
KAPITEL 1

DIE ANFANGSGRÜNDE

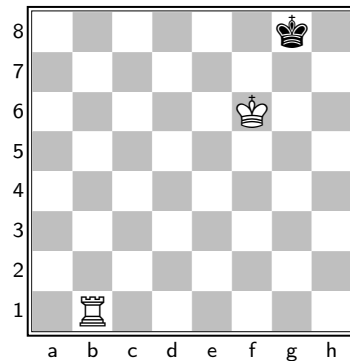
Vor allem muß der Anfänger die Bezeichnung der einzelnen Felder des Schachbretts erlernen und darin einige Übung erlangen. Die 64 Felder bilden senkrechte *Linien* und waagerechte *Reihen*. Die Linien werden von links nach rechts mit den Buchstaben **a-h** bezeichnet, die Reihen mit den Ziffern **1-8**. Danach ist die Bezeichnung jedes Feldes klar ersichtlich (siehe Nr. 1).

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

Nr. 1

Nehmen Sie bitte die beiden Könige, das sind die größten Figuren, weil sie die wichtigsten sind, und stellen Sie den weißen auf f6, den schwarzen auf g8. Dann nehmen Sie einen

weißen Turm, das sind die ganz dicken Figuren, die auch aussehen wie Türme einer alten Burg, und stellen Sie den Turm auf b1.

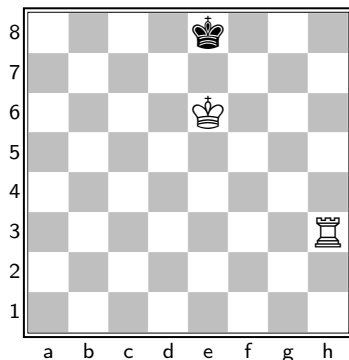


Nr. 2

Der Turm zieht von b1-b8, also in der gebräuchlichen Notation **1 ♖b1-b8**. Der Turm zieht, wie Sie sehen, gerade aus, und zwar nach allen Richtungen, er könnte also von b1 auch nach a1 oder nach d1, g1, h1 usw. ziehen. Also **1 ♖b1-b8**. Auf b8 angekommen, greift er den schwarzen König an, er zielt auf ihn, denn der steht nun in seiner Zugstraße. Einen solchen Angriff auf den König bezeichnet man mit dem Worte „Schach“ (= König) und man sagt dazu auch

„Schach!“ Weil nämlich ein Angriff auf den König, ein Schachgebot, immer und unter allen Umständen respektiert werden muß. Der angegriffene König muß sich auf irgendeine Weise dem Angriff entziehen. Aber wohin kann der König ziehen? Da der König immer nur einen Schritt nach allen Richtungen gehen darf, so kommen nur die Felder f8, h8, f7, g7 und h7 in Frage. Nach f8 darf er nicht, denn da wäre er ja noch gerade so dem Angriff des Turmes ausgesetzt wie auf g8. Und auf h8 stände er ebenfalls noch im Schach. Nach f7? Ein König darf niemals dem anderen zu nahe treten. Auf f7 wäre er ja im Schlagbereich des feindlichen Königs! Der König darf niemals auf ein Feld ziehen, auf das ein feindlicher Stein hinzielt, er würde sich ja damit in Schach begeben! Also darf er nicht nach f7 ziehen, und aus ganz demselben Grunde auch nicht nach g7. Aber das Feld h7? Das ist von keinem feindlichen Stein angegriffen, nach h7 darf und muß er ziehen. Also der ganze Zug lautet: **1 ♔b1-b8+** (dieses Zeichen bedeutet: Schach!) **1... ♚g8-h7**. In abgekürzter Notation schreibt man auch **1 ♔b8+ ♚h7**, indem man die Ausgangsfelder der Steine wegläßt.

Nun stellen Sie bitte die folgende Stellung auf:

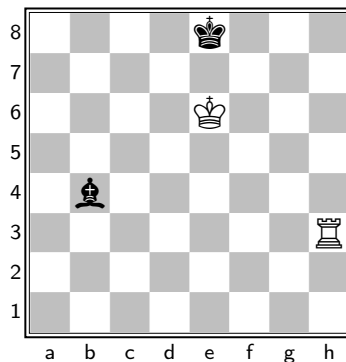


Nr. 3

den weißen König auf e6, den weißen Turm auf h3, den schwarzen König auf e8. Die Könige stehen einander in kürzester Entfernung – näher

dürfen sie ja nicht aneinander heran – gerade gegenüber, in *Opposition*, wie man sagt. Weiß zieht **1 ♔h3-h8**. Der Turm greift wieder den schwarzen König, der sich ja in seiner neuen Schußlinie befindet, an, der Turm bietet Schach, also **1 ♔h3-h8+**. Wie kann sich der schwarze König dem Schach entziehen? Nach f8 und d8 darf er nicht, denn da stände er gerade so in Schach wie auf e8. Nach e7, f7 und d7 darf er ebenfalls nicht, da er dem feindlichen König nicht zu nahe treten darf. Also kann er gar nicht mehr ziehen, er kann sich dem Schachangriff nicht entziehen. Dann ist er mattgesetzt und das Spiel ist aus, denn das Mattsetzen eines Königs ist das Ziel des Spiels. Weiß hat gewonnen. Der Zug wird demnach bezeichnet: **1 ♔h3-h8#**. Dieses Doppelkreuz bedeutet schachmatt (matt ist eigentlich ein persisches Wort und bedeutet soviel wie „tot“).

Stände in dem letzten Spiel noch ein schwarzer Läufer (die Läufer sind diese schlanken, mittelgroßen Figuren) auf b4,



Nr. 4

dann könnte das Matt noch verhindert werden, Schwarz könnte das Schach decken, sich dem Schachangriff entziehen, indem er auf **1 ♔h3-h8+** den Läufer b4 nach f8 zöge. Denn wie der Turm auf den geraden Linien nach allen Seiten zieht, so der Läufer auf den schrägen. Also der ganze Zug lautet jetzt: **1 ♔h3-h8+ ♞b4-f8**. Der Turm kann den Läufer zwar schla-

gen, 2 ♖h8×f8+ (das liegende Kreuz bedeutet: schlägt oder nimmt), aber da der König nach allen Seiten einen Schritt zieht, so begibt sich der Turm damit in den Zug- und Schlagbereich des Königs, der ihn also einfach wiederschlagen würde: 2... ♜e8×f8. Der König auf e8 deckt den Läufer f8. Also damit hätte Weiß nichts erreicht; es blieben nur die beiden Könige übrig und das Spiel wäre unentschieden, remis. Keiner hätte gewonnen, keiner hätte verloren.

Aber Weiß kann jetzt doch den Läufer gewinnen, erobern. Er muß sich nur überlegen, was wohl der Gegner im nächsten Zuge tun könnte. Den Läufer dürfte Schwarz ja nicht ziehen, denn sonst würde ja der König im Schach stehen. Kein Spieler darf einen Zug machen, der seinen König einem Angriff entblößt. Der Läufer dürfte also nicht ziehen, der Läufer ist *gefesselt*. Also könnte Schwarz, wenn er am Zuge wäre, nur den König ziehen, und zwar, da die Züge nach f7, e7 und d7 durch den weißen König verhindert sind, nur nach d8. Aber damit gäbe er ja die Deckung des Läufers auf und der könnte dann vom Turm ungestraft geschlagen werden. Aber nun ist ja *Weiß* am Zuge. Er macht nun einen Zug, der die Stellung im wesentlichen nicht verändert, nämlich 2 ♖h8-g8. Darauf muß der schwarze König nach d8 ziehen, 2... ♜e8-d8 und nun schlägt der Turm den Läufer: 3 ♖g8×f8, oder vielmehr 3 ♖g8×f8+, denn der Turm greift ja auf f8 wieder den König an. Der hat nur einen einzigen Zug: 3... ♜d8-c7. Mit dem Übergewicht des Turmes muß nun Weiß gewinnen, wie wir später sehen werden. Der Turm kann gegen den einzelnen König immer das Schachmatt erzwingen.

Solch einen Zug, wie ihn Weiß im 2. Zuge gemacht hat, der im Grunde genommen ganz leer ist – Weiß hat eigentlich gar nichts gemacht, sondern die Zeit, das *Tempo*, vertrödelt; er hat sich nur zum Schein seiner Zugpflicht entledigt, um den Gegner zur Veränderung der Stellung zu zwingen – einen solchen Zug nennt man

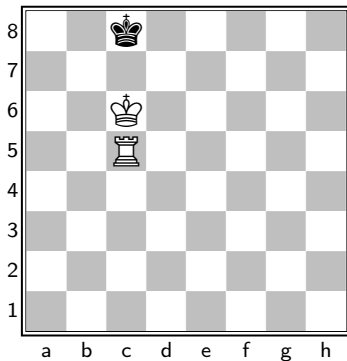
einen Tempozug; scherzhaft, aber sehr bezeichnend, auch „Ziehzug“. Und damit hat Weiß den Gegner in „Zugzwang“ gebracht.

Weiß hatte statt des Turmzuges einen andern Zug, mit dem er ebenfalls den schwarzen König gezwungen hätte, die Deckung des Läufers aufzugeben, nämlich 2 ♜e6-f6. Auch darauf muß der schwarze König ziehen, nach d8 oder d7, und der Turm könnte den Läufer schlagen.

Nehmen wir noch einmal das Stellungsbild Nr. 2 vor. Nach dem dort ausgeführten Zuge 1 ♖b1-b8+ ♜g8-h7 macht Weiß wieder einen Tempozug, deren er jetzt sehr viele zur Verfügung hat; der Turm kann nämlich, ohne die Stellung wesentlich zu verändern, von b8 nach a8, c8, d8, e8 oder f8 ziehen. Nur nicht nach g8 oder h8, denn dort würde ihn ja der schwarze König schlagen; Weiß hätte also den Turm eingestellt. Wenn er aber einen der richtigen Tempozüge macht: 2 ♖b8-a8 oder 2 ♖c8, 2 ♖d8, 2 ♖e8, 2 ♖f8, so hat Schwarz nur einen Zug. Nach g8 oder h8 darf der König nicht ziehen, da er sich ja damit in die Schußlinie des Turmes begäbe. Nach g7 oder g6 darf er nicht wegen der Unnahbarkeit des weißen Königs. Also bleibt ihm nur das Feld h6. Also: 2... ♜h7-h6. Jetzt befinden sich die Könige wieder in Opposition, immer eine sehr gefährliche Stellung für den Verteidiger, weil der eine König dem andern drei Felder nimmt. Der weiße Turm gibt jetzt auf h8 Schach und das ist zugleich Matt, denn die drei Felder g7, g6 und g5 sind dem schwarzen König durch den weißen verwehrt, und die Felder h7, h6 und h5 von dem Turm angegriffen. Also 3 ♖a8 bzw. 3 ♖c8, 3 ♖d8, 3 ♖e8, 3 ♖f8 -h8#. Das Spiel ist aus, Weiß hat gewonnen.

Ganz ähnlich verläuft das folgende (Nr. 5), sehr kuriose Spiel, das aber für Anfänger äußerst lehrreich ist. Die Könige stehen wieder in Opposition, also sind wieder Mattwendungen möglich. Weiß kann merkwürdigerweise jeden beliebigen Turmzug machen, immer wird er in

drei Zügen mattsetzen. Er muß nur immer den schwarzen König in die Oppositionsstellung zurückzwingen.



Nr. 5

Z.B. 1 ♖c5-h5 ♕c8-d8. Jetzt muß Weiß verhindern, daß der König über die e-Linie entweicht. Das geschieht einfach dadurch, daß der Turm diese Linie besetzt: 2 ♜h5-e5. Jetzt muß der König wieder zurück in die Oppositionsstellung. 2... ♕d8-c8 3 ♖e5-e8♯.

Oder (1 ♖c5-h5) 1... ♕c8-b8. Jetzt zwingt Weiß den König durch 2 ♜h5-a5! zurück nach c8. 2... ♕b8-c8 3 ♖a5-a8♯.

Oder 1 ♖c5-e5 ♕c8-d8 2 ♖e5-e6 oder -e4, -e3, -e2, -e1 2... ♕d8-c8 3 ♖e6 bzw. 3 ♖e4 usw. -e8♯.

Oder 1 ♖c5-d5 ♕c8-b8 2 ♖d5-a5 ♕b8-c8 3. ♖a5-a8♯.

Oder 1 ♖c5-b5 ♕c8-d8 2 ♖b5-e5 usw.

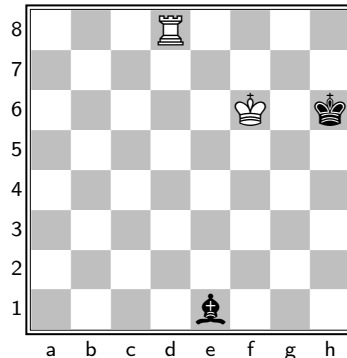
Oder 1 ♖c5-a5 ♕c8-b8 (bzw. 1... ♕d8 2 ♖e5 usw.) 2 ♖a5-a1 (oder -a2, -a3, -a4, -a6) 2... ♕b8-c8 3 ♖a1 bzw. 3 ♖a2 usw. -a8♯.

Oder 1 ♖c5-c4, -c3, -c2 oder -c1 1... ♕c8-d8 2 ♖c4 bzw. 2 ♖c3, 2 ♖c2, 2 ♖c1 -e4 bzw. -e3, -e2, -e1 2... ♕d8-c8 3 ♖e4 bzw. 3 ♖e3, 3 ♖e2, 3 ♖e1 -e8♯. Bzw. (1 ♖c4, 1 ♖c3, 1 ♖c2, 1 ♖c1) 1... ♕c8-b8 2 ♖c4 bzw. 2 ♖c3, 2 ♖c2, 2 ♖c1 -a4 bzw. -a3, -a2, -a1 2... ♕b8-c8 3 ♖a4 bzw. 3 ♖a3, 3 ♖a2, 3 ♖a1 -a8♯.

Es wird dem Anfänger eine gute Übung sein, alle die möglichen Turmzüge, die ich hier gar

nicht erwähnt habe, ebenfalls durchzuprobieren und das Matt nach dem gegebenen Schema auszuführen.

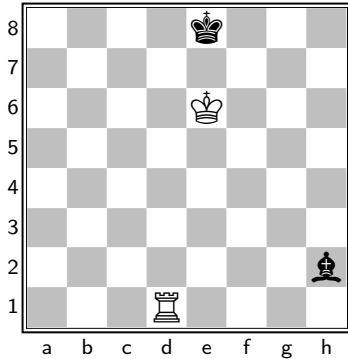
Verändern wir die Stellung etwas, indem wir wieder einen schwarzen Läufer hinzufügen.



Nr. 6

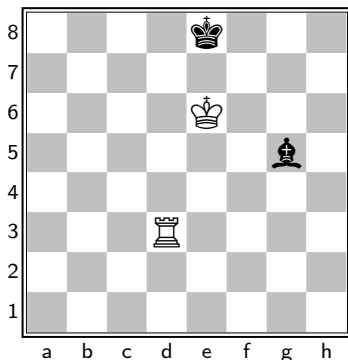
Schwarz ist am Zuge. Weiß ist eben mit dem König von f7 nach f6 gegangen, um jetzt ♖d8-h8♯ zu drohen. Schwarz hat nun einen ausgezeichneten Zug zur Verfügung, der das Matt verhindert und zugleich alle Siegeshoffnungen des Weißen zunichte macht. Das ist 1... ♗e1-h4+! (ein Ausrufungszeichen kennzeichnet einen sehr guten, ein Fragezeichen einen schlechten Zug). Darauf kann Weiß seine Absicht, mattzusetzen, nicht ausführen, denn Schach geht vor, ein Schach muß respektiert werden. Der weiße König zieht also von f6 nach f7, e6, e5 oder f5. Nach e7 darf er natürlich nicht, da er dort genau so im Schach stände wie auf f6. Nach einem dieser Königszüge schlägt nun der Läufer h4 den Turm d8. Der Königszug nach f6 war offenbar ein grobes Versehen, das den Turm gekostet hat. Weiß hat das Läufer-schach auf h4 übersehen. Schwarz andererseits hat das Versehen des Gegners richtig ausgenützt. Nach 2... ♗h4×d8 kann er zwar das Spiel nicht gewinnen, denn ein einzelner Läufer kann den feindlichen König nicht mattsetzen. Aber er hat wenigstens die Partie gerettet, hat das Spiel unentschieden, remis gemacht.

Zwischen Turm und Läufer sind sehr interessante Kämpfe möglich. So in den folgenden Stellungen, wobei das Wesentliche die Opposition der Könige ist, die immer Mattwendungen ermöglicht, wie wir sie bereits kennengelernt haben.



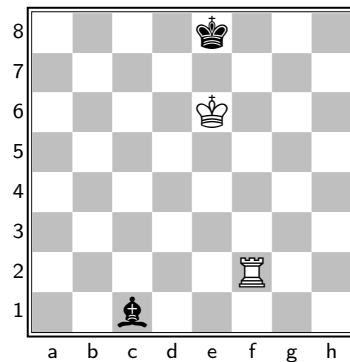
Nr. 7

Weiß zieht **1 ♖d1-h1** und greift den Läufer an, d.h. er droht ihn zu schlagen. Der Läufer kann nun nach g3, f4, c7 oder b8 ziehen. Zieht er nach e5 oder d6, so schlägt ihn der weiße König, in dessen Bereich er sich damit begeben hat, und zieht er nach g1, so schlägt ihn der Turm. Zieht der Läufer nach g3, f4, c7 oder b8, so gibt der Turm h1 auf h8 das von früher schon bekannte Matt. Zieht statt des Läufers der schwarze König, so schlägt der Turm den Läufer und Weiß gewinnt durch das Übergewicht des Turmes.



Nr. 8

In dieser Stellung hat Weiß wieder einen sehr starken Angriffszug zur Verfügung, nämlich **1 ♜d3-g3!**. Der Turm greift den Läufer an. Zieht dieser beliebig, z.B. nach d2 oder h4, so setzt der Turm g3 auf g8 matt. Zieht der Läufer, was besser ist, nach h6 (**1... ♜g5-h6**) oder e7, so kann er auf **2 ♜g3-g8+** auf f8 dazwischenziehen (**2... ♜h6-f8**) und das Schach decken. Aber nun gewinnt Weiß durch den uns schon bekannten „Tempozug“ **3 ♜g8-h8** (oder auch durch **3 ♜e6-f6**) **3... ♜e8-d8** **4 ♜h8xf8+** den Läufer und das Spiel.

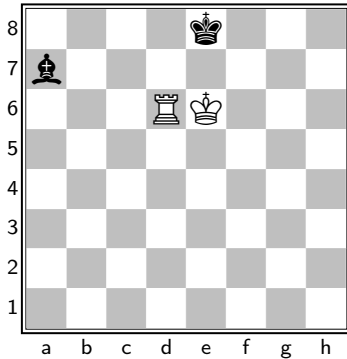


Nr. 9

Hier gewinnt Weiß ganz ähnlich durch **1 ♜f2-c2**, indem er den Läufer angreift und zugleich Schachmatt durch **2 ♜c2-c8** droht. Schwarz zieht am besten **1... ♜c1-g5**, um auf **2 ♜c2-c8+** den Läufer auf d8 dazwischenzuziehen (**2... ♜g5-d8**), verliert ihn aber durch einen Tempozug des Turmes nach b8 oder a8, oder auch durch **3 ♜e6-d6**, denn der schwarze König muß ziehen und die Deckung des Läufers aufgeben, der dann geschlagen wird.

In dieser Stellung (Nr. 10) ist der Entscheidungszug **1 ♜d6-a6**. Zieht der Läufer auf der Diagonale a7-g1 (außer nach b6, wo ihn der Turm schlägt), so folgt **2. ♜a6-a8#**. Zieht der Läufer aber nach b8, **1... ♜a7-b8**, so geschieht ebenfalls **2 ♜a6-a8**. Damit ist der Läufer angegriffen, der Turm droht ihn zu schlagen. Der Läufer kann aber nicht entfliehen, denn zöge er,

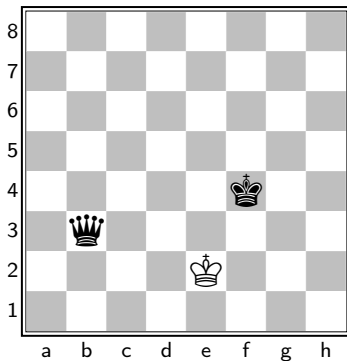
so stände ja der schwarze König in Schach und das darf nicht sein.



Nr. 10

Der Läufer ist also gefesselt und da ihn sein König nicht decken kann (was der Fall wäre, wenn dieser auf d8 stände; dann könnte er nämlich nach c8 oder c7 ziehen, womit der Läufer geschützt, gedeckt wäre); da er ihn also nicht decken kann, so wird der Läufer geschlagen, und Weiß gewinnt, indem er später das Matt erzwingt.

Bitte stellen Sie den weißen König auf e2, den schwarzen auf f4 und die schwarze Dame – das ist die zweitgrößte Figur, sie wird auch Königin genannt – auf b3.



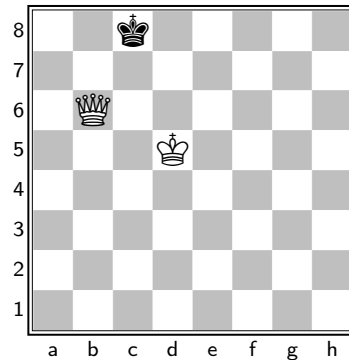
Nr. 11

Die Dame vereinigt die Gangart des Turmes und des Läufers, sie zieht gerade und schräg wie

der König, nur beliebig weit. Sie ist weitaus die stärkste Figur. Mit ihr den einzelnen König mattzusetzen, ist nicht schwer. Man drängt ihn an den Rand und stellt den eigenen König ihm gegenüber. Nur muß man sich hüten, den feindlichen König „patt“ zu setzen. Patt ist, wer, ohne im Schach zu stehen, nicht ziehen kann. Pattschluß gilt gleich remis. Im obigen Spiel wird das Matt folgendermaßen herbeigeführt:

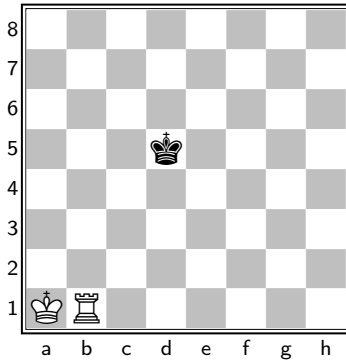
1... ♖b3-c2+. Dies treibt den König schon auf die erste Reihe und gerade dem schwarzen König gegenüber. 2 ♜e2-f1 ♜f4-f3 3 ♜f1-e1 ♜c2-e2# oder 3 ♜c2-c1# bzw. 3 ♜f1-g1 ♜c2-g2#. Oder 2 ♜e2-e1 ♜f4-f3 3 ♜e1-f1 ♜c2-f2# oder 3 ♜c2-b1, -c1, -d1#.

Wenn in der folgenden Stellung



Nr. 12

Weiß den König nach c6, d6 oder e6 zieht, so kann Schwarz nicht ziehen. Die Felder b8, b7, c7 und d8 sind ihm von der Dame genommen und das Feld d7 vom König. Schwarz hat also, ohne im Schach zu stehen, keinen Zug. Er ist demnach „patt“ und das Spiel gilt als unentschieden, remis. Weiß muß diesen Fehler vermeiden und das Matt auf folgende Weise herbeiführen: 1 ♜b6-a7 ♜c8-d8 2 ♜d5-d6. Immer die so wirksame Oppositionsstellung einnehmen! Der schwarze König kann jetzt nur nach c8 (2... ♜d8-c8) oder e8 gehen. Im ersten Fall wird er durch 3 ♜a7-c7 oder 3 ♜a8 (das



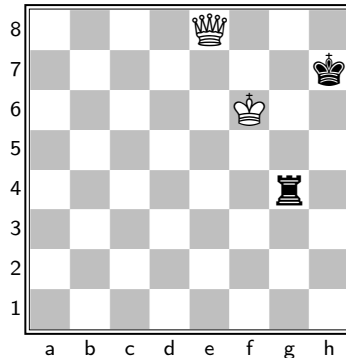
Nr. 16

1 ♔a1-b2. Auch hier nähert man zunächst den König. Überhaupt muß diese Figur hier viel mehr ziehen als bei dem Matt durch die Dame. **1... ♕d5-d4** **2 ♖b2-c2 ♕d4-e4** **3 ♜b1-b5.** Weiß nimmt dem König die fünfte Reihe; er will ihn auf die erste drängen. **3... ♗e4-d4** **4 ♗c2-b3.** Nur keine nutzlosen Schachgebote! **4... ♕d4-e4** **5 ♖b3-c3 ♗e4-f4** **6 ♗c3-d3 ♕f4-g4** **7 ♕d3-e3 ♗g4-g3!** Auf 7... ♗h4 erlangt Weiß mit **8 ♗f3!** ♗h3 die Opposition und setzt durch **9 ♜h5#** matt. **8 ♜b5-g5+.** Wenn die Könige in Opposition stehen, dann ist ein Schach am Platze, denn es treibt den König um eine Linie bzw. Reihe näher an den Rand. **8... ♗g3-h4.** Greift den Turm an, was der Anfänger nicht übersehen darf! **9 ♗e3-f4 ♗h4-h3** **10 ♗f4-f3!** ♗h3-h2!. Auf 10... ♗h4 folgt **11 ♜a5** (oder **11 ♜f5**, **11 ♜e5** usw.) **11... ♗h3** **12 ♜h5#**. **11 ♗g5-g8** (oder -g6, -g7). Ja nicht **11 ♗g2+** ♗h1 **12 ♗f2** oder **12 ♗g3** wegen Patt! Dagegen führt **11 ♜h5+** ♗g1 **12 ♜h8** (oder **12 ♜h7**, **12 ♜h6** usw.) **12... ♗f1** **13 ♜h1#** ebenso rasch zum Matt. **11... ♗h2-h1!** Oder **11... ♗h3** **12 ♜h8#**. **12 ♗f3-f2 ♗h1-h2** **13 ♗g8-h8#**.

Dame gegen Turm

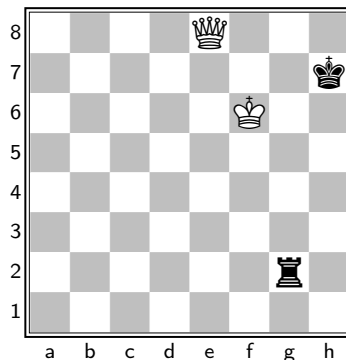
Sehr reizvoll ist der Kampf von Dame gegen Turm. Sowie dieser sich von seinem König

trennt, geht er dadurch verloren, daß die Dame Schach gibt und zugleich den Turm angreift, also durch einen Doppelangriff. Mitunter erfolgt dieser Doppelangriff schon im ersten Zug, wie in dem folgenden Spiel:



Nr. 17

1 ♜e8-h5+. Die Dame greift König und Turm an. Schwarz hat keinen andern Zug, da er vor allem den König aus dem Schach ziehen muß, als **1... ♗h7-g8**, worauf die Dame den Turm mit Schach schlägt. Auch durch **1 ♜e8-d7+** würde die Dame beide Steine angreifen und den Turm erobern, denn er darf nicht etwa auf g7 dazwischenziehen, da dieses Feld auch vom weißen König angegriffen ist, so daß die Dame den Turm schlagen kann, noch dazu mit Schachmatt. Auch in dem folgenden Spiel erfolgt der Doppelangriff sofort:



Nr. 18