

Levy Rozman alias

GothamChess

**SO GEWINNST
DU BEIM**

SCHACH

**CLEVER SCHACH LERNEN
FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE**



riva

Vom
Internationalen
Meister und
populären
Schach-
Influencer

Levy Rozman alias

GothamChess

**SO GEWINNST
DU BEIM**

SCHACH



Levy Rozman alias

GothamChess

SO GEWINNST DU BEIM SCHACH

CLEVER SCHACH LERNEN
FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE

Vom
Internationalen
Meister und
populären
Schach-
Influencer

riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Für Fragen und Anregungen

info@m-vg.de

Wichtiger Hinweis

Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine genderspezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

1. Auflage 2024

© 2024 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Die englische Originalausgabe erschien 2023 bei Ten Speed Press unter dem Titel How to Win at Chess.

Text copyright © 2023 by Levy Rozman; illustrations copyright © 2023 by Nicole Sarry (für die Schachbrett-Abbildungen). All rights reserved.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Übersetzung, Redaktion und Satz: Rotkel. Die Textwerkstatt

Umschlaggestaltung: Isabella Dorsch

Umschlagabbildung: Shutterstock.com/KurArt

Layout: Emma Champion

Abbildungen im Innenteil: Максим Лебедик/Adobestock (S. 10, 27 und 148), Olga/Adobestock (S. 10, 27 und 148).

Druck: Florjancic Tisk d.o.o., Slowenien

Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-2598-3

ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-2388-7

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-2389-4



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de



Für meine Fans, die mich während meiner
Karriere unterstützt haben.

Für meine Familie, die mir dieses wunderbare
Spiel nahegebracht hat.

Und für Lucy, die mein Leben verändert hat.





INHALT

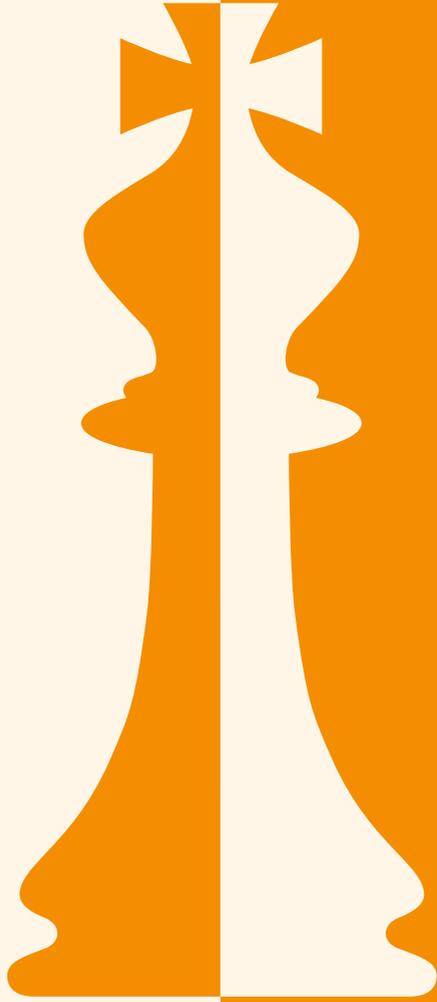
11	EINFÜHRUNG	46	d4-Eröffnungen
12	Die Grundlagen des Schachspiels	49	Schäfermatt
20	Schachnotation	52	Zusammenfassung
23	Punkten	54	KAPITEL DREI DAS SPIEL MIT DEN SCHWARZEN SCHACHFIGUREN BEGINNEN
24	Schach üben	55	Traditionelle Eröffnungen
25	Weiteres Lernmaterial	58	Auf dem Aufbau basierende Eröffnungen
26	TEIL EINS	60	Eröffnungen mit Blöcken
28	KAPITEL EINS WIE MAN (WIRKLICH) BEIM SCHACH GEWINNT	63	Zusammenfassung
28	Schachmatt	65	KAPITEL VIER ENDSPIELE I
31	Aufgeben	65	Treppematt
32	Zeitüberschreitung	69	Matt mit König und Dame
34	Spielabbruch	72	Matt mit König und Turm
35	Zusammenfassung	76	Zusammenfassung
37	KAPITEL ZWEI DAS SPIEL MIT DEN WEISSEN SCHACHFIGUREN BEGINNEN	79	KAPITEL FÜNF ENDSPIELE II
37	Warum Eröffnungen lernen?	79	Schachmatt im Alleingang
39	Drei Prinzipien der Eröffnung: Zentrum, Entwickeln, Rochade		
43	e4-Eröffnungen		



- 84 Schachmatt mit zwei Schachfiguren
- 90 Schachmatt auf das nächste Level heben
- 94 Zusammenfassung
- 96 **KAPITEL SECHS
ENDSPIELE III**
- 98 Remis durch Vereinbarung
- 100 Remis durch Zugwiederholung
- 102 Remis durch Pattstellung
- 104 50-Züge-Regel
- 105 Remis durch unzureichendes Material
- 108 Zusammenfassung
- 109 **KAPITEL SIEBEN
ANGRIFF,
VERTEIDIGUNG UND
SCHLAGEN**
- 109 Figursicht
- 113 Angriff und Verteidigung
- 119 Taktiken
- 131 Zusammenfassung
- 133 **KAPITEL ACHT
ANFÄNGER-
STRATEGIE**
- 133 Schwächen
- 140 Raum
- 143 Geschlossene im Vergleich zu offenen Stellungen
- 147 Zusammenfassung
- 148 TEIL ZWEI**
- 150 **KAPITEL NEUN
FORTGESCHRITTENE
ERÖFFNUNGEN**
- 150 Eröffnungen mit Weiß lernen
- 154 Eröffnungen mit Schwarz lernen
- 159 Zusammenfassung
- 160 **KAPITEL ZEHN
FORTGESCHRITTENE
ERÖFFNUNGEN FÜR
WEISS**
- 160 Londoner System
- 164 Wiener Partie
- 168 Alapin-Variante der Sizilianischen Verteidigung
- 171 Zusammenfassung
- 172 **KAPITEL ELF
FORTGESCHRITTENE
ERÖFFNUNGEN FÜR
SCHWARZ**
- 173 Skandinavische Verteidigung
- 175 Caro-Kann-Verteidigung
- 179 Abgelehntes Damengambit



- 181 Auf dem Aufbau basierende Eröffnungen
- 184 Zusammenfassung
- 185 **KAPITEL ZWÖLF
GAMBITS**
- 186 Gambits mit Weiß
- 193 Gambits mit Schwarz
- 201 Zusammenfassung
- 202 **KAPITEL DREIZEHN
FORTGESCHRITTENE
ENDSPIELE**
- 204 Endspiele mit König und Bauer
- 209 Endspiele mit Springer
- 211 Endspiele mit Springer gegen Läufer
- 212 Endspiele mit Läufer
- 216 Endspiele mit Turm
- 219 Endspiele mit Dame
- 224 Zusammenfassung
- 226 **KAPITEL VIERZEHN
FORTGESCHRITTENE
TAKTIKEN**
- 227 Mit CCA beginnen
- 229 CCA: Das nächste Level
- 230 CCA: Schachmatt in drei Zügen
- 232 CCA: Material gewinnen
- 234 Beseitigung des Verteidigers
- 235 Zwischenzug
- 236 Abzugsangriffe
- 238 Opfer, Ablenkung und Hinlenkung
- 242 Zusammenfassung
- 244 **KAPITEL FÜNFZEHN
FORTGESCHRIT-
TENE STRATEGIE**
- 244 Bauern
- 253 Läufer und Springer
- 258 Türme
- 264 Die Dame
- 268 Abtausch von Figuren
- 280 Checkliste
- 288 Zusammenfassung
- 290 SCHLÜSSEL-
BEGRIFFE UND
-KONZEPTE**
- 295 DANKSAGUNGEN**
- 296 ÜBER DEN AUTOR**
- 297 STICHWORT-
VERZEICHNIS**



EINFÜHRUNG

Hallo und willkommen. Ich bin Levy, Internationaler Meister und ehemaliger semiprofessioneller Spieler. Aktuell gebe ich hauptsächlich Onlineunterricht in Schach. Bevor wir in das Thema eintauchen, wie genau man beim Schach gewinnt, möchte ich mich, dieses Buch und die Grundlagen dieses wunderbaren Spiels vorstellen.

Schach ist ein faszinierendes Spiel, aber das Lehrmaterial kann recht einschüchternd wirken. In meinen vielen Jahren als Schachlehrer haben mich unzählige Menschen gefragt, welches Schachlehrbuch für den Einstieg zu empfehlen ist. Leider gibt es keine allgemeingültige Antwort! Meiner Erfahrung nach variieren Schachlehrbücher für Anfänger und Fortgeschrittene sehr in Länge und Detailtiefe. Meist braucht man ein reales Schachspiel, um den Anleitungen folgen zu können. Auf der Suche nach einem umfassenden, modernen Leitfaden für Schach kam ich auf die Idee zu dem Buch, das Sie gerade in Händen halten. Mein Ziel war es, einen frischen, neuen Ansatz zu entwickeln, um Menschen dieses zeitlose und wunderbar komplizierte Spiel zu vermitteln.

Ich habe fast mein ganzes Erwachsenenleben damit ver-

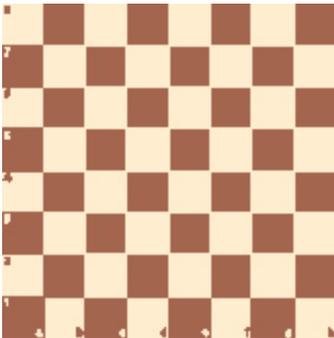
bracht, Schach zu lehren. Ob Kurse für Kindergärten oder für Unternehmen, ich suchte immer nach effektiven Methoden, um das Spiel und seine 64 Felder für meine Schüler so leicht verständlich wie möglich zu machen. Während des Lockdowns zu Beginn der Coronapandemie 2020 begann ich, meine Schüler auf Zoom zu unterrichten. Aber Sechsjährigen im Online-Einzelunterricht Schach beizubringen, war ein ebenso vergebliches wie deprimierendes Unterfangen. Also konzentrierte ich mich auf YouTube. Seitdem habe ich fast jeden Tag ein Video über Schach hochgeladen.

Vielleicht sind einige von Ihnen vor ein paar Jahren auf meinen YouTube-Kanal gestoßen und meine Videos haben Ihnen geholfen, diese schwere Zeit durchzustehen. Andere haben womöglich 2018 meine chaotischen Livestreams um 4 Uhr morgens auf Twitch verfolgt. Und der Rest von Ihnen weiß vielleicht gar nicht, was ich online so treibe, und möchte einfach Schach lernen. Es sei Ihnen versichert: Ich freue mich von Herzen über jeden von Ihnen. Mir macht es Spaß, das Spiel unterhaltsam und für alle zugänglich zu gestalten, was hoffentlich in den folgenden Kapiteln deutlich wird. Auf den nächsten Seiten lernen Sie

die Grundregeln des Spiels. Diese bilden die stets gültige Basis, Sie können Sie zum Auffrischen jederzeit noch einmal lesen. Und dann geht der Unterricht richtig los. Viel Spaß!

Die Grundlagen des Schachspiels

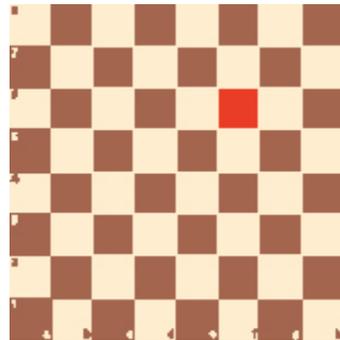
Schach ist fast 1.500 Jahre alt. Seine Ursprünge lassen sich bis ins Indien des sechsten Jahrhunderts zurückverfolgen. Seitdem hat sich das Spiel etwas verändert, aber heutzutage sieht das Brett so aus:



↑ Ein Schachbrett hat 64 Schachfelder in einem Raster von 8×8 . Die Schachfelder sind abwechselnd hell und dunkel. Die untere rechte Ecke sollte bei beiden Spielern ein helles Schachfeld sein, egal ob echtes Schachbrett oder Onlineversion.

Das Brett hat auch Koordinaten. Bei einem Onlinebrett sind sie normalerweise sichtbar und wie auf dem Brett oben angeordnet – auf

die meisten echten Bretter sind sie aber nicht aufgedruckt. Stellen Sie sich die Koordinaten wie bei einer Straßenkarte vor. Die vertikalen Spalten eines Schachbretts – die **Linien** – sind mit a bis h von links nach rechts benannt. Die horizontalen Zeilen – die **Reihen** – sind von unten nach oben mit den Ziffern 1 bis 8 nummeriert. Das bedeutet, dass jedes Schachfeld auf dem Brett durch den Linienbuchstaben und die Reihenzahl identifiziert werden kann:



↑ Das hier farblich hervorgehobene Schachfeld ist beispielsweise auf Linie f und Reihe 6. Das Feld heißt somit f6. (Der Buchstabe steht immer zuerst.)

Nun die Figuren dazu. Das ist die Anfangsaufstellung für eine Partie Schach:

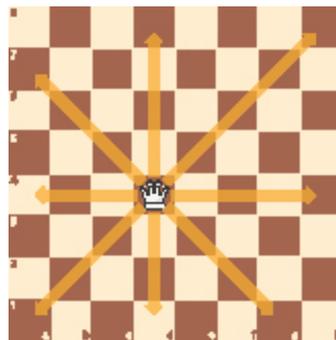


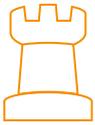
♠ Weiß beginnt auf der ersten und zweiten Reihe, Schwarz auf der siebten und achten. Jeder Spieler hat 16 Schachfiguren, was insgesamt 32 Figuren auf dem Brett ergibt. So sollten die Schachfiguren immer aufgestellt werden. Im nächsten Abschnitt stellen wir die Figuren einzeln vor, aber zunächst ist es wichtig, dass Sie die Aufstellung genau kennen. Beide Spieler haben eine Reihe Bauern, dahinter stehen die restlichen Figuren. Alles ist symmetrisch, auch Könige und Damen werden gegenüber voneinander aufgestellt – die Damen stehen zu Beginn auf Linie d und die Könige auf Linie e.

Beim Schach bewegen die Spieler die Figuren abwechselnd. Weiß fängt immer an. Wie man ein Spiel eröffnet und wie man beim Schach gewinnt, behandeln wird in den folgenden Kapiteln; aber zuvor müssen Sie die Schachfiguren kennenlernen.

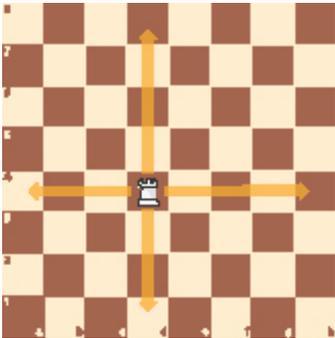


Das ist die **Dame**. Die Dame ist neun Punkte wert, was sie zur wertvollsten Figur macht (außer dem König, der im Folgenden besprochen wird). Beachten Sie, dass die »Punkte« jeder Figur hypothetisch sind und nur den jeweiligen Wert in Bezug zu anderen Figuren verdeutlichen sollen. Jeder Spieler erhält nur eine Dame. Die Dame kann sich nach oben, unten, links, rechts und diagonal bewegen – und beliebig viele Felder ziehen, sofern sie nicht belegt sind. Die Dame kann nicht durch oder über andere Figuren ziehen, das gilt auch für solche gleicher Farbe. Auf einem leeren Schachfeld könnte die Dame zu jedem Feld entlang der Reihen, Linien oder Diagonalen ziehen. Die Dame ist die mächtigste Spielfigur. Keine andere Figur kann in so viele Richtungen ziehen und so weit, wie sie will. ♣

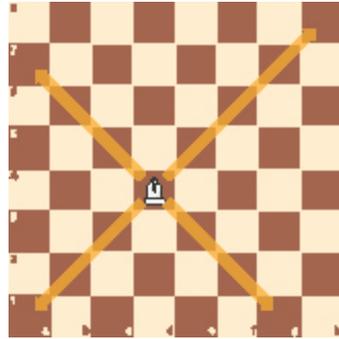




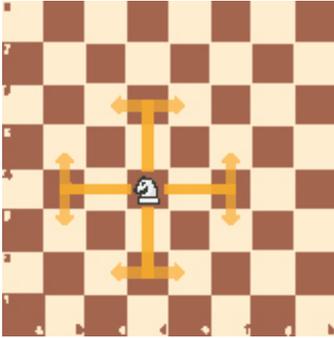
Der **Turm** ist die zweitwertvollste Schachfigur (wiederum außer dem König). Er ist fünf Punkte wert. Man beginnt das Spiel mit zwei Türmen. Der Turm kann nach oben, unten, links und rechts in jede Richtung bewegt werden, so viele Felder wie man möchte, sofern sie nicht von anderen Figuren belegt sind. ⚡



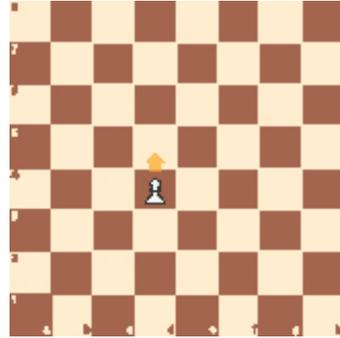
Der **Läufer** ist drei Punkte wert. Jeder Spieler beginnt mit zwei Läufern, einem auf einem hellen Feld und einem auf einem dunklen. Ein Läufer kann beliebig viele Felder ziehen (wiederum falls diese nicht von anderen Figuren belegt sind), aber nur diagonal. Das bedeutet, dass der Läufer auf dem hellen Feld sich immer auf den hellen Feldern des Bretts bewegen wird, der auf dem dunklen Feld nur auf dunklen. ⚡



Ein **Springer** ist ebenfalls drei Punkte wert und jeder Spieler beginnt mit zwei Springern. Der Springer hat die ungewöhnlichste Zugmöglichkeit aller Figuren, und er ist auch die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann – ob eigene oder die des Gegners. Der Springer bewegt sich in L-Form, also zwei Felder waagrecht nach links oder rechts und dann ein Feld senkrecht nach oben oder unten und dann ein Feld waagrecht. Diese Abbildung zeigt alle Felder, auf die ein Springer von der Mitte eines leeren Bretts aus springen kann. ⚡



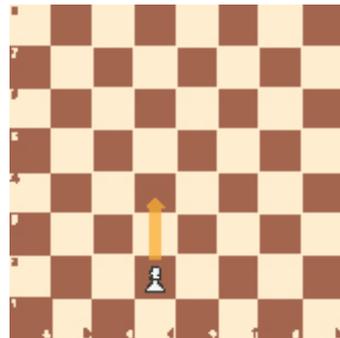
Da der Springer über andere Figuren springen kann, ist er die einzige Figur aus der hinteren Reihe, die gleich beim ersten Zug ins Spiel kommen kann. Die anderen Figuren benötigen einen freien Weg, der sich ergibt, wenn Bauern nach vorn ziehen. ⚡



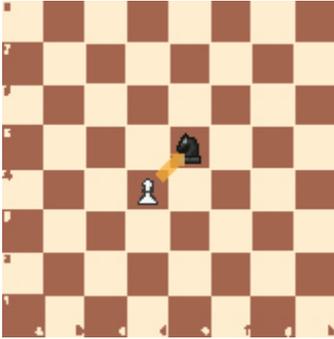
♠ Bauern können immer ein Feld nach vorne ziehen. Bei seinem ersten Zug - und nur bei diesem - kann jeder Bauer allerdings zwei Felder statt nur eines ziehen.



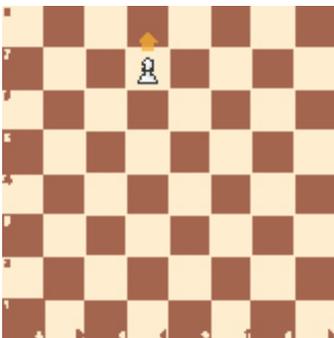
Ein **Bauer** ist einen Punkt wert. Jeder Spieler beginnt mit acht Bauern. Es gibt fünf Regeln, die man zu den Bauern kennen sollte.



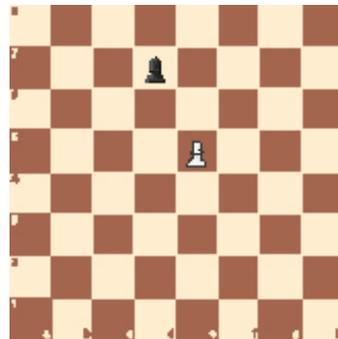
♠ In den Kapiteln zu Eröffnungen (Seiten 37-64) sehen wir uns die verschiedenen Situationen an, in denen ein Bauer entweder eher eines oder eher zwei Felder ziehen würde; vorerst ist es nur wichtig zu wissen, dass jeder Spieler jeden seiner acht Bauern beim ersten Bauernzug ein oder zwei Felder ziehen lassen kann. Danach können Bauern immer nur ein Feld nach vorn ziehen.



⬆️ Nur wenn ein Bauer **schlägt** – was bedeutet, dass eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt wird, und dadurch diese feindliche Figur aus dem Spiel entfernt –, bewegt er sich diagonal. Der Bauer kann nicht diagonal auf ein leeres Feld ziehen; ebenso kann ein Bauer eine Figur nicht vertikal schlagen. Er kann nur direkt nach vorn auf ein leeres Feld ziehen und nur diagonal schlagen. Können Sie mir noch folgen?

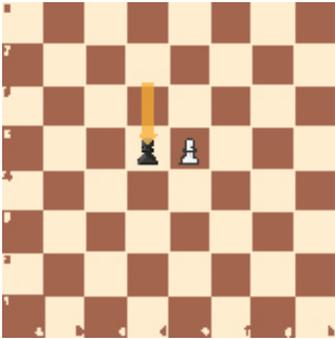


⬆️ Eine weitere sehr interessante Regel bei Bauern ist, dass sie bei Erreichen der anderen Seite des Bretts (bei Weiß ist das die 8. Reihe und bei Schwarz die 1. Reihe) **umgewandelt** werden. Das bedeutet, dass der Bauer zum Springer, zum Läufer, zum Turm oder zur Dame wird – das entscheidet der Spieler. Meistens wählt man die Umwandlung zur Dame, da sie die mächtigste Figur ist. Aber in seltenen Fällen ist die Umwandlung in eine andere Figur sinnvoller. Theoretisch könnte man mit allen acht Bauern das Brett überqueren und sie in Damen umwandeln, so dass man neun Damen hat.

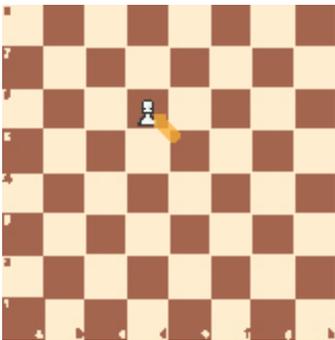


⬆️ Die Bonusregel der Bauern nennt sich *en passant*, es ist die seltsamste Regel beim Schach. Oben sieht man eine Stellung, bei der der weiße Bauer die halbe Strecke des Bretts überschritten hat und der schwarze Bauer auf d7, seiner Anfangsstellung, steht. Der Spieler mit den schwarzen Figuren kann also wählen, ob er den Bauern

zwei Felder nach vorn bewegt wie hier. ↓



Nachdem er zwei Felder vorgezogen ist, steht der schwarze Bauer nun neben dem weißen Bauern (auf e5). In dieser Situation kann Weiß, nur beim Zug direkt nach dem von Schwarz, den schwarzen Bauern schlagen, auch wenn der schwarze Bauer neben dem weißen und nicht diagonal von ihm stand. ↓



Dies ist die einzige Schlagmöglichkeit im Schach, bei der die schlagende Figur auf einem anderen Feld als die geschlagene

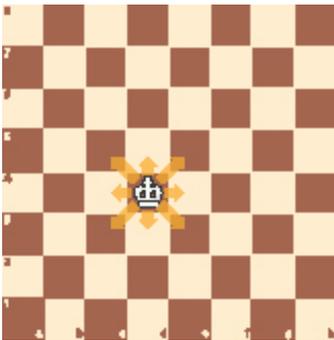
Figur landet. Im Grunde schlägt man den feindlichen Bauern auf dem Feld, auf das er gezogen wäre, wenn er beim ersten Zug nur ein Feld und nicht zwei gezogen wäre.

Wie gesagt ist das der seltsamste Zug beim Schach. Und es kann eine Weile dauern, bis man ihn begreift. Es kommt nur dazu, wenn der Bauer beim ersten Zug zwei Felder nach vorne zieht und neben einem feindlichen Bauern landet. Der Spieler kann sich für oder gegen *en passant* entscheiden (es ist, wie anderes Schlagen auch, nicht verpflichtend). Aber wenn Sie sich gegen *en passant* entscheiden, direkt nachdem der feindliche Bauer zwei Felder zieht und neben Ihrem Bauern landet, verpassen Sie diese Möglichkeit zu schlagen, da *en passant* später nicht mehr möglich ist. Nur Bauern können *en passant* anwenden und es können nur andere Bauern geschlagen werden.

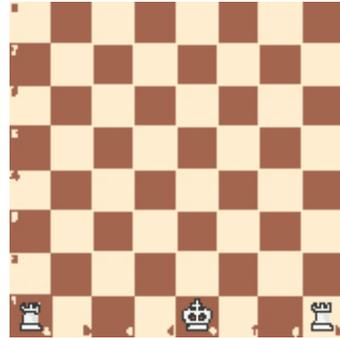


Schauen wir uns nun noch den **König** an. Wie im Fall der Dame auch hat jeder Spieler nur einen König. Der König ist einzigartig, da er nicht geschlagen werden kann. Er hat somit im Gegensatz zu den anderen Figuren keinen Punktwert. Je nach Sichtweise ist er null oder unendlich viel wert. Der König ist die wichtigste Schachfigur. Eine Partie

Schach ist gewonnen oder verloren, wenn der König schachmatt ist – wenn also eine Figur ihn zu schlagen droht und Ihr König sich nicht in Sicherheit bringen kann. Wir schauen uns »Schachmatt« in den kommenden Kapiteln genauer an. Ein König kann immer nur ein Feld ziehen, allerdings in jede Richtung. ⬇

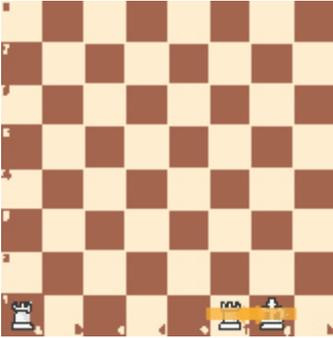


Ein König kann sich selbst nicht in Gefahr bringen – aber er darf nicht auf ein Feld ziehen, wenn er auf diesem von einer feindlichen Figur geschlagen werden könnte. Ein solcher Zug wäre nicht erlaubt. Jede andere Figur kann sich in Gefahr begeben und von einer anderen Figur geschlagen werden. Aber keine Schach-Website wird Ihnen erlauben, Ihren König in Gefahr zu bringen – nicht weil man dann verlieren würde, es ist einfach gegen die Schachregeln.

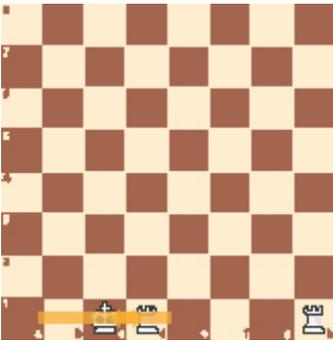


⬆ Für Könige gibt es auch eine Bonusregel, die **Rochade**. Auf dem Brett hier sehen wir den König und die Türme von Weiß auf ihren Startfeldern. Durch die Rochade können Sie Ihren König eine sicherere Position bringen, indem Sie ihn zwei Felder zu einem der Türme bewegen. Der Turm springt dabei auf die andere Seite des Königs hinüber. Die Rochade ist nur erlaubt, wenn einige Kriterien erfüllt sind.

Erstens darf man nicht bereits den König oder den Turm bewegt haben, mit denen man rochieren möchte. Außerdem darf man nicht durch eine Gefahrensituation rochieren – wenn also eine gegnerische Figur Ihren König auf einem der Felder, über die er zieht, schlagen könnte. In diesem Fall ist die Rochade nicht erlaubt. Zudem dürfen sich zwischen König und Turm keine eigenen Figuren befinden. ⬆



Man kann entweder »kurz« (Königsflügel) rochieren, wodurch König und Turm wie oben gestellt sind. Oder man rochiert »lang« (Damenflügel), was folgendermaßen aussieht. ↓



Wir erläutern die Rochade später detaillierter. Im Wesentlichen geht es aber darum, den König zu einer sichereren Stelle in der Ecke und den Turm in die Mitte zu bewegen, wo er effektiver ist. Dies ist der einzige Zug beim Schach, bei dem man zwei Figuren gleichzeitig bewegen kann.

Ich weiß, das sind viele Figuren und viele Regeln auf einmal. Seien

Sie nicht frustriert oder verwirrt, wenn Sie erst mit Schach beginnen. Da müssen alle durch. Ich verspreche, dass es ab jetzt nur noch besser wird und Sie schnell verstehen werden, wie die Figuren ziehen und wie und wann diese Regeln und Spezialzüge Anwendung finden.



↑ Einen letzten Punkt gibt es bei Königen noch zu beachten: Wenn ein König angegriffen wird, ist das **Schach**. In diesem Beispiel »sieht« der schwarze Läufer den weißen König und droht ihn zu schlagen. Wenn der eigene König im Schach steht, muss man so ziehen, dass man sich aus dem Schach begibt. Es ist dann nicht erlaubt, einen Zug zu tätigen, der den König nicht aus dem Schach bringt. Steht man im Schach, muss man das also abwehren – wir schauen uns später im Detail an, wie einem das gelingt.

Zwei weitere Situationen, an denen immer ein König beteiligt ist, sind **Schachmatt** und **Patt** – beide sehen wir uns in den kom-

menden Kapiteln näher an. Beim Schachmatt wird der König so angegriffen, dass er nicht entkommen kann. Der Spieler, der den gegnerischen König schachmatt setzt, gewinnt das Spiel. Beim Patt ist der König nicht im Schach, aber er kann sich nicht mehr auf erlaubte Weise bewegen. Er müsste ins Schach *ziehen*, was nicht erlaubt ist, und der Spieler kann keine anderen Figuren bewegen. Beim Patt liegt also ein Remis vor. Ich weiß, das ist ganz schön viel auf einmal. Aber ich verspreche, es ist einfacher als Golf oder Baseball. Und es macht mehr Spaß.

Das war also eine Einführung in die Spielfiguren und Regeln. Ich erwarte nicht, dass Sie sich alles merken. Und keine Sorge, wir werden uns alles näher anschauen, beginnend mit Schachmatt und wie man eine Partie Schach wirklich gewinnt.

Schachnotation

Bei der Schachnotation geht es darum, wie Spielzüge bei einer Partie Schach aufgezeichnet und beschrieben werden. Sie müssen das nicht wissen, um Schach zu spielen, aber es ist für ein fortgeschrittenes Verständnis des Spiels nicht unwichtig. Wir haben schon über die Koordinaten eines jeden Felds gesprochen – diese sind Teil der Notation jedes Zugs. Ein weiterer Teil ist die ziehende Figur. Die Tabelle unten zeigt, wie jede Figur in der Schachnotation beschrieben wird:

Bauer	Bei Bauern wird nur das Feld beschrieben, auf das die Figur zieht. Beispielsweise bedeutet »e6«, dass der Bauer auf das Feld e6 gezogen ist. Wenn ein Bauer auf einem Feld schlägt, schließt man mit ein, wo er herkam: »exd5«.
Läufer	L
Springer	S
Turm	T
Dame	D
König	K

In der Schachnotation wird nur beim Bauernzug nicht mit einem Buchstaben auf die betreffende Figur verwiesen. Der Springer ist mit »S« gekennzeichnet, der König mit »K« und so weiter.

Schauen wir uns ein Beispiel an, um zu sehen, wie Schachnotation in der Praxis verwendet wird:



↑ Weiß hat seinen d-Bauern zwei Felder weiter auf d4 bewegt. In der Schachnotation wird das mit »1. d4« festgehalten. Die »1« steht für den ersten Zug und »d4« verweist - da keine Figur angegeben ist - auf den Zug eines Bauern.



↑ Wenn Schwarz reagiert, indem es den eigenen d-Bauern zwei Felder bewegt, ist die vollständige Notation für den ersten Zug »1. d4 d5«.



↑ Nehmen wir an, dass Weiß im zweiten Zug mit seinem Läufer herauszieht und Schwarz mit dem Springer auf c6. Die Notation für Zug 2 wäre »2. Lf4 Sc6«. Hier beschreibt »L« den Läufer und »S« den Springer von Schwarz.

Die Notation geht dann so für jeden Spielzug weiter. Wie so oft beim Schach gibt es ein paar Details, die man beachten muss. Wenn eine Figur eine andere

schlägt, fügen wir ein »x« zwischen der Figur und der Feldkoordinate ein. Wenn zum Beispiel die weiße Dame eine schwarze Figur auf dem Feld d2 schlägt, schreiben wir »Dxd2«.

Wenn der Zug den gegnerischen König ins Schach setzt, fügen wir ein »+«-Symbol am Ende der Notation ein. Wenn Ihr Turm beispielsweise auf h8 zieht und den gegnerischen König ins Schach setzt, wäre die Notation »Th8+«. Für Schachmatt gibt es ein zusätzliches Symbol. Stellen Sie sich vor, beim selben Zug kommt es stattdessen zum Schachmatt – dies würde mit »Th8#« aufgezeichnet werden.

Wenn ein Bauer umgewandelt wird, fügen wir ein »=«-Symbol zwischen dem Zug und der Figur ein, zu der der Bauer umgewandelt wurde. Stellen wir uns zum Beispiel einen Bauern auf Feld g7 vor. Wenn wir den Bauern auf g8 bewegen, können wir ihn zu einem Läufer, Springer, Turm oder zu einer Dame umwandeln. Wählen wir eine Dame (die häufigste Wahl, da die Dame die beste Figur ist), schreiben wir »g8=D«. Alternativ wäre es »g8=L« für einen Läufer »g8=S« für einen Springer oder »g8=T« für einen Turm.

Die Rochade wird als O-O notiert, wenn ein Spieler kurz/am Königsflügel rochiert, und als O-O-O, wenn ein Spieler lang/am Damenflügel rochiert.

Ich möchte noch ein letztes Detail über Schachnotation anmerken, bevor wir fortfahren. Schauen Sie sich folgende Stellung an:



♠ In dieser Stellung möchte Weiß den Springer von f4 auf das Feld e6 bewegen. Allerdings könnten beide weißen Springer auf dieses Feld ziehen, also ist die Notation »Se6« nicht anwendbar, da der weiße Springer auf d4 auch auf e6 ziehen könnte. In diesem Fall schreiben wir stattdessen »Sfe6«. Das zusätzliche »F« weist darauf hin, dass der Springer auf dem f-Feld (und nicht der auf dem d-Feld) zieht. Dies kommt besonders bei Springern und Türmen vor, da Springer- und Turmpaare manchmal auf demselben Feld laden können. Man muss also darauf achten, genau anzugeben,

welche Figur hier zieht. Könige und Türme können auch auf derselben Linie sein und dennoch dasselbe Feld »sehen« - in diesen Fällen verwendet man die Reihennummer, um anzugeben, welche Figur zieht (z. B. »S2d3«, wobei die »2« nach dem »S« darauf hindeutet, dass der Springer in der zweiten Reihe zieht).

Punkten

Bei einer Partie Schach kann man gewinnen, verlieren oder ein Remis erzielen. Wir beschäftigen uns in den nächsten Kapiteln mit den verschiedenen Ausgängen. Beim Turnierschach erhält der Spieler bei einem Sieg normalerweise einen Punkt und bei einem Remis einen halben Punkt. Bei einer Niederlage sind es natürlich null Punkte. Stand 2022 vergaben einige Turniere drei Punkte für einen Sieg und einen Punkt für ein Remis, um einen Sieg lohnenswerter zu machen. Auf dem höchsten Level entscheiden sich Großmeister im Gegensatz zu anderen Sportarten oft für ein Remis, was für Fans frustrierend sein kann.

Siege, Remis oder Niederlagen wirken sich auch auf die Wertungszahl aus. Bei der Schachwertung spricht man von der Elozahl, benannt nach ihrem Erfinder, dem ungarisch-amerikanischen Physikprofessor Arpad Elo. Diese be-

stimmt Ihr Können in Relation zu anderen Spielern. Man bekommt eine Elozahl bei offiziellen Präsenztournieren sowie auf jeder größeren Schach-Website (auch wenn das freizeitmäßige Spielen online keine offizielle Elozahl einbringt). Die niedrigste Elozahl sowohl online als auch am echten Brett ist 100. Die höchste Elozahl am echten Brett wurde 2014 von Magnus Carlsen erreicht. Er erzielte eine Wertung von 2882. Die Onlinewertung hat theoretisch keine Grenze, aber 3300 bis 3400 scheint das Maximum zu sein.

Es gibt Unterschiede in der Elozahl, je nachdem auf welcher Website man spielt und in welchem Land man an einem Präsenztournament teilnimmt. Die FIDE-Wertung der Fédération Internationale des Échecs gilt beim menschlichen Schach als offiziellste Elowertung der Welt.

Schach üben

In diesem Buch werden zahlreiche Tipps, Tricks und nützliche Ideen vorgestellt, aber ohne Übung werden Sie beim Schach nicht besser. Das gilt für Eröffnungen, Taktiken, Schachmatt und alles andere auch. Aber wie übt man Schach? Beim Üben von Schach gibt es einige Komponenten, mit denen man vertraut sein sollte.

Partien spielen

Das Spielen von Schachpartien von Anfang bis Ende, ob online oder offline, ist die wichtigste Art zu üben. Die meisten Partien haben einen Timer pro Spieler, der heruntertickt, wenn eine Seite einen Zug durchführen muss. Beim Blitzschach erhält jeder Spieler beispielsweise 3 Minuten für die gesamte Partie. Beim klassischen Schach hat jeder Spieler drei Stunden. Welche Zeitkontrolle und welches Format auch verwendet werden – viele Partien zu spielen, ist die beste Möglichkeit, um auf dem Erlernten aufzubauen.

Schachmaschinen

Ein Programm kann Schachstellungen analysieren, diese bewerten und den besten Zug für beide Seiten empfehlen. Moderne Schachmaschinen wie Stockfish haben Elo-Stärken von ca. 3700 im Vergleich zur bisher höchsten menschlichen Elozahl von 2882.

Spielanalyse

Sobald man eine Partie abgeschlossen hat, sollte man sie am besten mit einem starken Schachspieler oder einer Schachmaschine analysieren. Wenn Sie online spielen, werden Ihre Züge aufgezeichnet und in Ihrem Konto gespeichert. Wenn Sie an einem echten Brett spielen, müssen Sie Ihre Züge bei Turnieren normalerweise per Hand notieren. Die Analyse Ihrer Partien hilft Ihnen dabei, Ihre Eröffnungen richtig zu spielen und Stärken sowie Schwächen als Spieler zu erkennen. Wenn eine Schachmaschine die Analyse durchführt, sollten Sie näher betrachten, warum der Computer bestimmte Verbesserungen vorschlägt. Ein Mensch kann jedoch nicht nur die Fehler feststellen, sondern Ihnen auch erklären, wie Sie diese in Zukunft vermeiden.

Schach-Bots

Die meisten Schach-Websites bieten an, live gegen »schwächere« Schachmaschinen zu spielen, die einen Gegner mit niedrigerer Elozahl simulieren. Manche Spieler üben gern mit Bots, da sie Respekt vor einer Livepartie Schach gegen andere Menschen haben. Ich persönlich bin kein Fan vom Spielen gegen Bots, da sie die menschliche Spielweise nicht richtig nachahmen und darauf programmiert sind, Sie gewinnen zu lassen.

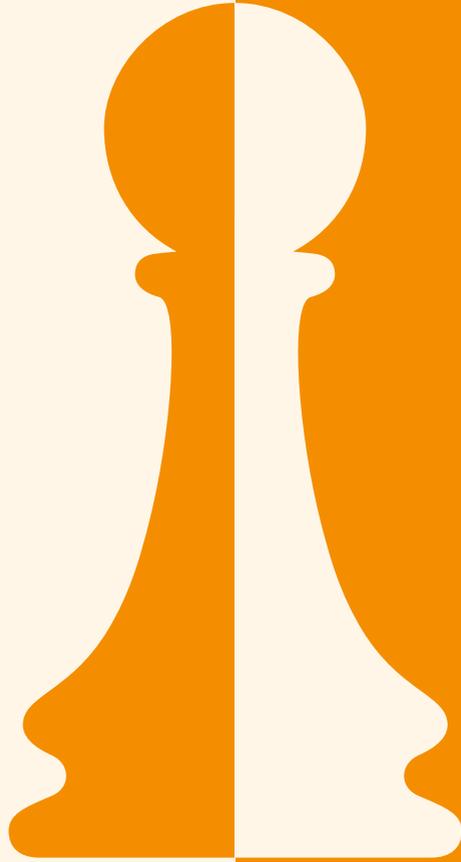
Rätsel

Schachrätsel sind bestimmte Stellungen mit normalerweise einer Lösung. Sie sollen darauf trainieren, ein bestimmtes Konzept zu erkennen. Das elementarste Rätsel ist »Schachmatt in 1«, bei dem man einen Zug machen muss, der Schachmatt setzt und die Partie sofort gewinnt. Je stärker man beim Schach wird, desto länger werden die Schachrätsel – manchmal muss man mehr als fünf Züge für sich selbst und den Gegner vorausdenken.

Schachrätsel gibt es in gedruckter und digitaler Form. Jahrelang gab es Schachlehrbücher mit Tausenden von Übungsstellungen für Schachmatt, Taktiken und Strategie. Heutzutage hat jede große Schach-Website Hunderttausende Rätsel für verschiedene Konzepte.

Weiteres Lernmaterial

Zum Üben verschiedener Konzepte und zum Vertiefen Ihres Verständnisses befinden sich am Ende jedes Kapitels einzigartige QR-Codes. Scannen Sie die QR-Codes einfach mit Ihrem Gerät und Sie werden zu mehreren Rätseln oder Lehreinheiten geleitet, die ich für Sie zu den jeweiligen Themen im Kapitel erstellt habe. Das können Schachmatt-Rätsel, detaillierte Erklärungen von Eröffnungen oder Gambits oder praktische Beispiele für bestimmte Endspielszenarien sein.



TEIL EINS

ELO-ZAHL
0-800

Willkommen zu Teil eins!
In diesem Abschnitt des Buchs
lernen Sie Folgendes:



- 1. Wie man Schachpartien gewinnt, verliert oder mit einem Remis beendet**
- 2. Die beste Art, eine Partie Schach mit Weiß und Schwarz zu beginnen**
- 3. Grundlegendes Schachmatt im Endspiel**
- 4. Schachmatt-Kombinationen im Mittelspiel**
- 5. Wie Schachfiguren miteinander interagieren: Angriff, Verteidigung und verschiedene Taktiken**
- 6. Verschiedene grundlegende Schachstrategien: Schwächen, Raum und mehr**

Beim Schach – insbesondere online – teilt der Begriff *Elo* Spieler in Könnensstufen ein. Ich empfehle Teil eins für Spieler mit einer Elozahl von 0 bis 800 sowie für fortgeschrittenere Spieler, die ab und zu einen Blick auf die Grundlagen werfen möchten. Teil eins ist also für absolute

Neulinge bis hin zu relativ erfahrenen Anfängern.

Vielleicht kennen Sie schon einiges, das in den kommenden Kapiteln behandelt wird. Ich hoffe jedenfalls, dass das meiste aufschlussreich und unterhaltsam ist. Viel Spaß!



KAPITEL EINS

WIE MAN (WIRKLICH) BEIM SCHACH GEWINNT

Ich dachte, am besten beginnt man ein Buch, das *So gewinnst du beim Schach* heißt, mit einem Kapitel, das genau erklärt, was es eigentlich bedeutet – und wie es möglich ist –, eine Partie Schach wirklich zu gewinnen. Wie Sie bereits wissen, ist das die Anfangsaufstellung für eine Partie Schach: ↓

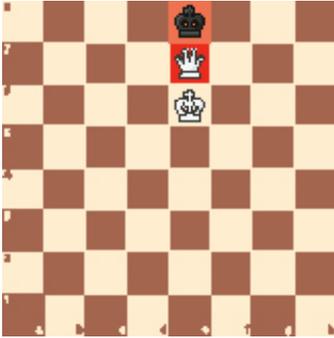


Jede Seite hat 16 Figuren. Viele bewegen sich auf unterschiedliche Weise und unterliegen bestimmten Zugregeln. Das Feld unten links sollte dunkel sein und alle Figuren sollten perfekt symmetrisch angeordnet sein. Nun sind die beiden Spieler bereit für die Partie.

Vielleicht wussten Sie *nicht*, dass man Schach zu Beginn mit möglichst wenigen Figuren lernen sollte. Stehen gleich alle 32 Figuren auf dem Brett, gibt es so viel zu beachten, dass es schnell verwirrend wird. Besser, man beginnt mit der Frage, wie man eine Partie Schach gewinnt. Immerhin heißt das Buch so und darum geht es letztendlich auch, stimmt's?

Schachmatt

Die meisten Schachpartien werden durch **Schachmatt** gewonnen. Schachmatt liegt vor, wenn man den gegnerischen König angreift – ihn zu schlagen droht – und der Gegner keine Fluchtmöglichkeit hat. Beim Schach ist der König die einzige Figur, die nicht geschlagen werden kann. Greift man den gegnerischen König so an, dass er nicht entkommen kann, setzt man ihn schachmatt und die Partie endet. Das folgende Diagramm zeigt das einfachste Beispiel von Schachmatt:

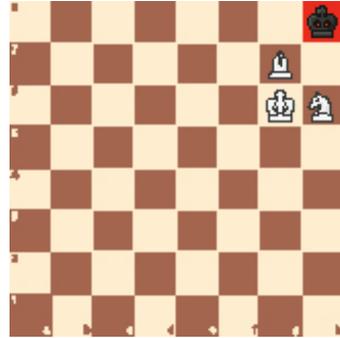


♠ In dieser Stellung sehen wir, dass der schwarze König von der weißen Dame angegriffen wird. Da der König immer nur ein Feld ziehen kann, bleibt dem schwarzen König kein Feld, auf das er sich bewegen kann, ohne von der weißen Dame im nächsten Zug von Weiß geschlagen zu werden. Der schwarze König kann ebenso nicht die weiße Dame schlagen, da der weiße König sie verteidigt (der schwarze König kann also nicht die weiße Dame schlagen, denn sonst würde der weiße König beim nächsten Zug den schwarzen König schlagen, was beim Schach nicht möglich ist).

Wir lernen später mehr darüber, wie jede Figur zieht, angreift und verteidigt. Jetzt möchte ich erst einmal darauf hinweisen, dass man für Schachmatt mindestens drei Figuren auf dem Brett braucht.

Großartig, wenn man mal darüber nachdenkt. So lernt es sich viel einfacher als bei der Anfangsstellung, bei der man 32 Figuren auf dem Brett hat.

Hier ein Beispiel für Schachmatt mit vier Figuren auf dem Brett: ♣



Der weiße Läufer greift den schwarzen König an. Der weiße König verteidigt seinen eigenen Läufer und alle drei weißen Figuren – Läufer, König und Springer – nehmen dem schwarzen König alle Fluchtmöglichkeiten.

Nachdem ich Ihnen nun einige Beispiele für Schachmatt mit einer minimalen Anzahl an Figuren auf dem Brett gezeigt habe, sehen wir uns ein Beispiel für ein komplett befülltes Brett an. Das Prinzip ist hier das gleiche – der König wird angegriffen und kann nicht flüchten.