

Grundzüge des Schachspiels

© Olaf Bonorden, Stefan Grote
SC Porta Westfalica – www.scporta.de

1. Einleitung

„Schach ist eine der wenigen Schöpfungen des Menschen, mit der die Richtigkeit von Gedanken schlüssig bewiesen werden kann. Gedanken werden durch Züge ausgedrückt — über ihren Wert entscheidet der Ausgang der Partie. Ein Urteil mit unerbitterlichem Wahrheitsgehalt.“

Basler Nachrichten, 1976, zitiert aus [4]

Schach ist ein Brettspiel, bei dem sich zwei gegnerische Heere gegenüber stehen. Es entstand wahrscheinlich vor ungefähr 2500 Jahren in Indien, hat sich allerdings erst im Lau-

fe der Jahrhunderte zu seiner heutigen Form entwickelt.

Ziel des Spieles ist die Eroberung des gegnerischen Königs.

2. Das Spiel und die Regeln

2.1. Das Schachbrett

Das Schachbrett besteht aus 64 abwechselnd schwarz und weiß gefärbten Felder, das rechte untere Feld ist weiß.

Jedes Feld ist durch einen Buchstaben und eine Zahl eindeutig bezeichnet. Vertikal untereinander liegenden Felder heißen eine *Linie* (gleiche Buchstaben), horizontal nebeneinander liegende Felder *Reihe* (gleiche Zahl).

Das Brett wird auch in zwei Hälften eingeteilt: Den *Damenflügel* (Linien a bis d) und den *Königsflügel* (Linien e bis h). Die Felder d4, e4, d5 und e5 bilden das *Zentrum*, die Felder a1, h1, a8 und h8 sind die *Eckfel-*

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

2.2. Steine und Züge

Beim Schach gibt es sechs verschiedene Steine. Tabelle 1 zeigt neben den Symbolen auch den ungefähren Wert der Steine. Allerdings kann man beim Schach keinen Spielstand angeben, da die Bewertung einer Stellung vielseitiger als die Summe aller vorhandener Materialwerte ist.

Türme und Damen nennt man auch *Schwerfiguren*, Läufer und Springer auch *Leichtfiguren*. Den Unterschied zwischen einer Leichtfigur und einem Turm bezeichnet man auch als *Qualität*.

Ziehen und Schlagen

Beide Spieler machen immer abwechselnd je einen *Zug*. Dabei bewegen sie eine beliebige eigene Figur entsprechend ihre Gangart. Falls auf dem Zielfeld ein feindlicher Stein steht, wird dieser *geschlagen* und vom Spielfeld entfernt. Die eigene Figur nimmt stattdessen dieses Feld ein. Auf jedem Feld kann so jeweils nur eine Figur stehen, das Schlagen eigener Figuren ist nicht erlaubt.

Notation der Züge

Die Züge im Schach werden durchnummeriert und bei Turnierpartien mit längerer Bedenkzeit im allgemeinen mitgeschrieben. Dazu gibt es zwei verschiedene Notationen. Zuerst betrachten wir die *Langnotation*. Jeder Zug besteht hier aus der Figur, dem Startfeld und dem Zielfeld. Zur besseren Übersicht werden die Felder durch - oder x (falls eine Figur geschlagen wird) getrennt. Bei Bauernzügen wird der Buchstabe für die Figur weggelassen. Beispiele für Züge sind e2-e4, Sf1-g3, Ta1xa8 (falls auf a8 eine Figur stand).

Neben diesen einfachen Regeln gibt es noch einige Sonderzeichen, die Eigenschaften der Stellung (Schach, Matt, Patt oder Bewertungen, s.u.) kennzeichnen.

Bei der *Kurznotation* wird das Startfeld weggelassen, sofern der Zug eindeutig ist, z.B. e4, Sf3, Txa8. Können mehrer Figuren auf dasselbe Feld ziehen, wird ein Teil des Startfeldes eingefügt, z.B. Taxa8 oder T8xa8.

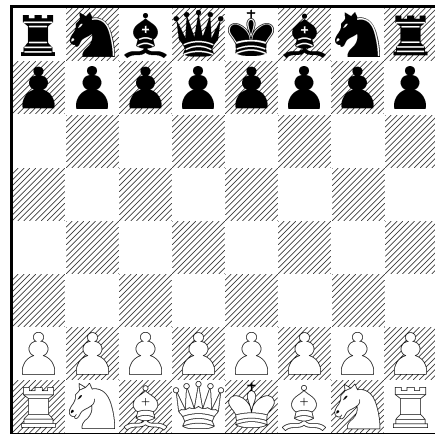
In gedruckten Werken werden oft statt der Buchstaben die Symbole für die Figuren ver-

wendet, dies hat neben der besseren Übersicht auch den Vorteil der Sprachunabhängigkeit.

Startstellung

Das folgende Diagramm beschreibt die Startstellung beim Schach.

Auf der ersten Reihe stehen die weißen Figuren, geschützt von einer Reihe weißer Bauern. Die schwarzen Steine stehen dazu symmetrisch auf der achten bzw. siebten Reihe.



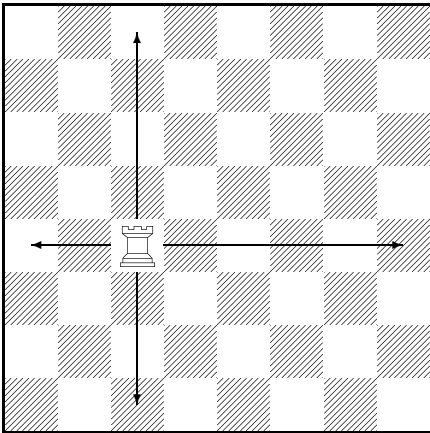
Den ersten Zug macht der Spieler mit den weißen Steinen.

Der Turm

Der Turm zieht waagrecht (auf einer Reihe) oder senkrecht (auf einer Linie) beliebig weit.

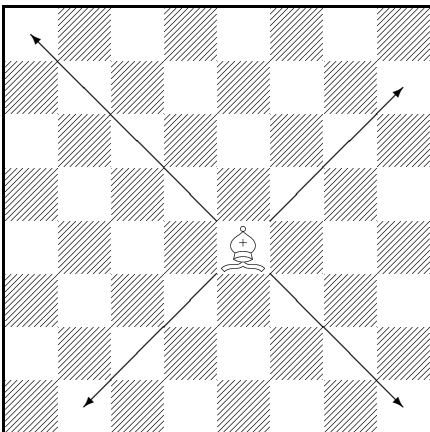
Tabelle 1: Steine beim Schach

Stein	Kurzbezeichnung	Symbol weiß	Symbol schwarz	Wert
König	K			
Dame	D			9
Turm	T			5
Läufer	L			3
Springer	S			3
Bauer				1



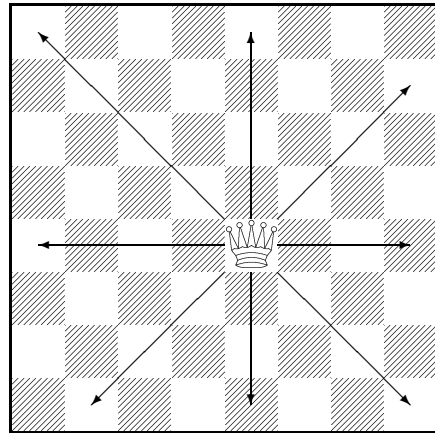
Der Läufer

Der Läufer zieht auf den Schrägen (Diagonalen) beliebig weit. Dadurch kann ein Läufer niemals ein ein Feld einer anderen Farbe gelangen. Daher unterscheidet man auch zwischen weißfeldrigen und schwarzfeldrigen Läufern.



Die Dame

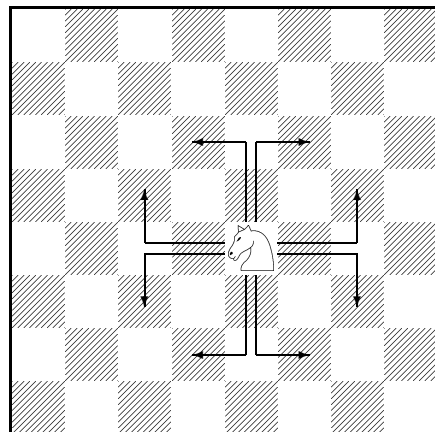
Die Dame ist nach dem König die mächtigste Figur. Sie vereint die Fähigkeiten von Turm und Läufer in sich und zieht entweder gerade oder diagonal.



Der Springer

Der Springer zieht auf das zweitnächste Feld, dessen Farbe sich von der Farbe des Ausgangsfeld unterscheidet. Oder anders gesagt: Zwei vor/zurück und einen zur Seite, oder zwei zur Seite und einen nach vorne/zurück.

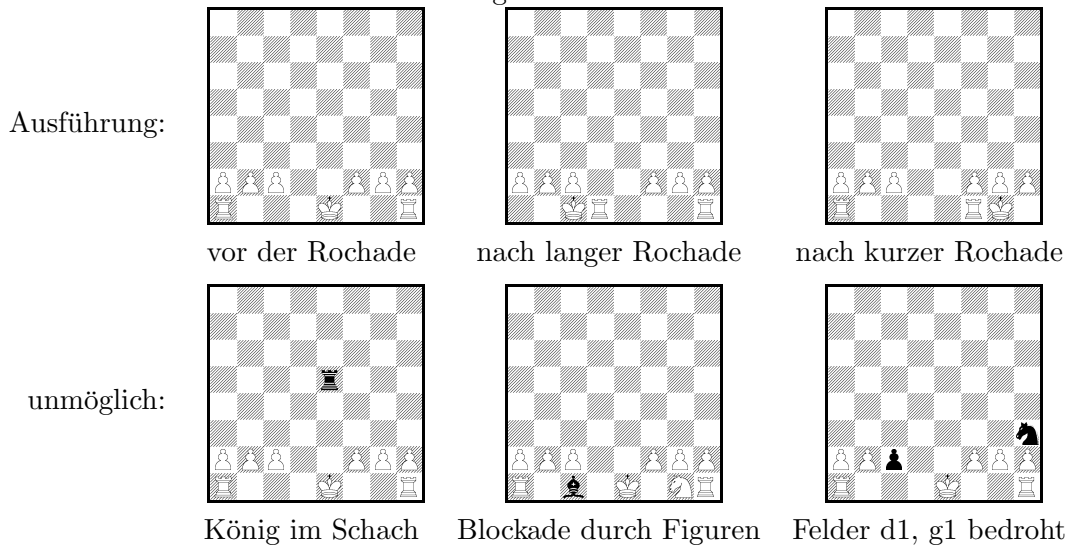
Der Springer ist die einzige Figur, die andere Figuren überspringen kann, d.h. es ist egal, ob auf dem Weg zum Zielfeld andere Figuren stehen.



Der König

Der König zieht in jede beliebige Richtung, aber immer nur ein Feld. Der König kann niemals geschlagen werden, er darf auf kein Feld ziehen, welches von gegnerischen Figuren bedroht ist.

Abbildung 1: Die Rochade



- ein eigener Stein zieht dazwischen und wehrt so das Schachgebot ab

2.4. Matt

Ziel des Schachspieles ist es, den gegnerischen König matt zu setzen. Dieses ist erreicht, wenn der König den Schachgeboten

nicht mehr ausweichen kann.

Die Diagramme in Abbildung 2 zeigen einige einfache Mattstellungen.

3. Einfache Mattbilder

Zuerst wollen wir uns ansehen, wie die Türme die Rollen. Falls der König einen Turm bedroht, zieht dieser auf seiner Reihe an den anderen Rand des Brettes. Folgendes Beispiel zeigt das Verfahren:

die Türme die Rollen. Falls der König einen Turm bedroht, zieht dieser auf seiner Reihe an den anderen Rand des Brettes. Folgendes Beispiel zeigt das Verfahren:

3.1. Matt mit Schwerfiguren

Das Verfahren ist bei allen Schwerfiguren ähnlich: Zuerst wird der König an den Rand des Brettes gedrängt. Dazu schneidet man ihm mit Turm oder Dame den Weg zur Brettmitte ab und zwingt ihn Reihe für Reihe an den Rand.

Mit zwei Türmen

Ein Turm sperrt den König ab, mit dem anderen wird dann durch ein Schachgebot eine neue Reihe erobert. Anschließend tauschen

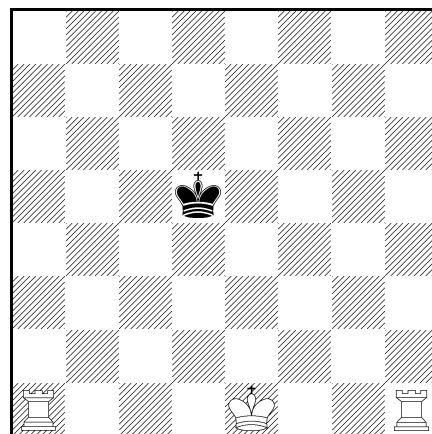
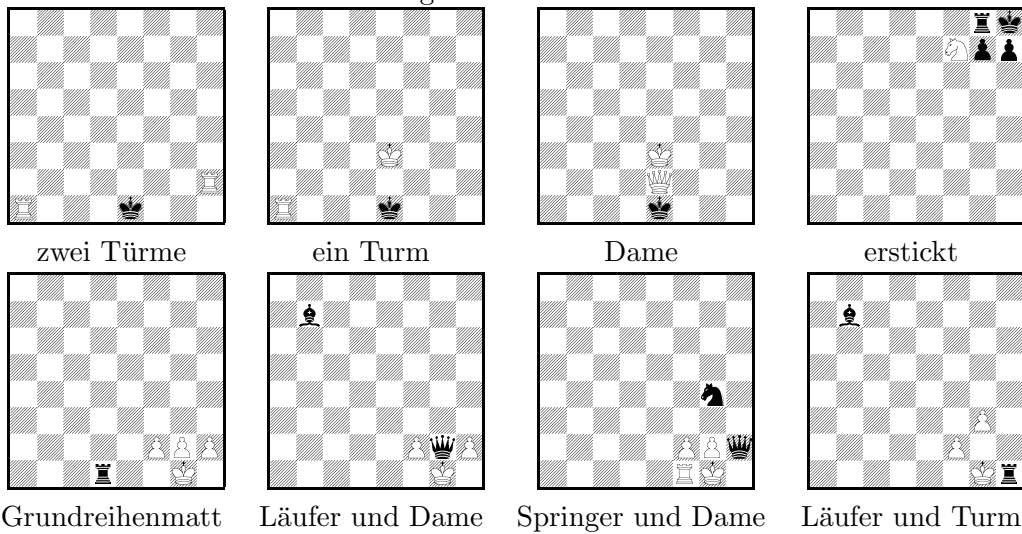


Abbildung 2: Einfache Mattbilder



- | | | |
|----|---------|--------|
| 1. | ♖h1-h5+ | ♔d5-c6 |
| 2. | ♖a1-a6+ | ♔c6-b7 |
| 3. | ♖a6-g6 | ♔b7-c7 |
| 4. | ♖h5-h7+ | ♔c7-d8 |
| 5. | ♖g6-g8♯ | |

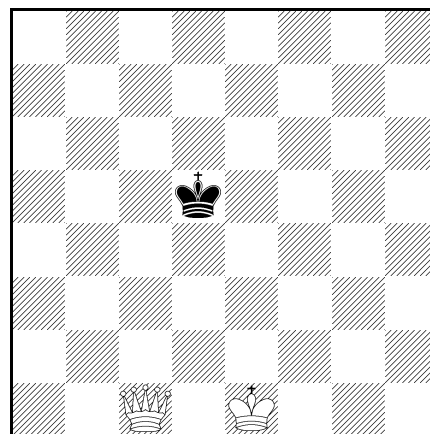
Mit Dame

Das Abdrängen geht am schnellsten, falls man den König zur Hilfe nimmt. Da es aber einfacher nur mit der Dame ist und man so ein Patt viel sicherer vermeiden kann, wird hier nur die längere Variante vorgestellt.

Beim Abdrängen mit der Dame nutzt man zwei Dinge aus:

- eine Dame kann den König in einem Eckbereich einsperren, ohne vom König angegriffen werden zu können
- im Schach herrscht Zugzwang, d.h. der gegnerische König muss einen Zug ausführen, auch wenn es ihn weiter in die Ecke drängt.

Daher schneidet man dem König mit der Dame den Weg in die Mitte ab und verfolgt ihn mit der Dame Schritt für Schritt an den Bretttrand.

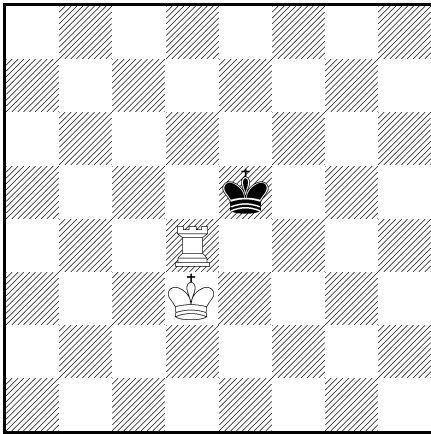


- | | | |
|-----|---------|--------|
| 1. | ♕c1-e3 | ♔d5-c4 |
| 2. | ♕e3-d2 | ♔c4-c5 |
| 3. | ♕d2-d3 | ♔c5-c6 |
| 4. | ♕d3-d4 | ♔c6-b5 |
| 5. | ♕d4-c3 | ♔b5-b6 |
| 6. | ♕c3-c4 | ♔b6-b7 |
| 7. | ♕c4-c5 | ♔b7-a6 |
| 8. | ♕c5-b4 | ♔a6-a7 |
| 9. | ♕e1-d2 | ♔a7-a6 |
| 10. | ♕d2-c3 | ♔a6-a7 |
| 11. | ♕c3-c4 | ♔a7-a6 |
| 12. | ♕c4-c5 | ♔a6-a7 |
| 13. | ♕c5-c6 | ♔a7-a6 |
| 14. | ♕b4-b6♯ | |

Mit einem Turm

Ein Turm alleine kann einen König nicht an den Rand drängen, also muß der eigene König mithelfen. Wieder spielt Zugzwang die entscheidene Rolle, denn wenn sich Turm und gegnerischer König diagonal gegenüber stehen (der eigene König muß natürlich den Turm decken), so muß der König näher an den Rand ziehen.

Das folgende Beispiel zeigt, wie man einen eingeschlossenen König matt setzt. Eine solche Stellung kann leicht erreicht werden.



- | | | |
|-----------|---------|--------|
| 1. | ... | ♔e5-f5 |
| Zugzwang! | | |
| 2. | ♖d4-e4 | ♔f5-g5 |
| 3. | ♔d3-e3 | ♔g5-f5 |
| 4. | ♔e3-f3 | ♔f5-g5 |
| 5. | ♖e4-f4 | ♔g5-g6 |
| 6. | ♔f3-g4 | ♔g6-h6 |
| 7. | ♖f4-f6+ | ♔h6-h7 |
| 8. | ♔g4-g5 | ♔h7-g7 |
| 9. | ♖f6-f5 | ♔g7-h7 |
| 10. | ♖f5-f7+ | ♔h7-h8 |
| 11. | ♔g5-g6 | ♔h8-g8 |
| 12. | ♖f7-f6 | ♔g8-h8 |
| 13. | ♖f6-f8♯ | |

4. Taktische Stellungsbilder

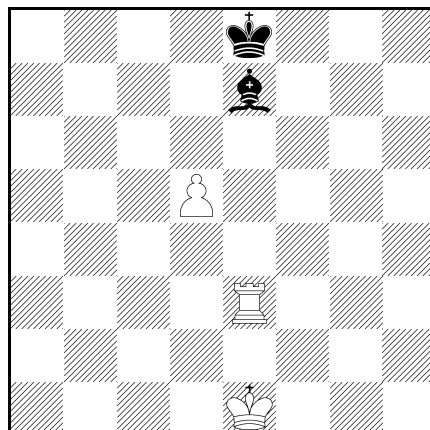
In diesem Kapitel werden einige taktische Dinge gezeigt, die in der Praxis häufig vorkommen und oft eine Partie entscheiden

können, da sie meist zu Materialverlust führen können.

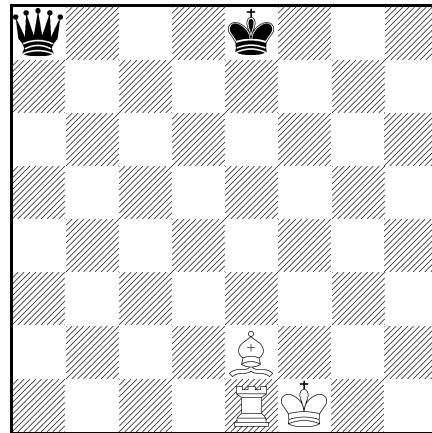
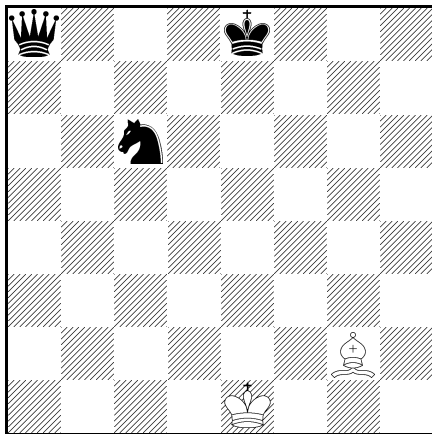
4.1. Der Doppelangriff

Die Fesselung

Von einer *Fesselung* spricht man immer dann, wenn eine Figur nicht wegziehen darf (oder sollte), weil dann der König im Schach stände oder eine andere wichtige Figur verloren ginge. In der folgenden Stellung darf der Läufer nicht ziehen:



Im nächsten Diagramm dürfte der Springer zwar ziehen, allerdings wäre dann im folgenden Zug die schwarze Dame verloren.



Daher: Möglichst nie wertvolle Figuren wie König, Dame, Turm oder nicht gedeckte Leichtfiguren so hinter potenziell abziehende Figuren des Gegners stellen!

Fesselungen aller Art sind meist sehr unangenehm und sollten wenn immer möglich vermieden werden! So können Fesselungen sehr schnell zum Verlust von Figuren führen, so könnte Weiß zum Beispiel im ersten Diagramm den Bauern von d5 nach d6 ziehen und im nächsten Zug den Läufer schlagen, da dieser ja nicht fliehen kann.

Das Doppelschach

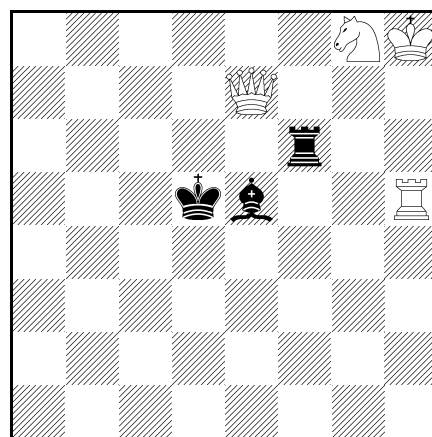
Beim *Doppelschach* geben zwei verschiedene Figuren gleichzeitig Schach. Dies ist möglich, wenn beim Abzugsschach die abziehende Figur wieder ein Schach bietet. Ein Doppelschach hat den Vorteil, dass die schachbietende Figur nicht geschlagen werden kann, so dass immer der König ziehen muss.

Das folgende Diagramm zeigt ein Beispiel. Obwohl beide Schach bietenden Figuren nicht ausreichend gedeckt sind, kann Schwarz doch keine schlagen und ist matt.

Das Abzugsschach

Beim *Abzugsschach* wird das Schach dem König nicht von der ziehenden Figur geboten, sondern entsteht dadurch, dass der Weg für eine andere Figur frei wird.

In der folgenden Stellung entsteht ein Abzugsschach, wenn Weiß z.B. den Läufer aus der e-Linie zieht, da so der Turm dem König ein Schach bietet. Man sieht auch sofort die Gefahr für Schwarz, da nach Le2-f3 der Läufer die Dame angreift, Schwarz aber die Dame nicht retten kann, da gleichzeitig der weiße Turm Schach bietet.

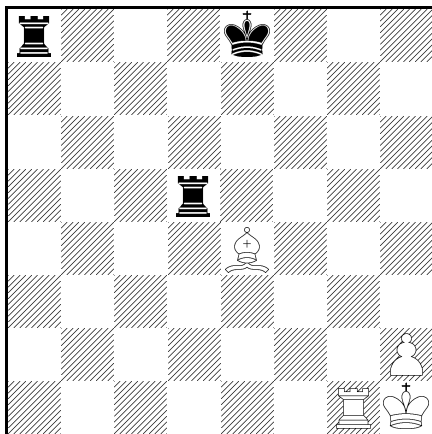


1. ... ♖f6-h6♯

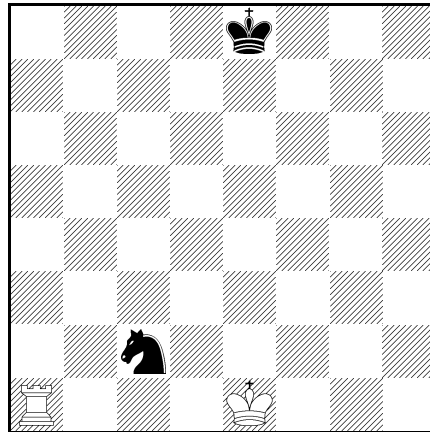
Der Spieß

Von einem *Spieß* spricht man, wenn ein Läufer auf einer Diagonalen mehrere (meist höherwertige) Figuren aufspießt. Falls nun eine der Figuren zieht, ist eine andere immer noch bedroht und kann geschlagen werden.

In der folgenden Stellung ist ein Turm verloren (Schwarz erhält nach Ta8-d8 nur einen Läufer dafür). Stünde aber auf g1 kein weißer Turm, so könnte Schwarz beide Türme durch Ta8-a1+ retten.

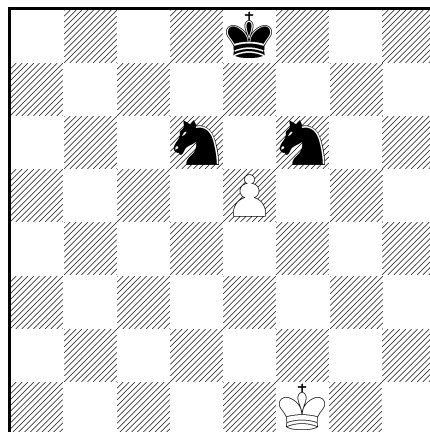


mehr als zwei Figuren angegriffen werden, spricht man auch von einer *Familiengabel*.



Die Gabel

Bei der *Gabel* greift eine Figur oder ein Bauer mehrer Figuren gleichzeitig an, so daß sich nicht alle in Sicherheit bringen können. Falls

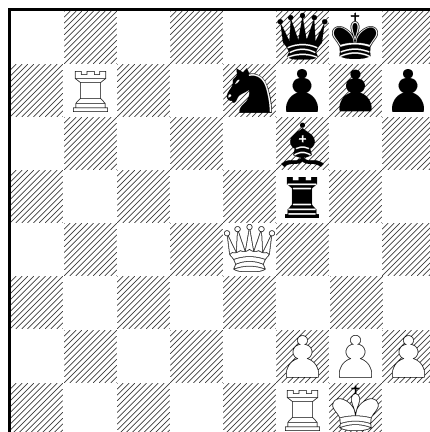


4.2. Weitere taktische Elemente

Neben dem direkten Angriff auf mehrere Figuren besteht noch weitere Möglichkeiten. So kann eventuell eine gegnerische Verteidigungsfigur getauscht oder von ihrer Aufgabe abzulenken werden.

Die Beseitigung der Schutzfigur

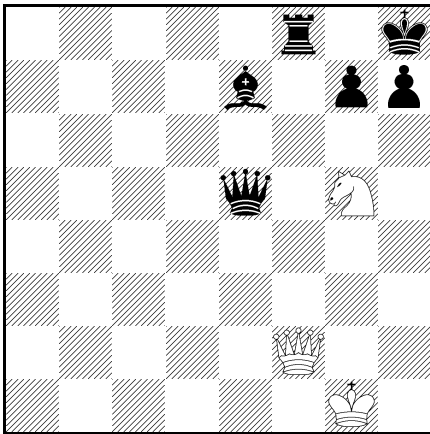
Eine Figur, die einen angegriffenen Stein deckt, wird getauscht oder durch ein Opfer beseitigt. Im folgenden Diagramm ist der angegriffene Turm nur durch den Springer auf e7 gedeckt.



4. Taktische Stellungsbilder

1. ♖b7×e7 ♘f6×e7
2. ♗e4×f5

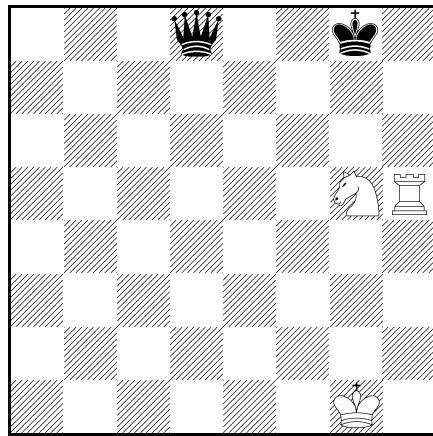
In diesem Beispiel wurde der Springer gebraucht, um eine eigene Figur zu decken. Es gibt aber auch Beispiele, bei denen die Deckung eines wichtigen Feldes gebrochen wird, im folgenden Beispiel das Feld für eine Springergabel.



1. ... ♖h3-f3+
2. ♔f2×f3 ♗h2×g1

Die Hinlenkung

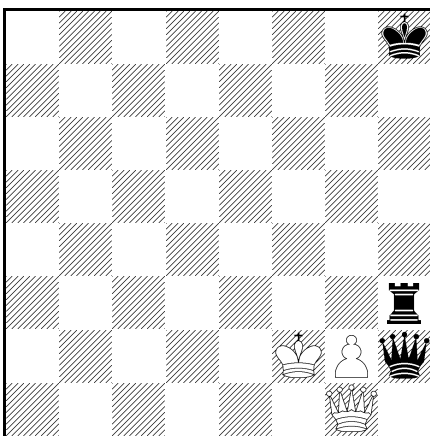
Im Gegensatz zur Ablenkung ist hier das Ziel, eine gegnerische Figur auf ein bestimmtes Feld zu lenken, so dass z.B. eine Gabel möglich ist.



1. ♗f2×f8+ ♘e7×f8
2. ♘g5-f7+

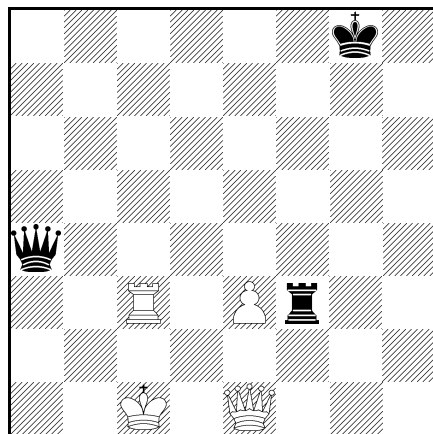
Die Ablenkung

Eine gegnerische Figur wird durch ein Opfer von ihrer Aufgabe abgelenkt. Im folgenden Beispiel wird der König von der Deckung der Dame abgelenkt.



1. ♖h5-h8+ ♔g8×h8
2. ♘g5-e7+

Im folgenden wird die Dame zu einem nicht vom König deckbaren Feld gelenkt.



1. ... ♖f3-f1
2. ♗e1×f1 ♗a4-a1+

5. Eröffnungen

Mit den ersten Zügen in einer Schachpartie wird der weitere Spielverlauf entscheidend bestimmt. Fehler, die hier gemacht werden, können im späteren Verlauf oft nur schwer wieder ausgebügelt werden. Im Laufe der Schachgeschichte sind viele Bücher über die Eröffnungen geschrieben worden. Die besten Züge in der Eröffnung bilden die sogenannte Eröffnungstheorie. Hier gibt es viele Namen, oft ist eine Eröffnung nach ihrem Erfinder, nach einem Land oder sogar nach Fabelwesen (z.B. Aljechin, Italienisch, Drachen) benannt.

Da es für Anfänger wenig sinnvoll ist, einzelne Eröffnungen mit allen Varianten auswendig zu lernen, wollen wir im folgenden einige Grundregeln und typische Fehler in der Eröffnungsphase kennenlernen.

Ziele in der Eröffnung sind die schnelle Entwicklung der eigenen Kräfte und die Besetzung des Zentrums. Um dies zu erreichen, helfen folgende Regeln:

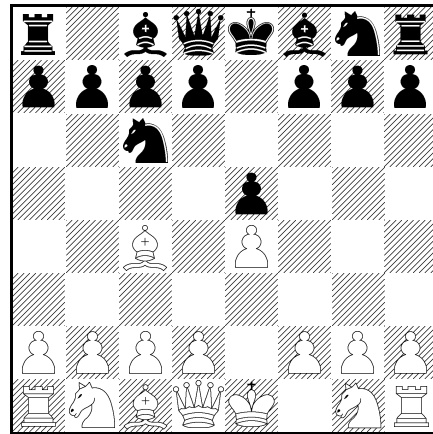
- Zentrumsfelder mit Bauern besetzen
- alle Leichtfiguren auf günstige Felder stellen
- keine Figur zwei- oder mehrmals ziehen
- Schutz der schwachen Felder f2 bzw. f7
- König durch Rochade in Sicherheit bringen
- unnötige Bauernzüge vermeiden (kostet Zeit und schwächt eventl. eigene Stellung)
- Schwerfiguren (besonders Dame) nicht zu früh ins Spiel bringen (sonst kann sie von gegnerischen Leichtfiguren immer wieder vertrieben werden, dies entwickelt den Gegner)

Die folgende Partie zeigt die Anwendung einiger dieser Regeln, aber auch, was passieren kann, wenn die Dame zu früh entwickelt wird.

1. e2-e4 e7-e5

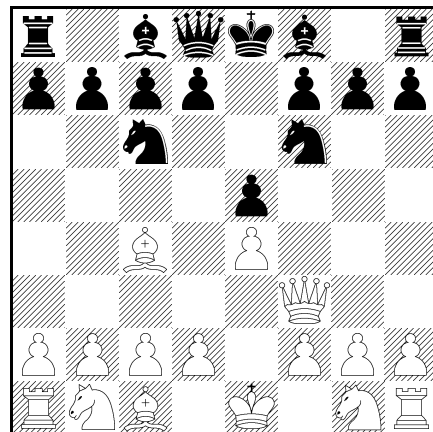
Beide ziehen den Königsbauern zwei Schritte nach vorn. Dies ist ein guter Zug, da das Zentrum besetzt wird und der Königsläufer befreit wird.

2. ♘f1-c4 ♟b8-c6



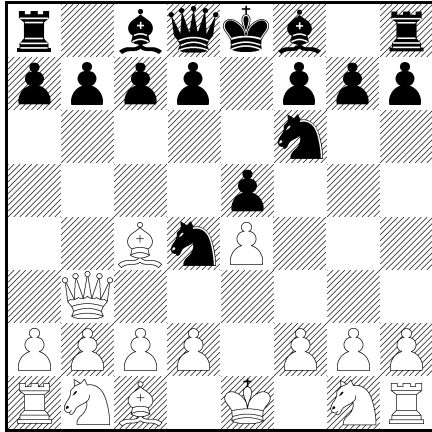
Weiß entwickelt den Läufer, Schwarz den Springer. Beides sind gute Züge, da damit Leichtfiguren auf gute Felder gestellt werden.

3. ♔d1-f3 ♞g8-f6



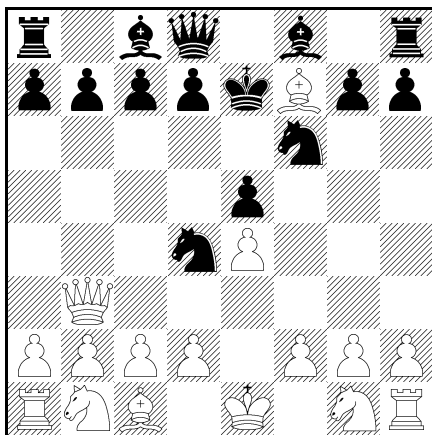
Weiß will mit der Dame von seinem Läufer unterstützt auf f7 Matt setzen. Schwarz erkennt die Gefahr und unterbricht mit seinem Springer die Linie.

4. ♕f3-b3 ♞c6-d4!



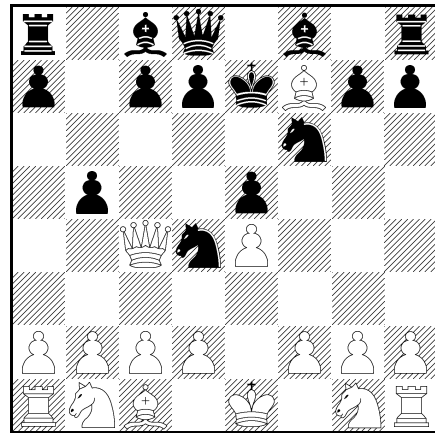
Weiß erneuert die Drohung, auf f7 zu schlagen, diesmal jedoch nur mit der Idee, einen Bauern zu gewinnen. Schwarz ignoriert die Drohung und will mit dem Springer die Dame schlagen.

5. ♕c4×f7+ ♖e8-e7



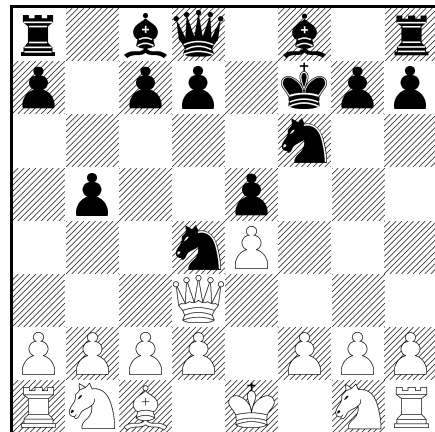
Weiß hat einen Bauern gewonnen und die Rochade des Gegner verhindert. Nun zeigt sich allerdings die Gefahr, die von verfrühten Damenmanövern ausgeht.

6. ♖b3-c4 b7-b5



Weiß möchte natürlich Dame und Läufer behalten. Schwarz greift erneut die Dame an.

7. ♖c4-d3 ♖e7×f7



Die weiße Dame hat kein Feld mehr, um den Läufer zu decken. Außerdem muß sie das Feld c2 decken, da der Springer mit Sd4xc2 den Turm zu gewinnen droht. Nun hat Schwarz nicht nur einen Materialvorteil, sondern hat auch schon mehr Figuren entwickelt als Weiß, der nur die Dame im Spiel hat.

Allerdings hat auch Schwarz in dieser Eröffnung im vierten Zug eine Regel verletzt, da er den Springer zum zweiten Mal gezogen hat, bevor alle anderen Figuren entwickelt waren. In diesem speziellen Fall war der Zug gut, da er eine starke Drohung aufstellt. Die Partie zeigt also auch, dass es natürlich auch Ausnahmen von den Grundregeln der Eröffnung gibt.

6. Strategie

„Pläne kann der Menschegeist in unermeßlicher Fülle ersinnen; von den Gründen sagt es Hamlet ähnlich, sie sind billig wie Brombeeren; aber Pläne, die sich bewähren, sind so schwer zu finden wie Gründe, die stichhaltig sind.“

Emanuel Lasker, zitiert aus [3]

Eine Strategie im Schach ist ein langfristiger Plan. Im Gegensatz einer taktischen Kombination, bei der in wenigen überschaubaren Zügen ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll, ist eine Strategie wie ein roter Faden, der sich durch die Partie zieht.

Um eine geeignete Strategie zu finden, muss zuerst die Stellung eingeschätzt werden. Bereits der erste offizielle Weltmeister Wilhelm Steinitz erarbeitete eine Reihe von Punkte als Grundlage für eine Stellungsbewertung. Einige dieser Punkte sollten aus dem Kapitel Eröffnungen schon bekannt sein, da natürlich in der Eröffnung versucht wird, diese Vorteile zu erreichen.

- Entwicklungsvorsprung: Wie viele Figuren sind schon entwickelt, stehen auf guten Feldern?
- Beherrschung des Zentrums: Direkt mit Bauern oder durch die Wirkung von Figuren
- größere Bewegungsfreiheit der eigenen Figuren, offene Linien für Türme, freie Diagonalen
- Bessere Bauernstellung
- schwache Felder im gegnerischen Aufbau
- offene oder geschwächte Stellung des feindlichen Königs
- Bauernmehrheit auf der königsfernen Seite
- Vorteil von Läuferpaar gegenüber Springer und Läufer oder zwei Springern

7. Bauernstrukturen

Genau wie alle anderen Figuren auch, können Bauern stark oder schwach sein. Schwache Bauern sind:

- *isolierte* Bauern, d.h. vereinzelte Bauern, die nicht durch eigene Bauern gedeckt werden können
- Bauern, die ihre Beweglichkeit verloren haben, z.B.
 - *blockierte* Bauern
 - *rückständige* Bauern
 - *Doppelbauern*

Beispiele für starke Bauern sind

- verbundene bewegliche Bauern
- *Freibauer*, d.h. Bauer, denen kein gegnerischer Bauer den Weg bis zur Umwandlung versperrt. Besonders stark sind von anderen Bauern gedeckte Freibauern.

Literatur

- [1] BÖNSCH, DR. ERNST: *Schachlehre für Lehrende und Lernende*. Sportverlag Berlin, zweite Auflage, 1987. ISBN 3-328-00195-6.
- [2] COLDITZ, KARL: *Schachkombinationen*. Falken Verlag, 1988. ISBN 3 8068 0649 7.
- [3] KOBLENZ, ALEXANDER: *Schachstrategie*. Falken Verlag, 1989. ISBN 3 8068 0584 9.
- [4] SCHUSTER, THEO: *Schach, das königliche Spiel*. Falken Verlag, 1990. ISBN 3 8068 1105 9.

Index

A

Ablenkung	10
Abzugsschach	8

B

Bauern	
blockierte	13
Doppel-	13
isolierte	13
rückständige	13
Bauernmehrheit	13
Bauernstellung	13
Beseitigung der Schutzfigur	9
Bewegungsfreiheit	13

D

Damenflügel	1
Doppelangriff	7
Doppelbauern	13
Doppelschach	8

E

Eckfelder	1
Entwicklungsvorsprung	13
Eröffnung	
Grundregeln	11

F

Familiengabel	9
Fesselung	7
Freibauer	13

G

Gabel	9
geschwächte Königsstellung	13

H

Hinlenkung	10
------------------	----

K

Königsflügel	1
--------------------	---

L

Läuferpaar	13
Leichtfiguren	1
Linie	1

M

Matt	4
------------	---

N

Notation	2
----------------	---

Q

Qualität	1
----------------	---

R

Reihe	1
Rochade	
kurze	4
lange	4

S

Schach	4
Abzugs-	8
Doppel-	8
Schachbrett	1
schlagen	2
schwache Felder	13
Schwerfiguren	1
Spieß	9
Startstellung	2
Steine	
Werte	2
Strategie	13

T

Turm	2
------------	---

Z

Zentrum	1, 13
Zug	2