurch der Schutz, den die Bauern bilden, Löcher bekommt. Nur die Reiter auf ihren Pferden können die Bauernwand überspringen, dagegen muss für die Dame und die wehrhaften Boten (Läufer) in der Mauer ein Tor geöffnet werden.

Welch ein Glück! Höchsten zwei Bauern müssen die schützende Mauer verlassen. Der E-Bauer ist die Tür für den F-Läufer und der D-Bauer die Tür für den C-Läufer.

Wie sieht es nun draußen aus? Beide Häuser besitzen einen Vorgarten. Das weiße Königshaus die 3. und 4. Reihe und das schwarze Königshaus die 6. und 5. Reihe.

Jedes Königshaus versucht nun mit seinen Bediensteten (Figuren) von besten Plätzen ihrer Vorgärten aus sich im gegnerischen Vorgarten festzusetzen, um dort und im gegnerischen Haus Schaden anzurichten, um schließlich den König zu fangen.

Dieser aber versteckt sich in seinem Haus mit Hilfe der Rochade (ein Sonderrecht des Königs) gewissermaßen in seinem Wohnzimmer. Dieses wird geschützt von drei Bauern und zur Tür hin durch einen Turm. Mit einem kleinen seitlichen Schritt kann auch der Turm am Kampf teilnehmen.

Vielleicht verstehst du mit dieser Geschichte ein wenig besser, warum es beim Schachspiel geht. Nun suche dir geeignete Pläne, um den gegnerischen König zu fangen.



Die Eröffnung einer Schachpartie

1. Aus der Sicht von Weiß.

Ziel der Eröffnung ist es, möglichst schnell eine **Rochade** zu erreichen, meistens die kurze Rochade. Dies geschieht bevorzugt durch Besetzung des Zentrums (**e4, e5, d4, d5**) und der Entwicklung der Leichtfiguren. Meistens wird der Springer vor dem Läufer entwickelt.

Eröffne also mit dem Zentrumsbauer **e4**. Versuche in der Eröffnung so wenig wie möglich Bauern zu ziehen. Oft genügen die beiden Zentrumsbauern.

Entwickle die Leichtfiguren so, dass sie nach Möglichkeit angreifen oder direkt oder indirekt auf das Zentrum einwirken.

Häufig werden die schwarzen Springer auf **f6** oder **c6** gefesselt durch Läufer auf **b5** oder **g5**.

Entwickle den Läufer **f1** bevorzugt nach **c4**. (Diese Eröffnung führt meist zur **Italienischen** Partie.)

Wenn du mehr Erfahrung hast, versuche auch ein Spiel mit dem Läufer auf **b5**. (Diese Eröffnung nennt man **Spanisch**.)

Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel. (Spiel auf das **Schäfermatt** führt bei gutem Gegenspiel zu deinem Nachteil.) Sie wird angegriffen und muss flüchten, wobei sich der Gegner entwickelt.

Dadurch verlierst du Zeit, dich selber zu entwickeln.

Nach der Rochade ist die Eröffnung fast abgeschlossen. Der Läufer **c1** wird entweder nach **e3** (direkte Wirkung auf das **Zentrum**) oder nach **g5** (**Fesselung**, indirekte Wirkung auf das Zentrum) gestellt.

Meistens muss nur noch die Dame ziehen, damit die Türme sich anschauen.

Die Eröffnung ist geschafft.

2. Aus der Sicht von Schwarz.

Die Ziele sind dieselben wie bei Weiß. Allerdings läuft Schwarz einen Zug hinterher. Meist musst du auch von Beginn an verteidigen.

Wiederum solltest du **e5** bevorzugen und die kurze **Rochade** anstreben. Verteidigst du den angegriffenen Bauer **e5** mit **Sc6**, (was ich dir empfehle) so solltest du den Läufer **f8** nach **c5** entwickeln und es wird sich **Italienisch** ergeben.

Verteidigt Schwarz mit **d6**, (was erfahrenere Spieler gerne tun, (**Philidor-Verteidigung**)) so bleibt dem Läufer nur das Feld **e7**.

Du wirst deinen Springer nach **f6** und den Läufer **c8** nach **e6** oder **g4** (**Fesselung**) entwickeln.

Nach der kurzen Rochade hast du dann auch die Eröffnung geschafft.

Einige Tipps für das Mittelspiel.

Sei vorsichtig mit Bauernzügen! Bauernzüge kannst du nicht zurücknehmen.

Vermeide als Aktiver den Figurentausch, suche ihn als Passiver!

Tausche gleichwertige Figuren!

Tausche nicht, wenn du dadurch den Gegner entwickelst!

Schau immer zunächst hin, was dein Gegner angreift!

Versuche den nächsten Zug deines Gegners zu erkennen!

Vermeide **Doppelbauern** und **isolierte** Bauern!

Nutze für die Läufer freie Diagonalen!

Türme gehören auf **halboffene** oder am besten auf **offene Linien**.

Verdoppele die Türme in einer Linie oder auf der 7. bzw. 2. Reihe!

Benutze **Fesselungen** und **Gabeln** (Bauern- und Springergabeln)!



Eine Eröffnungsfalle

Es gibt viele Möglichkeiten eine Schachpartie anzufangen. Man nennt die ersten Züge einer Partie **Eröffnung**. Du solltest versuchen mit zwei bis drei Bauerzügen möglichst viele Figuren mitspielen zu lassen, wobei du möglichst die kurze Rochade vorbereiten solltest. Das gilt für Weiß und Schwarz. Stelle dir bitte in der Folge vor, du würdest mit Schwarz spielen.

Weiß wählt als ersten Zug **1. e2-e4!** Damit schauen Dame und der Läufer f1 nach draußen. Für dich als Schwarzspieler sind wieder viele Antworten möglich. Du solltest dich als Anfänger für **1. ... e7 - e5** entscheiden.

Weiß will möglichst schnell die Dame einsetzen. Deshalb spielt er **2. Dd1-h5**. Du freust dich über den schlechten Zug von Weiß, denn du erinnerst dich: Die Dame sollte nicht so früh ins Spiel eingreifen, weil sie leicht angegriffen werden kann. Also ziehst du schnell **2. ... g7-g6**. Oh je! Was macht die Dame? **3. Dh5xe5+** und schlägt anschließend den Turm auf **h8**. Die Dame so anzugreifen war also falsch. Was wäre besser gewesen? Der Bauer auf **e5** muss gedeckt werden, denn die Dame greift ihn ja an.

Weshalb geht eigentlich **2. ... f7-f6** nicht? Ach ja, da gibt es doch die Regel, dass ein König nicht ins Schach gestellt werden darf. Hier würde er ins Schach der Dame gestellt.

Ja, dann gibt es noch den Bauer **d7**. Also **2. ... d7-d6**. Dieser Bauer würde zwar decken aber auf **d6** den Läufer **f8** einengen. Das ist auch nicht so gut. Gibt es denn noch etwas Besseres? Oh ja! Der Springer auf **b8** kann eingreifen. Also **2. ... Sb8-c6**. Das wäre geschafft.

Weiß ist wieder am Zug. Er zieht **3. Lf1-c4**. Du denkst vielleicht, Weiß stellt seinen Läufer schön frei, um seine Rochade vorzubereiten, also ein Entwicklungszug. Du denkst, das kann ich auch:

3. ... Lc5. Oh je! Welch ein Irrtum. Weiß antwortet **4. Dh5xf7#**. So ein Reinfall, der Todeskuss! Dieses Matt nennen die Schachspieler auch „**Schäfermatt**“. Warum, weiß ich leider auch nicht.

Du erkennst, dein 3. Zug war falsch. Was wäre besser gewesen? Aaa! Jetzt fällt dir vielleicht auf, dass dein Springer **g8** zur Deckung von **f7** benutzt werden kann. Also **3. ... Sh6**. Weiß spielt

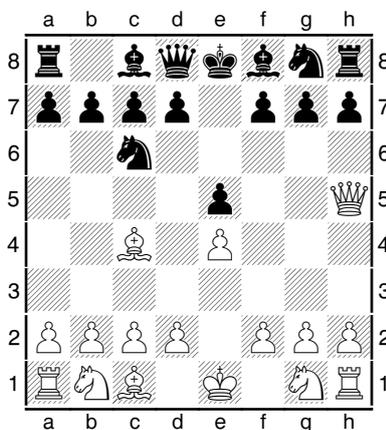
4. d2-d3. Endlich habe ich Zeit mich zu entwickeln, denkst du und spielst **4. ... Lf8-c5**, um anschließend mit der Rochade deinen König in Sicherheit zu bringen. Aber was macht Weiß? Er schlägt mit **5. Lc1xb6** einfach deinen Springer weg. Wieso das denn? Oh je! Jetzt siehst du warum. Auf **5. ... g7xb6** folgt wieder das Matt **6. Dh5xf7#**. Jetzt fällt dir auch der schöne Reim ein:

„Springer am Rand bringt Kummer und Schand“. Statt **4. ... Lf8-c5** zu entwickeln wäre jetzt **4. ... g7-g6** angebracht gewesen, was die Dame von ihrer gefährlichen Position vertrieben hätte.

Wahrscheinlich wäre jetzt für Weiß das Beste, die Dame wieder nach Hause zurück zu ziehen.

Verflixt denkst du, der dritte Zug ist immer noch falsch. Du schaust dir die Stellung noch mal genau an:

Stellung nach **3. Lf1-c4**:



Du denkst vielleicht, ich muss verhindern, dass der Bauer **f7** von Dame und Läufer angeguckt wird. Ins **Zentrum** spielen soll gut sein. Also **3. ... d7-d5**, damit ist der Läufer ausgeschaltet. Wirklich? Leider ist **d5** nur durch deine Dame auf **d8** gedeckt. Weiß zieht **4. Lc4xd5** und du stehst wieder vor derselben Drohung, mattgesetzt zu werden. Der Bauerzug nach **d5** war also nichts. Jetzt kommt dir die richtige Idee. Der Dame muss der Blick nach **f7** verstellt werden. Also:

3. ... g7-g6. Endlich muss die Dame weichen. Weiß rettet seine Dame und zieht **4. Dh5-f3**. Das hässliche Loch auf **g7** willst du rasch schließen und ziehst **4. ... Lf8-g7**.

Grundsätzlich eine gute Idee. Aber hier? Leider setzt dich Weiß wieder matt, nämlich mit **5. Df3xf7#**. Übrigens auf **4. ... Sc6-d4**, um die Dame anzugreifen, folgt ebenfalls das Matt.



Na ja, du hast übersehen, dass die weiße Dame von **f3** aus immer noch **f7** anguckt. Statt **4. ... Lf8-g7** muss ein anderer Zug her, der den Blick der Dame nach **f7** verstellt. Endlich siehst du die Lösung: **4. ... Sg8-f6**, denn dein Springer ist durch deine Dame gedeckt. Die Partie könnte nun vielleicht so weitergehen. **5. Sg1-e2**, was **5. ... Sc6-d4** verhindert und die Rochade vorbereitet. Jetzt kannst du mit **5. ... Lf8-g7** das Loch in deiner Rochadestellung stopfen. Übrigens: die Schachspieler nennen einen so postierten Läufer einen „**fianchettierten Läufer**“. Weiß öffnet nun die Türe für seinen **Lc1** und zieht **6. d2-d3**. Du könntest jetzt Ähnliches machen mit **6. ... d7-d6** und die Partie würde ruhig verlaufen. Oder du siehst den schwachen Bauer auf **c2** und spielst auf Angriff **6. ... Sc6-b4**. Nun müsste Weiß gut aufpassen. **7. ... Sb4xc2** darf Weiß nicht zulassen, denn er würde den Turm auf **a1** verlieren. Schau es dir gut an! Diese Angriffs-idee kannst du vielleicht auch in anderen Partien gebrauchen. Weiß muss **7. Lc4-b3** ziehen um den Bauer **c2** zu decken. Hier will ich dieses Beispiel beenden.

Du siehst, eine Partie entwickelt sich aus **Drohung** und **Verteidigung**, wobei beide Seiten gewisse Eröffnungsgrundsätze, Mittelspielideen und Endspielregeln beachten sollten.

Eine Partie könnte auch verstanden werden als eine Folge von Aufgaben, die sich die Spieler gegenseitig stellen. Wenn es dir gelingt schwere Aufgaben zu finden, die dein Gegner fehlerhaft löst, solltest du deine Partie gewinnen.

Seit ihr euch im Lösen der Aufgaben ebenbürtig, so wird die Partie mit Remis enden.

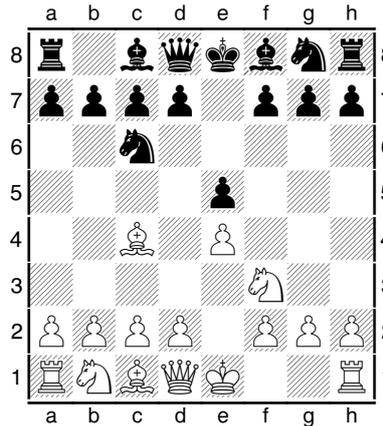


Italienisch

Italienisch ist die von Kindern am häufigsten gewählte Eröffnung. Ich beschreibe dir die Züge, von denen ich glaube, dass eine Erklärung nützlich ist. Nach den folgenden Eröffnungszügen:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | |

entsteht die folgende Stellung:

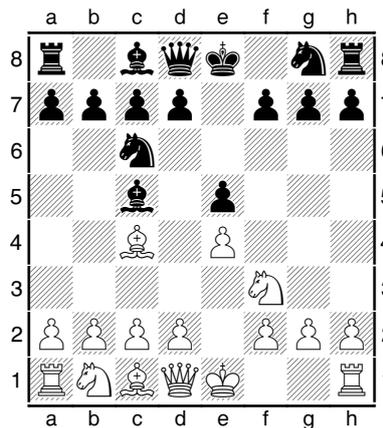


Stellung nach 3. Lf1-c4

Schwarz entscheidet nun mit seinem nächsten Zug, ob es **Italienisch** wird oder das **Zweispringerspiel**.

Spielt Schwarz 3. ... Sf6, mit Angriff auf den Bauer e4, so haben wir das Zweispringerspiel, das ich dir später erläutern werde.

Spielt Schwarz 3. ... Lf8-c5, so ist Italienisch entstanden. Das folgende Diagramm ist die Grundstellung.



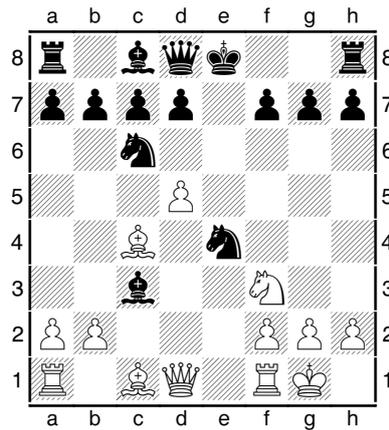
Grundstellung Italienisch nach 3. ... Lf8-c5

Hier gibt es nun zwei ganz unterschiedliche Pläne, das Spiel weiter zu entwickeln. Der eine Plan sieht ein **schnelles Spiel im Zentrum** vor mit den Zügen:

4. c2-c3 Sg8-f6 5. d2-d4 e5xd4 5. c3xd4 Lc5-b4+ 7. Sb1-c3 Sf6xe4 8. 0-0 Lb4xc3 9. d4-d5!.



Halten wir diese Endstellung in einem Diagramm fest:



Stellung nach 9. d4-d5!

Weiß hat einen Bauer und (vorübergehend) eine Figur geopfert und einen schönen Angriff erhalten. Es entsteht ein interessantes, lebhaftes Spiel. Dieser Angriff trägt den Namen **Möllerangriff**. Du siehst, dass Weiß zwei Figuren angreift und dass der Springer auf e4 mit einem Turm auf e1 gefesselt werden kann. Diese Stellung ist für einen Anfänger sehr schwierig weiter zu spielen. Sammle zunächst Erfahrung mit einfacheren Plänen. Als Turnierspieler aber solltest du einige Varianten des Möllerangriffs studieren. Ein Remis ist dir sicher, aber vielleicht kannst du deinen Gegner überraschen und einen Gewinn einfahren.

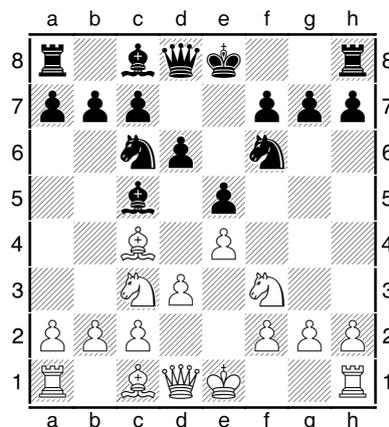
Der zweite Plan sieht vor, sich zunächst zu entwickeln, um danach ins Zentrum zu spielen. Das Spiel verläuft ruhiger. Man nennt es **Vierspringerspiel**.

Beide Seiten entwickeln also zunächst alle Figuren und bereiten die kurze Rochade vor, ehe sie Angriffspläne schmieden.

Weiß zieht 4. Sb1-c3. Schwarz antwortet 4. ... Sg8-f6 und du siehst vier Springer auf dem Brett, die dieser Variante den Namen gegeben haben. Beide Seiten könnten nun schon die Rochade machen.

Da die Läufer am Damenflügel aber noch nicht mitspielen, geschieht zunächst 5. d2-d3 und d7-d6. Diese Stellung zeigt das folgende Diagramm:

Grundstellung des Vierspringerspiels



Stellung nach 5. d7-d6

Diese Grundstellung kann auch erreicht werden, indem die Züge 4 und 5 vertauscht werden. Man nennt das eine **Zugumstellung**.



Spiele nach und überzeuge dich davon.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | Lf8-c5 |
| 4. Sb1-c3 | Sg8-f6 |
| 5. d2-d3 | d7-d6 |

Es ist eine merkwürdige Stellung entstanden. Man sagt: die Stellung ist **symmetrisch**. Denke dir zwischen die 4. und 5. Reihe einen Spiegel gestellt, so stehen sich die gleichen Steine genau gegenüber, natürlich mit unterschiedlichen Farben.

Weiß ist am Zug und wird versuchen die Symmetrie zu durchbrechen, also so zu spielen, dass Schwarz das nicht mehr nachmachen kann.

Da Weiß am Zug ist, fragen wir uns jetzt: Welche Pläne könnte Weiß entwickeln?

Zu allen Eröffnungen gibt es Schachbücher, in denen die Eröffnungen erklärt werden. Man nennt das die **Eröffnungstheorie**. Dort würde Weiß die Entwicklung des c-Läufers empfohlen.

Am häufigsten geschieht

6. Lc1-g5

Was macht dieser Läufer? Den Springer **f6** darf Schwarz nicht ziehen, man sagt: der Springer ist **gefesselt**. Wie eine Fesselung ausgenutzt werden kann, zeigt dir der folgende Fehler von Schwarz. Wenn Schwarz jetzt **6. ... 0-0?** (Das Fragezeichen macht man, um anzuzeigen, dass es sich um einen schlechten Zug handelt.) spielen würde, würde Weiß **7. Sc3-d5!** (Das Ausrufezeichen markiert einen guten Zug.) spielen und den gefesselten Springer ein zweites Mal angreifen. Schwarz kann sich gegen das Schlagen des Springers nicht wehren, und erhält einen Doppelbauer in der f-Linie und das Wohnzimmer des Königs hätte ein Loch. Wie du eine solche Schwäche in der Rochadestellung ausnutzen kannst, wirst du mit zunehmender Erfahrung lernen.

Was wäre denn der richtige 6. Zug für Schwarz? Eine Fesselung solltest du so schnell wie möglich aufheben. Diese Empfehlung solltest du dir gut merken.

Schwarz sollte jetzt statt der fehlerhaften Rochade

6. ... h7-h6

spielen und den Läufer vertreiben. Noch eine Empfehlung: Gegnerische Steine haben in deinem Vorgarten (deiner Bretthälfte) nichts zu suchen. Du solltest sie stets so schnell wie möglich vertreiben.

Nun steht Weiß wieder vor einer Entscheidung. Soll der Läufer den Springer schlagen oder soll er nach **h5** ziehen und die Fesselung beibehalten?

Meistens entscheiden sich Turnierspieler für das Schlagen, weil in der Folge der Springer von **c3** schon angreifen kann.

Die Folge wäre:

7. Lg5xf6 Dd8xf6

(Natürlich schlägst du nicht mit dem g-Bauer, weil dann das Wohnzimmer des Königs ein Loch bekäme.)

Nun kommt der Angriff des Springers.

8. Sc3-d5

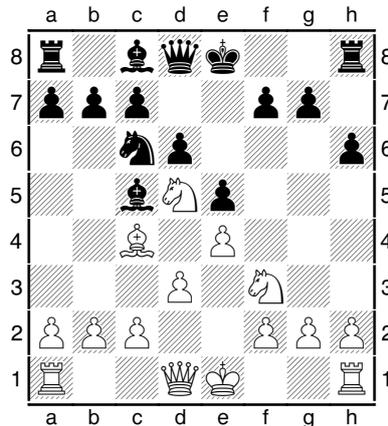
Wen greift er an? Ohje! Die Dame auf **f6** und den Bauer auf **c7**. Die Schachspieler nennen das einen **Doppelangriff**. Zum Glück kann die angegriffene Dame den Bauer auf **c7** decken. Siehst du den Zug?

8. ... Df6-d8

Jetzt ist die Dame zwar wieder zu Hause, aber dafür geht auch nichts verloren.



Nun ist folgende Stellung entstanden:



Stellung nach 8. ... Df6-d8

Ich glaube, die bisherigen Züge konntest du gut verstehen. Aber was nun weiter? Beide Parteien verfolgen das gleiche Ziel. Die Rochade vorbereiten und im Zentrum Fuß fassen und alle Figuren nach draußen schicken bzw. entwickeln, wie die Schachspieler sagen.

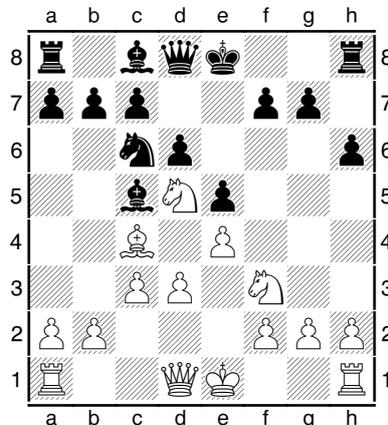
Stelle dir vor, du hättest weiß. Du siehst zwei Ziele erreicht. Alle Figuren bis auf Dame und Türme sind draußen. Aber die kommen meistens ja erst spät dran.

Ganz wichtig: Schwarz hat keine Drohung, die du beachten müsstest. Du bist am Zug. Du bestimmst also, wie es weitergeht.

Also: Wie könntest du denn im Zentrum Fuß fassen? Sofort **d2-d4** geht nicht. Aber die Vorbereitung mit **c2-c3** geht. Und dann hast du zwei Möglichkeiten, entweder **d2-d4** oder **b2-b4**. Beide Möglichkeiten mit Angriff. Auch könntest du abwarten und die Rochade spielen. Oder Schwarz an der Entwicklung seines Läufers **c8** hemmen, indem du **h2-h3** ziehst, so dass **Lc8-g4** unmöglich wird und den Plan mit **c2-c3** zurückstellen. Immer würde die Partie sich ganz anders entwickeln. Wichtig ist, dass du mit Plan spielst.

Nun stelle dir bitte vor, du würdest mit Schwarz spielen. Leider kennst du ja nicht den weißen Plan. Das macht die Sache schwieriger. Du musst den nächsten Zug von Weiß abwarten, um zu erkennen, welchen Plan Weiß hat. Du solltest überlegen, welcher weiße Zug dir am unangenehmsten ist? Sicherlich der Zentrumsplan. Schauen wir uns diese Stellung einmal an:

9. c2-c3



Stellung nach 9. c2-c3

Der drohende Vorstoß **d3-d4** stellt dich vor eine ziemlich schwierige Aufgabe.

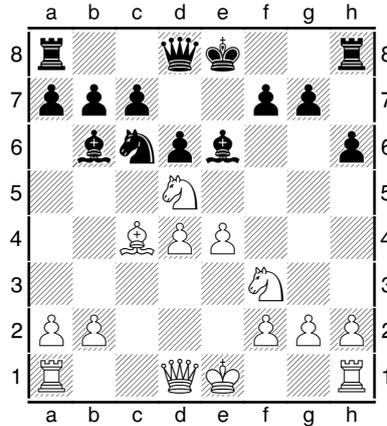


Welche Pläne stehen dir zur Verfügung?

Plan A1 nach 9. c2-c3: Entwicklung des Läufers c8 nach e6:

Nach **9. ... Lc8-e6?**
 (Diese Entwicklung entpuppt sich als Fehler, was aber schwer zu sehen ist.)
 folgt

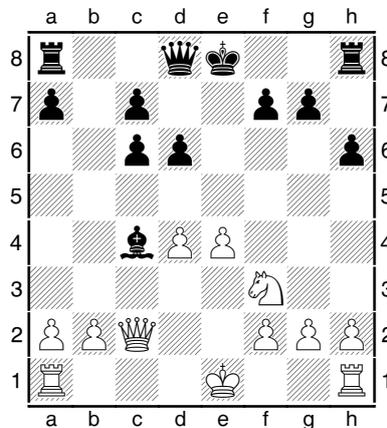
10. d3-d4 e5xd4
11. c3xd4 Lc5-b6?



Stellung nach **9. ... Lc5-b6?**

[Besser würdest du spielen:

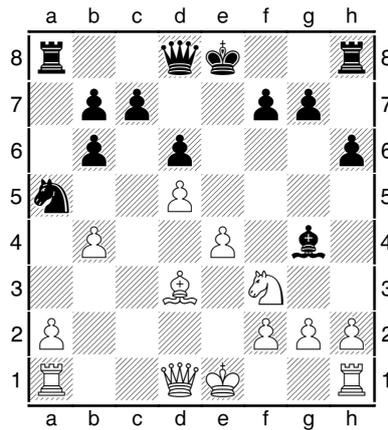
11. ... Lb4+!
12. Sd5xb4 Le6xc4
13. Sb4xc6 b7xc6
14. Dd1-c2



Stellung nach **14. Dd1-c2**

und Weiß gewinnt einen Bauer. Siehst du wie?]

10. Sd5xb6 a7-b6
11. d4-d5 Sc6-a5
12. Lc4-d3 Le6-g4
13. b2-b4



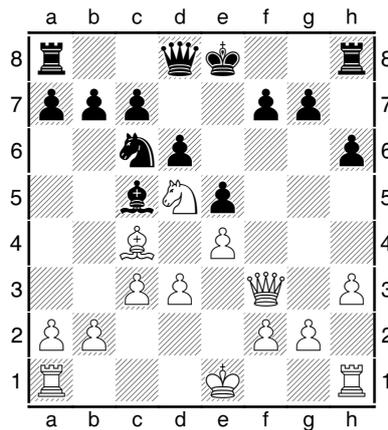
Stellung nach 13. b2-b4

mit Figurgewinn.

Plan A2 nach 9. c2-c3: Entwicklung des Läufers c8 nach g4:

Nach
folgt

9. ... Lc8-g4
10. h2-h3 Lg5xf3
11. Dd1xf3



Stellung nach 11. Dd1xf3

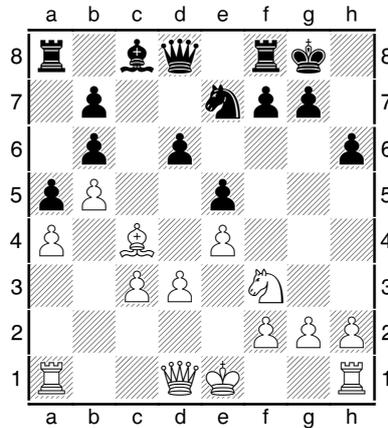
mit gutem Spiel für Weiß. Das Weitere überlasse ich jetzt wieder deiner Fantasie.



Plan B nach 9. c2-c3: Entwicklung mittels Rochade.

Nach

9. ...	0-0?
10. b2-b4!	Lb6
11. a2-a4	a7-a5
12. b4-b5	Sc6-e7
13. Sd5xb6	c7xb6



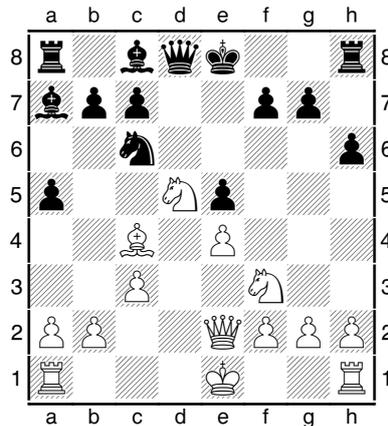
Stellung nach 13. ... c7xb6

Und Schwarz hat eine schwache Bauernstellung.

Plan C nach 9. c2-c3: Entwicklung des Damenflügels mittels a7-a5.

Nach

9. ...	a7-a5?
10. d3-d4	Lc5-a7
11. d4xe5	d6xe5
12. Dd1-e2	



Stellung nach 12. Dd1-e2

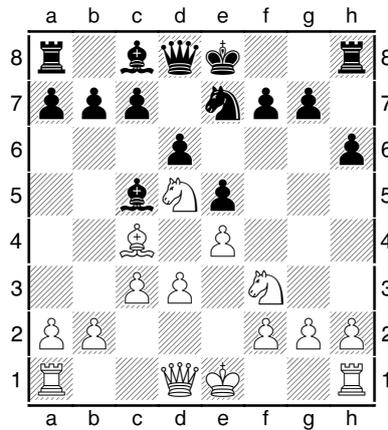
bekommt Weiß ein vorteilhaftes Spiel, was du mit zunehmender Spielstärke auch ausnutzen könntest.



Plan D nach 9. c2-c3: Angriff auf den Springer d5 mittels

9. ... Sc6-e7,

um diesen Springer zu vertreiben.



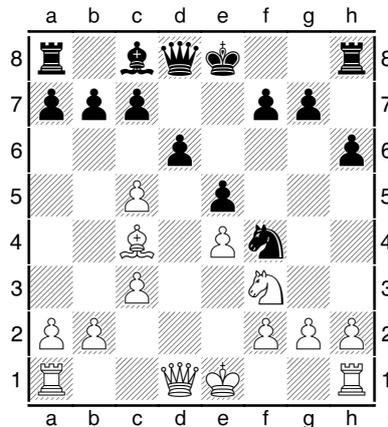
Stellung nach 9. Sc6-e7

Nun gilt es für Weiß, Pläne zu schmieden. Welche Pläne wären nun möglich?

Plan D1 nach 9. ... Sc6-e7: Zentrumsaktion mittels 10. d2-d4

10. ... Se7xd5

11. d4xc5 Sd5-f4



Stellung nach 11. ... Sd5-f4

Hier überlasse ich dich wieder deiner Fantasie.

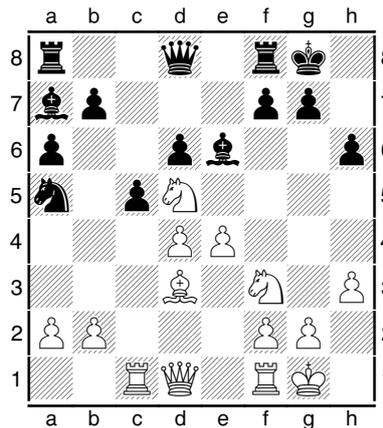


Plan E1 nach 9. ... a7-a6: Zentrumsaktion mittels 10. d2-d4

- | | |
|-------------------|---------------|
| 10. d2-d4 | e5xd4 |
| 11. c3xd4 | Lc5-a7 |
| 12. h2-h3! | |

Der schwarze Läufer von c8 darf nicht nach g4 gelassen werden.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 12. ... | 0-0 |
| 13. 0-0 | Lc8-e6 |
| 14 Ta1-c1 | Sc6-a5! |
| 15. Lc4-d3 | c7-c5 |

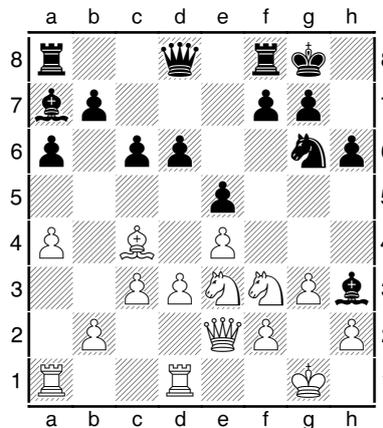


Stellung nach 15. ... c7-c5

Mit besserer Stellung für Schwarz. Das Weitere hängt wieder von der Kunst der Spieler ab.

Plan E2 nach 9. ... a7-a6: Entwicklung mittels 10. 0-0

- | | |
|-------------------|---------------|
| 10. 0-0 | 0-0 |
| 11. a2-a4 | Lc5-a7 |
| 12. Dd1-e2 | Sc6-e7 |
| 13. Sd5-e3 | Se7-g6 |
| 14. g2-g3 | Lc8-h3 |
| 15. Tf1-d1 | c7-c6 |



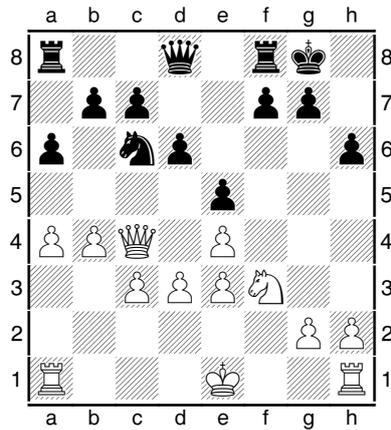
Stellung nach 15. ... c7-c6

mit gutem Spiel für Schwarz.



Plan E3 nach 9. ... a7-a6: Flügelangriff auf den Läufer auf c5 mittels 10. b2-b4

- | | |
|------------|--------|
| 10. b2-b4 | Lc5-a7 |
| 11. a2-a4 | Lc8-e6 |
| 12. Dd1-b3 | 0-0 |
| 13. Sd5-e3 | La7xe3 |
| 14. f2xe3 | Le6xc4 |
| 15. Db3xc4 | |



Stellung nach 15. ... Db3xc4

mit gleichem Spiel.



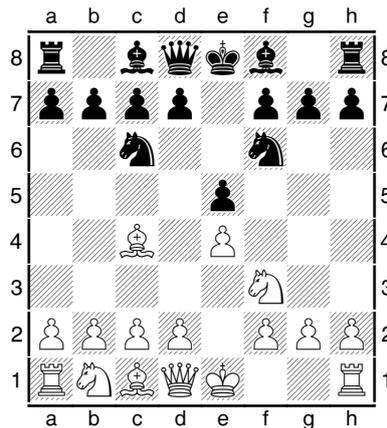
Das Zweispringerspiel

Die Anfangszüge ähneln dem Italienisch.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | |

Jetzt aber greift Schwarz mit 3. ... Sg8-f6 den Bauer auf e4 an und es ist die Grundstellung des Zweispringerspiels entstanden. Siehe das nächste Diagramm!

Grundstellung



Stellung nach 3. ... Sg8-f6

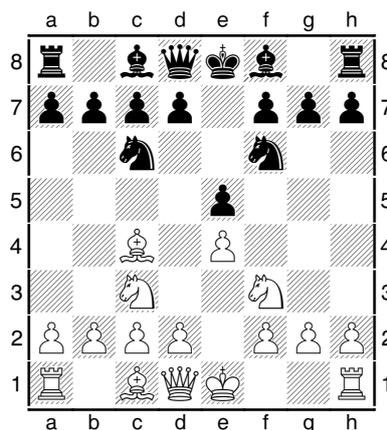
Nun gibt es die folgenden Pläne:

Plan A1 nach 3. ... Sg8-f6: Ein Versuch mit 4. Sb1-c3 doch noch Italienisch zu erreichen.

Spielt Schwarz nun doch noch 4. ... Lf8-c5, so entsteht nach 5. d2-d3 d7-d6 wieder das Italienische Vierspringerspiel. Aber das muss Schwarz ja nicht spielen.

Auf

4. Sb1-c3



Stellung nach 4. Sb1-c3

kann Schwarz nun überraschend spielen, denn nach

- | | |
|-----------|---------|
| 4. ... | Sf6xe4! |
| 5. Sc3xe4 | |

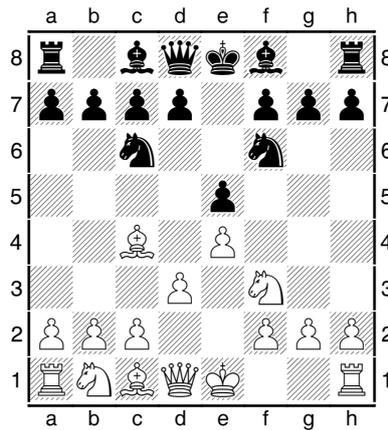
erhält Schwarz die geopfert Figur mittels des Doppelangriffs

- | | |
|--------|--------|
| 5. ... | d7-d5! |
|--------|--------|

zurück.



Plan A1 nach 3. ... Sg8-f6: Versuch mit 4. d2-d3 doch noch Italienisch zu erreichen



Stellung nach 4. d2-d3

Spielt Schwarz nun doch noch 4. ... Lf8-c5, so entsteht nach 5. Sc1-c3 d7-d6 wieder das Italienische Vierspringerspiel. Aber das muss Schwarz ja nicht spielen.

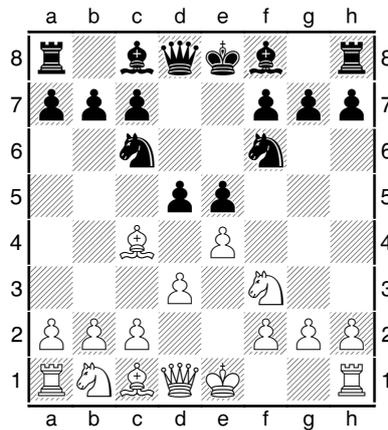
Auf

4. d2-d3

folgt das Zentrumsspiel

4. ...

d7-d5!



Stellung nach 4. ... d7-d5

Eine Folge könnte sein:

5. e4xd5

Sf6xd5

6. 0-0

Lc8-g4

7. h2-h3

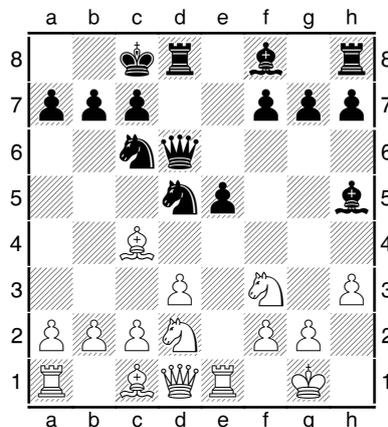
Lg4-h5

8. Tf1-e1

Dd8-d6

9. Sb1-d2

0-0-0



Stellung nach 9. ... 0-0-0

Beide Seiten sind gut entwickelt. Jetzt ist das schachliche Können gefragt.

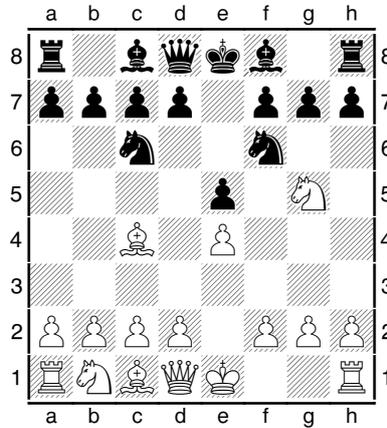


Plan B nach 3. ... Sg8-f6: Verteidigung und Gegenangriff mittels 4. Sf3-g5

Die Anfangszüge ähneln dem Italienisch.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | Sg8-f6 |
| 4. Sf3-g5 | |

Antwortet Weiß mit



Stellung nach 4. Sf3-g5

Diese Variante nennt man Klassische Variante. Sie kann zu einem lebhaften Spiel führen. Der Angriff auf den Bauer f7 kann nur mit

4. ... **d7-d5!**

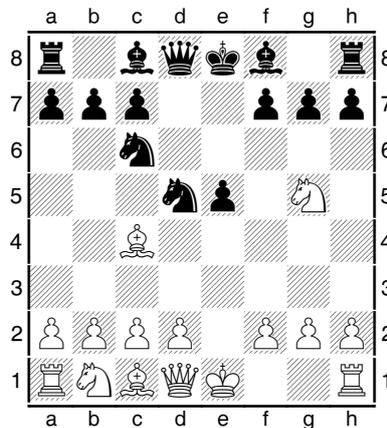
abgewehrt werden.

Es folgt:

5. e4xd5

Hier gibt es nun zwei Pläne.

Plan B1 nach 5. e4xd5: Rückgewinn des Bauers auf d5 mittels 5. ... Sf6xd5?



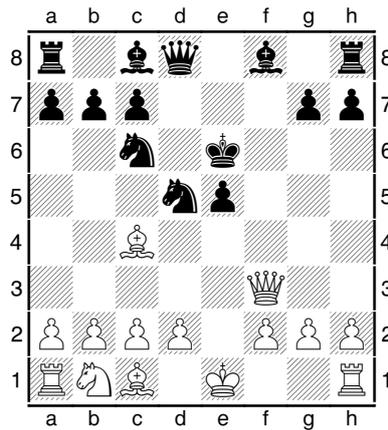
Stellung nach 5. Sf6xd5?

Dieser sehr häufig gespielte Zug soll weniger gut (manche meinen sogar fehlerhaft) sein. Es kann folgen:

- | | |
|------------|---------|
| 6. Sg5xf7 | Ke8xf7 |
| 7. Dd1-f3+ | Kf7-e6! |



Anderenfalls erhält Weiß den geopferten Springer sofort auf **d5** zurück.



Stellung nach 7. ... **Kf7-e6**

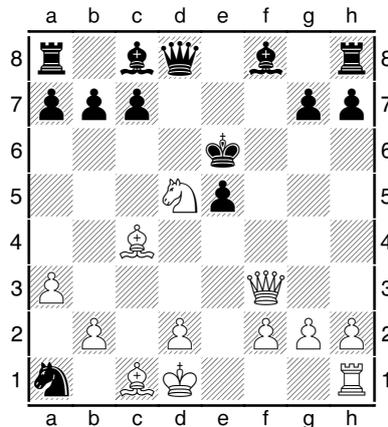
Weshalb glaubt Weiß trotz eines Figur Verlustes im Vorteil zu sein?

Nun, der schwarze König steht in der Mitte des Brettes sicherlich nicht gut und der Springer auf **d5** ist gefesselt und muss verteidigt werden, wodurch Weiß sich entscheidenden Vorteil erhofft.

Diese Spielweise ist Temperamentsache.

Es könnte folgen:

8. Sb1-c3 (Angriff auf den gefesselten Springer.) **Sc6-b4** (Gegenangriff mit der Drohung einer Springergabel auf **c2** mit Turmgewinn auf **a1**.) **9. a2-a3!** (Erzwingt praktisch das Opfer des Turmes auf **a1**.) **9. ... Sb4xc2+ 10. Ke1-d1 Sc2xa1 11. Sc3xd5**



Stellung nach 11. **Sc3xd5**

Nun droht Weiß mit dem Abzugsschach **12. Sd5xc7** den Turm auf **a8** zurückzugewinnen.

Der naheliegende Zug

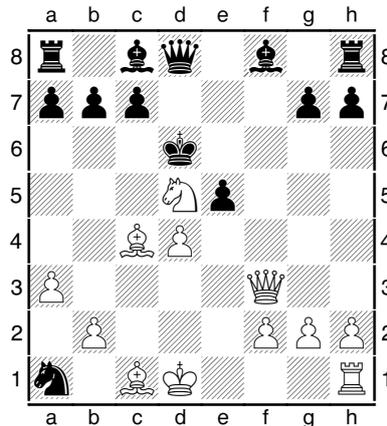
11. ... Ke6-d6?,

wodurch der König aus dem Blick des Läufers auf **c4** genommen wird, ist ein Fehler, wie die nächsten Züge deutlich zeigen.



Die Mitte muss geöffnet werden, um den König zu bedrängen.

12. d2-d4



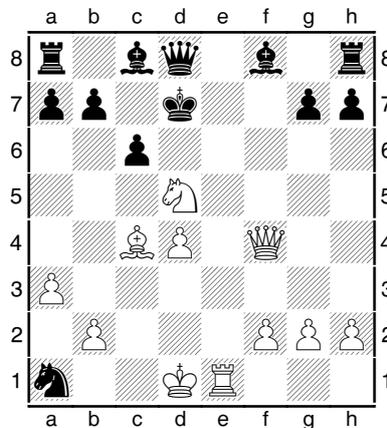
Stellung nach **12. d2-d4**

12. ... c7-c6

Eine wichtige Stellung in dieser Variante. Solltest du bereit sein, diese Variante als Turnierspieler anzuwenden, habe ich für dich ein Extraheft „Das Zweispringerspiel“, in dem ich auch die Nebenvarianten **12. ... Lf8-e7** oder **12. ... Lc8-e6** beschreibe.

Nun opfert Weiß sogar noch seinen Läufer c1, um die Mitte zu zertrümmern und den entscheidenden Angriff zu führen.

- 13. Lc1-f4! e5xf4**
14. Df3xf4+ Kd6-d7
15. Th1-e1!



Stellung nach **15. Th1-e1!**

Schwarz kann dem Matt nicht mehr entkommen.

Erinnere dich! Der Zug **11. ... Kd6?** war fehlerhaft. Stattdessen muss Schwarz den Rückgewinn des Turmes auf a8 mit **11. ... c7-c6!** zulassen, um noch eine Remis Chance zu bekommen. Zu dieser Variante verweise ich wieder auf das Extraheft „Das Zweispringerspiel“.

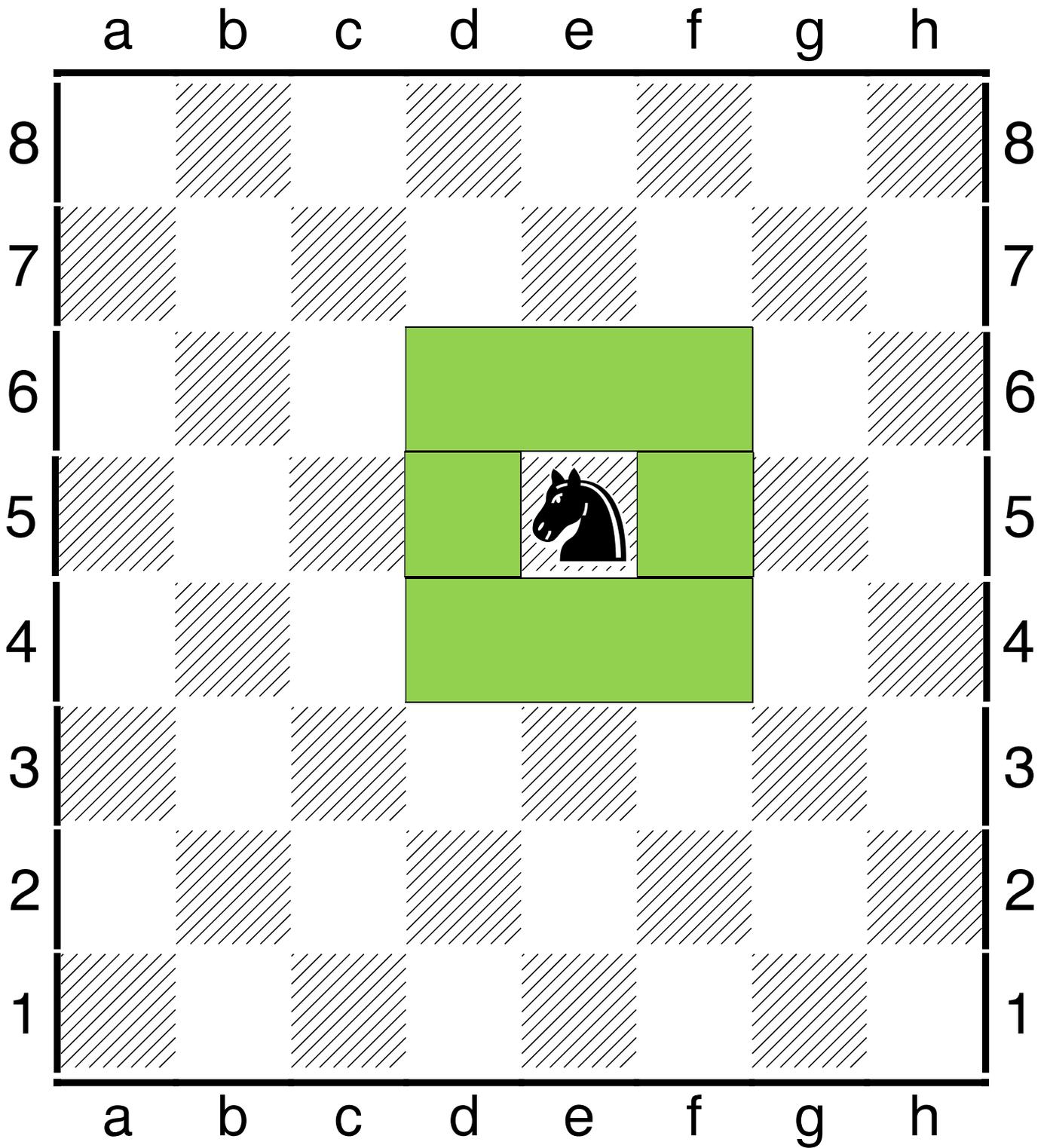
Dort sind auch die Varianten, die sich aus den **Plänen B2 und C** ergeben, beschrieben.

Plan B2 nach 5. e4xd5: Gegenangriff auf den Läufer c4 mittels **5. ... Sc6-a5**

Plan C nach 3. ... Sg8-f6: Zentrumsaktion mit (vorrübergehendem) Baueropfer.



Schablone für den Felderkranz (Hecke).





Creative Commons Lizenz

Dieses Material ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ **Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International** zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Das heißt konkret:

Dieses Material darf heruntergeladen, verändert und als Grundlage für eigene Werke verwendet werden. Es darf in veränderter Form weitergegeben werden unter der Bedingung, dass der Urheber genannt wird und die neue Version unter denselben Bedingungen lizenziert wird. Weder das Original noch die veränderte Version darf kommerziell verwendet werden.