

LERNEN EINFACH GEMACHT



5. Auflage

Schach

für
dummies[®]



Die Figuren
gekonnt setzen und
Angriffe erkennen

Eröffnung, Mittel- und Endspiel
beherrschen

Schach in Verein,
Wettkämpfen und im
Internet spielen

James Eade

Schach für Dummies

Schummelseite

DIE FIGUREN



Bauer



Läufer



Springer



Turm



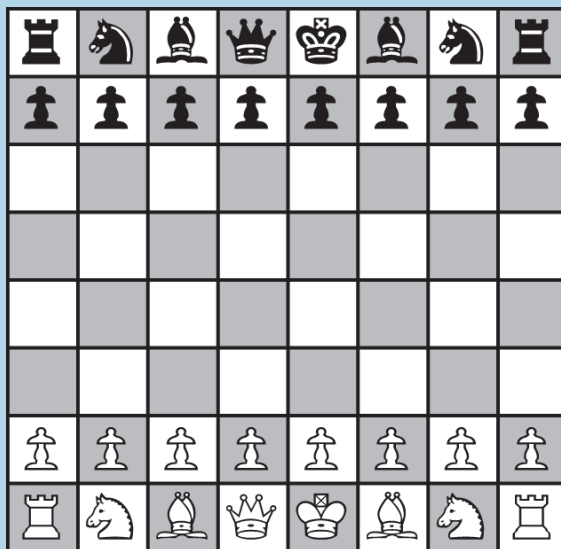
Dame



König

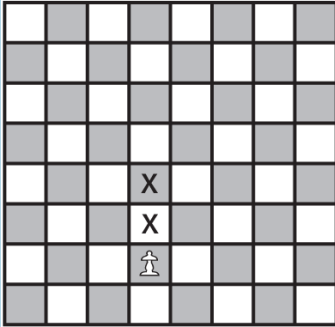
Die Brettaufstellung

Reihen (Ziffern) und Linien (Buchstaben)



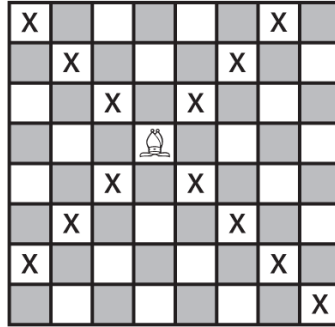
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

DIE ZÜGE DER FIGUREN

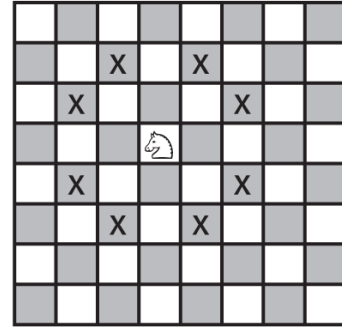


Bauer

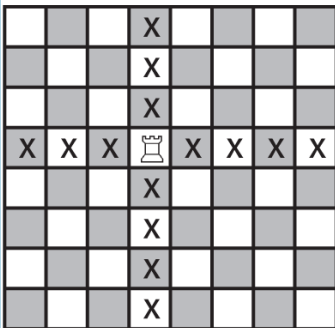
(kann nur im ersten Zug zwei Felder weit ziehen!)



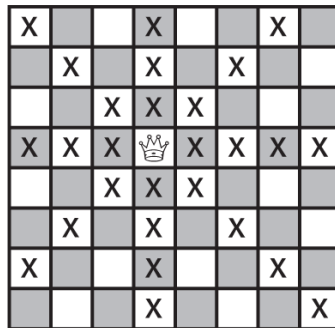
Läufer



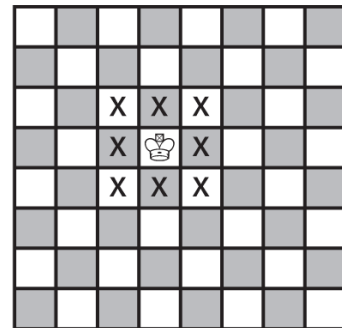
Springer



Turm



Dame



Köni g

DER RELATIVE WERT DER FIGUREN (IN BAUERN)

<i>Figur</i>	<i>Wert</i>
Bauer	1
Springer	3
Läufer	3
Turm	5
Dame	9

Beachten Sie, dass dem König kein Wert zugeordnet werden kann, da der Verlust dieser Figur auch den Verlust des Spiels bedeutet.

ZEHN SCHACHBEGRIFFE, DIE SIE WIRKLICH KENNEN SOLLTEN

Hier sind einige Ausdrücke, die eine spezielle Bedeutung in der Welt des Schachs besitzen. Verwenden Sie diese, um sich verständlich zu machen ... oder um damit wenigstens Ihre Schach spielenden Freunde zu beeindrucken.

Aktiv Beschreibung eines Zuges, der die Mobilität Ihrer Figuren erhöht: Eine Figur kann auch beweglich sein.

Entwicklung Die Züge der Figuren von ihren Ursprungsfeldern

Initiative Ausdruck, der den Vorteil beschreibt, den ein Spieler besitzt, der die Möglichkeit hat, die Aktionen und den Spielfluss der Partie zu bestimmen, und somit den Gegner zu defensivem Spiel zwingt.

J'adoube Französisch für »Ich rücke zurecht«. Dieser Ausdruck wird vom am Zug befindlichen Schachspieler gebraucht, um üblicherweise eine Schachfigur in das Zentrum eines Feldes zu rücken. Mit dieser Figur muss dann nicht der offizielle Zug des Spielers ausgeführt werden.

Mobilität Die Fähigkeit, seine Figuren schnell und einfach zu wichtigen Teilen des Spielfeldes zu bringen.

Opfern Absichtliches Aufgeben von Material, um einen Vorteil zu erzielen. Der Vorteil kann im Erhalten eines Angriffs, größerer Brettkontrolle und Ähnlichem liegen.

Passiv Beschreibung eines Zuges, der keine Drohungen aufstellt. Auch eine Beschreibung einer Figur mit eingeschränkter Mobilität (sozusagen eine Figur, die nicht aktiv ist).

Patt Wenn eine Seite keinen erlaubten Zug mehr ausführen kann und der König nicht im Schach steht. Diese Partie wird dann als ein Unentschieden gewertet.

Schach Ein Angriff auf den König. Eine Bedrohung, die man nicht ignorieren kann. Man muss das Schach sofort beseitigen. Es ist nicht erlaubt, ins Schach zu ziehen.

Schachmatt Wenn der König im Schach steht, aber keinen Zug machen kann, um diese Bedrohung zu beenden. Die Seite mit dem bedrohten König hat dann die Partie verloren.



James Eade

Schach

für
dummies[®]

5. Auflage

*Übersetzung aus dem Amerikanischen
von Holger Möller*

Fachkorrektur von Uwe Kersten

WILEY

WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA

Schach für Dummies

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

5. Auflage 2020

© 2020 WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA, Weinheim

Original English language edition © 2006 All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with John Wiley and Sons, Inc.

Copyright der englischsprachigen Originalausgabe © 2006 Alle Rechte vorbehalten inklusive des Rechtes auf Reproduktion im Ganzen oder in Teilen und in jeglicher Form. Diese Übersetzung wird mit Genehmigung von John Wiley and Sons, Inc. publiziert.

Wiley, the Wiley logo, Für Dummies, the Dummies Man logo, and related trademarks and trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley & Sons, Inc. and/or its affiliates, in the United States and other countries. Used by permission.

Wiley, die Bezeichnung »Für Dummies«, das Dummies-Mann-Logo und darauf bezogene Gestaltungen sind Marken oder eingetragene Marken von John Wiley & Sons, Inc., USA, Deutschland und in anderen Ländern.

Das vorliegende Werk wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch übernehmen Autoren und Verlag für die Richtigkeit von Angaben, Hinweisen und Ratschlägen sowie eventuelle Druckfehler keine Haftung.

Coverfoto: © [BillionPhotos.com](https://www.billionphotos.com) [adobestock.com](https://www.adobestock.com)
Korrektur: Jürgen Dubau, Petra Heubach-Erdman,
Düsseldorf

Print ISBN: 978-3-527-71788-0

ePub ISBN: 978-3-527-82995-8

Über den Autor

James Eade begann, sich 1972 ernsthaft für Schach zu interessieren, als Bobby Fischer die Schachklasse im Sturm nahm. Er nahm an Schul- und College-Wettbewerben teil und wurde 1981 Schachmeister der United States Chess Federation (USCF). 1984 wurde er auch USCF-Fernschachmeister.

Internationale Organisationen zeichneten James Eade 1990 als Schachmeister für Fernschach und 1993 für Turnierschach aus, aber seine Karriere als Schachspieler wich allmählich der Tätigkeit als Autor (es hat zahlreiche Bücher über Schach geschrieben), Organisator und Lehrer.

1991 begann er, sich für schachpolitische Organisationen zu engagieren und hatte zahlreiche bedeutende Posten in renommierten US-amerikanischen Schachvereinigungen inne, unter anderem war er Vizepräsident, später Präsident der CalChess, der nordkalifornischen Schachvereinigung, Mitglied des UCSF-Boards, Präsident der United States for the Fédération Internationale der Échecs (FIDE) und im Board des U.S. Charitable Chess Trust.

James Eade hat einen Master für Organisationsentwicklung der University of San Francisco und sträubt sich noch immer dagegen, als Schach-»Nerd« bezeichnet zu werden.

Über den Fachkorrektor

Uwe Kersten, Jahrgang 1968, geboren und wohnhaft in Kassel, ist Internationaler Meister des Weltschachbundes. Er errang vier Mal den

Landesmeistertitel von Hessen und nahm mehrere Male an Deutschen Meisterschaften teil. Seit 2001 arbeitet er ehrenamtlich als Leistungssportreferent des Hessischen Schachverbandes und gehört zum dreiköpfigen Trainerteam des Hessischen Landeskaders. Für die Zeitschrift »Jugendschach« betreut er seit vielen Jahren die Artikelserien »Kombiecke« und »Eröffnungsecke«. Er besitzt die A-Trainer-Lizenz des Deutschen Schachbundes und wurde 2005 als »Trainer des Jahres« vom DSB ausgezeichnet.

Inhaltsverzeichnis

Cover

Über den Autor

Über den Fachkorrektor

Einführung

Über dieses Buch

Wie man dieses Buch liest

Törichte Annahmen über den Leser

Wie dieses Buch aufgebaut ist

Symbole, die in diesem Buch verwendet werden

Wie es weitergeht

Teil I: Grundlagen des Schachspiels

Kapitel 1: Die Grundlagen des Schachs

Grundlegende Konzepte

Dinge, die man beachten muss, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen

Unterschiedliche Orte, an denen Sie spielen können

Plausch am Schachbrett: Ihr eigenes Brett und der Figurensatz

Kapitel 2: Die Macht der Figuren

Die Kopie eines Schlosses: Der Turm

Der mit der Wespentaille: Der Läufer

Die mit der runden Krone: Die Dame

Der Boss mit der kantigen Krone: Der König

Der in der L-Formation galoppiert: Der Springer

Der Fußsoldat der Offiziere: Der Bauer

Kapitel 3: Die Elemente des Schachs verstehen

Unendliche Weiten: Der Raum

Bekommen Sie das Beste für Ihr Geld: Material

Stellen Sie Ihre Puppen auf gute Felder: Entwicklung

Die Bauernstruktur

Kapitel 4: Angriff auf den König: Schach, Patt und Schachmatt

Angriff auf den gegnerischen König

Keine Fluchtmöglichkeit für den König: Schachmatt

Felder abschneiden mit König und Dame

Mattsetzen mit König und Turm

Teil II: Den Schachhorizont erweitern

Kapitel 5: Taktiken und Kombinationen im Nahkampf

Zwei auf einen Streich: Die Gabel

Die Fesselung

Zwingen Sie Ihren Gegner zu ziehen oder zu verlieren: Der Spieß

Der Abzugsangriff und der Doppelangriff

Der Umgang mit Abzugsschach und Doppelschach

Das Kombinieren von Zügen, um Ihren Fortschritt zu beschleunigen

Sie machen den Weg frei: Das Opfer

Verlocken Sie Ihren Gegner: Die Hinlenkung

Lenken Sie eine Figur des Gegners von einem Schlüsselfeld weg

Überlasten Sie eine Figur, um eine andere zu schwächen

Kapitel 6: Das Opfer: Wenn Geben seliger ist als Nehmen

Das Opfer, um einen kleinen Vorteil in der Entwicklung zu erhalten: Das Gambit

Das Läuferopfer

Sofortige Belohnung: Das Scheinopfer

Ein strategischer Zug für den Geduldigen: Das echte Opfer

Kapitel 7: Der Umgang mit Mattbildern

[Vorsicht auf der Grundreihe: Das Grundreihenmatt](#)
[Die Schöne und das Biest: Mattbilder mit Dame und Bauer](#)
[Hoch zu Ross: Mattbilder mit Dame und Springer](#)
[Mit Läufer und Turm alles plattmachen](#)

Kapitel 8: Mustererkennung

[Die Analyse von Stellungen auf dem Schachbrett](#)
[Die Französische Verteidigung und ihre spezifische Bauernstellung](#)
[Typische Bauernstrukturen mit Abstammung aus der Französischen Verteidigung](#)
[Endspielmotive im Fokus](#)

Kapitel 9: Bauernstrukturen erkennen und deuten

[Die Wichtigkeit der Bauernstrukturen](#)
[Wie Bauernstrukturen die Partie beeinflussen](#)
[Nutzen Sie Ihre Bauern zu Ihrem Vorteil](#)
[Eine Variante des Sizilianers: Der Drachen](#)
[Trainieren Sie die Flexibilität Ihrer Bauern: Das Scheveninger System](#)
[Die Erschaffung einer Megafestung im Zentrum: Der Doppelte Stonewall](#)
[Die passende Farbe zu den Zentrumsfeldern: Der geschlossene Engländer](#)
[Ein kurzer Einblick in den Nimzo-Botwinnik](#)

Kapitel 10: Spezialzüge

[Das Schlagen im Vorübergehen: en passant](#)
[Das Schlagen en passant](#)
[Bauernumwandlung: Der Weg zur Beförderung](#)
[Schützen Sie Ihren König und bringen Sie Ihren Turm auf Trab: Die Rochade](#)

Teil III: Zeit zum Spielen - Ihre ersten Schritte auf dem Schachparkett

Kapitel 11: Wählen Sie Ihre Strategie: Die Spielprinzipien

Der Kampf um das Zentrum

Der Figurenabtausch

Der Minoritätsangriff – Mit wenig viel erreichen

Schlüsselfelder eröffnen die Tür zum Vorteil

Die Blockade – Betreten verboten!

Kapitel 12: Ein guter Start ins Spiel: Die Eröffnung

Die Entwicklung Ihrer Figuren

Die Kontrolle des Zentrums

Achten Sie auf Ihren Gegner!

Folgen Sie den Grundprinzipien!

Greifen Sie die Figuren Ihres Gegners an!

Eröffnungszüge: Der erste Zug

Der nicht ganz so gute Eröffnungszug

Ehrenrettung für einen schwachen Eröffnungszug

Das Studium gebräuchlicher Eröffnungszüge

Ladys first: Eröffnungen durch den Doppelschritt der d-Bauern

Kapitel 13: Im Mittelspiel vorankommen

Wenn Sie das Mittelspiel erreichen ...

Das Entwickeln eines Plans für das Mittelspiel

Die Kunst des Angriffs im Mittelspiel

Kapitel 14: Ein Abgang mit Stil: Das Endspiel

Die Perspektive des Endspiels

Wichtige Prinzipien der allgemeinen Endspiele

Bauernendspiele: Die Kleinen kommen groß raus

Freund oder Feind: Die Opposition

Wenn jede Seite mehr als einen Bauern hat

Die Endspiele, die angeblich immer remis enden: Turmendspiele

Springer und Läufer: Leichtfigurenendspiele

Teil IV: Betreten Sie das Parkett für Fortgeschrittene

Kapitel 15: Wettkampfschach und die dafür notwendige Etikette

Übung macht den Meister: Werden Sie Mitglied in einem Schachverein

Grundlagen des Turnierschachs

Achten Sie auf Ihre Zeit und Ihre DWZ

Freunden Sie sich mit den unterschiedlichen Turnierarten an

Internationales Turnierschach

Die Überbrückung langer Distanzen: Fernschach

Gute Manieren: Die Schachetikette

Wann Sie aufgeben sollten

Anbieten eines Remis

Seien Sie vorsichtig, was Sie anfassen

Kapitel 16: Computerschach und Cyberspace

Computer gegen Mensch

Der Triumph der Zahlenfresser

Ein Weltmeister geht gegen IBMs Deep Blue baden

Schach spielende Computerprogramme

Schachdatenbanken

Elektronische Schachlehrer

Schach online spielen

Kapitel 17: Die Notation

Die Verfolgung der Schachfiguren

Wie man eine Partie aufschreibt

Zweideutigkeiten (Welcher Springer, um Himmels Willen?)

Die Kommentierung einer Partie nach Spielende

Teil V: Der Top-Ten-Teil

Kapitel 18: Die zehn berühmtesten Schachpartien

[Die Partien verstehen](#)

[Adolf Anderssen \(1818-1879\), Deutschland gegen Lionel Kieseritzky: Die unsterbliche Partie](#)

[Adolf Anderssen \(1818-1879\), Deutschland gegen J. Dufresne: Die Immergrüne Partie](#)

[Paul Morphy \(1837-1884\), USA gegen Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isouard](#)

[Wilhelm Steinitz \(1836-1900\), Österreich gegen Kurt von Bardeleben](#)

[Georg Rotlevi gegen Akiba Rubinstein \(1882-1961\), Polen](#)

[Deep Blue gegen Garri Kasparow \(geb. 1963\), Russland](#)

[Garri Kasparow gegen die Welt](#)

[Vladimir Kramnik \(geb. 1975\), Russland gegen Viswanathan Anand](#)

[Viswanathan Anand gegen Magnus Carlsen: Ein neuer Schachstern geht auf](#)

[AlphaZero gegen Stockfisch 8: Der Kampf der Maschinen](#)

Kapitel 19: Die circa zehn besten Spieler aller Zeiten

[Garri Kasparow \(geb. 1963\), Russland](#)

[Anatoly Karpow \(geb. 1951\), Russland](#)

[José Raúl Capablanca \(1888-1942\), Kuba](#)

[Robert James \(Bobby\) Fischer \(1943-2008\), USA](#)

[Emanuel Lasker \(1868-1941\), Deutschland](#)

[Wilhelm Steinitz \(1836-1900\), Österreich](#)

[Alexander Aljechin \(1892-1946\), Russland](#)

[Michail Botwinnik \(1911-1995\), Russland](#)

[Michail Tal \(1936-1992\), Lettland](#)

[Wladimir Kramnik \(geb. 1975\), Russland](#)

[Viswanathan Anand \(geb. 1969\), Indien](#)

[Magnus Carlsen \(geb. 1990\), Norwegen](#)

[Weitere Weltmeister](#)

[Die stärksten Spieler, die niemals Weltmeister wurden](#)

Teil VI: Anhang

[Anhang A: Glossar](#)

[Anhang B: Schachhilfsmittel](#)

[Schachbücher für Einsteiger](#)

[Sie suchen einen Schachverein in Ihrer Nähe?](#)

[Anhang C: Chronik aller Schachweltmeister](#)

[Stichwortverzeichnis](#)

[End User License Agreement](#)

Tabellenverzeichnis

Kapitel 1

[Tabelle 1.1: Schachfiguren und ihre Symbole](#)

Kapitel 3

[Tabelle 3.1: Der relative Wert der Figuren \(in Bauern\)](#)

Kapitel 17

[Tabelle 17.1: Schachnotation](#)

[Tabelle 17.2: Schachsymbole](#)

Illustrationsverzeichnis

Kapitel 1

[Diagramm 1.1: Der Staunton-Figuresatz – Standard bei offiziellen Turn...](#)

[Diagramm 1.2: Die richtige Positionierung des Schachbretts](#)

[Diagramm 1.3: Die Reihen auf dem Schachbrett gehen von einer Seite zur ande...](#)

[Diagramm 1.4: Die Linien auf einem Schachbrett gehen von unten nach oben.](#)

[Diagramm 1.5: Die Felder zeigen die Namensgebung durch Linie und Reihe.](#)

[Diagramm 1.6: Die Diagonalen auf dem Schachbrett bestehen immer aus gleichfarbige...](#)

Diagramm 1.7: Die Türme besetzen die Eckfelder.

Diagramm 1.8: Die Springer stehen neben den Türmen auf der gleichen Reihe.

Diagramm 1.9: Die Läufer stehen neben den Springern.

Diagramm 1.10: Die Damen stehen auf dem Feld ihrer eigenen Farbe.

Diagramm 1.11: Die Könige besetzen ihren Thron direkt neben den Damen.

Diagramm 1.12: Die Bauern haben ihre Grundstellung vor den Figuren eingenommen.

Kapitel 2

Diagramm 2.1: Zu Beginn der Partie warten die Türme in den Ecken.

Diagramm 2.2: Der Turm kann beliebig viele Felder gehen, bis er auf einen St...

Diagramm 2.3: Der weiße Turm greift an und schlägt den schwarzen T...

Diagramm 2.4: Die Läufer nehmen ihre Plätze ein.

Diagramm 2.5: Der Läufer greift 13 Felder an und auf dem anderen Diagra...

Diagramm 2.6: Das schwierige Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern

Diagramm 2.7: Der Läufer, blockiert durch seine eigenen Bauern und dur...

Diagramm 2.8: Der Läufer stürzt sich auf einen Bauern.

Diagramm 2.9: Die Damen nehmen ihre Plätze ein.

Diagramm 2.10: Die Dame kontrolliert nahezu alle Felder des Bretts, wenn si...

Diagramm 2.11: Die Könige sitzen auf ihrem Thron.

Diagramm 2.12: Die X markieren die Felder, die der König von seinem ak...

Diagramm 2.13: Die Springer beginnen hier.

Diagramm 2.14: Die möglichen Züge des Springers, aus dem Zentru...

Diagramm 2.15: Der Springer hüpfte über einen Bauern.

Diagramm 2.16: Die Bauern machen sich für den Kampf bereit.

Diagramm 2.17: In der Ausgangsstellung können die weißen Bauern ...

Diagramm 2.18: Der weiße Bauer kann einen gegnerischen Stein auf den ...

Diagramm 2.19: Kampf der Bauern. Weiß schlägt den schwarzen Bauern.

Diagramm 2.20: Zwei Bauern blockieren sich.

Diagramm 2.21: Der Hebel

Kapitel 3

Diagramm 3.1: Der meistgespielte Eröffnungszug

Diagramm 3.2: Der Bauer greift die beiden markierten Felder an.

Diagramm 3.3: Schwarz antwortet auf gleiche Art und Weise und kontrolliert d...

Diagramm 3.4: Die Markierungen zeigen die Zentrumsfelder.

Diagramm 3.5: Weiß gewinnt den Kampf ums Zentrum.

Diagramm 3.6: Eine Standarderöffnung, gefolgt von einem schlechten Zug ...

Diagramm 3.7: Schwarz greift den Springer mit einem Bauern an und der Spring...

Diagramm 3.8: Die ideale Bauernstruktur (zu Partiebeginn)

Diagramm 3.9: Bauern sind in der Gemeinschaft stark, so wie dieses Bauernduo.

Diagramm 3.10: Die angegriffenen Felder sind umkämpft.

Diagramm 3.11: Blockierte Bauern benötigen Hilfe, um sich frei zu entfa...

Diagramm 3.12: Nichts kann den Bauern a4 vor der Promotion aufhalten.

Diagramm 3.13: Der verbundene gedeckte Freibauer auf e5 hat freie Bahn.

Diagramm 3.14: Weiß hat einen isolierten Bauern d4, dessen Schicksal no...

Diagramm 3.15: Der rückständige Bauer auf d2 ist ein Risiko.

Diagramm 3.16: Die weißen Bauern auf der c- und d-Linie riskieren, rü...

Diagramm 3.17: Die Bauern auf c6 und c7 sind Doppelbauern.

Diagramm 3.18: Weiß und Schwarz haben eine Bauernkette.

Kapitel 4

[Diagramm 4.1: Die weiße Dame zieht auf ein Feld, von dem sie den schwarzen ...](#)

[Diagramm 4.2: Der weiße König und seine Dame haben ein Patt erreicht...](#)

[Diagramm 4.3: Die weiße Dame hat durch das Schachgebot ein Schachmatt erreicht...](#)

[Diagramm 4.4: Das Ende der Partie ist nah und Weiß hat beschlossen, das...](#)

[Diagramm 4.5: Die weiße Dame schneidet dem schwarzen König die F...](#)

[Diagramm 4.6: Der weiße König nimmt am Spielgeschehen verstär...](#)

[Diagramm 4.7: Der schwarze König hat nur noch zwei Felder, die er betre...](#)

[Diagramm 4.8: Der schwarze König findet sich in einer Ecke wieder und e...](#)

[Diagramm 4.9: Der weiße Turm limitiert die Auswahl von Schwarz, Schwar...](#)

[Diagramm 4.10: Der weiße König bereitet sich vor, weitere Felder ...](#)

[Diagramm 4.11: Weiß nähert sich dem Schwarzen und erhöht den...](#)

[Diagramm 4.12: Der weiße König steigt mit in den Angriff ein.](#)

[Diagramm 4.13: Weiß setzt Schwarz ins Schach und zwingt ihn näher...](#)

[Diagramm 4.14: Der weiße König kommt zu Hilfe und Schwarz muss z...](#)

[Diagramm 4.15: Weiß fährt mit dem Felderabschneiden fort, und Sc...](#)

[Diagramm 4.16: Die Verfolgung und das Ausweichen gehen weiter.](#)

[Diagramm 4.17: Der weiße König kommt langsam weiter nach vorne u...](#)

[Diagramm 4.18: Die Geschichte geht weiter: Der weiße König schre...](#)

[Diagramm 4.19: Der Turm nimmt seine Aufgabe wahr und klemmt Felder ab und ...](#)

[Diagramm 4.20: Der weiße Turm raubt dem schwarzen König die Luft.](#)

[Diagramm 4.21: Der weiße König nähert sich seinem letzten ...](#)

[Diagramm 4.22: Der weiße König geht in die Opposition und Schwa...](#)

[Diagramm 4.23: Zeit für eine Ehrenrunde: Weiß setzt schachmatt.](#)

Kapitel 5

[Diagramm 5.1: Der Beginn der Wiener Partie](#)

[Diagramm 5.2: Weiß bringt seinen Läufer heraus und der schwarze Sp...](#)

[Diagramm 5.3: Der schwarze d-Bauer gabelt den weißen Läufer und Sp...](#)

[Diagramm 5.4: Die weiße Dame droht mit Schachmatt und der schwarze Spri...](#)

[Diagramm 5.5: Der weiße Läufer flüchtet vor der Drohung und ...](#)

[Diagramm 5.6: Schwarz antwortet auf die erneute Mattdrohung.](#)

[Diagramm 5.7: Die weiße Dame bedroht erneut den schwarzen König, ...](#)

[Diagramm 5.8: Schwarz beschützt das Feld f7 mit seiner Dame.](#)

[Diagramm 5.9: Der Springer gabelt den König und den Turm.](#)

[Diagramm 5.10: Der Springer wird gefesselt, wenn der d-Bauer zieht.](#)

[Diagramm 5.11: Der schwarze König und die Dame sind auf der gleichen Di...](#)

[Diagramm 5.12: Der weiße Läufer spießt den schwarzen Kön...](#)

[Diagramm 5.13: Der weiße Läufer gabelt den schwarzen Springer und ...](#)

[Diagramm 5.14: Der Springer auf f3 ist durch den schwarzen Läufer auf ...](#)

[Diagramm 5.15: Ein Doppelangriff auf f7](#)

[Diagramm 5.16: Der schwarze König ist gezwungen, zu ziehen.](#)

[Diagramm 5.17: Durch seinen Zug nach d5 erzielt der weiße Springer Sch...](#)

[Diagramm 5.18: Diese Stellung stammt aus der Partie Reti-Tartakower, Wien 1910.](#)

[Diagramm 5.19: Weiß opfert seine Dame.](#)

[Diagramm 5.20: Das Matt des Reti](#)

Diagramm 5.21: Die Ausgangsstellung für das Räumungsoffer aus der ...

Diagramm 5.22: Weiß ebnet den Weg für seine Dame und opfert den Sp...

Diagramm 5.23: Ein schwarzer Bauer schlägt den Springer und die weiße ...

Diagramm 5.24: Der schwarze König versucht, dem Schach zu entkommen, ...

Diagramm 5.25: Der schwarze König kann sich nirgendwo verstecken und ...

Diagramm 5.26: König und Dame auf der gleichen Reihe, wie hier beim Sch...

Diagramm 5.27: Der weiße Turm zwingt die schwarze Dame, ihm zu folgen.

Diagramm 5.28: Der weiße Springer gabelt den König und die Dame.

Diagramm 5.29: Der weiße Turm opfert sich mit der Absicht, den schwarze...

Diagramm 5.30: Schwarz schlägt den weißen Turm und Weiß gewin...

Diagramm 5.31: Falls Schwarz den weißen Turm nicht schlägt, ist se...

Diagramm 5.32: Der schwarze Turm, der gegen das Grundreihenmatt Wache steht, ...

Diagramm 5.33: Der Springer kann die Grundreihe nicht verteidigen.

Diagramm 5.34: Schachmatt! Der weiße Turm setzt auf der Grundreihe matt.

Diagramm 5.35: Der schwarze Turm auf d7 ist überlastet.

Diagramm 5.36: Die weiße Dame hat den schwarzen Turm von seiner Aufmerk...

Diagramm 5.37: Weiß kann den schwarzen Bauern mit seinem Turm oder mit ...

Kapitel 6

Diagramm 6.1: Das Königsgambit beginnt mit einem Bauernzug vor dem eige ...

Diagramm 6.2: Der Weiße f-Bauer zieht zwei Felder vor (a) und opfert sich (b).

[Diagramm 6.3: Die Grundstellung des klassischen Läuferopfers](#)

[Diagramm 6.4: Der weiße Läufer wird zum Märtyrer und bringt d...](#)

[Diagramm 6.5: Der weiße Springer gibt dem schwarzen König Schach u...](#)

[Diagramm 6.6: Der schwarze König spürt den Atem des Todes, wenn di...](#)

[Diagramm 6.7: Die Bühne ist bereit für ein zeitweiliges Opfer.](#)

[Diagramm 6.8: Der weiße Läufer besiegelt sein eigenes Schicksal.](#)

[Diagramm 6.9: Die weiße Dame bedroht zwei schwarze Figuren. Daher verst...](#)

[Diagramm 6.10: Die weiße Dame schlägt den schwarzen Springer.](#)

[Diagramm 6.11: Das Schachbrett kurz vor dem von Weiß eingeleiteten daue...](#)

[Diagramm 6.12: Ein weißer Bauer opfert sich für die Mannschaft.](#)

[Diagramm 6.13: Weiß ignoriert den Bauernverlust und konzentriert sich a...](#)

Kapitel 7

[Diagramm 7.1: Der schwarze König ist auf der Grundreihe gefangen und ke...](#)

[Diagramm 7.2: Der schwarze König kann nirgendwohin flüchten.](#)

[Diagramm 7.3: Die weiße Dame setzt matt.](#)

[Diagramm 7.4: Grundvoraussetzung für das Matt des Damiano ist ein König, ...](#)

[Diagramm 7.5: Weiß opfert einen Turm.](#)

[Diagramm 7.6: Erneut gibt der Weiße mit einem Turm dem schwarzen Kö...](#)

[Diagramm 7.7: Weiß macht sein zweites Turmopfer.](#)

[Diagramm 7.8: Die weiße Dame macht sich auf den Weg und gibt ein Schach.](#)

[Diagramm 7.9: Weiß setzt schachmatt.](#)

[Diagramm 7.10: Die weiße Dame und der Springer sind bereit, den Schwarze...](#)

[Diagramm 7.11: Die weiße Dame bietet dem schwarzen König Schach, un...](#)

[Diagramm 7.12: Die weiße Dame gibt schachmatt.](#)

[Diagramm 7.13: Die weiße Dame gibt dem schwarzen König ein Schach, ...](#)

Diagramm 7.14: Der weiße Springer gibt Schach und der schwarze Köni...

Diagramm 7.15: Die weiße Dame und der weiße Springer geben ein Dopp...

Diagramm 7.16: Die weiße Dame opfert sich selber, damit der weiße ...

Diagramm 7.17: In Gedenken der weißen Dame setzt der verwegene Springer ...

Diagramm 7.18: Die weiße Dame opfert sich, um den schützenden schwa...

Diagramm 7.19: Weiß gibt dem schwarzen König ein Schach, damit er ...

Diagramm 7.20: Das Team aus Turm und Läufer setzt schachmatt.

Kapitel 8

Diagramm 8.1: Die Französische Verteidigung. Weiß besetzt zwei Zentr...

Diagramm 8.2: Weiß bildet eine Bauernkette und Schwarz greift die Basis an.

Diagramm 8.3: Weiß verlängert die Bauernkette und Schwarz versucht, ...

Diagramm 8.4: Der weiße Springer antwortet auf den schwarzen Angriff und ...

Diagramm 8.5: Die charakteristische Bauernstruktur, die aus der Französis...

Diagramm 8.6: Die weiße Bauernkette ist zerstört.

Diagramm 8.7: Weiß erschafft eine neue Bauernkette.

Diagramm 8.8: Der weiße Bauer hat einen schwarzen Bauern geschlagen und w...

Diagramm 8.9: Der weiße Bauer auf e5 hat den schwarzen Bauern wiedergenom...

Diagramm 8.10: Nachdem der schwarze Bauer den weißen Bauern geschlagen hat, ...

Diagramm 8.11: Die Lucena-Stellung

Diagramm 8.12: Der weiße Turm visiert die 8. Reihe an und der schwarze ...

Diagramm 8.13: Weiß sichert sich die 8. Reihe und der Schwarze schlä...

[Diagramm 8.14: Der weiße Turm zwingt den schwarzen Turm zu ziehen.](#)

[Diagramm 8.15: Der weiße König macht für den Bauern den Weg f...](#)

[Diagramm 8.16: Der weiße König macht sich auf den Weg zum schwarze...](#)

[Diagramm 8.17: Der weiße Turm erscheint auf f4 und der Schwarze schlä...](#)

[Diagramm 8.18: Der weiße König kommt aus seinem Versteck und der schw...](#)

[Diagramm 8.19: Der weiße König und der schwarze Turm spielen weiterhi...](#)

[Diagramm 8.20: Der weiße König beschützt seinen Bauern, aber der ...](#)

[Diagramm 8.21: Sie erahnen es schon: Der weiße König zieht und der sc...](#)

[Diagramm 8.22: Der weiße Turm baut die Brücke, sodass der weiße ...](#)

Kapitel 9

[Diagramm 9.1: Der Läufer ist gehemmt.](#)

[Diagramm 9.2: Es ist dumm, dem Gegner zu diesem Zeitpunkt ein Schach zu geben.](#)

[Diagramm 9.3: Die Bauern bereiten das Fianchetto vor und die Läufer komple...](#)

[Diagramm 9.4: Ein Weg der Behandlung des Fianchetto](#)

[Diagramm 9.5: Die Bauernaufstellung des Drachen](#)

[Diagramm 9.6: Die Drachenformation erlaubt den Springern eine Kontrolle der Zen...](#)

[Diagramm 9.7: Das Scheveninger System, nackt und mit Freunden](#)

[Diagramm 9.8: Weiß entscheidet sich für den Stonewall.](#)

[Diagramm 9.9: Die Formation des Doppelten Stonewalls. Schwarz kopiert den Weißen.](#)

[Diagramm 9.10: Eine gängige Struktur des geschlossenen Englisch](#)

[Diagramm 9.11: Der Nimzo-Botwinnik. Zwei Bauern kontrollieren das Zentrum und ein...](#)

Kapitel 10

[Diagramm 10.1: Die Bauern sind reif für das Schlagen en passant.](#)

[Diagramm 10.2: Der mutige weiße Bauer zieht zwei Felder nach vorne und ...](#)

[Diagramm 10.3: Weiß promoviert seinen Bauern in eine Dame und setzt sof...](#)

[Diagramm 10.4: Die Ausgangsstellung des weißen Königs und seiner ...](#)

[Diagramm 10.5: Weiß besitzt zwei Optionen: die Rochade auf den Kö...](#)

Kapitel 11

[Diagramm 11.1: Die vier Zentralfelder auf dem Schachbrett](#)

[Diagramm 11.2: Beide Seiten eröffnen mit ihrem Damenbauern.](#)

[Diagramm 11.3: Das Abgelehnte Damengambit](#)

[Diagramm 11.4: Beide Seiten bringen ihre Springer ins Spiel.](#)

[Diagramm 11.5: Der weiße Läufer greift den schwarzen Springer an ...](#)

[Diagramm 11.6: Der weiße Bauer macht den Weg für seinen Köni...](#)

[Diagramm 11.7: Weiß entwickelt seinen zweiten Springer und der schwarz...](#)

[Diagramm 11.8: Weiß bereitet die Rochade vor, während Schwarz sei...](#)

[Diagramm 11.9: Der Minoritätsangriff](#)

[Diagramm 11.10: Schwarz verbleibt mit einem rückständigen Bauern.](#)

[Diagramm 11.11: Das X markiert das Schlüsselfeld.](#)

[Diagramm 11.12: Die Kontrolle über ein Schlüsselfeld durch eine F...](#)

[Diagramm 11.13: Ein schwacher Läufer und ein starker Läufer](#)

[Diagramm 11.14: Der weiße Bauer besetzt das Schlüsselfeld und der ...](#)

[Diagramm 11.15: Auf die Schlüsselfelder gehören Figuren, keine Bau.](#)

[Diagramm 11.16: Ein Freibauer](#)

[Diagramm 11.17: Der schwarze Bauer auf d5 kommt nicht weiter - er ...](#)

Kapitel 12

[Abbildung 12.1: Der Königsbauer zieht zwei Felder vor.](#)

[Diagramm 12.2: Durch den Zug des Königsbauern werden zwei Diagonalen ge...](#)

[Diagramm 12.3: Der Damenbauer zieht vorwärts.](#)

[Diagramm 12.4: Es öffnet sich ein Pfad für den Läufer, aber nic...](#)

[Diagramm 12.5: Der Vorstoß des weißen c-Bauern](#)

[Diagramm 12.6: Der weiße f-Bauer steht im Rampenlicht.](#)

[Diagramm 12.7: Der weiße g-Bauer zieht vorwärts und der Königs...](#)

[Diagramm 12.8: Die beiden Königsbauern ziehen zwei Felder nach vorne.](#)

[Diagramm 12.9: Der zweite Zug auf dem Wege zur Spanischen Partie, gefolgt vom ...](#)

[Diagramm 12.10: In der Schottischen Partie geht der weiße Damenbauer zwei ...](#)

[Diagramm 12.11: Im Russischen entwickelt der Schwarze im zweiten Zug seinen K...](#)

[Diagramm 12.12: Weiß und Schwarz schlagen den vorgezogenen Königsb...](#)

[Diagramm 12.13: Die weiße Dame nimmt den schwarzen Springer aufs Korn u...](#)

[Diagramm 12.14: Schwarz bekommt ein Abzugsschach.](#)

[Diagramm 12.15: Wenn sich die schwarze Dame bewegt, beißt ihr Springer ...](#)

[Diagramm 12.16: Der schwarze Damenbauer übt Druck auf den weißen Sp...](#)

[Diagramm 12.17: Der schwarze Springer zerstampft den weißen e-Bauern.](#)

[Diagramm 12.18: Die schwarze Dame antwortet auf die weiße Fesselung.](#)

[Diagramm 12.19: Eine Romanze im Schach: Der schwarze Damenbauer bewacht seinen Kö...](#)

[Diagramm 12.20: Der weißfeldrige Läufer des Schwarzen kann nirgendwohin.](#)

[Diagramm 12.21: Ein sofortiges Ungleichgewicht](#)

[Diagramm 12.22: Weiß und Schwarz kämpfen um den Punkt d5.](#)

[Diagramm 12.23: Eine sofortige Provokation](#)

[Diagramm 12.24: Beide Damenbauern wagen den Doppelschritt.](#)

[Diagramm 12.25: Das Damengambit](#)

[Diagramm 12.26: Das Damengambit – angenommen und abgelehnt](#)

[Diagramm 12.27: Die Slawische Verteidigung](#)

[Diagramm 12.28: Der Vorbote der Indischen Verteidigungen](#)

[Diagramm 12.29: Die Königsindische Verteidigung](#)

[Diagramm 12.30: Die Damenindische Verteidigung](#)

Kapitel 13

[Diagramm 13.1: Schwarz hat Materialvorteil, aber Weiß hat den richtigen ...](#)

[Diagramm 13.2: Der weiße Läufer opfert sich auf a4.](#)

[Diagramm 13.3: Der bescheidene weiße Bauer gibt dem Schwarzen ein Schach ...](#)

[Diagramm 13.4: Ein weiterer weißer Bauer tritt ins Rampenlicht und verjagt...](#)

[Diagramm 13.5: Und wieder drängt ein weißer Bauer den schwarzen König ...](#)

[Diagramm 13.6: Weiß erschafft eine Festung aus Bauern und blockiert den schwarzen...](#)

[Diagramm 13.7: Weiß hat die schwarzen Bauern erfolgreich festgelegt und ...](#)

[Diagramm 13.8: Weiß hofft einen Minoritätsangriff durchzusetzen, ab...](#)

Kapitel 14

[Diagramm 14.1: Das Abzählen der Felder zum Umwandlungsfeld](#)

[Diagramm 14.2: Das Quadrat des Bauern](#)

[Diagramm 14.3: Die Opposition](#)

[Diagramm 14.4: Der weiße und der schwarze König stehen sich Auge in ...](#)

[Diagramm 14.5: Weiß zieht seinen Bauern und Schwarz hält ihn von der ...](#)

[Diagramm 14.6: Weiß deckt den Bauern und setzt patt.](#)

[Diagramm 14.7: Schwarz besetzt das Umwandlungsfeld.](#)

[Diagramm 14.8: Der weiße Bauer zieht vor und der schwarze König muss...](#)

Diagramm 14.9: Durch den Schutz seines Königs wird der Bauer schnell zur Dame.

Diagramm 14.10: Welcher weiße Bauer kann zwei Schwarze aufhalten?

Diagramm 14.11: Ein weißer Bauer kann den Vorstoß zweier schwarzer ...

Diagramm 14.12: Kandidat voran

Diagramm 14.13: Schwarz blockiert zwei weiße Bauern mit einem eigenen.

Diagramm 14.14: Die weißen Bauern in deutlich vorgeschrittener Position

Diagramm 14.15: Weiß opfert einen Bauern.

Diagramm 14.16: Weiß opfert einen zweiten Bauern.

Diagramm 14.17: Weiß hat einen Freibauern gebildet und der wird sich gl...

Diagramm 14.18: Der Läufer im Vorteil

Diagramm 14.19: Der Springer im Vorteil

Diagramm 14.20: Der schwarze Bauer a6 hat die Lizenz zum Umwandeln.

Diagramm 14.21: Weiß opfert seinen Springer.

Diagramm 14.22: Durch das Springeropfer hat Weiß einen Freibauern gesch...

Kapitel 17

Diagramm 17.1: Der erste Zug auf dem Weg zur Spanischen Partie

Diagramm 17.2: Der weiße Springer galoppiert nach f3 und der schwarze Spr...

Diagramm 17.3: Der weiße Läufer zieht nach b5.

Diagramm 17.4: Weiß und Schwarz prallen aufeinander, und Weiß zieht ...

Diagramm 17.5: Der schwarze e-Bauer schlägt den weißen d-Bauern.

Diagramm 17.6: Der weiße Läufer schlägt den Springer auf c6.

Diagramm 17.7: Der schwarze Bauer auf d7 schlägt den tollkühnen wei...

Diagramm 17.8: Der schwarze Bauer b7 schlägt den weißen Läufer ...

[Diagramm 17.9: Weiß rochiert kurz.](#)

[Diagramm 17.10: Beide Springer können auf das markierte Feld ziehen.](#)

[Diagramm 17.11: Der Springer b3 zieht auf das markierte Feld d2.](#)

[Diagramm 17.12: Ein typisches Beispiel aus einer Tageszeitung](#)

Kapitel 18

[Diagramm 18.1: Schwarz bedroht den Turm auf a1.](#)

[Diagramm 18.2: Weiß am Zug gewinnt.](#)

[Diagramm 18.3: Jetzt kommt die Stunde der Dame.](#)

[Diagramm 18.4: Der unverletzliche Turm](#)

[Diagramm 18.5: Die schwarze Dame ist durch den weißen g-Bauern ange...](#)

[Diagramm 18.6: Schwarz greift den weißen Bauern auf e4 zweimal an.](#)

[Diagramm 18.7: Der weiße Freibauer auf g5 verhilft Kasparow zum bes...](#)

[Diagramm 18.8: Hier nimmt Schwarz freiwillig einen Doppelbauern in ...](#)

[Diagramm 18.9: Der Trumpf des Weißen sind seine verbundenen Freibau...](#)

[Diagramm 18.10: Auf den ersten Blick hat Kramnik hier mit seinen z...](#)

[Diagramm 18.11: Weiß hat das Läuferpaar erobert und eine Bauernmeh...](#)

[Diagramm 18.12: Die Partie nähert sich ihrem Höhepunkt. Schwarz ha...](#)

[Diagramm 18.13: Nun hat Schwarz zwei Damen auf dem Brett, doch sei...](#)

[Diagramm 18.14: AlphaZero bietet ein Bauernopfer an, um sich posit...](#)

[Diagramm 18.15: AlphaZero hat Springer und Bauer geopfert.](#)

[Diagramm 18.16: Genial und ästhetisch zugleich! Die wenigsten Mens...](#)

[Diagramm 18.17: Die Schlacht ist entschieden! Die weiße Drohung la...](#)

Einführung

Es gibt Schachspieler, die es hassen, wenn jemand Schach als *Spiel* bezeichnet. Durch die Verwendung dieses Begriffs würde ihrer Meinung nach der hohe intellektuelle Anspruch herabgesetzt. Trotz zahlloser Versuche ist es Schachenthusiasten jedoch nicht gelungen, Schach nur in eine einzige der drei Kategorien Kunst, Wissenschaft oder Sport einzuordnen. Unzweifelhaft beinhaltet Schach Elemente aller drei Kategorien – und bleibt doch ein Spiel.

Für mich ist Schach ein Spiel – das beste Spiel, das jemals erfunden wurde. Schach wird gleichermaßen gern von Ingenieuren und Dichtern gespielt. Schach legt ein Regelwerk vor und hat Grenzen, doch genau in dem Moment, in dem Sie glauben, dass Sie endlich alle Mysterien des Schachspiels gelöst haben, taucht ein neues Rätsel auf. Deswegen kann das Spiel manchmal frustrierend sein, aber viel öfter kommt es vor, dass Schach uns überrascht und begeistert. Je tiefer Sie in das Schachspiel eintauchen, desto mehr Geheimnisse werden Sie entdecken – aber vollständig verstanden hat es noch niemand. Selbst die heutigen Megacomputer sind weit davon entfernt, eine theoretisch mögliche »perfekte Schachpartie« zu spielen, aber doch schon deutlich näher dran als bei der Erstauflage dieses Buches vor 14 Jahren!

Wenn Sie Schach meistern wollen, müssen Sie Disziplin, die normalerweise den Wissenschaften zugeordnet wird, und kreatives Schaffen, vergleichbar mit der Inspiration von Künstlern, miteinander vereinen. Nur wenige Spieler beherrschen diese beiden Fähigkeiten vergleichbar gut, und es gibt nur wenige Tätigkeiten, die die Entwicklung beider Fähigkeiten gleichzeitig unterstützen. Eine davon