

Dietrich Schlotter

**Intensivkurs Schach
Ein Lern- und Lehrbuch
für
Anfänger und ihre Lehrer**

Dietrich Schlotter

Intensivkurs Schach

Ein Lern- und Lehrbuch
für
Anfänger und ihre Lehrer

2. berichtigte und erweiterte Auflage

Copyright © 2016 Dietrich Schlotter

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors (Verlages) unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Gedruckt in

Satz: Dietrich Schlotter

Die Diagramme wurden unter Verwendung des Schachprogramms
„Fritz Version 8 SE“ der Firma ChessBase GmbH erstellt.

Umschlag:

Herstellung:

ISBN

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Das Schachbrett und die Steine	1	Das Remis	56
Die Gangart der Steine	5	Tote Stellung	
Die Notation	6	Einigung	
Notation der Stellung		Stellungswiederholung	
Notation eines Zuges		50-Züge-Regel	
		Sonderfall: Dauerschach	
		Patt	
Aufgaben / Lösungen		Zusammenfassung	65
		Aufgaben / Lösungen	
Der König	12	Die Dame	72
Aufgaben / Lösungen			
Der Turm	29	Mattführung mit Dame und König gegen König	75
Die Gangart			
Das Schlagen		Aufgaben / Lösungen	
Das Schach(gebot)	32	Mattführung mit Dame und Turm gegen König	88
Das Matt	35		
Mattführung mit Turm und König gegen König	38	Dauerschach mit der Dame	94
Aufgaben / Lösungen			
Mattführung mit 2 Türmen gegen König	47	Die Gabel	96
Das Matt am Rand			
Das Matt in der Brettmitte		Die Fesselung	99
		Ziel: Materialgewinn	
Aufgaben / Lösungen		Ziel: Stellungsvorteil	
		Aufgaben zu D, T, K	
		Lösungen	

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Der Bauer	108	Fesselung mit Läufer	185
Die Quadrat-Regel	113	Läufer und Bauer im Endspiel	190
Endspiel König und Bauer gegen König	117	Aufgaben / Lösungen	
Der Randbauer		Der Springer	196
Endspiel mit b- bis g-Bauer	122	Die Wirkungskraft	
Schlüsselfelder		Die Springergabel	
Blockade durch König		Springer als Verteidiger	
Aufgaben / Lösungen		Aufgaben / Lösungen	
Der Bauer als Verteidiger	140	Der Tausch von Steinen und ihr relativer Wert	214
Gegenseitige Blockade		Materieller Tauschwert	
Grenzbereiche		Gestörtes Gleichgewicht	
Relative Blockade			
Sperrwirkung vor König			
Dame plus Turm gegen schützende Bauern	161	Besondere Züge	222
		Schlagen „en passant“	
		Die Rochade	
Pattgefahr mit Bauer(n)	167	Ergänzungen zur Notation	228
Aufgaben zu D, T, B		Kurznotation	
Lösungen		Kommentare	
Der Läufer	174	Die Eröffnung	230
Die Wirkungskraft		Der 1. Zug und vier Grundsätze	
Materieller Wert		1. e2-e4 e7-e5	
Typisches Matt		Der schutzlose König	
Binom $D + L / T + L$		Erfolgreiche Fallen	

	Seite		Seite
Die Eröffnung	247	Das Binom L + S	312
Die natürliche Antwort		Mattsetzen mit L + S	
Gefahren für die Dame		Typische Mattbilder	
Der 5. Grundsatz		Methode des Déletang	
Zusammenfassung		W-Methode	
		Partiebeispiel	
Entwicklung und Zentrum	254	Zusammenfassung	
Bauernloser Aufmarsch		Ein wichtiger Endspieltyp	327
Kampf ums Zentrum		Isolierte Freibauern	
Der Gabeltrick		Strukturmerkmale	
		Der strategische Plan	
Aufgaben / Lösungen			
Offene Turmlinien	268	Ein Freibauer (Mehrbauer)	341
Definition		als Köder im Endspiel	
Entstehung		Gewinnpläne	
Fernziel		Gleichgewichtsstellung	
Hindernisse		Schaffung des Freibauern	
Beherrschung			
Die Bedeutung der 7. und 8. Reihe	277	Schlussbetrachtung	355
Typisches Matt		mit einer Turnierpartie	
Materialgewinn			
Der Schnittpunkt			
Druck im Endspiel			
Zur Angriffsmarke			
Aufgaben / Lösungen			
Komplette Partien	298		
Capablanca - Burn			
Marshall – Capablanca			
Mieses - Capablanca			

Vorwort

Der Plan, dieses Buch zu schreiben, entstand während meiner Arbeiten zur Vorbereitung des Unterrichts in einer Schacharbeitsgemeinschaft für Schüler im Alter ab 11 Jahre bis 14 Jahre. Ich durchforstete meine eigene kleine Schachbibliothek, wie sie wohl jeder Enthusiast, der sich als Amateurspieler über viele Jahre auch im Turnierspiel versucht hat, zur Weiterbildung angelegt hat. Was ließ sich aus diesen Büchern eventuell für den Anfängerunterricht gebrauchen? Welches Ziel sollte man überhaupt anstreben?

Dann fing ich an, speziell nach Schachbüchern für Neulinge zu suchen und diese durcharbeiten. Und so erstklassig diese Werke, geschrieben von weltweit bekannten Schachgroßmeistern und offiziellen Trainern, auch sein mochten, ich stieß immer wieder auf dieselbe Tatsache: für einen absoluten Anfänger, der das Schachspielen vom Nullpunkt beginnend erst lernen will, wurde der Lernstoff viel zu kompakt präsentiert und im kleinen Detail nicht ausreichend erklärt. Aus eigener, früherer Unterrichtserfahrung wusste ich, dass zu Beginn viel mehr Fragen auftauchen und also auch beantwortet werden müssen, als sich die Schachmeister scheinbar vorstellen können. Zum Selbstlernen oder Nacharbeiten muss der Anfänger in jedem Falle in kleineren Schritten voran geführt werden.

Und so entstand die Idee, diese Lücke zu füllen. Das Ziel ist, dem Schachschüler – Jugendlicher oder Erwachsener - zu zeigen, wie er eine sinnvolle Schachpartie spielen kann. Von Beginn an soll er lernen, Spielzüge zu machen, die mit dem eigentlichen Gedanken des Schachspiels, dem Mattsetzen, in irgendeinem Zusammenhang stehen, nicht aber nur isoliert irgendwelche nach den Spielregeln mögliche Bewegungen der Steine auf dem Schachbrett auszuführen. Bereits mit wenigen Figuren soll er richtig spielen, eine Stellung analysieren, Pläne entwickeln und Entscheidungen treffen, bis er schließlich mit allen Steinen eine komplette zielgerichtete Partie bis zum Ende führen kann.

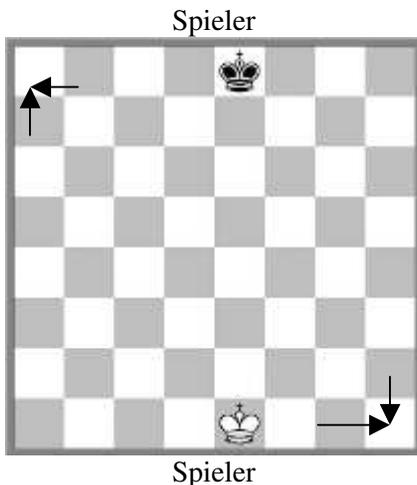
Lehrern, die sich aus Zeitmangel nicht freiwillig mit in die Tiefe gehender Unterrichtsvorbereitung für eine Schacharbeitsgemeinschaft beschäftigen wollen, soll dieses Buch als Ersatz dienen und ihnen die Arbeit erleichtern.

Kapitel 1

Das Schachbrett

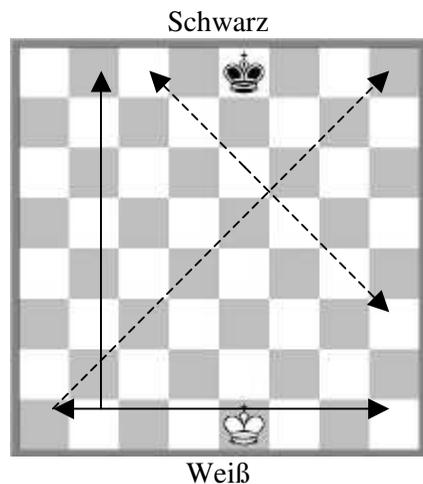
Das Schachbrett besteht aus 64 einzelnen quadratischen Feldern, die zu einem Spielfeld mit der Seitenlänge von jeweils 8 Feldern ($8 \times 8 = 64$) angeordnet sind. Helle und dunkle – man sagt allgemein weiße und schwarze – Felder wechseln sich ab. Das Schachbrett wird immer so hingelegt, dass jeder der beiden Spieler aus seiner Blickrichtung rechts direkt vor sich ein weißes Eckfeld hat, wie in Diagramm Nr.1 zu sehen ist.

Diagramm 1



Um sich mit anderen Schachspielern über die Position der Figuren auf dem Schachbrett verständigen zu können, haben sämtliche Felder eine international gültige Bezeichnung, einen „Namen“. Die beiden weißen Eckfelder im Diagramm Nr.1 werden zum Beispiel als a8 bzw. h1 benannt.

Diagramm 2a



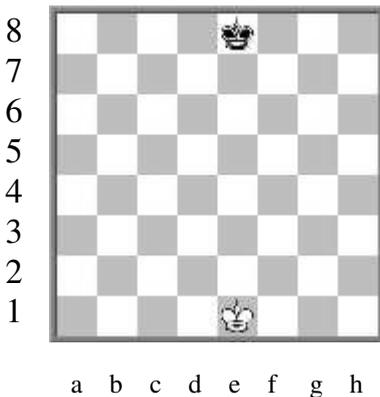
Wie kommt es zu diesen Bezeichnungen für die einzelnen Felder? Dazu muss man sich merken, dass sich die senkrecht (vertikal) in Richtung zum Gegenspieler liegenden Felder derselben Spalte, wie im Diagramm Nr. 2a durch einen Pfeil markiert, alle auf einer „Linie“ befinden, hier als Beispiel auf der *b-Linie*. Im Gegensatz dazu

bilden sämtliche waagrecht (horizontal) nebeneinander liegende Felder derselben Zeile, im Diagramm Nr.2a durch einen Doppelpfeil markiert, eine „**Reihe**“, in diesem Falle die *1. Reihe*.

Der Spieler mit den weißen Steinen (Weiß) hat die 1. Reihe direkt vor sich, und von ihm aus gesehen werden die Reihen nummeriert und als 1., 2., 3. usw. bis 8. Reihe bezeichnet. Der Spieler mit den schwarzen Steinen (Schwarz) hat also die 8. Reihe direkt vor sich.

Diagramm 2b

Schwarz



Weiß

Die **1.** bzw. **8. Reihe** nennt man auch die **Grundreihe**. Von der 1. Reihe aus gesehen werden die acht Linien von links nach rechts

mit den Buchstaben a bis h bezeichnet. Die linke **Randlinie** ist also die a-Linie, während rechts die h-Linie liegt. Die Schachbretter sind sehr häufig dementsprechend an den Rändern mit großen oder kleinen Buchstaben und den Zahlen für die Reihen versehen (vgl. Diagramm Nr.2b). Um nun ein einzelnes Feld exakt zu benennen, zum Beispiel das linke Eckfeld auf der 1. Reihe, wird jeweils an den *klein* geschriebenen Buchstaben der Linie „a“, auf der das Feld liegt, die Zahl der Reihe „1“ angehängt, sodass dieses Feld „a1“ heißt. Entsprechend wird es mit allen 64 Feldern gemacht. Im Diagramm Nr.2b stehen die beiden Figuren – es sind der weiße und der schwarze König – auf den Feldern e1 bzw. e8, was der Position in der Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett entspricht.

Die Sprache der Schachspieler benutzt häufig einen weiteren Begriff für die Lage von bestimmten Feldern auf dem Schachbrett, der von der üblichen Bedeutung dieses Wortes abweicht. Es handelt sich um den Ausdruck „**Diagonale**“, der eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich jeweils nur an den Ecken berühren, bezeichnet. Diagramm Nr.2a zeigt beispielhaft zwei Diagonalen (nur Felder gleicher Farbe), markiert

durch einen *gestrichelten* Doppelpfeil bzw. Pfeil. Wer genau hinsieht und die Anzahl der zur jeweiligen Diagonale gehörenden Felder nachzählt, stellt fest, dass die beiden Diagonalen unterschiedlich lang sind. Diagonale a1-h8 besteht aus acht Feldern, die Diagonale c8-h3 dagegen nur aus sechs. Die beiden längsten (großen) Diagonalen (a1-h8 und a8-h1) haben jeweils acht, die vier kürzesten (a2-b1, a7-b8, g1-h2 und g8-h7) nur zwei Felder.

Die **Anfangsstellung der Figuren** auf dem Schachbrett ist die folgende:

Diagramm 3



Die weißen Steine werden in der 1. und 2. Reihe, die schwarzen in der 7. und 8. Reihe von den beiden jeweils sich gegenüberstehenden, gegeneinander kämpfenden Spie-

lern aufgestellt. Es liegt deshalb auch nahe zu vermuten, dass zwischen 4. und 5. Reihe eine gedachte „**Grenze**“ (gestrichelte Markierung) verläuft, die sozusagen das natürliche Einflussgebiet der beiden Parteien, die weiße bzw. schwarze Bretthälfte gegeneinander absteckt.

Die Spielsteine

Schon an der äußeren Form und in der Praxis auch an der Größe der Steine kann man jeweils die zwei großen Gruppen, nämlich die **Figuren** auf der 1. und 8. Reihe und die **Bauern** auf der 2. und 7. Reihe erkennen.

Die **Gruppe der Figuren** jeder Partei besteht aus fünf verschiedenen Figuren, nämlich aus:

- ein König (K)
- (jeweils abgekürzt geschrieben)
- eine Dame (D)
- zwei Türme (T)
- zwei Läufer (L)
- zwei Springer (S)

also insgesamt acht Figuren.

In der Anfangsstellung steht, was man sich leicht merken kann, die *weiße Dame auf dem weißen Feld d1* und die *schwarze Dame auf*

dem *schwarzen Feld* d8. Dazu noch eine kleine Eselsbrücke: „Die Dame liebt ihre Farbe!“ Nebenan haben die Könige auf e1 bzw. e8 ihren Platz. Entsprechend diesen Grundpositionen wird die Hälfte des Schachbrettes mit den Linien a bis d als **Damenflügel**, die andere Hälfte mit den Linien e bis h als **Königsflügel** bezeichnet, was der schnellen Orientierung dient, wenn man sich über eine bestimmte Stellung der Steine auf dem Schachbrett unterhält.

Diagramm 4



Damenflügel Königsflügel

Neben dem König werden dann ein Läufer auf f1 (f8), ein Springer auf g1 (g8) und ein Turm auf h1 (h8) und spiegelbildlich neben der Dame ein weiterer Läufer auf c1 (c8), ein Springer auf b1 (b8) und schließlich der Turm auf a1 (a8) positioniert (vgl. Diagramm Nr.3).

Die **Bauern** werden zur genaueren Beschreibung entsprechend der Linie, auf der sie stehen, als a-Bauer, b-Bauer usw. bezeichnet. Da die a-Linie und die h-Linie den linken bzw. rechten Rand des Spielfeldes bilden, nennt man die auf diesen beiden Linien stehenden Bauern auch „**Randbauern**“.

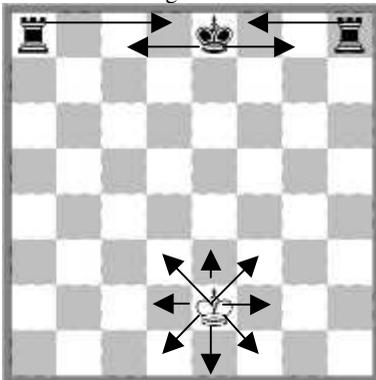
In den folgenden Kapiteln wird das Schachbrett immer so gezeigt, dass die 1. Reihe (weiße Grundreihe) unten liegt. Damit der Lernende sich ab sofort darin übt, sich die beschriebenen Züge und die entstandenen Positionen mit der Lage der Felder in Gedanken vor seinem geistigen Auge vorzustellen, werden die Zahlen der Reihen und die Buchstaben der Linien an den Rändern des Brettes weggelassen. Dieses Training ist unbedingt erforderlich, weil man bei der zusammenhängenden Planung mehrerer Züge die zukünftig entstehende Stellung wirklich „*sehen*“ muss, ohne die Steine auf dem Brett tatsächlich zu bewegen.

Kapitel 2

Die Gangart der Steine

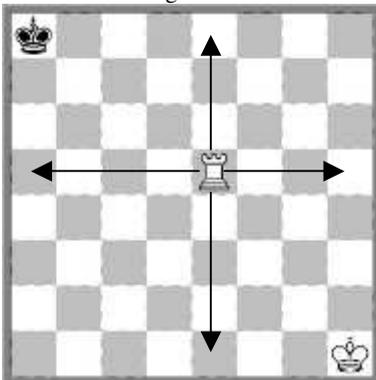
Jeder Stein zieht entsprechend seiner speziellen Gangart, zum Beispiel vorwärts oder rückwärts

Diagramm 5



Der König

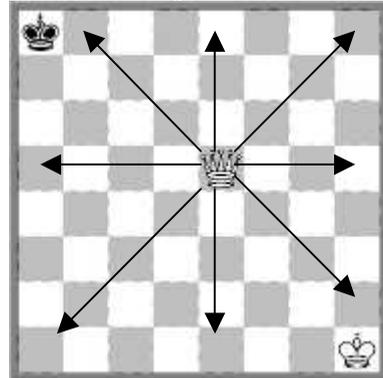
Diagramm 6



Der Turm

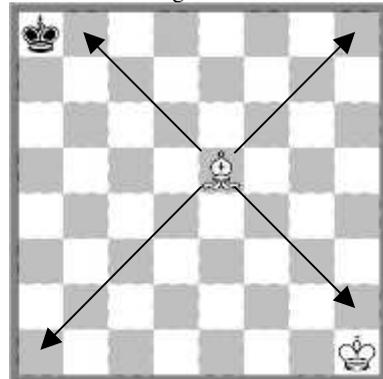
auf einer Linie, einer Reihe oder Diagonale. Die Diagramme Nr.5 bis 8 zeigen eine Übersicht.

Diagramm 7



Die Dame

Diagramm 8



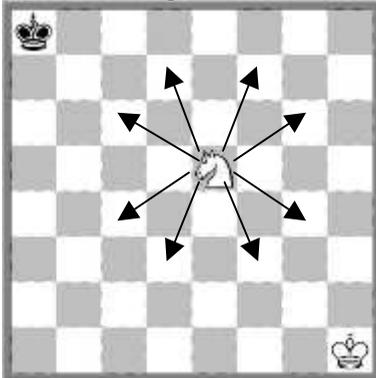
Der Läufer

Der Springer bewegt sich davon abweichend in vollkommen anderer Weise (vgl. Diagramm Nr.9), und nur er darf eigene oder gegnerische Steine überspringen.

Ein Stein darf niemals ein Feld betreten, auf dem bereits ein Stein

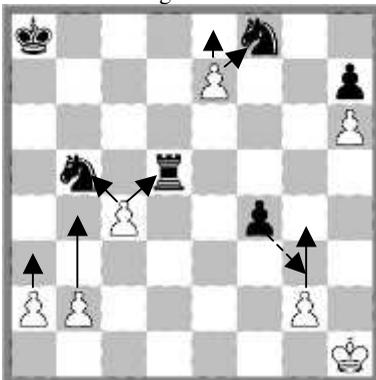
der gleichen Partei steht. Zieht ein Stein auf ein Feld, das von einem *feindlichen* Stein besetzt ist, so wird der feindliche Stein „geschlagen“ und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt.

Diagramm 9



Der Springer

Diagramm 10



Der Bauer

Weitere Einzelheiten später.

Kapitel 3

Die Notation

Nachdem wir uns durch die in den Diagrammen Nr.5 – Nr.10 eingezeichneten Pfeile einen groben Überblick über die Bewegungsmöglichkeiten der verschiedenen Figuren und der Bauern verschafft haben, ergibt sich aus praktischen Gründen die Notwendigkeit, eine bestimmte Stellung der Steine auf dem Schachbrett und die Züge, die einzelne Steine während einer Partie machen, kurz und eindeutig beschreiben zu können. Dazu dient die folgende Methode, die auch *algebraische Notation* genannt wird.

Die Notation einer Stellung

Um die Position einer *Figur*, d.h. von König, Dame, Turm, Läufer oder Springer auf dem Schachbrett zu beschreiben, wird an den Anfangsbuchstaben der Figur (als Abkürzung für ihren Namen) die Bezeichnung des Feldes, auf der sie positioniert ist, angehängt. Zum Beispiel steht im Diagramm Nr.5 der weiße König auf dem Feld e2, sodass die korrekte Notation „Ke2“ ist. Die Notation der voll-

ständigen Position in Diagramm Nr.5 sieht dann wie folgt aus:

Weiß: Ke2

Schwarz: Ke8, Ta8, Th8

Für die Bauern wird keine Namensabkürzung benutzt, sondern es genügt, wenn das Feld, auf dem ein Bauer steht, genannt bzw. aufgeschrieben wird. Die Notation der vollständigen Position in Diagramm Nr.10 ergibt somit:

Weiß: Kh1, a2, b2, c4, e7, g2, h6

Schwarz: Ka8, Td5, Sb5, Sf8, f4, h7

Die Notation eines Zuges

Um den Zug eines Steines, den man spielt, zu beschreiben, erfolgt zuerst die Notation der *aktuellen* Position auf dem *Ausgangsfeld*, dann wird ein Trennstrich gesetzt und zuletzt das *Zielfeld* notiert. Als Beispiel dient das Diagramm Nr.6, in dem der Turm von e5 auf die 7. Reihe ziehen soll.

Position des Turmes: Te5

Zielfeld: e7

Man notiert dann in korrekter Schreibweise (*vollständige algebraische Notation*): Te5-e7

Zieht im Diagramm Nr.10 der a-Bauer (Bauer auf der a-Linie) wie markiert, schreibt man entsprechend der aktuellen Position (a2) und dem Zielfeld (a3): a2-a3.

Man beachte, dass bei einem Bauernzug eine Namensabkürzung für den Stein bei der aktuellen Position (a2) wiederum entfällt.

Im Diagramm Nr.10 soll der c-Bauer nach b5 ziehen und den Springer auf b5 schlagen.

Position des Bauern: c4

Zielfeld: b5

Für das *Schlagen* wird statt des Trennstrichs als Symbol ein „x“ geschrieben.

Dann ergibt sich als korrekte Schreibweise (*vollständige algebraische Notation*): c4xb5

Wird mit einem Zug gleichzeitig dem König ein *Schach* gegeben – was das ist, lernen wir etwas später – wird hinter die Notation des Zielfeldes noch ein Kreuzzeichen (+) angehängt.

Weitere Einzelheiten (spezielle Züge und abgekürzte algebraische Notation) folgen später. Außerdem genügt an dieser Stelle der Hinweis, dass in vielen Schachbüchern statt des Anfangsbuchstabens der Figur das entsprechende Figurensymbol wie in den Diagrammen für die Notation benutzt wird.

Aufgaben zu Schachbrett, Gangart der Steine und Notation

1. Zu Diagramm Nr.5

a)
Schreibe die möglichen Züge des weißen Königs in vollständiger algebraischer Notation auf. Die Pfeilspitzen zeigen sämtliche Zielfelder.

b)
Steht der schwarze König in seiner Anfangsstellung?

2. Zu Diagramm Nr.6

a)
Schreibe die Notation der Stellung auf.

b)
Der Turm soll auf die h-Linie ziehen. Notiere den Zug korrekt.

c)
Wie sieht die Notation aus, wenn der Turm auf die 1. Reihe zieht?

3. Zu Diagramm Nr.7

a)
Beschreibe die Position der Figuren durch die Notation.

b)
Beschreibe die Position der Dame

vollständig mit den Begriffen der Schachsprache, die im Zusammenhang mit der Lage von Feldern auf dem Schachbrett definiert wurden.

c)
Schreibe den Zug auf, wenn die Dame im ersten Zug auf ein weißes Feld einer Randlinie zieht.

4. Zu Diagramm Nr.8

Schreibe sämtliche Züge des Läufers auf, die die folgende Bedingung erfüllen:

a)
er zieht so nah wie möglich an den König der eigenen Partei heran,

b)
er stellt sich auf ein Feld, das so weit wie möglich von dem gegnerischen König entfernt liegt.

c)
Benenne die Diagonalen, auf denen der Läufer aktuell steht.

5. Zu Diagramm Nr.9

Der Springer steht auf einem schwarzen Feld. Er kann nur auf die durch Pfeilspitzen markierten Felder ziehen.

- a)
Notiere die Position des Springers korrekt.
- b)
Auf wie viele verschiedene Felder könnte er ziehen?
- c)
Wie viele Zielfelder sind weiß?
- d)
Liegt eines der Zielfelder auf der Linie, auf der der Springer steht? Wenn ja, notiere es.
- e)
Liegt eines der Zielfelder auf der Reihe des Ausgangsfeldes? Wenn ja, notiere es.
- f)
Notiere alle Felder, die zu den beiden Diagonalen gehören, auf denen der Springer steht.

Erst wenn sämtliche Fragen beantwortet und die gestellten Aufgaben erledigt sind, sollte der Lernende die eigene Lösung mit den vorgegebenen Lösungen vergleichen, um eventuelle Fehler festzustellen, die Gründe für die richtige Antwort selbständig herauszufinden und notfalls den Text zu den betreffenden Kapiteln nochmals durcharbeiten. Eine Wiederholung kann nie schaden.

6. Zu Diagramm Nr.10

- a)
Der b-Bauer soll wie markiert auf ein schwarzes Feld ziehen. Notiere den Zug.
- b)
Der c-Bauer soll den Turm schlagen. Notiere den Zug.
- c)
Auf welchen Reihen stehen die schwarzen Bauern?
- d)
Steht ein schwarzer Bauer in seiner Anfangsstellung? Wenn ja, notiere die Position.

Lösungen zu Aufgaben Schachbrett, Gangart der Steine und Notation

1. Zu Diagramm Nr.5

a)

Ke2-d3, Ke2-e3, Ke2-f3, Ke2-d2,
Ke2-f2; Ke2-d1, Ke2-e1, Ke2-f1
(Insgesamt sind 8 Züge möglich,
und zwar auf sämtliche direkte
Nachbarfelder.)

b) ja

2. Zu Diagramm Nr.6

a)

Weiß: Kh1, Te5
Schwarz: Ka8

b) Te5-h5

c) Te5-e1

3. Zu Diagramm Nr.7

a)

Weiß: Kh1, De5
Schwarz: Ka8

b)

Die Dame steht auf der e-Linie,
der 5. Reihe und den Diagonalen
a1-h8 bzw. b8-h2

(Ergänzende Erklärung: Das Feld
e5 bildet den *Schnittpunkt*)

c)

De5-h5

(Erklärung: der horizontale Dop-
pelpfeil markiert die Bewegungs-
richtungen zu den Randlinien, h5
ist weiß und liegt auf einer der
Randlinien. a5 ist ein dagegen
schwarzes Feld.)

4. Zu Diagramm Nr.8

Die Doppelpfeile markieren die
Bewegungsrichtungen des Läufers
von Weiß:

a) Le5-h2

b)

Le5-a1, Le5-h8, Le5-h2

(Ergänzende Erklärung: sämtliche
3 Zielfelder liegen 7 Felder vom
schwarzen König entfernt, und
dies ist die größte Entfernung von
einem anderen Feld, die es auf
dem Schachbrett überhaupt gibt.)

c)

Es sind die Diagonalen a1-h8 und
b8-h2
(schwarzfeldriger Läufer).

5. Zu Diagramm Nr.9

Der Springer steht auf einem schwarzen Feld. Er kann nur auf die durch Pfeilspitzen markierten (weißen) Felder ziehen.

a) Se5

b) 8 Felder

c) 8 Felder

d) Nein

e) Nein

f) a1, b2, c3, d4, e5

(Position, Schnittpunkt der Diagonalen), f6, g7, h8, b8, c7, d6, f4, g3, h2

6. Zu Diagramm Nr.10

a) b2-b4

(Ergänzende Erklärung: keine Namensabkürzung für den Bauern vor dem Ausgangsfeld!)

b) c4xd5

(Ergänzende Erklärung: Sonderzeichen für das Schlagen statt Trennstrich)

c)

Auf der 4. Reihe und der 7. Reihe

d) ja, h7

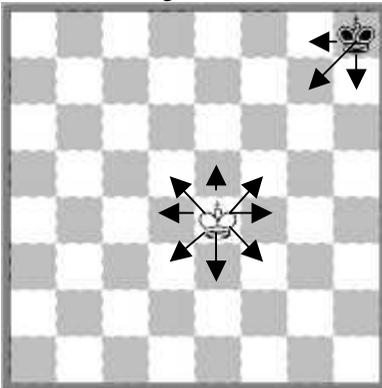
Kapitel 4

Der König

Zu Beginn soll der Lernende die wichtigste Figur des Schachspiels, den König, kennen lernen. Er wird dabei auch erfahren, warum diese Figur so wichtig ist und er ihm deshalb die volle Aufmerksamkeit schenken muss.

Die **Spielregel** besagt, dass der König von seinem Standfeld aus – in *jede* Richtung – auf ein beliebiges *benachbartes Feld*, das nicht von einem (oder mehreren) gegnerischen Stein(en) angegriffen wird, ziehen darf.

Diagramm 11



Das Diagramm zeigt für den Ke4, dass er sich von dort auf der

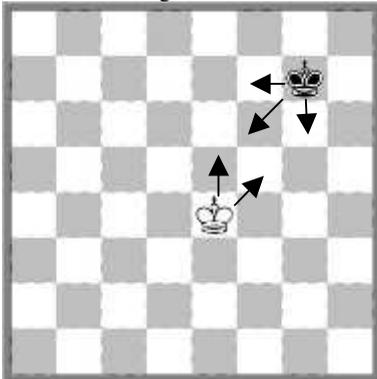
e-Linie vorwärts nach e5 oder rückwärts nach e3, seitwärts auf der 4. Reihe nach d4 oder f4 und auf den beiden *Diagonalen* nach d3 oder f5 sowie d5 oder f3 bewegen könnte. Keines dieser genannten Felder wird von einem gegnerischen Stein angegriffen. In diesem Beispiel ist sehr leicht zu erkennen, dass die den weißen König umgebenden *Zielfelder* vom Gegner nicht angegriffen (bedroht) sind, d.h. nicht im Einwirkungsbereich eines schwarzen Steines liegen. Denn die einzige Figur des Gegners, der schwarze König, steht auf h8 und sein Wirkungsradius reicht nur bis zu den Feldern g8, g7 und h7 (*Zielfelder* des schwarzen Königs). Die Anzahl der Felder, auf die eine Figur ziehen kann, ist ein erster Anhaltspunkt für die **Bewertung der Wirkungskraft der Figur**. Ein König hat *höchstens 8 Zielfelder* (z.B. Ke4). In der obigen Position entfaltet bei dieser Einschätzung der weiße König im Augenblick eine größere Kraft als der schwarze König, der *von der Ecke aus nur drei Zielfelder* hat.

Auch wenn in dieser Stellung Schwarz am Zuge wäre, würde sich an den Zugmöglichkeiten von Weiß nichts ändern, denn **eine der wichtigsten Regeln des Schachspiels** lautet:

Die Parteien (Weiß und Schwarz) **ziehen** (machen einen Zug) jeweils **abwechselnd**.

Nach **1. ... Kh8-g7** ergibt sich die Stellung lt. Diagramm Nr.12, und man erkennt, dass der schwarze König nur das Feld f6 als das dem weißen König nächstgelegene Feld, nicht aber e5 und f5 und auch kein anderes Zielfeld des weißen Königs bedroht.

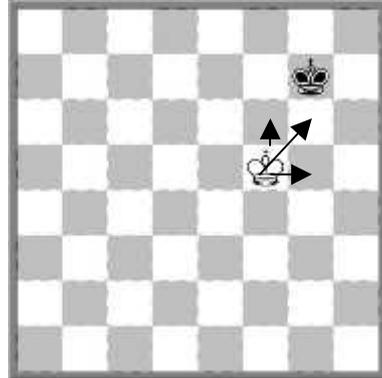
Diagramm 12



Weiß kann also im nächsten Zug seinen König, ohne gegen eine Regel zu verstoßen, **2. Ke4-f5** ziehen, und es entsteht die Position lt. Diagramm Nr.13. Die Markierungen durch Pfeile machen deutlich, dass *nach* diesen beiden Zügen die Felder f6 und g6 sowohl für den schwarzen König (vgl. Diagramm Nr.12) als auch für den weißen (vgl. Diagramm Nr.13)

Zielfelder sein könnten. Sie liegen jetzt jeweils in ihrem Einwirkungsbereich.

Diagramm 13



Kann Schwarz nun **2. ... Kg7-f6** ziehen?

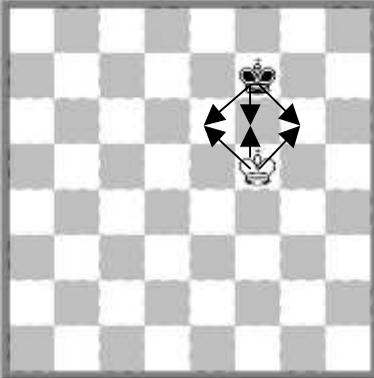
Die Antwort lautet natürlich: „Nein!“ Aber warum? Nun, weil die *Spielregel*, wie bereits vorher erwähnt, dies absolut verbietet. Das Feld f6 wird vom weißen König *angegriffen*, also darf der schwarze König dort nicht hinziehen. Dies gilt in Diagramm Nr.13 ebenso für g6.

Schwarz kann jedoch den Zug **2. ... Kg7-f7** machen und so die Stellung lt. Diagramm Nr.14 herbeiführen.

Die beiden Könige stehen sich nun auf der f-Linie gegenüber, und dadurch sind für beide Parteien

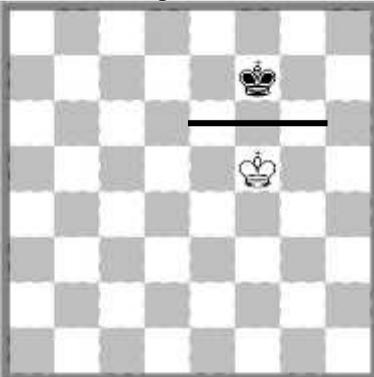
drei ihrer möglichen Zielfelder, nämlich e6, f6 und g6, identisch.

Diagramm 14



Sie dürfen diese Felder aber nicht betreten, sodass zwischen ihnen eine unüberwindbare Barriere liegt. Der **Drei-Felder-Schranke** vor dem König, hier als Beispiel auf der 6. Reihe, kommt bei im

Diagramm 15

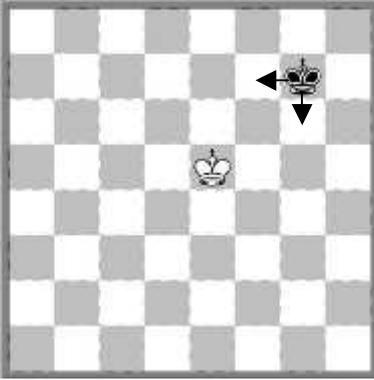


weiteren Verlauf dargestellten Manövern eine besondere Bedeutung zu. Vergleicht man in dieser Position die realen Zugmöglichkeiten der Könige miteinander, so stellt man fest, dass beide Könige jetzt de facto 5 Zielfelder (Weiß: e4, f4, g4, e5, g5; Schwarz: e7, g7, e8, f8, g8) haben, also jeweils die gleiche Anzahl. Daraus könnte man aufgrund der bisher bekannten groben Bewertung ableiten, dass die Könige gleich gute Wirkungsmöglichkeiten haben. Weiß hätte seine Stellung etwas verschlechtert, wenn man nur die Anzahl der Zugmöglichkeiten bei grober Bewertung berücksichtigt, während es Schwarz gelungen ist, seine Zugmöglichkeiten von 3 (in der Ecke) auf jetzt 5 zu erhöhen.

Nochmals ausgehend von Diagramm Nr.11 ergibt die Zugfolge **1. ... Kh8-g7** **2. Ke4-e5** die Position in Diagramm Nr.16. Die Könige stehen sich nun *diagonal* im Abstand eines Feldes gegenüber. Nur dieses eine Feld f6 darf von ihnen nicht betreten werden, da es jeweils vom gegnerischen König angegriffen wird. Der schwarze König wird also durch den letzten Zug von Weiß (Ke4-e5) nicht daran gehindert, auf der g-Linie in Richtung zur 1. Reihe auf g6 oder auf der 7. Reihe verbleibend in

Richtung zur a-Linie auf f7 zu ziehen.

Diagramm 16



einer Linie, nämlich der f-Linie liegt (vgl. Markierung).

Der Lernende soll nun mit der ersten kleinen Aufgabe konfrontiert werden, die dazu dient, die Bewegungsmöglichkeiten des Königs im Zusammenhang mit einer ganz bestimmten **Zielsetzung** zu sehen.

Die Ausgangsstellung ist im Diagramm Nr.18 dargestellt.

Nach **2. ... Kg7-g6** **3. Ke5-e6** bekommt man die Position im Diagramm Nr.17 mit der Gegenüberstellung der Könige auf der 6. Reihe. Jetzt hat sich wiederum eine *Drei-Felder-Schranke* (f5, f6, f7) zwischen den Königen gebildet, nur dass sie dieses Mal auf

Diagramm 17

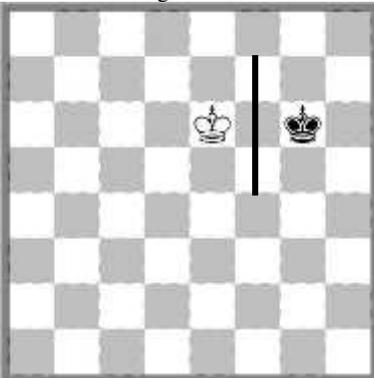
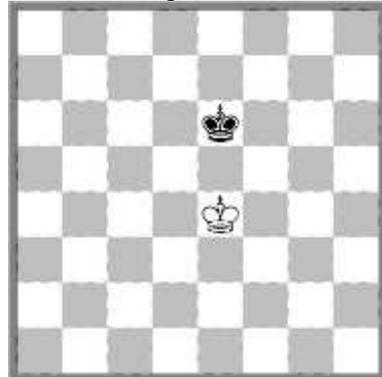


Diagramm 18



Weiß am Zug

Die Aufgabe:

Weiß soll versuchen, mit dem König die 8. Reihe zu erreichen. Frage: Ist das möglich?

Schwarz muss sich gegen diesen Versuch verteidigen. Kann er dies erfolgreich tun? Wenn ja, mit welchen Zügen?

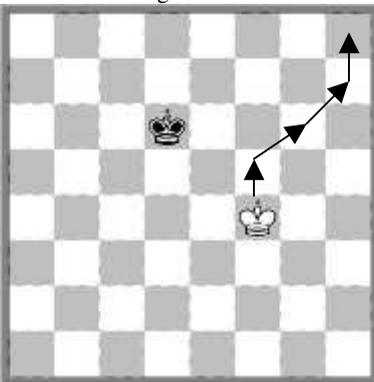
Der Lernende übt dieses erste „Schachspiel“ am besten mit einem anderen Schachspieler und spielt abwechselnd einmal mit Weiß und dann mit Schwarz, bis er glaubt, endgültige Antworten auf alle Fragen gefunden zu haben.

Die folgenden Partiebeispiele zeigen die richtige Spielweise und erläutern die zutreffenden Antworten.

Da der weiße König *nicht* auf der e-Linie direkt sein Ziel, die 8. Reihe, ansteuern kann – denn die Drei-Felder-Schranke (f5, e5, d5), die der schwarze König durch seine Position auf e6 vor ihm aufgebaut hat, verhindert dies – muss Weiß versuchen, den schwarzen König seitlich zu *umgehen*. Will er dies auf dem Königsflügel (e-Linie bis h-Linie), zieht Weiß 1. Ke4-f4.

1. Ke4-f4 Ke6-d6

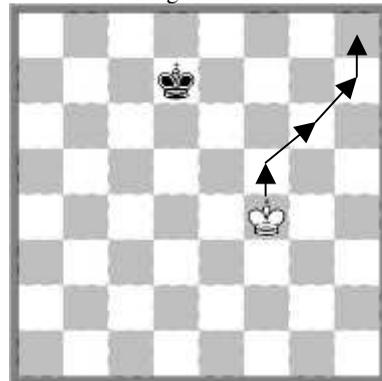
Diagramm 19



Wenn Schwarz den König auf ein Feld der d-Linie, also auf d6 (Diagramm Nr.19), d7 (Diagramm Nr.20) oder d5 ziehen würde, versperrte er dem weißen König nicht den direkten Weg zur 8. Reihe und Weiß wäre erfolgreich. Die Markierungen zeigen die entsprechenden Zugfolgen, wie Weiß vorgeht.

2. Kf4-f5 Kd6-e7
3. Kf5-g6 Ke7-f8
4. Kg6-h7 Kf8-f7
 (... -e7, -e8)
5. Kh7-h8
 oder
1. Ke4-f4 Ke6-d7

Diagramm 20

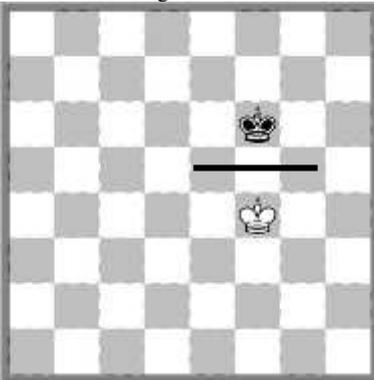


2. Kf4-f5 Kd7-e8
3. Kf5-g6 Ke8-f8
4. Kg6-h7 Kf8-f7
5. Kh7-h8

Das Ziel, die 8. Reihe ist jeweils erreicht.

Schwarz hat sich nicht optimal verteidigt. Der einzige Zug, der ausgehend von Diagramm Nr.18 **nach 1. Ke4-f4** das Durchbrechen des weißen Königs zur 8. Reihe verhindern kann, ist die **Antwort 1. ... Ke6-f6**. Der schwarze König stellt sich dem weißen König auf derselben Linie, nämlich der f-Linie, gegenüber und errichtet die unüberwindliche Drei-Felder-Schranke (e5, f5, g5) vor dem weißen König.

Diagramm 21



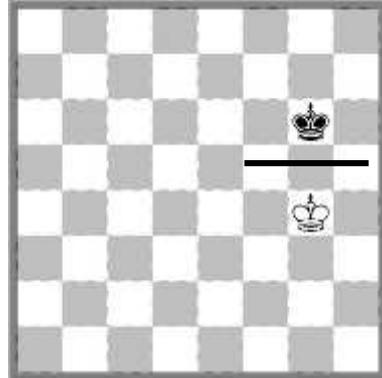
Nun darf der weiße König im 2. Zug kein Feld der 5. Reihe betreten. Er kommt also nicht näher an die 8. Reihe heran.

Die *Verteidigung* von Schwarz besteht also darin, nach jedem Zug des weißen Königs die Drei-Felder-Schranke erneut aufzubauen, z.B.

1. Ke4-f4 Ke6-f6

2. Kf4-g4 Kf6-g6

Diagramm 22



oder zurück

2. Kf4-e4 Kf6-e6

Bei bestem Spiel von Schwarz kann Weiß das gesetzte Ziel also nicht erreichen!

Ist in der Ausgangsposition (Diagramm Nr.18) jedoch *Schwarz am Zuge*, sieht das Ergebnis anders aus. Da Schwarz mit seinem ersten Zug die optimale Stellung seines Königs aufgeben muss, kann der weiße König in jedem Falle auf die nächste Reihe (5. Reihe) vorziehen, wird also seinem Ziel etwas näher kommen.

Z.B.:

1. ... Ke6-e7
2. Ke4-e5 ...

Diagramm 26



Mit *Schwarz am Zug* (Diagramm Nr.18) kann der weiße König also das Erreichen der 8. Reihe erzwingen.

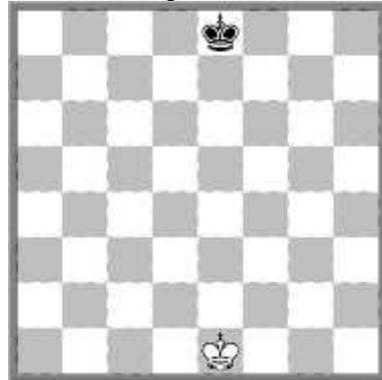
Aus diesen kleinen Beispielen lernt man bereits, dass es für den Ausgang einer Schachpartie wichtig sein kann, wer in einer bestimmten Stellung „am Zuge ist“, d.h. den nächsten Zug machen muss. Dieses **Instrument des „Zugzwanges“** bekommt besonders in der Endphase eines Spiels (im *Endspiel*) große Bedeutung, wie der Lernende noch sehen wird.

Schwieriger wird es nun, die Erfolgchancen in der Position des Diagramms Nr.27 richtig einzuschätzen.

Soll das *Ziel* für Weiß wiederum die 8. Reihe sein, so müsste er

mindestens 7 Züge machen, um dorthin zu gelangen, selbst wenn der schwarze König nicht versuchen sollte, ihn daran zu hindern.

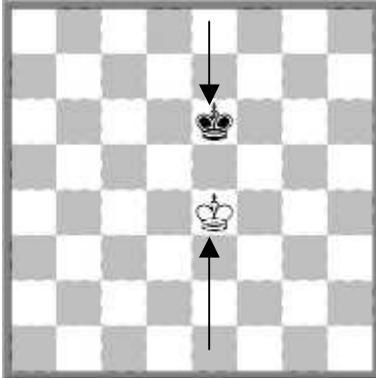
Diagramm 27



Um den richtigen Weg zu finden, muss man schon einen ersten großen **Plan** entwickeln. Es taucht nämlich die Frage auf, ob der weiße König auf der 8. Reihe das Feld e8 oder besser eines der Felder a8 oder h8, die am weitesten vom schwarzen König entfernt liegen, erobern soll. Da man aus den vorangegangenen Beispielen weiß, dass Schwarz in jedem Falle versuchen wird, sich durch Gegenüberstellung des Königs auf derselben Linie zu verteidigen, sind schon vor dem ersten Zug umfangreiche Überlegungen anzustellen. Unbedachtes „Drauflos-Ziehen“ würde eventuell zum Misserfolg führen.

Weiß soll am Zuge sein. Eine naheliegende Frage ist nun: „Kann Weiß als Zwischenstation die Position des Diagramms Nr.18 – hier wiedergegeben als Diagramm Nr.28 – mit Schwarz am Zug (*im Zugzwang*) – herbeiführen?“

Diagramm 28



Schwarz *soll* am Zug sein!

Wenn das der Fall wäre, wüsste man bereits aus dem vorher Gelesenen, dass der weiße König den Zutritt zur 8. Reihe erzwingen kann. Die Gesamtaufgabe wird also in zwei **Teilaufgaben** aufgespalten, um die Berechnung der Züge zu erleichtern – ein häufig angewandtes Verfahren beim Schachspielen.

Damit der weiße König das Feld e4 erreicht, muss er nur 3 Züge machen, und es ist natürlich viel einfacher, sich den Ablauf von 3 aufeinander folgenden Zügen als

von 7 oder mehr in Gedanken vorzustellen.

Denn eine **Grundregel** ist beim Schach unabdingbar:

„Berührt, geführt!“

Die Regel besagt, dass ein Stein, der einmal angefasst (berührt) wird, auch gezogen werden muss, und dass ein einmal ausgeführter Zug zu keinem Zeitpunkt rückgängig gemacht werden darf, sei er auch noch so schlecht. Deshalb darf eine Zugfolge von mehreren Zügen, sowohl weißen und als auch schwarzen, *nur in Gedanken* vorausschauend durchgeführt werden, um dann die Entscheidung für den nächsten konkreten Zug treffen zu können.

In der Ausgangsstellung des Diagramms Nr.27 fällt die Entscheidung leicht, und Weiß steuert das **Zwischenziel** – Feld e4 – mit seinem König direkt an, indem er ihn auf der e-Linie vorwärts zieht. Schwarz als Verteidiger versucht, den Vormarsch zu stoppen.

1. Ke1-e2 Ke8-e7
2. Ke2-e3 Ke7-e6
3. Ke3-e4 ...

Obwohl sich Schwarz unmittelbar auf der e-Linie entgegenstemmt, ist genau die Position des Dia-

gramms Nr. 28 entstanden, die sich Weiß gewünscht hat, und zwar *mit Schwarz am Zuge*. Der Rest der Partie läuft wie zu Diagramm Nr.23 bis 26 dargestellt ab:

Schwarz ist im Zugzwang, muss also mehrere (oder einen) für ihn ungünstige(n) Züge (Zug) machen und kann den Durchbruch des weißen Königs zur 8. Reihe nicht verhindern.

Hätte nun Schwarz irgendwie anders reagieren können? Z.B. auf die Weise, dass er sich *nicht* sofort auf der e-Linie entgegensetzt? Oder dadurch, dass er nur auf der Grundreihe (8. Reihe) bleibt?

Betrachtet man die *erste Alternative*, so könnte Schwarz die folgende Variante wählen,

1. Ke1-e2 Ke8-d7(f7)

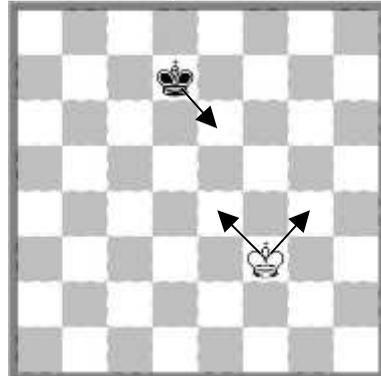
auf die dann Weiß durch gleichzeitiges Vorgehen auf die 3. Reihe und *Ausweichen auf den entgegengesetzten Flügel* reagiert und ein **Umgehungsmanöver** einleitet.

2. Ke2-f3(d3)...

Dies ist für Weiß genau so günstig. Schwarz muss schließlich doch versuchen, sich auf der Linie, auf die der weiße König zieht, entgegen-

zustellen, sonst geht dieser einfach auf seiner erreichten Linie zur 8. Reihe vorwärts. Also ist

Diagramm 29



2. ... Kd7-e6
(Kf7-e6)

praktisch erzwungen und nach der Antwort

3. Kf3-e4!! ...
(Kd3-e4!)

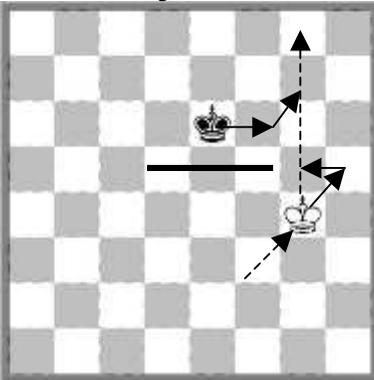
wäre wieder als Zwischenstation die Zielstellung (Diagramm Nr.28) entstanden.

Antwortet Weiß jedoch mit

3. Kf3-g4 ...

(vgl. Diagramm Nr.30), *droht* der weiße König auf der g-Linie vorwärts in Richtung Grundreihe zu ziehen (gestrichelter Pfeil).

Diagramm 30



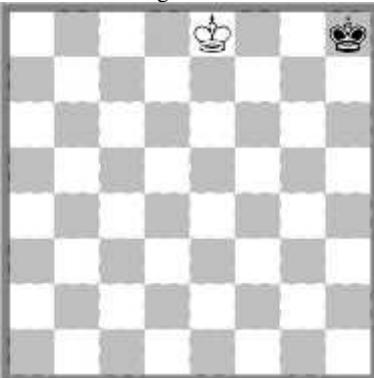
- | | |
|-----------|--------|
| 6. Kf5-f6 | Kf8-g8 |
| 7. Kf6-e7 | Kg8-g7 |
| 8. Ke7-e8 | |

Mit der zweiten Alternative zu Diagramm Nr.27 startet Schwarz den Versuch, seinen Gegenspieler durch einen abwartenden Zug zu verunsichern und zu verwirren. Auf 1. Ke1-e2 zieht er deshalb seinen König nach f8.

- 1. Ke1-e2 Kf8-f8 (!)**

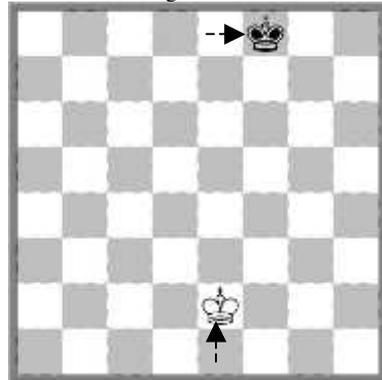
- Nach 3. ... **Ke6-f6**
4. Kg4-h5 Kf6-g7
5. Kh5-g5! Kg7-g8
6. Kg5-g6 Kg8-f8
7. Kg6-h7 Kf8-e8
8. Kh7-h8

Diagramm 31



- | | |
|------------|--------|
| 4. Kg4-f4 | Kf6-f7 |
| 5. Kf4-f5! | Kf7-f8 |

Diagramm 32



Weiß am Zug

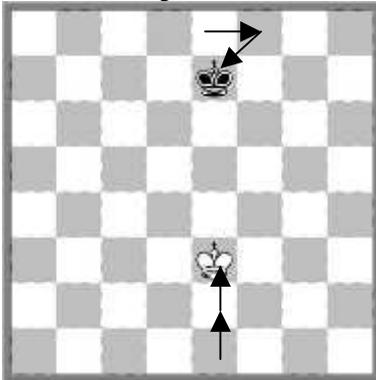
Was soll das bewirken?

Eine *Falle!*

Wenn Weiß nun ohne viel nachzudenken weiter auf der e-Linie vorwärts marschiert, kontert Schwarz erfolgreich und Weiß erreicht sein Ziel nicht mehr.

- 2. Ke2-e3 Kf8-e7!!**

Diagramm 33

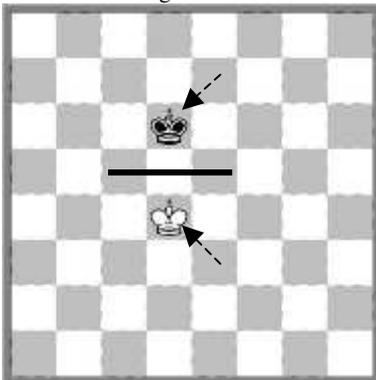


Weiß am Zug

Denn egal welchen Zug Weiß nun weiterhin macht, Schwarz kann immer auf den richtigen Feldern erfolgreich mit der Drei-Felder-Schranke vor dem weißen König *opponieren*. Es folgt nun z.B.

3. Ke3-d4 Ke7-d6

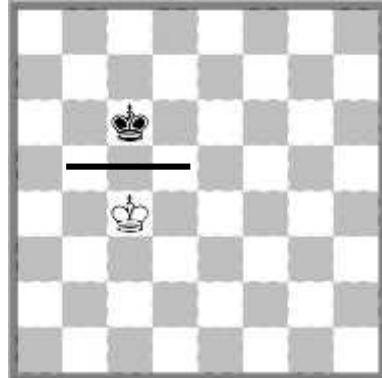
Diagramm 34



Falls 3. Ke3-e4 dann Ke7-e6 (Diagramm Nr.28 aber mit Weiß am Zug)

4. Kd4-c4 Kd6-c6

Diagramm 35



Schwarz ist es also mit diesem kleinen *Dreiecks-Manöver*, d.h. dem zwischengeschobenen abwartenden Zug (1. ... Ke8-f8) – im Schach sagt man dazu auch „**Tempozug**“ – gelungen, den *Zugzwang* in der Position des Diagramms Nr.18 bzw. Nr.28 auf Weiß zu *übertragen*. Nur dadurch konnte sich Schwarz sicher verteidigen.

Aber Weiß hätte bei richtigem Spiel diese Übertragung des Zugzwanges vermeiden können. Er hat also einen Fehler begangen. Ausgehend von Diagramm Nr.32 durfte der weiße König natürlich

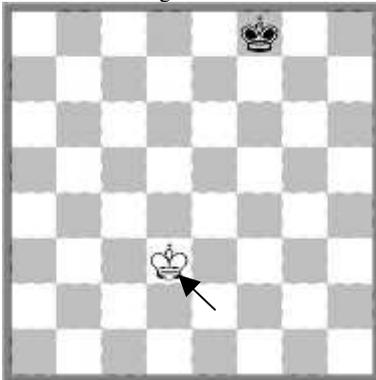
nicht auf der e-Linie vorwärts
(2. Ke2-e3??) gezogen werden.

Nach **1. Ke1-e2 Ke8-f8**

sollte Weiß sofort in Richtung
Damenflügel marschieren.

2. Ke2-d3 ...

Diagramm 36



Schwarz am Zug

Nun kann der zu Diagramm Nr.37
führende und dort markierte Wett-
lauf der Könige beginnen:

2. ... Kf8-e7

(oder e8 und dann jeweils auf der
8. Reihe in Richtung a8)

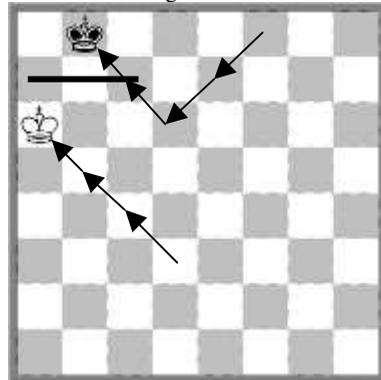
3. Kd3-c4 Ke7-d6(d8)

4. Kc4-b5 Kd6-c7(c8)

5. Kb5-a6 Kc7-b8

(Diagramm 37)

Diagramm 37



Weiß am Zug

Obwohl Weiß im 5. Zug vermieden hat, dass der schwarze König auf dieselbe Linie wie der weiße König gelangt, sieht es im ersten Augenblick so aus, als ob Schwarz den weißen König tatsächlich aufgehalten hätte, denn der weiße König kann die 7. Reihe (a7 oder b7) noch nicht betreten und somit die 8. Reihe nicht *direkt* erreichen. Aber nun wendet Weiß das bekannte Manöver – den *Tempozug* – an, um Schwarz wieder in Zugzwang zu bringen:

6. Ka6-b6!! ...

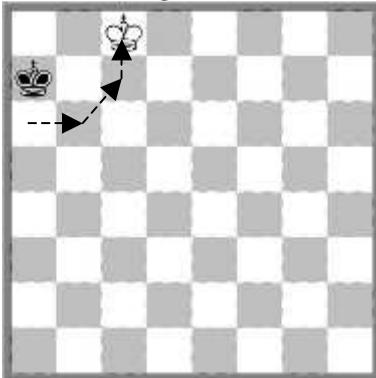
Die Gegenüberstellung auf der b-Linie, dieser „Umweg“, zwingt Schwarz im nächsten Zug, die Kontrolle (den Angriff) über eines der vor dem weißen König auf der 7. Reihe liegenden Felder (a7 oder

c7) aufzugeben und so den Weg für den weißen König zur 8. Reihe freizumachen. Es folgt:

- 6. ... **Kb8-a8**
- 7. **Kb6-c7** **Ka8-a7**
- 8. **Kc7-c8(d8)**

Als weitere Übung sollte der schwarze König aus beliebiger Stellung auf der 7. oder 8. Reihe bei weißem König auf der 1. oder 2. Reihe versuchen, die 1. Reihe zu erreichen. Der Anzug wechselt zwischen den Parteien.

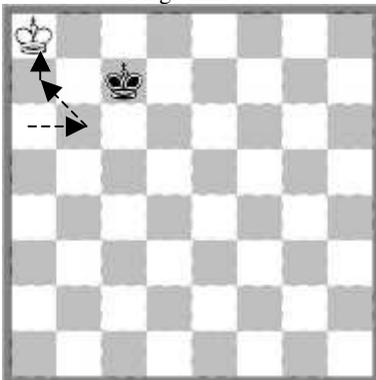
Diagramm 38



Oder:

- 6. ... **Kb8-c8**
- 7. **Kb6-a7** **Kc8-c7**
- 8. **Ka7-a8**

Diagramm 39



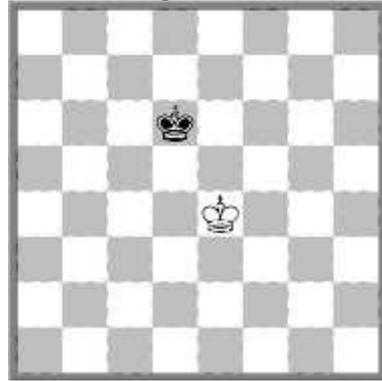
Aufgaben zum König

Diagramm 39a



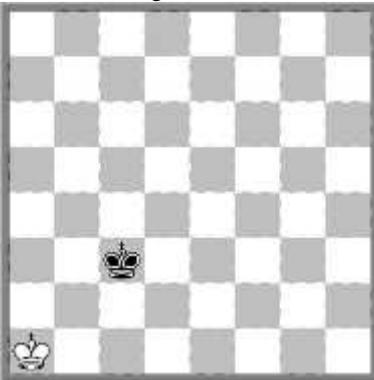
- Wie viele Züge sind möglich:
 A) für Weiß am Zug?
 B) für Schwarz am Zug?
 C) Auf welche Felder darf weder Weiß noch Schwarz jetzt ziehen?

Diagramm 39c



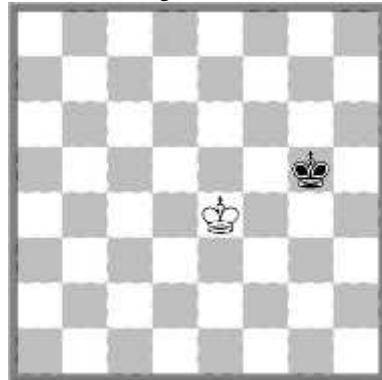
- Mit welchem Zug errichtet Weiß eine Drei-Felder-Schranke vor dem schwarzen König?

Diagramm 39b



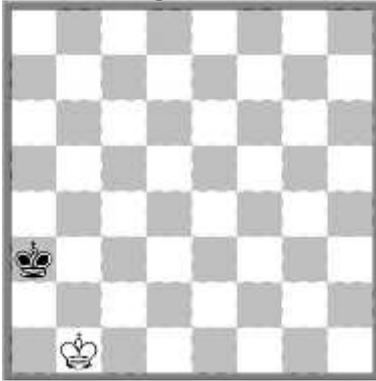
- A) Welche Figur steht aktiver?
 B) Gib kurze Begründung zu A)
 C) Wohin dürfen beide nicht ziehen?

Diagramm 39d



- Nenne die 3 Felder, die zu der Drei-Felder-Schranke gehören, die Schwarz am Zug errichten kann.

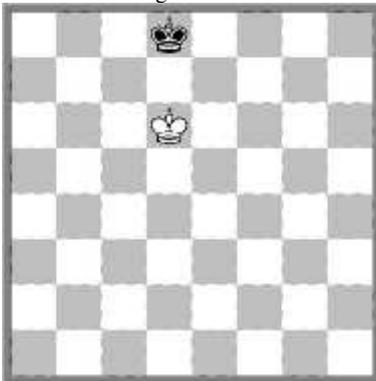
Diagramm 39e



Schwarz am Zug

- A) Kann der schwarze König auf die 1. Reihe gelangen?
- B) Wenn ja, gib den 1. Zug an!

Diagramm 39f



Weiß am Zug

- A) Kann der weiße König auf die 8. Reihe gelangen?
- B) Gib für beide Parteien in jedem Falle 2 Züge zur Begründung an!

Lösungen der Aufgaben zum König

Zu Diagramm 39a

- A) 3 Züge
- B) 6 Züge
- C) g6 und g7

Zu Diagramm 39b

- A) Der schwarze König
- B) Der schwarze König kann auf 7, der weiße nur auf 2 Felder ziehen. (pauschale Bewertungsmethode)
- C) b2

Zu Diagramm 39c

1. Ke4-d4

(Der weiße König stellt sich auf der d-Linie dem schwarzen gegenüber und errichtet auf der 5. Reihe mit den Feldern c5, d5 und e5 die Dreifelder-Schranke.)

Zu Diagramm 39d

f3, f4, und f5

(Schwarz kann 1. ... Kg5-g4 ziehen, sich also auf der 4. Reihe dem weißen König gegenüberstellen und die Dreifelder-Schranke so auf der f-Linie errichten. Er verhindert dadurch, dass der weiße König die h-Linie erreichen kann.)

Zu Diagramm 39e

1. ... Kd8-e7

A) Ja,

B) 1. ... Ka3-b3

(Auf keinen Fall 1. ... Kd8-e8 wegen 2.Ke5-e6, und Weiß wäre es gelungen, den Zugzwang auf Schwarz zu übertragen.)

2. Ke5-f5 Ke7-f7

(Schwarz bringt den weißen König durch Gegenüberstellung in Zugzwang, da dieser nun die Verteidigung des Feldes a2 oder c2 aufgeben muss und der schwarze König in jedem Falle ein Feld der 2.Reihe und danach der 1. Reihe erobert.

Z.B.:

2. Kb1-a1 Kb3-c2

3. Ka1-a2 Kc2-c1

oder

2. Kb1-c1 Kb3-a2

3. Kc1-c2 Ka2-a1

Die Drei-Felder-Schranke nun auf der 6. Reihe mit e6, f6, g6

Zu Diagramm 39f

A) Nein

B) 1. Kd6-c6 Kd8-c8

2. Kc6-b6 Kc8-b8

1. Kd6-e6 Kd8-e8

2. Ke6-d6 Ke8-d8

(Der schwarze König stellt sich nach jedem weißen Zug dem weißen König auf derselben Linie gegenüber und verhindert durch die so auf der 7. Reihe errichtete Drei-Felder-Schranke ein Vordringen von Weiß auf die 7. Reihe.)

Falls aber

1. Kd6-e5 ...

Ein Versuch, eine Falle zu stellen!

Kapitel 5

Der Turm

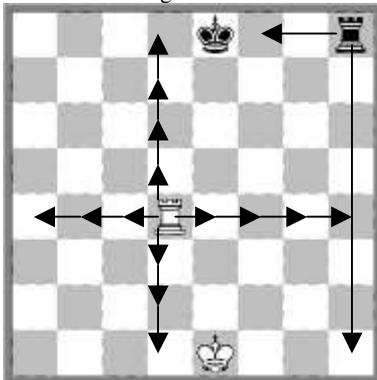
Als nächste Figur soll der Lernende den Turm (offizielle Notation: T) kennen lernen. Jede Partei hat zwei Türme, wie aus der Ausgangsposition (Diagramm Nr.3) zu sehen ist.

Die Gangart

Zunächst wird jedoch nur von *einem Turm und seinen Bewegungsmöglichkeiten* und der daraus abgeleiteten Wirkungskraft die Rede sein.

Beispiel ist der weiße Turm im Diagramm Nr.40 auf dem Feld d4 postiert. Er kann deshalb auf jedes der unbesetzten Felder der d-Linie, vorwärts in Richtung d8 oder rückwärts in Richtung d1, sowie seitwärts auf der 4. Reihe in beide Richtungen ziehen. Die Pfeilspitzen markieren jeweils die vom Standort erreichbaren Felder (am weitesten entfernt d1, d8, a4 und h4). Entlang einer Diagonale, in diesem Falle der Diagonale a1-h8 bzw. a7-g1, darf er sich im Gegensatz zu den bekannten Möglichkeiten des Königs nicht bewegen. Er darf also z.B. das Feld c5 oder e5 nicht im nächsten Zug betreten. *Maximal* kann er aus dieser Position also *auf 14 verschiedene Felder* ziehen.

Diagramm 40



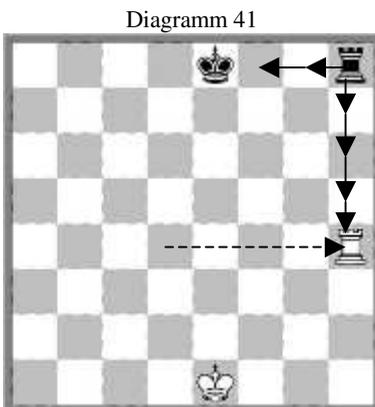
Aufgrund der Spielregeln darf der Turm *auf beliebige Felder der jeweiligen Linie oder Reihe*, auf der er aktuell steht, ziehen. Als

Aus den Markierungen für den schwarzen Turm auf h8 sieht man, dass die größte Entfernung, nämlich hier bis h1, 7 Felder beträgt, aber z.B. auch nur 2 Felder bis f8 betragen kann, wenn ein anderer *eigener* Stein auf derselben Linie oder Reihe, wie im Diagramm Nr.40 der König auf e8, steht. Denn nach den Spielregeln darf der Turm nicht auf ein von einem *eigenen* Stein besetztes Feld ziehen oder über ihn (Ke8) hinweg springen. Die Felder d8, c8, b8 und a8 sind für den schwarzen Turm im nächsten Zug also nicht erreichbar.

Er hat im Augenblick nur 9 verschiedene Felder zur Verfügung.

Vergleicht man die Position der beiden Türme mit einander, so könnte man aus der unterschiedlichen Anzahl der Felder, auf die sie aktuell ziehen können, wieder eine erste *grobe Bewertung* herleiten: der weiße Turm (14 Felder) ist zur Zeit stärker oder aktiver als der schwarze (9 Felder). Das kann sich aber mit jedem Zug ändern. Wäre z.B. Schwarz am Zuge, könnte er seinen Turm auf h2 ziehen und hätte von dort aus ebenfalls 14 mögliche Felder für den dann folgenden Zug.

Zieht der weiße Turm von d4 auf h4 (Td4-h4), ergibt sich die folgende Stellung.



Nach diesem (schlechten) Zug von Weiß ergeben sich für den schwar-

zen Turm sehr verschiedene Möglichkeiten. Er könnte wie bisher auf eines der beiden Felder in Richtung seines Königs ziehen oder auf der h-Linie eines der Felder, die durch Pfeilspitzen markiert sind, anstreben.

Aber welcher Zug ist der beste?

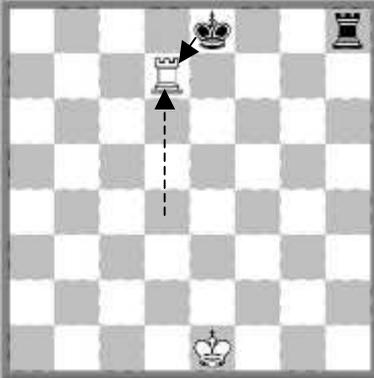
Das Schlagen (Definition)

In diesem Falle wird Schwarz Th8xh4 spielen, denn mit diesem Zuge kann er den Turm des Gegners auf h4 **s c h l a g e n**. Was bedeutet das?

Zieht ein Stein auf ein Feld, das von einem *gegnerischen* Stein besetzt ist, was nach den Spielregeln ja erlaubt ist, dann wird dieser gegnerische Stein sofort für den Rest des Spieles vom Spielbrett entfernt, d.h. geschlagen. Da nach diesem Schlagen Schwarz mehr Steine auf dem Brett hat, ist er *materiell im Vorteil*. Er hat zwar noch nicht gewonnen, aber der Vorteil ist sehr groß, weil er einen ganzen Turm mehr als Weiß hat. Der weiße Zug Td4-h4 war also nicht gut, denn Weiß verliert den Turm ohne irgendeinen Ausgleich.

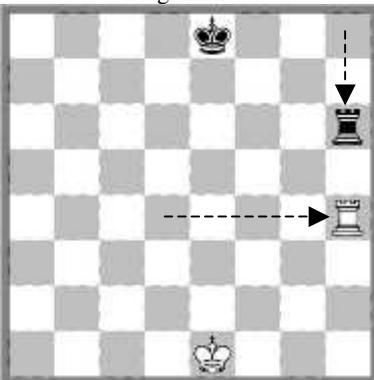
Auch der mögliche Zug Td4-d7 ist für Weiß ungünstig, denn damit

Diagramm 42



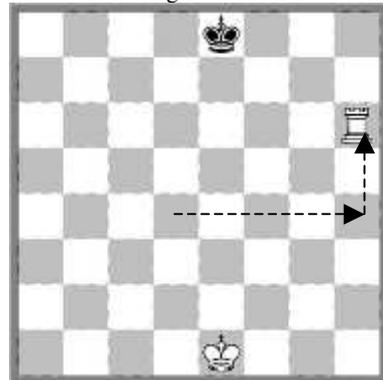
begibt sich der Turm in den Wirkungsbereich des schwarzen Königs, und Schwarz könnte mit seinem nächsten Zug $Ke8xd7$ den Turm schlagen. Auch ein König darf entsprechend seinen Zugmöglichkeiten einen gegnerischen Stein schlagen, aber nur dann, wenn dieser Stein *nicht* geschützt, man sagt auch *nicht* „gedeckt“, ist. *Auf d7 ist der weiße Turm ungedeckt.*

Diagramm 43



Es besteht aber **keine Pflicht zu schlagen**. In Diagramm Nr.41 könnte auch $Th8-h6$ (Diagramm Nr.43) folgen, was aber für Schwarz nachteilig wäre, da dann Weiß im nächsten Zug mit $Th4xh6$ seinerseits schlagen könnte, also Materialvorteil erlangen würde.

Diagramm 44

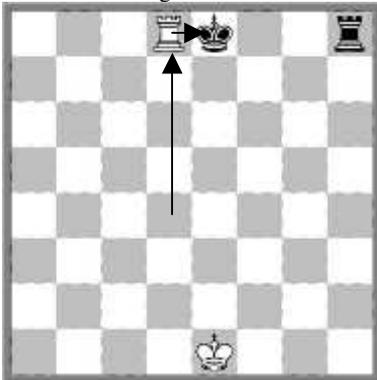


Kapitel 6

Das Schach(gebot)

Was passiert aber, wenn Weiß in der Stellung des Diagramms Nr.40 Td4-d8+

Diagramm 45



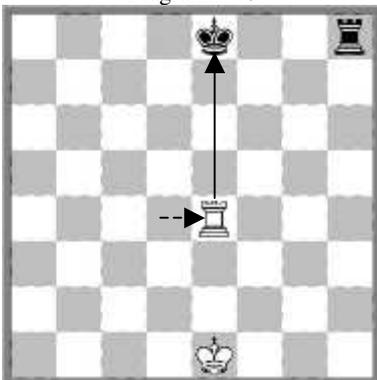
Der weiße Turm ist dann jeweils auf ein Feld (d8 oder e4) gezogen, von dem er *mit dem nächsten Zug den schwarzen König schlagen könnte*. Diesen Angriff auf den König, **eine direkte Bedrohung des gegnerischen Königs**, in diesem Falle mit dem Turm, **nennt man:**

ein **Schach** geben
oder **Schach** sagen/bieten.

Das *Schachgebot* wird in der Notation des Zuges durch das an das Zielfeld (d8 oder e4) angehängte Kreuz (+) kenntlich gemacht, in der konkreten Spielsituation am Schachbrett sagt der schachgebende Spieler für den Gegner hörbar laut: „Schach!“ Damit macht er seinen Gegner ausdrücklich auf den Angriff und die damit verbundene Gefahr aufmerksam.

oder Td4-e4+ zieht?

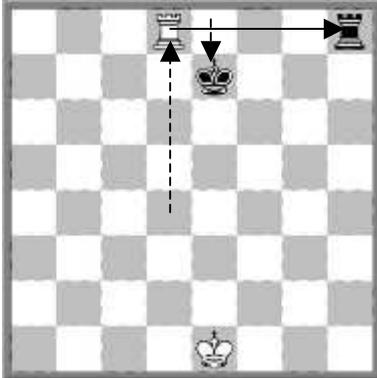
Diagramm 46



Vergleicht man die Stellungen von Diagramm Nr.42 und 45 wird der entscheidende Unterschied deutlich. Im Diagramm Nr.42 steht der weiße Turm zwar ganz nah beim schwarzen König auf dem Nachbarfeld d7, er gibt dem König aber kein Schach, denn er könnte im nächsten Zug nicht auf das Standfeld e8 des Königs ziehen, also auch *nicht* schlagen. Züge des Turmes auf der Diagonale sind durch die Spielregel unzulässig.

den weißen, schachgebenden Turm kostenlos gewinnt. Das Wegziehen auf die 7. Reihe (Ke8-e7) wäre

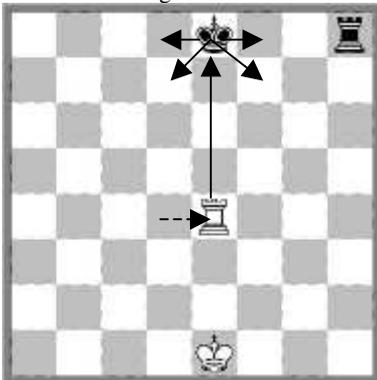
Diagramm 49



sogar ein grober Fehler, denn dann könnte der weiße Turm anschließend mit dem Zug Td8xh8 den schwarzen Turm gefahrlos schlagen und seinerseits Materialübergewicht erlangen.

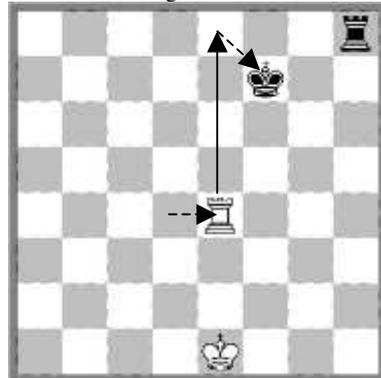
Gibt der weiße Turm das Schach

Diagramm 50



jedoch auf e4, sieht die Sache anders aus. Wiederum muss sich Schwarz gegen das Schach sofort verteidigen. Er kann sich ihm aber nur auf *eine* Art entziehen, nämlich durch *Wegziehen des Königs* von seinem Standfeld. Sein eigener Turm kann nicht auf e7 dazwischen ziehen. Der König hat 4 Zielfelder zur Auswahl, denn auf e7 darf er sich nicht stellen. Dort wäre er *weiterhin* im Schach. Er zieht z.B. Ke8-f7(d7).

Diagramm 51



Ebenso wie es keinen Schlagzwang gibt, hat jede Partei immer die freie Wahl, ob sie – falls das möglich ist – ein Schach geben will oder nicht. **Eine Pflicht zum Schachgebot existiert nicht.** Der Lernende wird aber umgehend damit vertraut gemacht, warum das Schachgebot so wichtig ist und wann es wie in der praktischen Partie angewendet wird.

Vorweg soll aber nochmals auf einen bedeutsamen Unterschied zwischen den Figuren König und Turm (sowie den anderen Steinen) aufmerksam gemacht werden.

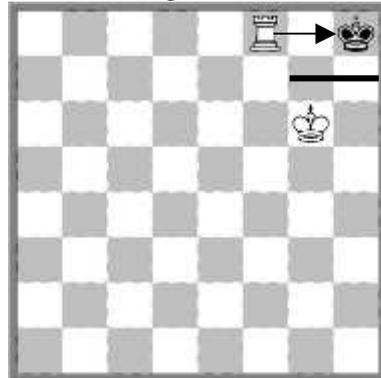
Während der König nach den Spielregeln auf keinen Fall auf ein bedrohtes, vom Gegner angegriffenes, d.h. im Wirkungsbereich gegnerischer Figuren liegendes Feld ziehen darf, weil er sich sozusagen nicht freiwillig in ein Schach hinein begeben darf, kann der Turm, wie die vorhergehenden Stellungen gezeigt haben, nach den Spielregeln ohne weiteres auf ein vom Gegner bedrohtes Feld gestellt werden. Ob eine Partei das tun wird oder nicht, hängt nur davon ab, ob ein solcher Zug ihren eigenen Spielzielen dient. Sollte ein Turm also auf ein bedrohtes Feld ziehen, so ist dieser Zug eventuell schlecht, aber er ist nicht verboten. Wegen der Spielregel „Berührt, geführt“ muss man immer daran denken, dass auch ein schlechter Zug, bei dem z.B. der eigene Turm auf ein ungedecktes Feld gezogen wurde und anschließend ohne Ausgleich von der Gegenpartei geschlagen werden kann, gültig ist und nicht mit irgendeiner Ausrede zurückgenommen werden darf.

Kapitel 7

Das Matt

Zu Recht taucht jetzt die Frage auf: „Was geschieht, wenn eine Partei den Angriff auf den eigenen König, also ein gegebenes Schach, nicht mehr mit Hilfe einer der drei bekannten Verteidigungsmöglichkeiten abwehren kann?“

Diagramm 52



Schwarz am Zug

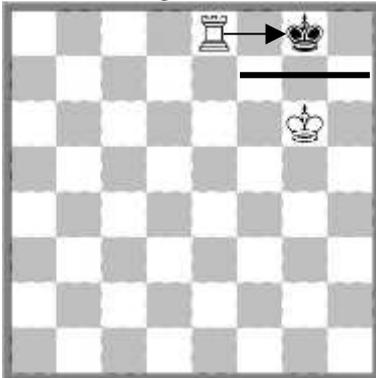
Dann ist genau die Spielsituation auf dem Schachbrett entstanden, um die es als **Ziel beim Schachspielen** geht. Dann ist der im Schach stehende König

matt bzw. schachmatt

gesetzt worden, und *die Schachpartie ist beendet*. Das Spiel wird

also exakt einen Zug *bevor* der König einer Partei zwangsläufig geschlagen werden könnte beendet – sozusagen aus Respekt vor dem König. In den Diagrammen Nr.52 und 53 sind **die ersten typischen Mattstellungen** aufgebaut.

Diagramm 53



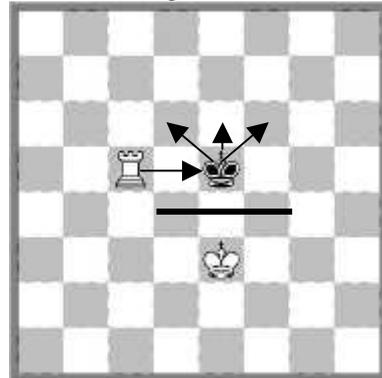
Schwarz am Zug

Was ist an den beiden Stellungen typisch?

Erstens steht der schwarze König *am Rand*, in diesem Falle auf der 8. Reihe, der Grundreihe. *Zweitens* hat der weiße König durch seine Positionierung eine *unüberwindliche Barriere* vor dem schwarzen König aufgebaut. Und *drittens* gibt der Turm auf der Grundreihe, auf der auch der schwarze König steht, ein *Schach*. Da nun aber Schwarz am Zuge ist, den schachgebenden Turm jedoch nicht schlagen kann und auch kein Fluchtfeld zum Wegziehen hat, ist er matt.

Wenn der schwarze König wie in der folgenden Stellung nicht am Rand steht, hat er immer genügend Fluchtfelder, kann sich vorläufig dem Schach entziehen, ist nicht matt. Der weiße König hat die bekannte Drei-Felder-Schranke

Diagramm 54



Schwarz am Zug

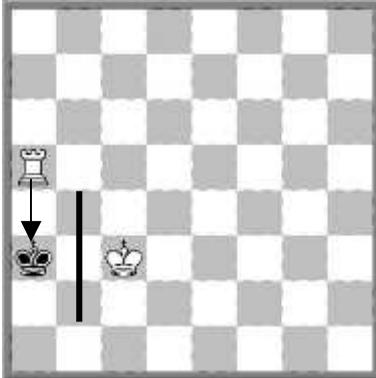
aufgebaut, die aber nicht ausreicht, da der schwarze König in die andere Richtung ausweichen kann.

Eine weitere, den vorstehenden Diagrammen ähnliche Stellung soll zeigen, dass es egal ist, an welchem Rand der schwarze König stehen muss (Diagramm Nr.55), wenn er matt gesetzt werden soll.

Der auf c3 stehende König hat die Barriere auf der b-Linie gebildet, und die Randposition (a3) des schwarzen Königs auf der a-Linie verhindert die Flucht in die entgegengesetzte Richtung. Der Turm

sagt dieses Mal auf a5, also auf der a-Linie – einer Randlinie – Schachmatt.

Diagramm 55



Schwarz am Zug

Diese *typischen Mattbilder* muss man (in Gedanken) **als Ziele** vor Augen haben, wenn man als materiell überlegene Partei (hier: Weiß mit einem Turm mehr) daran gehen will, seinen Gegner mattzusetzen. Aus den obigen Stellungen ist zu sehen, dass ein Matt mit nur zwei Figuren tatsächlich möglich ist.

Allgemein kann es auch so formuliert werden:

**Der Turm hat
absolutes Mattpotential,**

weil König und ein Turm den anderen alleinigen König ohne die Hilfe anderer Steine mattsetzen können.

Dieses *absolute* Mattpotential haben nämlich nicht alle Steine. Der Lernende wird noch erfahren, welche der Figuren nicht so stark sind und deshalb beim Mattsetzen weitere Unterstützung außer nur durch den eigenen König benötigen.

Wenn der Spieler das Ziel, die zu erreichende Endstellung, kennt, muss er noch *die Technik* lernen, die ihn von einer beliebigen Stellung ausgehend ans Ziel bringt. Bekanntlich führen viele Wege nach Rom, und so ist es auch beim Schachspielen. Die Ausgangsstellungen können sehr unterschiedlich sein, und der sich verteidigende König wird sich kräftig wehren. Das erforderliche Handwerkszeug für die Gewinnführung, aber auch verschiedene Verteidigungsmöglichkeiten der Gegenpartei sollen nun Schritt für Schritt vorgestellt werden.

Kapitel 8

Mattführung mit Turm und König gegen König

Dies wird für den Lernenden die erste Möglichkeit sein, richtig Schach zu spielen, weil solche Stellungen mit wenigen Figuren in der Endphase der praktischen Partie wirklich vorkommen, also nicht nur theoretischer Natur sind. Ausgangspunkt soll eine Stellung sein, in der ein *Plan* sehr übersichtlich demonstriert werden kann. **Weiß** am Zug **soll** in diesem Falle Schwarz **matt setzen**.

Diagramm 56



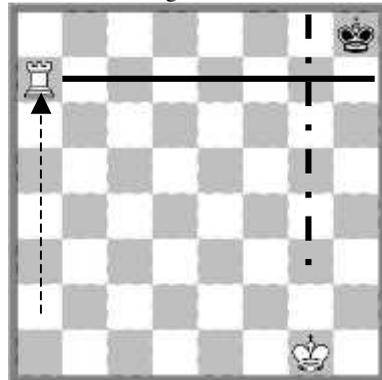
Die Beispiele könnten natürlich ebenso gut auch umgekehrt gebildet werden, und zum Üben sollte

das auch ständig abwechselnd gemacht werden.

Aufgrund der typischen Mattstellungen ist bekannt, dass der alleinige König in der anzustrebenden Endstellung immer am Rand stehen muss. Da hier der schwarze König (Kh8) bereits dort steht, sich also in einer relativ ungünstigen Position befindet, muss Weiß diese Tatsache sofort ausnutzen und sich fragen: „Wie kann ich den schwarzen König am Rand festhalten, damit er seine Position nicht verbessert?“

1. Ta2-a7 ...

Diagramm 57



Hier fällt die Entscheidung leicht, weil die *typische* Stärke und *Wirkungskraft des Turmes*, einer Figur mit langen Schritten, eingesetzt werden kann. Der Turm kann eine *Sperrwirkung auf einer gesamten*

Reihe oder Linie entfalten, was durch den Zug 1.Ta2-a7 offenbar wird.

Obwohl der Turm auf a7 sehr weit vom schwarzen König entfernt steht, bewirkt er von dort aus aufgrund seiner potentiellen Zielfelder b7 bis h7, dass der schwarze König die 7. Reihe auch auf den Feldern h7 und g7 nicht mehr betreten darf. Der Turm hat also mit seinem Zug die Zugmöglichkeiten des schwarzen Königs sofort auf ein Minimum, nämlich nur Kh8-g8 begrenzt. Alle anderen Turmzüge auf der a-Linie, auch ein Schach (Ta2-a8+) hätten diese maximale Wirkung *nicht* gehabt.

Auch der Zug 1. Ta2-g2 wäre in Frage gekommen, weil er eine ebenso große Wirkung hätte, denn auch dann würde der König am *Rand*, allerdings auf der h-Linie, festgehalten, weil die gesamte g-Linie dann unter Kontrolle des Turmes stünde (Diagramm Nr.57 gestrichelt-punktierte Markierung). Dies zeigt, dass in einer Schachpartie ständig die Auswahl zwischen verschiedenen, mehr oder weniger gleich guten Zügen getroffen werden muss.

Den *ersten* Teil der Aufgabe hat Weiß gelöst. Schwarz hat die Mög-

lichkeit, sich durch einen Angriff auf den Turm - mit der Absicht ihn von b8 aus durch den Zug Kb8xa7 zu schlagen – zu verteidigen.

1. ... Kh8-g8

Der Turm allein kann den schwarzen König nicht mattsetzen, also ist der *zweite* Teil des Plans für Weiß schnell gefasst: *Weiß muss jetzt seinen eigenen König zur Unterstützung des Turmes heranzuführen*, denn nur ein geschicktes *Zusammenspiel beider Figuren* kann Erfolg haben.

2. Kg1-g2 Kg8-f8

3. Kg2-f3 Kf8-e8

Schwarz zieht in Richtung des Turms, und Weiß nähert seinen König und bleibt dabei möglichst auf derselben Linie wie der schwarze König. Seinen Turm braucht er noch nicht ziehen.

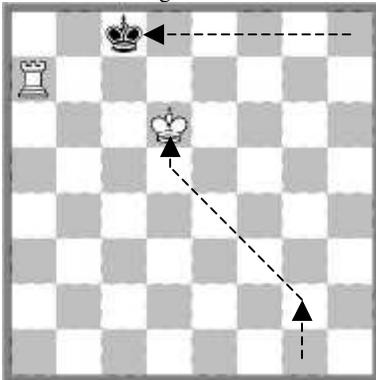
4. Kf3-e4 Ke8-d8

5. Ke4-d5 Kd8-c8

6. Kd5-d6 ...

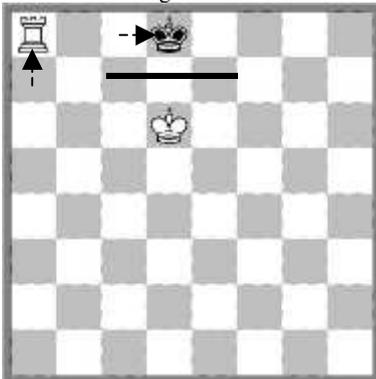
Der weiße König geht im 6. Zug nicht nach c6, denn dann würde der schwarze König wieder auf d8 zurückziehen und Weiß wäre nicht vorangekommen, das Matt würde verzögert.

Diagramm 58



Zöge Schwarz jetzt 6. ... Kc8-d8, könnte der weiße Turm sofort durch 7. Ta7-a8# mattsetzen.

Diagramm 59

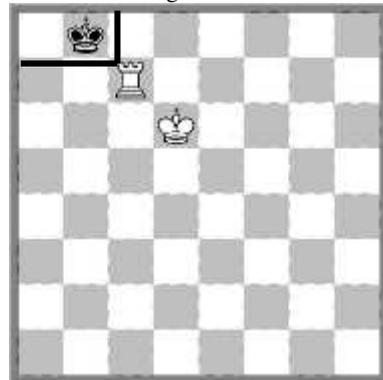


Schwarz greift deshalb besser den Turm wie geplant an.

6. ... **Kc8-b8**
7. **Ta7-c7** ...

Der weiße Turm ist bedroht und zieht deshalb auf das Feld c7, wo er durch den eigenen König *gedeckt* (geschützt) ist. Der schwarze König darf den Turm dort nicht schlagen, weil er nicht auf ein Nachbarfeld des weißen Königs ziehen darf (siehe Spielregeln). Gleichzeitig sperrt der Turm den weißen König auf den Feldern b8 und a8 ein.

Diagramm 60

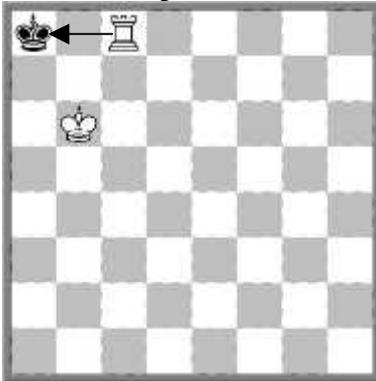


7. ... **Kb8-a8**
8. **Kd6-c6** **Ka8-b8**
9. **Kc6-b6** **Kb8-a8**
10. **Tc7-c8#**

(Diagramm Nr.61)

Es ist die typische Mattstellung vergleichbar dem Diagramm Nr.52 entstanden, nur spiegelbildlich in der anderen Ecke des Brettes.

Diagramm 61



Schwarz am Zug/Matt

Bemerkenswert ist nochmals, dass der Turm wegen der ungünstigen Anfangsstellung des schwarzen Königs nur 3 Züge machen musste.

(Prüfe, ob bei der alternativen Variante mit

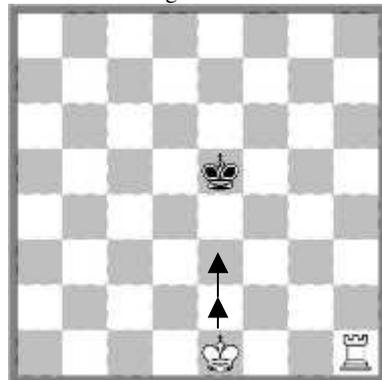
- | | |
|-----------|--------|
| 1. Ta2-g2 | Kh8-h7 |
| 2. Kg1-f2 | Kg7-h6 |
| 3. Kf2-f3 | Kh6-h5 |
| 4. Kf3-f4 | ... |

das Matt in nur 8 Zügen zu erreichen ist! Der Turm muss erstaunlicherweise nur einen einzigen weiteren Zug machen.)

Als **Ergänzung zur Notation** sei noch angemerkt, dass ein **Matt** im letzten Zug durch das an das Zielfeld angehängte **Doppelkreuz (#)** kenntlich gemacht wird.

Im nächsten Beispiel ist der schwarze König nicht so schlecht positioniert, sondern steht relativ gut in der Mitte des Brettes (Diagramm Nr.62). In diesem Falle ist es am besten, wenn Weiß zuerst seinen König so weit wie möglich an den schwarzen König heranhält. *Das erste Teilziel bleibt unverändert: Der schwarze König muss an den Rand gedrängt und dort eingeschlossen werden.* Die Technik dazu ist zwangsläufig etwas anders.

Diagramm 62



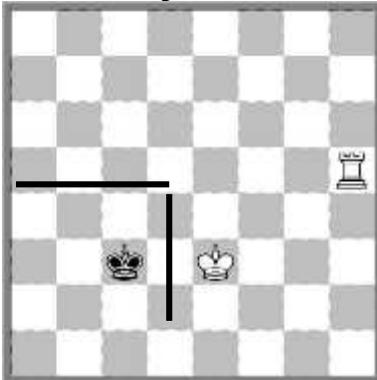
- | | |
|------------------|---------------|
| 1. Ke1-e2 | Ke5-d5 |
| 2. Ke2-e3 | Kd5-c4 |

(Falls jedoch 2. ... Kd5-e5, so wird der König auf die 6. Reihe abgedrängt.)

- | | |
|------------------|---------------|
| 3. Th1-h5 | Kc4-c3 |
|------------------|---------------|

Auf c3 ist der Abstand zum Rand noch am größten.

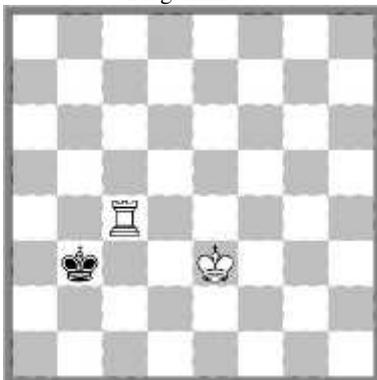
Diagramm 63



Der weiße Turm hat dem schwarzen König die 5. bis 8. Reihe abgeschnitten, und der weiße König benutzt wieder die Drei-Felder-Schranke als Barriere. Man sieht, dass der schwarze König mit den ersten drei Zügen auf ein Fünftel des Brettes eingeschlossen wurde.

- 4. Th5-h4 Kc3-c2**
5. Th4-c4+ Kc2-b3

Diagramm 64

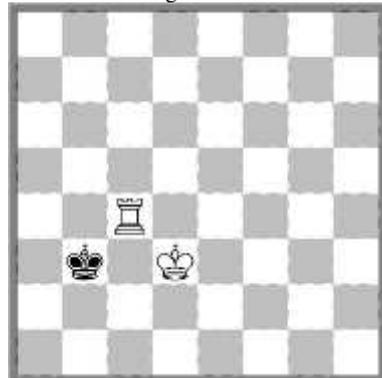


Schwarz zieht auf keinen Fall sofort auf die 1. Reihe, sondern verteidigt sich eisern durch Angriff auf den Turm.

Der Turm hat den schwarzen König bereits auf 6 Felder eingegrenzt und hält die Position dadurch, dass der weiße König ihn im 6. Zug deckt.

- 6. Ke3-d3 ...**

Diagramm 65

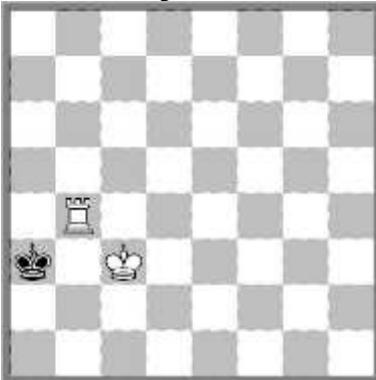


- 6. ... Kb3-b2**
7. Tc4-b4+ Kb2-a3

Der schwarze König muss auf einen Rand (a-Linie oder 1.Reihe) und der weiße König erreicht sein *optimales* Feld (Diagramm Nr.66).

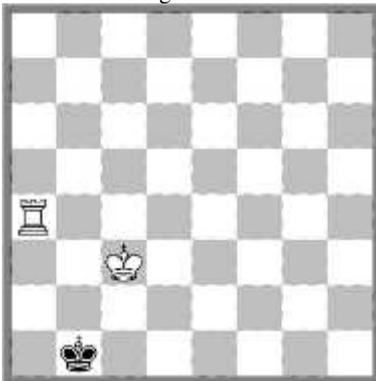
- 8. Kd3-c3 ...**

Diagramm 66



8. ... **Ka3-a2**
 9. **Tb4-a4+** **Ka2-b1**

Diagramm 67



Mit dem Turmzug begann der *zweite Teil der Mattführung*. Der schwarze König soll in eine Gegenüberstellung zum weißen König getrieben werden. In diesem Falle soll er nach c1 gezwungen

werden. Solange der Turm auf der a-Linie ist, kann der schwarze König von b1 *nur* nach c1 ziehen. Deshalb macht Weiß jetzt einen abwartenden Zug, einen sogenannten **Tempozug** (Abwartezug), *auf der a-Linie* und bringt dadurch Schwarz in **Zugzwang**.

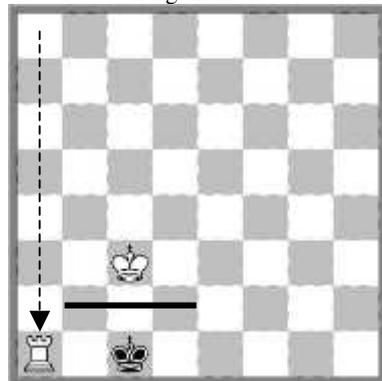
10. Ta4-a8! ...

(oder ein anderes entferntes Feld auf der a-Linie z.B. 10. Ta4-a5)

10. ... Kb1-c1
11. Ta8-a1#

Der Turm setzt matt. Die Dreifelder-Schranke auf der 2. Reihe verhindert die Flucht des Königs.

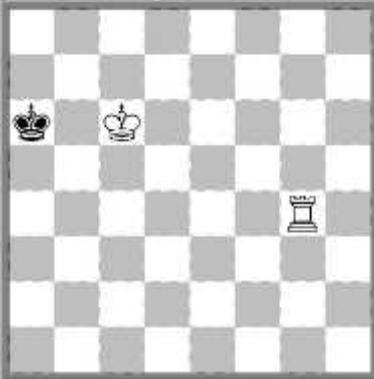
Diagramm 68



Der Lernende sollte die Mattführung mit einem anderen Spieler üben, die Farben wechselnd.

Aufgaben zum Matt mit Turm und König gegen König

Diagramm 68a



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß sofort matt?

Diagramm 68c

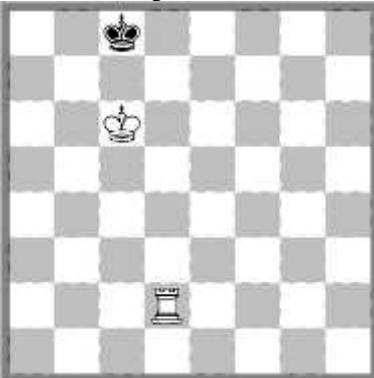


Weiß am Zug

A) Setze matt in 2 Zügen.

B) Setze matt in 3 Zügen.

Diagramm 68b

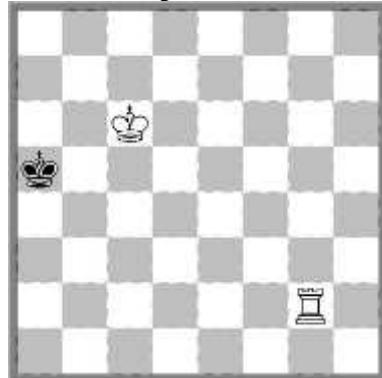


Weiß zieht 1. Td2-d8

A) Ist Schwarz danach matt?

B) Wie antwortet Schwarz?

Diagramm 68d

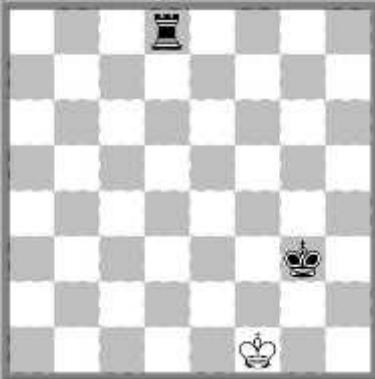


Weiß am Zug

A) Weiß setzt in 2 Zügen matt.

B) Ist das auch so mit Te6? Wie?

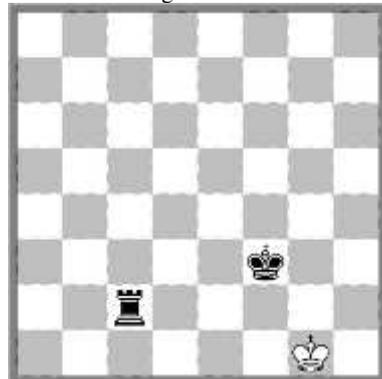
Diagramm 68e



Weiß am Zug

- A) Welches ist der beste Zug für Weiß?
- B) Was antwortet Schwarz nach 1. Kf1-g1?

Diagramm 68f



Schwarz am Zug

- A) Setze matt in 3 Zügen.
- B) 1. ... Kf3-g3. Wie antwortet jetzt Weiß?

Lösungen zum Matt mit Turm und König gegen König

Zu Diagramm Nr.68a:

1. Tg4-a4#

Zu Diagramm Nr.68b:

- A) Nein
B) 1. ... Kc8xd8

Der schwarze König darf den *un-
gedeckten* Turm schlagen.

Zu Diagramm Nr.68c:

- A1) 1. Kc6-b6 Ka8-b8
2. Td2-d8#
(typisches Mattbild)
A2) 1. Kc6-c7 Ka8-a7
2. Td2-a2#
(typisches Mattbild)
B1) 1. Td2-d8+ Ka8-a7
2. Td8-e8/c8/f8/g8/h8
... Ka7-a6
3. Te8-a8#
B2) 1. Td2-a2+ Ka8-b8
2. Ta2-a1 (a3, a4, a5, a6)
... Kb8-c8
3. Ta1-a8#

Der 2. Zug auf ein beliebiges Feld
der 8. Reihe bzw. der a-Linie ist
der *Tempozug*, der Schwarz in
Zugzwang bringt.

Zu Diagramm Nr.68d:

- A) 1. Tg2-g4 Ka5-a6
2. Tg4-a4#
B1) Ja
B2) 1. Te6-e4 Ka5-a6
2. Te4-a4#

Zu Diagramm Nr.68e:

- A1) 1. Kf1-e2
Der weiße König verlässt die
Grundreihe (den Rand)!
Er deckt das Feld d1 und verhin-
dert den Zug Td8-d2, der ihn auf
der Grundreihe festhalten würde.
Gleichzeitig verhindert er vorüber-
gehend, dass der schwarze König
ihn in die Ecke drängt.

- A2) 1. Kf1-e1? Kg3-f3
2. Ke1-f1 Td8-d1#
B) 1. ... Td8-d1#

Zu Diagramm 68f

- A) 1. ... Tc2-d2!!
2. Kg1-h1 Kf3-g3
3. Kh1-g1 Td2-d1#
B) 2. Kg1-f1!!

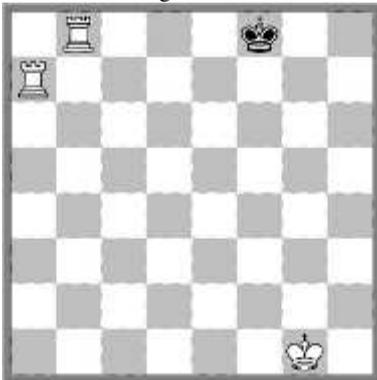
Auf keinen Fall zieht Weiß
Kg1-h1, da dann Tc2-c1# folgt.

Kapitel 9

Mattführung mit zwei Türmen gegen alleinigen König

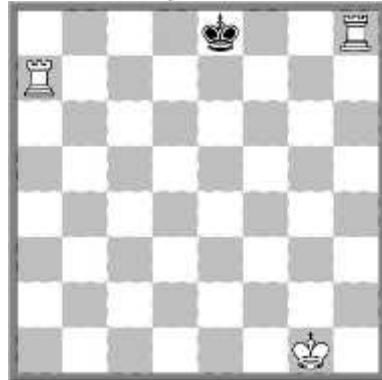
Beide Türme einer Partei können ohne Mithilfe des eigenen Königs ein Matt erzwingen. Dies ist selbstverständlich wieder nur möglich, wenn der gegnerische König am Rand steht. Ausgangspunkt für den Lernenden sind die typischen Mattstellungen (Mattbilder), die man sich einprägen muss.

Diagramm 69



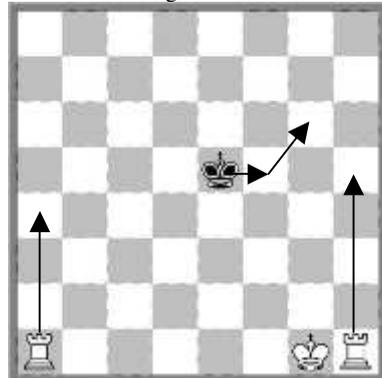
Der Plan gliedert sich in zwei Teile: zuerst wird der unterlegene König durch das Absperrn von Fluchtfeldern in seiner Bretthälfte festgehalten und dann mit Schachgeboten an den Rand getrieben.

Diagramm 70



Die Technik des Treibverfahrens mit beiden Türmen ist einfacher als mit König und Turm. Die Fernwirkung des Turmes wirkt sich voll aus, wie aus den folgenden Beispielen zu sehen ist. Das Manöver sollte unbedingt aus verschiedenen Anfangsstellungen geübt werden.

Diagramm 71



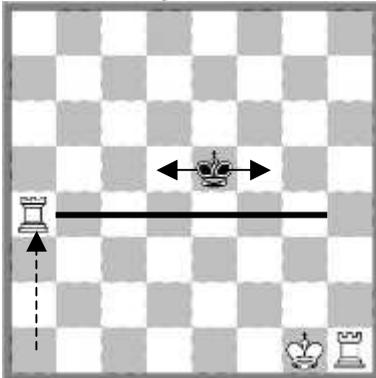
Weiß am Zug

Der schwarze König steht in der Brettmitte, hat aber auch dort gegen die Türme keine reelle Chance, obwohl beide Türme noch auf der Grundreihe stehen.

Das Matt am Rand

Weiß beginnt mit 1. Ta1-a4 und *sperrt* den schwarzen König auf der 5. bis 8. Reihe *ein*.

Diagramm 72

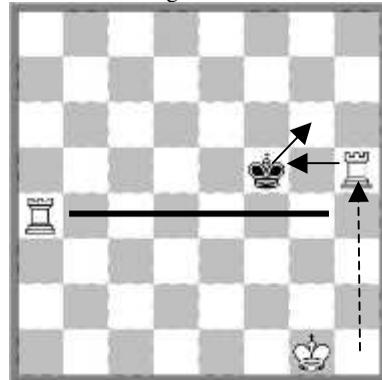


Der schwarze König zieht nicht freiwillig in Richtung Grundreihe (8. Reihe), er bleibt so lange wie möglich in der Mitte des Brettes (Ke5-d5 oder Ke5-f5). Weiß startet sofort das Abdrängen zur Grundreihe ohne jegliche Mithilfe des eigenen Königs.

Z.B.:

- 1. Ta1-a4 Ke5-f5
- 2. Th1-h5+ ...

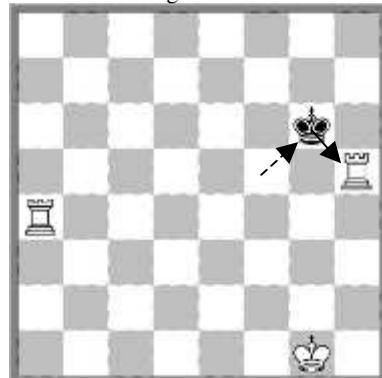
Diagramm 73



Th5 nimmt dem schwarzen König eine gesamte Reihe. Dieser muss zwar auf die 6. Reihe zurückweichen, verteidigt sich aber eisern durch einen Angriff auf den ungedeckten Turm.

- 2. ... Kf5-g6

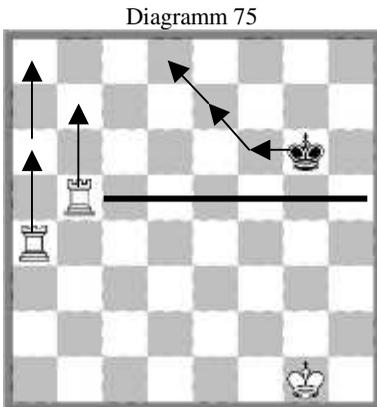
Diagramm 74



Nun verliert Weiß keine Zeit damit, den Turm auf h4 durch seinen

anderen Turm zu decken (z.B. Ta4-a5 oder Ta4-h4), sondern zieht den angegriffenen Turm *weit* aus der Gefahrenzone auf derselben *Reihe* weg, behält jedoch unbedingt die *Sperrwirkung* bei. Er muss auf alle Fälle darauf achten, dass der König nicht einen der Türme aus Unachtsamkeit schlagen kann.

3. Th5-b5 ...



Weiß zieht auf keinen Fall Th5-a5, weil das die Wirkungskraft des Ta4 einschränkt und unnützlich ist.

Die weißen Türme sind jetzt in ihre Idealstellung gebracht und der *zweite Teil* des Plans kann umgesetzt werden. Wenn Schwarz in dieser Stellung (Diagramm Nr. 75) freiwillig an den Rand auf die h-Linie geht, wird er ebenfalls matt. Wie, das wird weiter unten

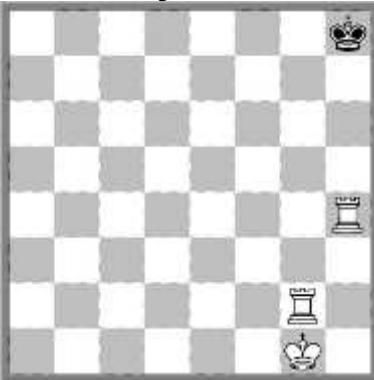
erläutert. Die weißen Türme treiben den schwarzen König mit *abwechselnden* Schachgeboten – man könnte sagen wie beim Treppensteigen oder mit sogenannten *Treppenschachs* – endgültig an den Rand.

- 3. ... Kg6-f6
- 4. Ta4-a6+ Kf6-e7
- 5. Tb5-b7+ Ke7-d8
- 6. Ta6-a8#



Nun sollen ausgehend von Diagramm Nr.75 abweichende Varianten ab 3. Zug betrachtet werden. Ein weiteres typisches Mattbild (Diagramm Nr.77) kann sich nämlich dann mit Matt auf der *Randlinie*, z. B. auf der h-Linie, statt auf einer *Grundreihe* ergeben, wenn der König in eine andere Richtung ausweicht oder die Türme dafür entsprechend günstig positioniert sind.

Diagramm 77

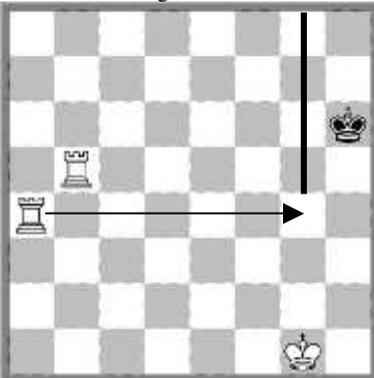


Typische Mattstellung

Zieht Schwarz z.B.

3. ... Kg6-h6?

Diagramm 78



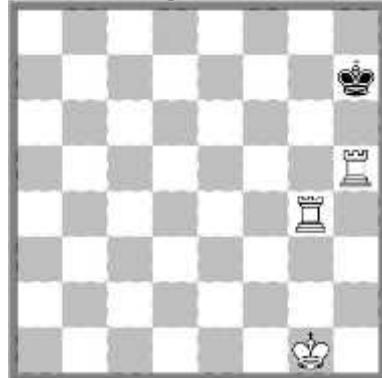
kann Weiß den schwarzen König im nächsten Zug auf der h-Linie einsperren.

Gleichzeitig kommt Schwarz in *Zugzwang* und muss die Verteidi-

gung des Feldes h5 aufgeben. Er wird durch den anderen Turm matt gesetzt.

4. Ta4-g4! Kh6-h7
5. Tb5-h5#

Diagramm 79



Zieht der schwarze König jedoch 3. ... Kg6-h7, dauert es einen Zug länger, weil er mit seinem 4. Zug das Feld h5 noch verteidigen kann.

3. ... Kg6-h7
4. Ta4-g4 Kh7-h6

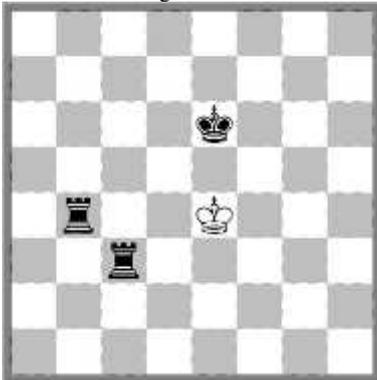
Weiß darf dann das Schach auf h5 nicht sofort geben, sondern macht zuvor noch einen Tempozug mit seinem Turm auf der 5. Reihe, um Schwarz wiederum in Zugzwang zu bringen.

5. Tb5-d5 Kh6-h7
6. Td5-h5#

Matt in der Brettmitte

Soll der *alleinige König* durch die beiden Türme jedoch *in der Mitte des Schachbrettes* zum Matt gezwungen werden, ist die *Mithilfe ihres Königs erforderlich*. Die Technik ist ähnlich, nur muss der König der stärkeren Partei mögliche Fluchtfelder des Gegners mit der Drei-Felder-Schranke versperren. Die typische Mattstellung sieht wie folgt aus.

Diagramm 80



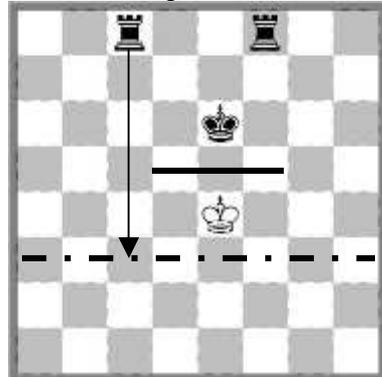
Typische Mattstellung

In manchen Ausgangsstellungen bietet sich dieses Ziel an, weil das Matt dann schneller zu erreichen ist.

In der folgenden Ausgangsstellung stehen die beiden schwarzen Türme für die Anwendung des Treppenschachs ungünstig, da beide Linien zu nah an der e-Linie, auf

welcher der weiße König postiert ist, liegen. Stattdessen ist jedoch die Position des schwarzen Königs sehr stark.

Diagramm 81



Schwarz am Zug

Entsprechend fasst Schwarz seinen *Plan*: Zuerst werden die Fluchtfelder in Richtung Grundreihe abgesperrt, sozusagen ein an den König *von hinten* herangerückter Rand gebildet (strichpunktierte Markierung), dann wird das Mattbild wie mit Turm und König herbeigeführt.

1. ... Tc8-c3

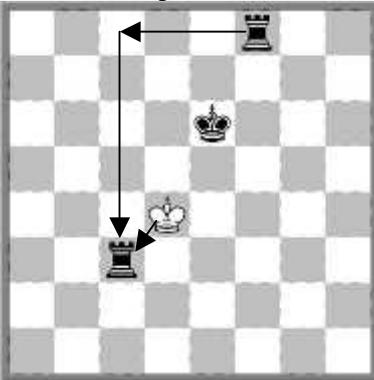
Nicht Tf8-f3 wegen 2. Ke4xf3. Dies ist zu beachten!

2. Ke4-d4 ...

Weiß hat nur noch ein Zielfeld und greift von dort den schwarzen

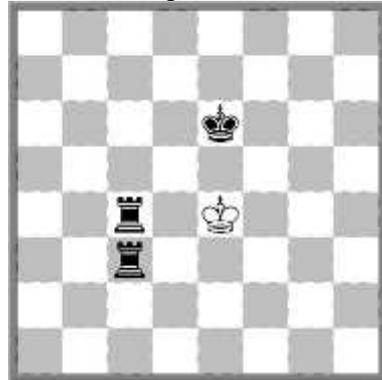
Turm (Tc3), der ihm die 3. Reihe sperrt, an.

Diagramm 82



Schwarz am Zug

Diagramm 83



Nun schützt – beim Schachspielen sagt man meistens *deckt* – Schwarz diesen Turm durch seinen zweiten Turm.

Auf das Treibmanöver mit den Treppenschachs konnte dieses Mal verzichtet werden.

2. ... Tf8-c8

Der weiße König darf jetzt nach den Spielregeln nicht schlagen, weil er sich auf kein von einem gegnerischen Stein bedrohtes Feld, also nicht in ein Schach hinein begeben darf. Er muss wegen *Zugzwangs* auf sein Ausgangsfeld zurückziehen. Dann folgt das nicht abzuwendende Matt.

3. Kd4-e4 Tc8-c4#

Aufgaben zum Matt mit zwei Türmen gegen alleinigen König

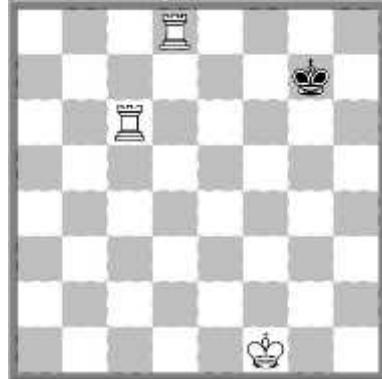
Diagramm 83a



Schwarz am Zug

Setze matt in einem Zug!

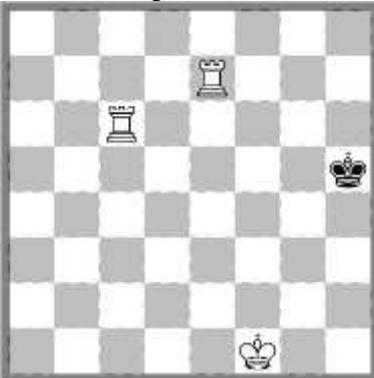
Diagramm 83c



Weiß am Zug

Setze matt in 2 Zügen!

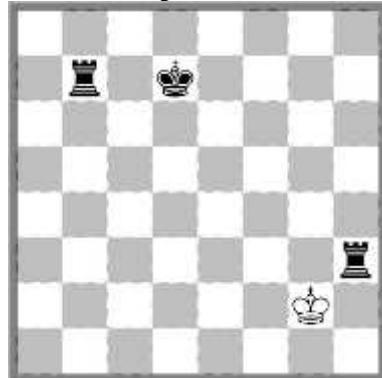
Diagramm 83b



Weiß am Zug

Setze matt in 2 Zügen!

Diagramm 83d



Schwarz am Zug

Setze matt in 3 Zügen! Gib beide Varianten an!

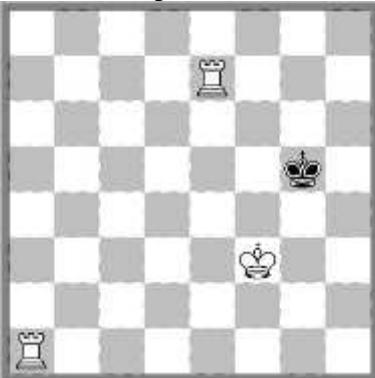
Diagramm 83e



Schwarz am Zug

Setze matt in 2 Zügen!

Diagramm 83f



Weiß am Zug

Setze matt in 3 Zügen! Gib alle 3 Varianten an!

Lösungen zum Matt mit zwei Türmen gegen alleinigen König

Zu Diagramm Nr.83a:

1. ... Td8-d1#
Vergleiche mit Diagramm Nr.69

Zu Diagramm Nr.83b:

1. Te7-g7 Kh5-h4
Der *schwarze König* ist im *Zugzwang* (vgl. auch mit Diagramm Nr.78 u.79)
2. Tc6-h6#

Zu Diagramm Nr.83c:

A) 1. Td8-d7+ Kg7-f8
Vergleiche Diagramm Nr.69
2. Tc6-c8#

Zu Diagramm Nr.83d

A) 1. Th3-a3 Kg2-f2
2. Tb7-b2+ Kf2-e1
3. Ta3-a1#

B) 1. Th3-c3 Kg2-f2
2. Tb7-b2+ Kf2-e1
3. Tc3-c1#

Beachte: Falsch ist 1. Th3-d3!

Zu Diagramm Nr.83e

1. ... Ke7-f8+
(**Abzugsschach**)
Der König räumt die 7. Reihe, sperrt gleichzeitig das Feld g8 *und der Turm auf b7 gibt Schach!*

2. Kh7-h8 Tb6-h6#
oder
1. ... Ke7-f7
2. Kh7-h8 Tb6-h6#

Zu Diagramm Nr.83f

A)
1. Ta1-a6 **Kg5-f5**
2. Kf3-g3 Kf5-g5
3. Te7-e5#

B)
1. Ta1-a6 **Kg5-h5**
2. Kf3-g3 Kh5-g5
3. Te7-e5#
oder
2. Kf3-f4 Kh5-h4
3. Te7-h7#
(Ta6-h6#)
oder
2. Te7-e5 Kh4-h3
3. Ta6-h6#

C)
1. Ta1-a6 **Kg5-h4**
2. Te7-e5 Kh4-h3
3. Ta6-h6#

Kapitel 10

Der unentschiedene Spieldausgang (das Remis)

So schön es für die eine Partei wäre, eine Schachpartie mit einem Sieg zu beenden, so bitter wäre die Niederlage für den Spielpartner. Doch das muss nicht jedes Mal der Fall sein. Einige Partien, in denen der gegnerische König nicht matt gesetzt werden kann oder eventuell keiner der Spieler wegen des vollkommenen Gleichgewichts des Spielmaterials aufgibt, enden dann *unentschieden*, beim Schachspielen sagt man dazu auch allgemein „**remis**“.

Nach den Spielregeln des Welt-Schachverbandes FIDE gibt es verschiedene Möglichkeiten des unentschiedenen Spieldausgangs, der in einer Turnierpartie mit einem halben Punkt ($\frac{1}{2}$) bewertet wird, während der Sieg einen vollen Punkt (1), die Niederlage bzw. der Verlust keinen Punkt (0) einbringt.

Es folgt der Inhalt, nicht der Wortlaut der 5 Regeln zum Remis.

1.
Eine Partie ist zwangsläufig remis, wenn die auf dem Schachbrett noch vorhandenen Steine theoretisch nicht mehr mattsetzen können, also das Mattpotential absolut fehlt.

Dies ist z. B. der Fall, wenn jede Partei nur noch einen König hat. Die Könige können sich nach den Regeln gegenseitig nicht angreifen, also auch nicht schlagen und somit kein Schach sagen. Es gibt weitere Fälle, die erst später im Zusammenhang mit den einzelnen Figuren (Läufer, Springer) erörtert werden. Lt. FIDE ist das eine sogenannte „**tote Stellung**“.

2.
Die beiden Spieler treffen eine freiwillige Vereinbarung zu einem Remis.

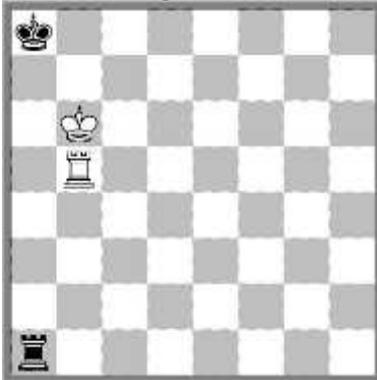
Dies könnte aus verschiedenen Gründen gemacht werden, z.B. weil beide Parteien

- a) nach der pauschalen Figurenbewertung vollkommen ausgeglichenes Spielmaterial haben oder
- b) die Stellung wegen ihrer allgemeinen Merkmale als ausgeglichen einschätzen.

Beispielhaft könnte man dazu ein Endspiel K+T gegen K+T wie in

Diagramm Nr.40 oder Nr.84 nennen. Auf die Position im Diagramm Nr.84 soll weiter unten noch in einem anderen Zusammenhang näher eingegangen werden.

Diagramm 84



3. Eine Partie kann *auf Verlangen* des Spielers, der am Zuge ist, als *Remis* gewertet werden, *wenn der nächste Zug, der von ihm ausgeführt werden soll, eine dreimalige Wiederholung derselben Stellung ergeben würde (Stellungswiederholung)*. Zu den Einzelheiten wird später mehr gesagt.

4. Eine Partie kann *auf Verlangen* des Spielers, der am Zuge ist, als *Remis* gewertet werden, *wenn von ihm nachgewiesen wird, dass mindestens 50 Züge gemacht wurden,*

ohne dass ein Stein geschlagen oder ein Bauer gezogen wurde (sogenannte 50-Züge-Regel).

Dauerschach

Ein Unterfall hierzu dürfte das *Remis aufgrund von Dauerschach* sein. Was verstehen die Schachspieler unter einem *Dauerschach* oder sogenanntem „ewigen“ Schach?

Eine Partei, die ohne Unterbrechung mit jedem Zug Schach bieten (sagen) kann, *ohne dass der gegnerische König mattgesetzt wird und dabei kein gegnerischer Stein geschlagen wird*, könnte diese „ewigen“ Schachs eventuell 50 Züge lang geben. Dann käme die 50-Züge-Regel auf Verlangen zur Anwendung (Regel Nr.4). Meistens führt diese Situation jedoch zu einer dreimaligen Stellungswiederholung im Sinne der Regel Nr.3. Ist diese Möglichkeit offensichtlich, *einigt man sich ohne Ausführung der Züge auf Remis* (Regel Nr.2).

Als Beispiel für den Versuch, Dauerschach zu geben, soll die Stellung in Diagramm Nr.85 dienen.

Diagramm 85



In dieser Situation taucht die Frage auf: „Kann Schwarz jetzt noch Remis halten, obwohl er einen Turm weniger hat, oder sollte er wegen des großen materiellen Übergewichts von Weiß sofort aufgeben? Die Chance „Dauerschach“ sollte in solch relativ aussichtslosen Positionen – bei Weiß am Zug wäre es Matt in 2 Zügen durch 1. Tf7-g7+ und 2. Th7-h8# – immer geprüft werden. Es ist eventuell die letzte Möglichkeit zum Ausgleich. Hier ist diese Alternative bei grober Betrachtung sogar offensichtlich naheliegend, denn der weiße König steht ungeschützt und der schwarze Turm kann eine Serie von Schachs von der 1. Reihe aus geben,
z.B.

1. ... **Ta1-g1+**

Dieser Zug drängt sich auf, da der König vor den Türmen steht.

2. **Kg6-f6** **Tg1-f1+**
3. **Kf6-e6** **Tf1-e1+**

Nicht 3. ... Tf1xf7 wegen 4. Th7xf7 und Weiß hat endgültig die Oberhand, denn der Turm bedeutet absolutes Mattpotential. Noch kann sich der König nicht gegen die ständigen Schachs wehren. Findet er ein Versteck?

4. **Ke6-d6** **Te1-d1+**
5. **Kd6-c6** **Td1-c1+**
6. **Kc6-b7** **Tc1-b1+**
7. **Kb7-a8** **Tb1-a1+??**
8. **Tf7-a7** ...

Die dritte Möglichkeit der *Verteidigung* gegen ein Schach! Das *Zwischenziehen* des Turms verhindert Dauerschach, denn nach 8. ... Ta1xa7+ 9. Th7xa7 nutzt Weiß den letzten Turm zum Matt.

Also folgt richtig:

1. ... **Ta6+!!**

Vor den seitlichen Schachs von der a-Linie aus kann sich der König nicht erfolgreich verstecken. Denn wenn der weiße König auf der g-Linie bleibt und seinen Turm von f7 zur *Verteidigung zwischen den angreifenden Turm und den König stellt* (Tf7-f6), kann Schwarz den Turm mit gleichzeitigem Schach tauschen – **Ablenkung** des Königs von der Verteidigung des Feldes h7 durch **Tausch** – , anschließend mit Kg8xh7 den anderen Turm ebenfalls gewinnen und somit ein Remis, eine **tote Stellung** erreichen.

Z.B.:

2. Tf7-f6 Ta6xf6+

3. Kg6xf6 Kg8xh7

Remis.

(Andere Varianten später)

5.

Eine Partie endet **remis durch Patt** (FIDE-Regel Nr.5.2a).

Das Patt (Definition)

Was versteht man unter einem Patt bzw. einer Pattsituation oder anders gefragt: „Wann ist eine Partei patt?“

Definition:

Eine Partei ist patt, wenn sie am Zug ist, ihr König nicht im Schach steht und gleichzeitig keiner ihrer Steine einen den Regeln entsprechenden Zug machen kann.

Die beiden folgenden Stellungen sollen die typischen Merkmale des Patts demonstrieren. **Schwarz ist jeweils patt.** Sämtliche **Voraussetzungen** sind erfüllt. Denn

1. Schwarz ist *am Zug*

2. Schwarz steht *nicht im Schach* (T greift jeweils nur die Felder neben Ka8 an.)

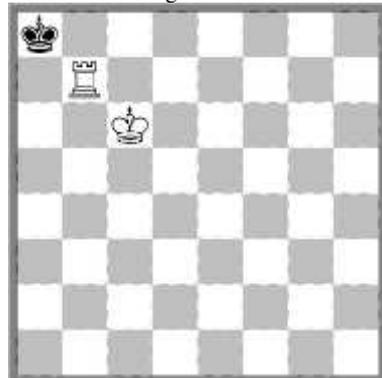
3. Schwarz kann *keinen regulären Zug machen.* (Er darf weder a7, b7 noch b8 betreten.)

Diagramm 86



Schwarz am Zug

Diagramm 87



Schwarz am Zug

Der weiße König steht zwar auf unterschiedlichen Feldern, jedoch immer so, dass er entweder seinen Turm auf b7 deckt oder einen Teil der Drei-Felder-Schranke vor Ka8

aufgebaut hat. Der schwarze König darf den gedeckten Turm nicht schlagen, aber auch nicht in ein Schach (auf a7 oder b8) hineinziehen.

Das Spiel ist *zwangsläufig* beendet. *Schwarz ist patt. Die Partie ist remis.*

Wie ist es nun bei der Materialüberlegenheit von Weiß, der ja einen Turm mehr hat, wohl zu Patt gekommen? Normalerweise hätte Weiß gewinnen müssen, weil er mit seinem Turm absolutes Mattpotential besitzt. Er hat aber in seinem letzten Zug offensichtlich einen Fehler gemacht. Hat er z. B. bei schwarzem König auf a8 im letzten Zug den Turm nach b1 bzw. b7 gesetzt, so hat er dabei einfach übersehen, dass er den schwarzen König zwar einsperrt, *aber ihm kein Schach gibt*. Zog Weiß im letzten Zug jedoch mit seinem König, im Diagramm Nr.86 z.B. Ka5-a6 oder im Diagramm Nr.87 z.B. Kc7-c6, so hat er nicht beachtet, dass Schwarz mit dem letzten Zug absolut eingeschlossen wird oder es bereits vorher schon war.

Die angreifende, überlegene Partei muss deshalb ständig aufpassen, dass sie in der Hitze des Gefechts nicht versehentlich ein Patt herbei-

führt, während der Verteidiger geradezu auf diese Chance lauert und die Möglichkeit zum *Patt als raffiniertes Instrument der Abwehr des Mattangriffs* oder der Durchsetzung einer Einigung auf Remis einsetzt. Die zwei folgenden Beispiele sollen das näher erläutern.

Die Stellung im Diagramm Nr.84 kann anhand der identischen Figuren als remis eingeschätzt werden. Schwarz kann seinem Gegner jedoch relativ schnell klar machen, dass er keine reelle Aussicht auf Gewinn hat. Wie? Kann er z. B. den weißen König wieder von seinem König abdrängen, eventuell Dauerschach geben oder ein Patt konstruieren? Die überraschende Antwort lautet: „Ja!“

Schwarz muss nur diese *Verteidigungsinstrumente geschickt miteinander verbinden*.

Z.B.:

1. ... Ta6+

Falls jetzt

2. Kb6xa6 ...

folgt, haben wir das folgende klassische *Patt* auf dem Brett.

(Diagramm 88)

Diagramm 88



Falls jedoch 2. Kb6-c7, so folgt Ta6-a1 mit der *Drohung* von der 1. Reihe aus *Dauerschach* zu geben oder durch *Schlagen des Turmes*, falls dieser zwischen zieht, ein *Remis* zu erreichen.

Die folgende Stellung hat sich aus dem Diagramm Nr.85 nach dem 7. Zug von Weiß entwickelt.

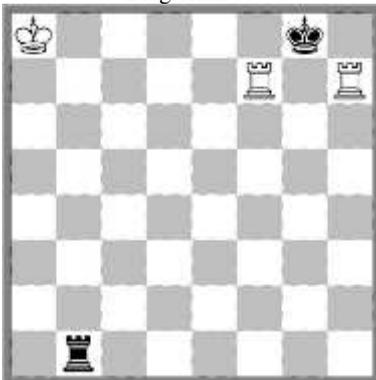
Nach dem fehlerhaften Zug 7. ... Tb1-a1+ konnte Weiß Dauerschach und das Remis vermeiden.

Kann aber Schwarz eventuell das Remis auf andere Weise erzwingen?

Wiederum hilft die Kombination der verschiedenen typischen Verteidigungsmöglichkeiten. Schwarz nutzt die Tatsache, dass sein König auf g8 bei der jetzigen Stellung der weißen Türme auf f7 und h7 keinen einzigen Zug machen kann. Hätte er keinen Turm und wäre weiterhin am Zug, so wäre er in einer Pattstellung. Dies ist der Schlüssel zur Lösung seiner Probleme. Es bringt ihn auf die Frage: „Wie kann ich Weiß dazu verleiten, patt zu setzen?“

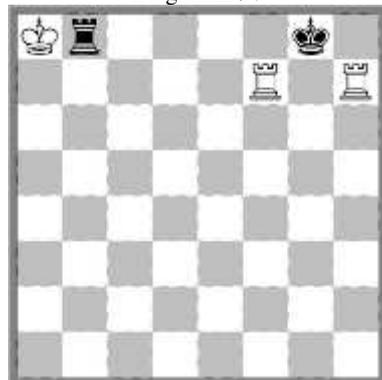
7. ... Tb1-b8+!!

Diagramm 89



Schwarz am Zug

Diagramm 90



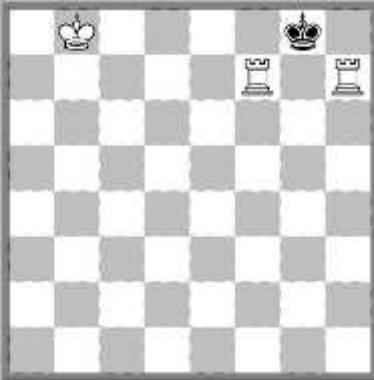
Weiß am Zug

Nimmt Weiß das **Opfer** mit

8. Ka8xb8 ...

an, ist es *Patt*.

Diagramm 91



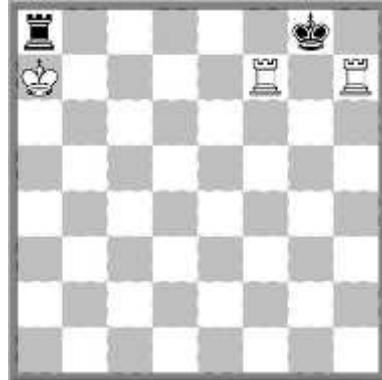
Schwarz versucht also durch den Zug 7. ...Tb1-b8+ ganz bewusst, seinen *Turm* zu verlieren, ihn zu *opfern*, um dadurch auch seine letzte Zugmöglichkeit zu verlieren.

Weiß muss dieses *Turmpfer* jedoch *nicht annehmen*. Er schlägt den Turm nicht, sondern nutzt seine einzige Möglichkeit, mit 8. Ka8-a7 aus dem Schach wegzuziehen. Der schwarze Turm lässt aber nicht locker und versucht das Opfer durch 8. ... Tb8-a8+ erneut (Diagramm Nr.92). Falls nun 9. Ka7-b7 Ta8-a7+ muss sich Weiß zu Remis durch *Patt* (10. Kb7xa7) oder Verlust eines Turmes (10. Kb7-b6 Ta7xf7), was

ebenfalls aufgrund des gleichen Materials zu Ausgleich führt, entscheiden.

8. Ka8-a7 Tb8-a8+

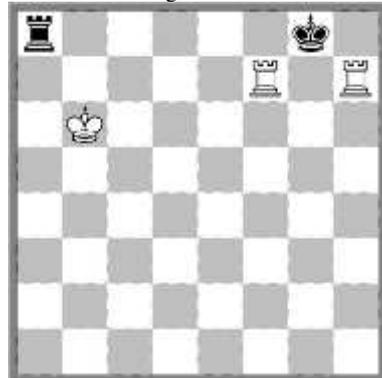
Diagramm 92



Deshalb startet er einen anderen Versuch, dem Remis zu entkommen.

9. Ka7-b6 ...

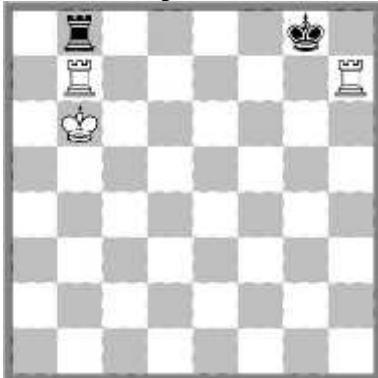
Diagramm 93



Was ist zu beachten?

Schwarz darf jetzt nicht das Schach 9. Ta8-b8+ geben, wegen 10. Tf7-b7 (Zwischenziehen).

Diagramm 94



Gegenseitiges Schlagen (Tausch) der Türme durch die Züge 10. ... Tb8xb7+ 11. Th7xb7 würde Weiß das materielle Übergewicht und den Gewinn sichern.

Hat sich Schwarz tatsächlich umsonst abgemüht? Nein!

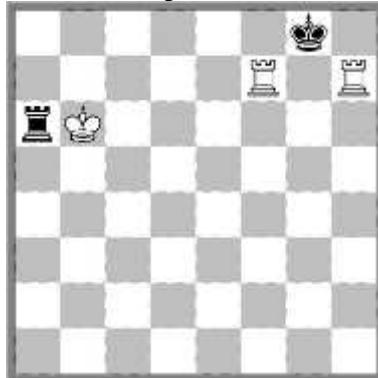
Er muss nur die Idee der *Drohung mit der Pattstellung oder Dauerschach* beibehalten und jeweils im richtigen Augenblick wechseln. Es folgt deshalb der richtige Zug:

9. ... Ta8-a6+!!

Das Schach von der a-Linie aus ist

die richtige Methode zur Aufrechterhaltung der Möglichkeit zum Dauerschach, zum Remis bringenden Turmopfer oder zum Gewinn einer Figur (Remis).

Diagramm 95



Z.B.: **10. Kb6-b5 Ta6-a5+**
11. Kb5-b4 Ta5-a4+
12. Kb4-b3 Ta4-a3+
usw. mit Dauerschach

Nimmt Weiß den Turm, setzt er Schwarz immer *patt*.

Es ist bereits vorher aufgezeigt worden, dass in der Ausgangsstellung im Diagramm Nr.85 das sofortige seitliche Schach von a6 aus (1. ... Ta1-a6+) auf der 6. Reihe der *sicherere* Remisweg ist. Wir haben gesehen, wie unübersichtlich die Lage bleibt, wenn die Schachs von der Grundreihe kommen. Viele, viele Züge müssten im

Voraus berechnet werden, um die eindeutige Remisstellung zu erreichen. Allerdings kann eine interessante Stellung entstehen, die auch erörtert werden sollte, weil sie nochmals die vielfältigen Verteidigungsmöglichkeiten in verschiedener Gestalt erkennen lässt.

Der Lernende kennt jetzt den *Plan*, eventuell *durch ein Turmpfer das Patt herbeizuführen*, wenn Weiß freiwillig das Opfer annimmt. Kann diese Idee sofort aufgegriffen und abgewandelt angewendet werden, wenn Weiß im Diagramm Nr.85 nach 1... Ta1-g1 nicht den Marsch zum Damenflügel antritt? Kann Schwarz dann schneller den Ausgleich erzwingen?

- 1. ... **Ta1-g1+**
- 2. **Kg6-h6?** **Tg1-h1+**
- 3. **Kh6-g6** **Th1-h6+!**



Weiß am Zug

Warum zieht Schwarz dies? Verliert er nicht in jedem Falle seinen Turm auf h6 kostenlos?

Natürlich, die Pattidee! Schwarz findet diesen starken *Zug, der das Remis unmittelbar erzwingt*, denn die Annahme des Turmpfers führt in jedem Falle zu *Patt*.

4. Th7xh6

Diagramm 97



Ebenso 4. Kg6xh6 (Patt)

Falls 4. Kg6-g5 (oder f5), so hat Schwarz den weißen König von der Deckung des Feldes h7 abgedrängt, gewinnt eine Figur durch 4. ... Th6xh7 zurück und erreicht den Ausgleich.

Zusammenfassung zu den Figuren König und Turm

Ausgehend von der Bewegungsart der beiden Figuren und den speziellen Spielregeln konnte der Lernende bislang den unterschiedlichen Wirkungsbereich von König und Turm und die sich daraus ergebenden Spielpläne kennen lernen. Dies soll noch einmal in Schlagworten kurz zusammengestellt werden.

Angriffsinstrumente sind:

1. gegen eine beliebige Figur, z.B. den Turm, das *Schlagen*
2. gegen den König
 - a) das *Einengen* durch Sperren einer Linie oder Reihe mit einem Turm oder durch Drei-Felder-Schranke mit dem eigenen König
 - b) der *Zugzwang*
 - c) *Schachgeben* mit einer beliebigen Figur, z.B. mit einem Turm, auch durch die besondere Art in Form des *Abzugsschachs* (vgl. unter Definitionen)

Verteidigungsinstrumente sind:

1. gegen den Angriff auf den König durch ein Schach
 - a) das *Wegziehen* des im Schach stehenden Königs
 - b) das *Schlagen* der Schach gebenden Figur durch den König selbst oder eine andere Figur
 - c) das *Zwischenziehen* einer eigenen Figur zwischen Angreifer und den im Schach stehenden König
2. gegen den Angriff auf eine beliebige andere Figur, z.B. den Turm
 - a) das *Wegziehen* der bedrohten Figur
 - b) das *Schlagen* der angreifenden Figur mit der bedrohten Figur selbst oder mit einer beliebigen Figur, z.B. dem König oder dem anderen, zweiten Turm

c)
das *Zwischenziehen* einer eigenen Figur zwischen den Angreifer und die bedrohte Figur

d)
das *Decken* der angegriffenen Figur, z.B. des Turms, durch eine andere eigene Figur, z.B. auch durch den König.

e)
der *Tausch*

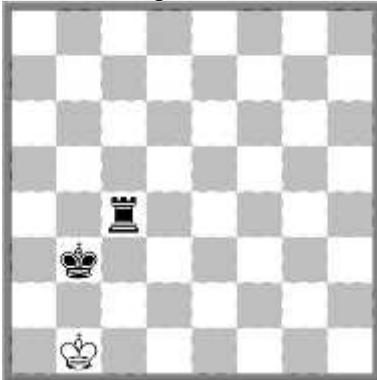
Definitionen

a)
Ein **Abzugsschach** ist das Schach, das *durch Wegziehen* eines Steines *aus der* gegen den gegnerischen König gerichteten, *verdeckten Wirkungslinie* (Linie, Reihe oder Diagonale) *einer anderen eigenen Figur* gegeben wird. Vgl. dazu die Lösung zu der in Diagramm Nr.83e gestellten Aufgabe.

b)
Der **Tausch** ist das *gegenseitige Schlagen gleichwertiger bzw. gleichartiger Steine*, sodass das *materielle Gleichgewicht* gewahrt bleibt.

Abschließende Aufgaben zu König und Turm ein- schließlich Patt

Diagramm 97a



Weiß am Zug

Wie beendet Schwarz die Partie auf schnellstem Wege?

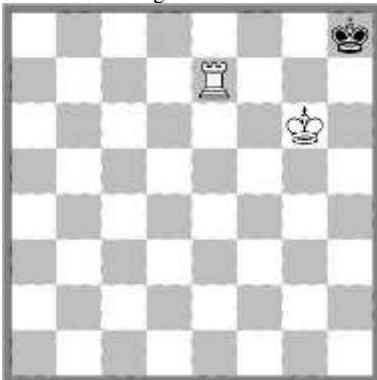
Diagramm 97c



Weiß am Zug

Wie gewinnt Weiß in 2 Zügen?

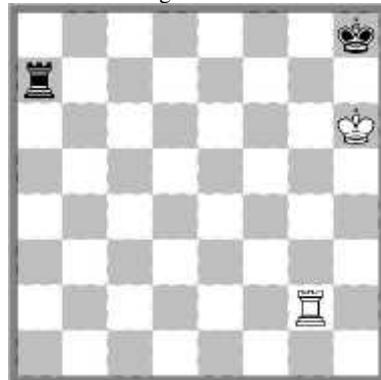
Diagramm 97b



Weiß am Zug

Kann Weiß den schwarzen König matt oder patt setzen? Zugfolge?

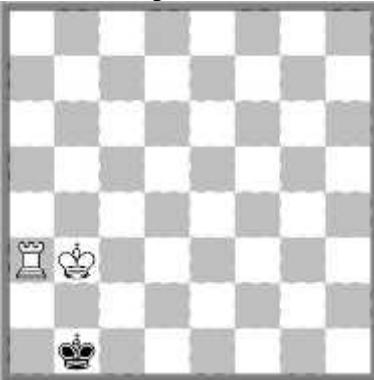
Diagramm 97d



Schwarz am Zug

Ist die Stellung remis oder nicht? Gib eine Begründung (je 3 Züge)!

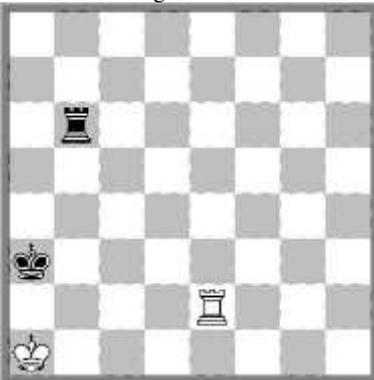
Diagramm 97e



Weiß am Zug

Setze matt in 2 Zügen!

Diagramm 97f



Weiß am Zug

- A) Kann Schwarz ein Remis erreichen?
B) Wenn ja, wie? (Mindestens je 3 Züge)

Diagramm 97g



A) Wie ist die Stellung allgemein zu bewerten?

1. Wer ist im Vorteil?
2. Warum?
3. Welcher König hat die bessere Position?
4. Kann Weiß das taktische Element „Zugzwang“ nutzen?

B) *Schwarz* ist am Zug

1. Kann Schwarz gewinnen?
2. Falls zu 1.) ja, wie viele Züge braucht er dazu?
3. Gib die Zugfolge in Notation an!

C) *Weiß* ist am Zug

1. Sollte Weiß sofort freiwillig aufgeben?
2. Welche Verteidigungsmöglichkeiten hat er eventuell noch?

3. Welche grundsätzlichen Verteidigungsmöglichkeiten sollte man in dieser Stellung zuerst im Detail betrachten und durchrechnen? Gib eine Begründung an!

4. Kann Weiß bei bestem Spiel von Schwarz den schwarzen König noch matt setzen? Gib eine Antwort mit allgemeiner Begründung!

5. Kann Weiß bei bestem Spiel von Schwarz noch ein Remis erreichen?

6. Wenn zu 5.) nein, gib eine Begründung für diese Einschätzung!

7. Wenn zu 5.) ja,

a) gib den 1. Zug von Weiß an!

b) gib sämtliche Varianten bis maximal zum 3. Zug von Weiß an, die sich aus den verschiedenen Antworten von Schwarz ergeben können.

Zu Diagramm Nr.97h

A) Steht der weiße Turm auf b2 besser als auf b6?

B) *Schwarz* am Zug

1. Wird Weiß mattgesetzt?

2. Wenn ja, gib die Notation für die verschiedenen Varianten (maximal 4 Züge) an!

C) *Weiß* am Zug

1. Kommt nun auch Patt grundsätzlich als Verteidigungsmöglichkeit in Frage?

2. Wenn ja, warum?

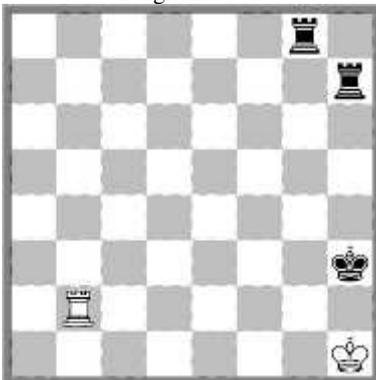
3. Kann Weiß bei bestem Spiel beider Parteien noch ein Remis erreichen?

4. Wenn zu 3) ja, gib Begründung mit Zugfolge für diese Einschätzung an!

5. Wäre nach 1. Tb2-b3+ die Antwort 1. ... Kh3-h4 für Schwarz gut? Gib eine Begründung mit Zugfolge für dein Urteil an!

6. Welcher Gegenzug wäre auf 1. Tb2-b3+ richtig? Gib die vollständigen Varianten bei bestem Spiel beider Parteien an - falls es möglich, ist bis zum Matt!

Diagramm 97h



Lösungen zu König und Turm einschließlich Patt

Zu Diagramm Nr.97a:

1. Kb1-a1 Tc4-c1#

Zu Diagramm Nr.97b:

Weiß kann matt oder patt setzen.

1. Te7-e8#
1. Te7-g7 Patt

Zu Diagramm Nr.97c:

1. Kc5-b6 Ka8-b8
2. Tf3-f8#

Zu Diagramm Nr.97d:

A) Nein, nicht remis
B) Schwarz gewinnt den Turm und hat dann *absolutes Mattpotential*.

1. ... Ta7-h7+
2. Kh6-g5(g6)Th7-g7+
3. K beliebig Tg7xg2 usw.

Schwarz setzt mit K + T matt.

Zu Diagramm Nr.97e:

1. Kb3-c3 Kb1-c1
Schwarz ist im Zugzwang.
2. Ta3-a1#

Zu Diagramm Nr.97f:

Ja

1. Te2-a2+ Ka3-b4!
Auf keinen Fall Ka3-b3
2. Ta2-b2+ Kb4-c5
Der König deckt Tb6.
3. Tb2xb6 Kc5xb6

Jeder *Tausch* ergibt eine *tote Stellung*.

Zu Diagramm Nr.97g:

A)

1. Schwarz
2. Schwarz hat einen Turm mehr.
3. Schwarz
4. Ja

B) bei Schwarz am Zug

1. Ja
2. Drei Züge
3. Nun die Zugfolge: sie beginnt mit dem gefährlichen *Abzugsschach*
 1. ... Kh3-g3+
 2. Kh1-g1 Kg3-f3+
 3. Kg1-f1 Th7-h1#

C) bei Weiß am Zug

1. Nein
2. Patt oder Dauerschach
3. Patt, weil der weiße König sich in einer Pattstellung befände, wenn der weiße Turm nicht mehr vorhanden wäre.
4. Nein, weil der weiße König am Rand eingesperrt ist und seinem Turm nicht helfen kann. Der Turm allein kann nicht mattsetzen.

5. Ja

6. ----

7a. 1. Tb6-h6+

7b. 1. Tb6-h6+ Th7xh6
Patt

1. Tb6-h6+ Kh3-g3

2. Th6xh7 Tg8-a8

Schwarz droht mit Matt.

3. Th7-g7+

Weiß antwortet mit Schach und droht mit Dauerschach. Stellung ist ausgeglichen.

Andere Züge als Tg8-a8 im 2. Zug von Schwarz führen ebenfalls zum Remis.

Zu Diagramm Nr.97h:

A)

Nein, kein Unterschied.

B) bei Schwarz am Zug

1. ... Kh3-g3+

2. Kh1-g1 Kg3-f3+

3. Kg1-f1 Th7-h1#

1. ... Kh3-g3+

2. Tb2-h2 Th7xh2+

3. Kh1-g1 Tg8-a8

4. Kg1-f1 Ta8-a1#

1. ... Kh3-g3+

2. Kh1-g1 Kg3-f3+

3. Tb2-g2 Tg8xg2+

4. Kg1-f1 Th7-h1#

C) bei Weiß am Zug

1. Ja

2. Weil sich der weiße König in Pattstellung befindet, wenn der weiße Turm nicht mehr vorhanden wäre.

3. Ja

4. Weiß gewinnt eine Figur zurück und erreicht dadurch Ausgleich.

1. Tb2-h2+ Kh3-g3

2. Th2xh7 ... usw.

5. Nein

Weiß erzielt dann noch Remis durch Patt oder gewinnt eine Figur zurück.

1. Tb2-b3 Kh3-h4??

2. Tb3-h3+! Kh4xh3 Patt

Falls ... Kh4-g4(g5)

3. Th3xh7 ... usw.

(Materialausgleich)

6.

1. ... Tg8-g3

Schwarz erzwingt den Tausch der Figur.

2. Tb3xg3 Kh3xg3

3. Kh1-g1 Th7-f7

4. Kg1-h1 Tf7-f1#

Tauscht Weiß nicht mit 2. Txb3xg3, droht ihm Matt, z.B.:

2. Tb3-b1(b5)Kg3-g4#

oder

2. Tb3-b4 Th7-c7

3. Tb4-b1 Tc7-c2

4. Tb1-b2 Tc2-c1#

oder

2. Tb3-b4 Th7-c7

3. Tb4-h4+ Kh3xh4

4. Kh1-h2 Tc7-c2+

5. Kh2-h1 Tg3-a3

6. Kh1-g1 Ta3-a1#