

SCHACH - FAN

Nr. 3 / 10.3.2021

Liebe Leser!

Wir freuen uns, dass unser SCHACH-FAN bereits eine ganze Menge an positiver Resonanz erhalten hat und tatsächlich noch keine einzige Kritik! Wir würden uns aber über Anregungen und Verbesserungsvorschläge sehr freuen, immer her damit!

Da der Lockdown nicht so recht locker lässt, bringen wir in der heutigen Ausgabe noch etwas mehr Material als ursprünglich geplant. Unsere Einführung in die Schachgeschichte soll auch den Schachfreunden etwas bieten, die sich generell fürs Schach interessieren, aber nicht so sehr am Turnierschach interessiert sind. Zudem sollte eigentlich jeder Schachspieler zumindest ein wenig mehr über die Entstehung und Geschichte seines Lieblingsspiels wissen als nur die Weizenkorn-Legende, die nett aber schwerlich korrekt ist. Wir versprechen auch, den Ausflug in die Schachgeschichte nicht zu lang und zu trocken zu machen.

Gleich noch eine Vorwarnung die die folgende Ausgabe Nr.4 betrifft. Darin folgt der **"Kleine Endspiel-Test für Einsteiger"**.

Das ist sowohl ein Test für schon ein wenig Fortgeschrittene als auch ein erstes Endspieltraining für völlige Anfänger. Wer glaubt, nie ins Endspiel zu kommen kann das ja überspringen - aber vielleicht klappt es ja eines Tages doch und du hältst dich mehr als 40 Züge - und was dann?

Nun aber Ring frei für unsere heutigen Themen!

Der "SCHACH-FAN" ist nichtkommerziell und frei von bezahlter Werbung.

Um eine möglichst weite Verbreitung zu erreichen, bitten wir Sie, den "SCHACH-FAN" an Freunde und Bekannte weiterzuleiten, die sich für Schach interessieren.

Bitte helfen Sie damit den vielen Schachlaien, die mehr über dieses schöne Spiel erfahren und es besser beherrschen möchten, und dem Schachspiel!

Im Voraus besten Dank und viel Freude mit der Lektüre des SCHACH-FAN wünscht Ihnen

Ihr **"Team SCHACH-FAN"**

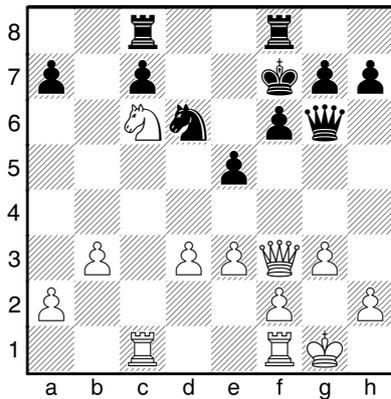
Sie können den "SCHACH-FAN" kostenlos abonnieren (und bei Nichtgefallen auch einfach wieder abbestellen ☺) unter www.schachwoche.de

Dort können Sie auch:

- weiteres Material gratis downloaden, so eine **Broschüre für Einsteiger mit einfachen Matts** als pdf für noch wenig erfahrene Leser, mehr wird folgen;
- uns mailen, wenn Sie **Fragen oder Anregungen** haben;
- **ältere Ausgaben** des "SCHACH-FAN" downloaden;
- **Informationen und Erklärungen** finden, z.B. zu Schachbegriffen.
- **Antworten zu interessanten Leserfragen.**

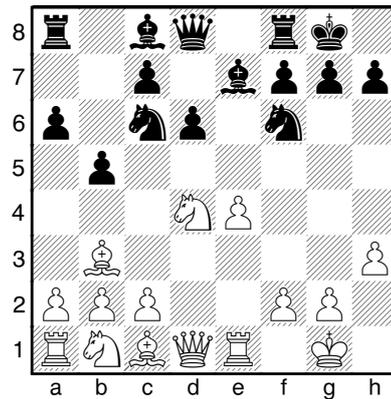
Für Fragen und Anregungen: <mailto:info@schachwoche.de>

Kleines Training für Einsteiger 3



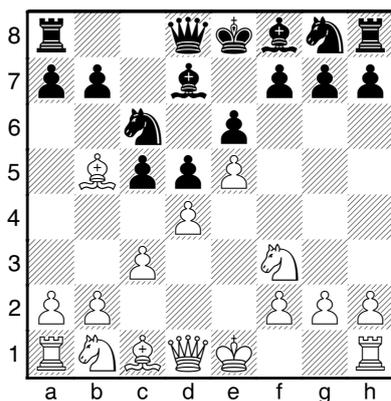
1

Es gibt eine ganz einfache Lösung, aber auch eine weitere, die schneller zum Ende führt.
Finde beide!



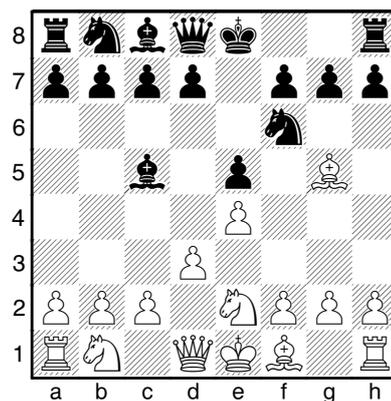
2 ●

Was soll Schwarz tun? Den Springer mit ...Lb7/e7 decken? Abtauschen? Gibt es einen verborgenen Vorteil?



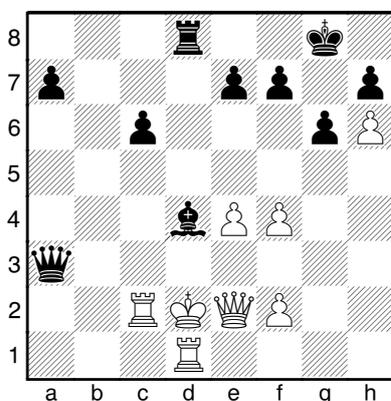
3 ●

Weiß hat den letzten schwarzen Zug ...Lc8-d7 mit dem Entwicklungszug Sg1-f3 beantwortet. War das richtig?



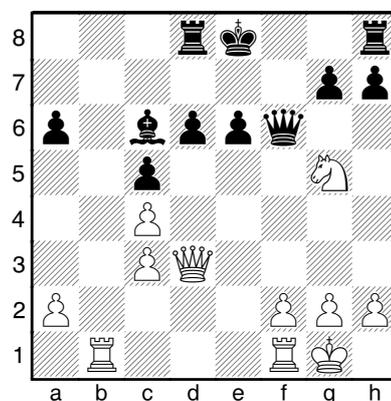
4 ●

Statt nach f3 hat Weiß seinen Springer nach e2 gezogen und danach mit Lc1-g5 den Sf6 gefesselt. Ein akzeptables Manöver - oder was denkst du?



5 ●

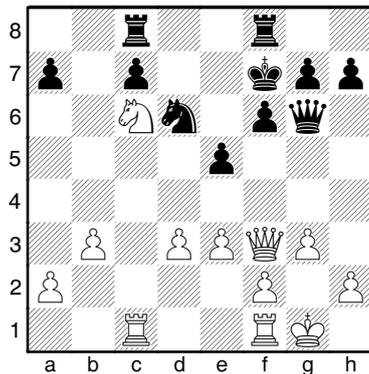
Mit einem Abzugsschach kann Schwarz einen Bauern gewinnen. Doch es ist ein Doppelschach - ist da vielleicht noch mehr drin?



6

Ein unter unerfahrenen Spielern sehr verbreiteter Fehler ist, zu spät zu rochieren. Wie wird das hier bestraft?

Lösungen "Kleines Training für Einsteiger 2"



1

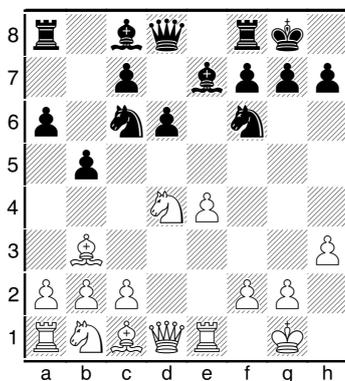
Mit dem Schlagen des Ba7 hat sich doch hoffentlich niemand billig abspeisen lassen? Die Fesselung des Bf6 macht die Springergabel möglich, das war offensichtlich:

1. ♖c6xe5+ ♔f7-g8 2. ♘e5xg6+- Mit Damengewinn.

Der wahre Meister sieht aber, wie prekär die Stellung des schwarzen Königs ist und nutzt dies zu einem Besuch der Dame:

1. ♕f3-d5+ ♔f7-e8 2. ♕d5-e6#

Selbst in recht einfachen Stellungen steckt oft mehr drin, als wir auf den ersten Blick sehen oder vermuten.



2

Zu entwickeln ist natürlich prinzipiell gut und beide Läuferzüge sind brauchbar und machen zugleich die Grundreihe frei. Aber hier kann sich Schwarz eine uralte Falle zunutze machen und den Lb3 gewinnen, was auf den ersten Blick ganz unwahrscheinlich schient. Aber:

1... ♘c6xd4

2. ♕d1xd4 c7-c5 (D2)

Und nun wird klar, wieso der Läufer in Gefahr ist!

3. ♕d4-c3/d3

Schwächer ist **3. ♕d4-e3 c5-c4 4. ♗b3xc4 b5xc4 5.-- ♗c8-e6**

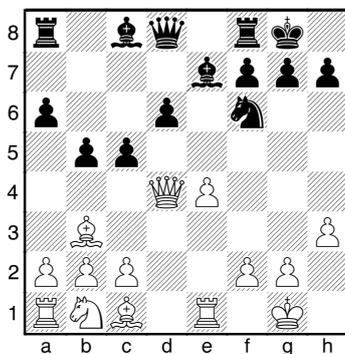
Und Schwarz kann den Bauer verteidigen.

3... c5-c4

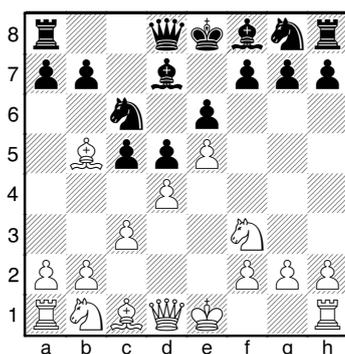
Und der Läufer sitzt in der Falle! Bleibt nur

4. ♗b3xc4 b5xc4

5. ♕c3xc4



D 2



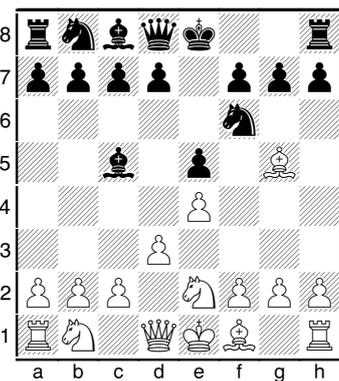
3

Nein, Weiß hätte entweder auf c6 abtauschen oder den Läufer wegziehen sollen. Schwarz kann nämlich nun den **"Gummiband-Trick"** anwenden:

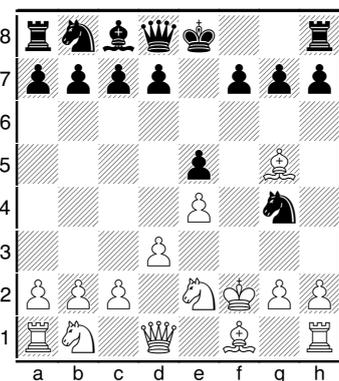
1... ♘c6xe5 2. ♘f3xe5 ♗d7xb5

Oder **2. ♗b5xd7+ ♘e5xd7**; beides gewinnt einen wichtigen Bauern.

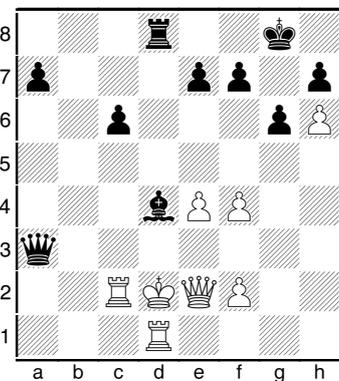
Den Namen prägte GM Murray Chandler, weil der Springer wie an einem Gummiband zurückspringt. Generell war Lf1-b5 ohnehin kein guter Zug, denn ein Abtausch auf c6 hilft Schwarz, seinen eingesperren Läufer freizumachen oder nach zurückschlagen b7xc6 mit den beiden Bauern auf der c-Linie das weiße Zentrum anzugreifen. Lf1-e2/d3 ist die bessere Fortsetzung.



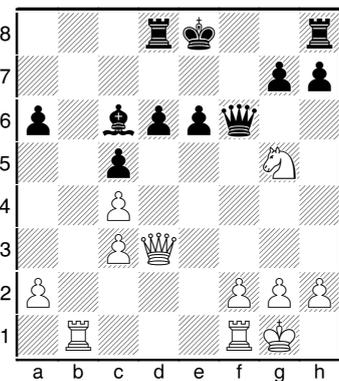
4



D2



5



6

Ungewöhnlich, aber spielbar ist Sg1-e2 mit der Idee, den Springer z.B. nach g3 zu bringen. Aber dazu passt nicht der nachfolgende Läuferzug nach g5. Nun kann Schwarz einen jahrhundertealten Eröffnungsreinfluss anbringen:

1...♙c5xf2+ 2.♚e1xf2 ♘f6-g4+ (D2)

Ein Abzugsangriff mit Schach, der möglich ist, weil der schwarze Springer nicht **"absolut gefesselt"** war. So nennt man eine Fesselung gegen den König, die jeden Zug der gefesselten Figur verhindert, da es ein Regelverstoß wäre.

3.♚f2-e1 ♜d8xg5

Von diesem weißen Flop können wir zwei Dinge lernen:

Erstens:

Mit einem Springer auf f3 bist du vor den meisten Eröffnungsreinflüssen am Königsflügel sicher. Es ist fast immer sicherer, den Springer nach f3 zu ziehen.

Zweitens:

Verlass dich nicht zu sehr auf eine Fesselung, die nur eine relative ist, also die gefesselte Figur dennoch ziehen lässt. Solche Manöver wie hier gesehen sind oft Teil von Eröffnungsreinflüssen oder taktischen Überraschungsschlägen.

Das **Doppelschach** ist die tödlichste Waffe im taktischen Arsenal. Und hier kannst du es sogar zweimal nutzen und so, statt sich mit einem mageren Bäuerlein zu begnügen, den Gegner buchstäblich "ermatten":

1...♙d4-c3+ 2.♚d2-e3 ♙c3-d2#

Langsamer gewinnt

1...♙d4xf2+ 2.♜e2-d3 ♜a3xd3+ 3.♚d2-c1 ♜d3xd1+ und Matt folgt.

Das tückische am Doppelschach ist oft, dass jedes einzelne Schach leicht abzuwehren wäre – aber eben nicht beides gleichzeitig!

Weiß kann mit der Drohung eines Turmspießes einen Bauern gewinnen:

1.♘g5xe6 ♜f6xe6? 2.♞f1/b1-e1

Schwarz braucht sich natürlich nicht darauf einzulassen. Seine beste Verteidigung ist:

1...♞d8-c8 2.♘e6-c7+! ♚e8-f7 3.♘c7-d5

Falls 2...♞c8xc7? 3.♞b1-b8+ mit Qualitätsgewinn.

Wer das aber nicht sieht, kann auch z.B. mit 2.♞f1-e1 fortsetzen.

Nicht gut ist jedoch 2.♜d3xd6? ♚e8-f7 und der Se6 ist gefesselt.



Rezensionen

Unser heutiges Buch behandelt eine ganz spezielle Figur, was der Autor einleitend sehr nett erklärt:

"Anfänger halten ihn für tückisch, fürchten, ja hassen ihn, selbst Meister hält er oft genug auf Trapp und legt sie herein – der Springer. Er ist der Offizier vom geringsten Wert, was ihn aber nicht davon abhält, oft die entscheidende Rolle zu spielen, ob selbst als Angreifer oder als unentbehrlicher Unterstützer für andere Figuren.

Der Springer mit seinen L-förmigen "Winkelzügen" hält unser Gehirn auf Trapp, erschwert die Vorausberechnung und erfordert höchste Aufmerksamkeit und Konzentration. Welche Figur wäre also besser geeignet, unsere Wettkampfstärke zu verbessern und unsere Kreativität anzuregen? Oder, wenn wir Schach eher genießen als wettkampfmäßig praktizieren wollen, uns zu überraschen und zu unterhalten?"

FM Martin Weteschnik: **Tatwaffe Springer**, 2. erweiterte Auflage 2020,

Erschienen im Joachim Beyer Verlag Eltmann, 152 Seiten, € 19,80

Dieses Buch verbindet Unterhaltung mit Schachtraining.

Die 2.Auflage wurde 2020 um 24 S. erweitert und bringt nun zusätzlich interessante Übungen mit dem Springer, die nicht nur für Einsteiger interessant sind und auch Material für Trainer bieten. Nach diesen folgt eine Vielzahl an Kapiteln zur "Anwendung" des Springers, aus der wir hier einige herausgreifen:

Der "mathematische & wissenschaftliche" Springer; Der "scherzhafte & erstaunliche" S.; Der Springer in der Eröffnung – Fallen & Tricks; Typische Opfer- und Angriffsmotive des S.; Der Springer und seine tückischen Gabeln; Der Springer als "Büchsenöffner"; Einschläge und Drohungen des S.; Der Vorpostenspringer; Der / die Springer in voller Aktion; 212 x Taktik mit dem Springer (*Übungsaufgaben mit kommentierten Lösungen*); Der Springer im Endspiel; 16 kleine Beispiele für den Springer im Endspiel; Springer gegen Bauer; Springer gegen Turm; *und, ebenfalls neu in der 2.Auflage*: Die Springer Meisterklasse.

Das komplette Inhaltsverzeichnis und weiteres Material findet sich auf der Internetseite des Verlags:

www.schachversand-ullrich.de/joachim-beyer-verlag

Schon die 1.Auflage fand bei Amazon 5 Sterne Bewertungen und sehr positive Kommentare von Käufern, die 2.Auflage ist sogar noch besser gelungen. Der Autor ist bereits bekannt für seinen unterhaltenden Stil und seine Fähigkeit, auch laienverständlich zu erklären, was ihm wieder gelungen ist. Wenn auch kein Lehrbuch im klassischen Sinne ist "*Tatwaffe Springer*" ein ausgezeichnetes Taktikbuch mit einem guten Schuss Unterhaltung, daher auch als scharfe Waffe gegen Langeweile geeignet. Der Titel wurde übrigens inspiriert durch einen vor vielen Jahren erschienenen Schachkrimi "*Tatwaffe Königsspringer*", der während einer fiktiven Jugend Weltmeisterschaft spielt, wo ein Spieler ermordet wird, was sich aber trotz des mörderischen Inhalts weit weniger spannend las als Martin Weteschniks Buch.

Leserfragen

Wenn Sie Fragen, Kommentare oder Anregungen zu unseren Rezensionstiteln, aber auch zu anderen Schachbüchern haben, werden wir gerne versuchen, diese zu beantworten oder an entsprechende Experten weiterzuleiten.

Senden Sie eine Mail an <mailto:info@schachwoche.de>

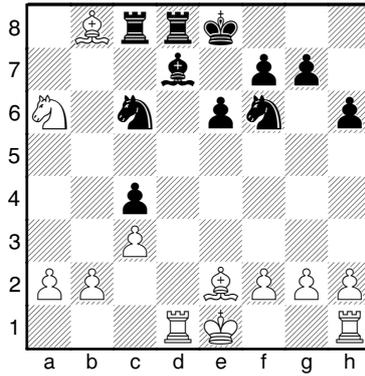
Bitte haben Sie Verständnis, dass die Beantwortung eine Weile dauern kann, da der Beantworter vielleicht gerade mit der Arbeit an einem neuen Buch oder einer Übersetzung ausgelastet ist.

11 x Taktik

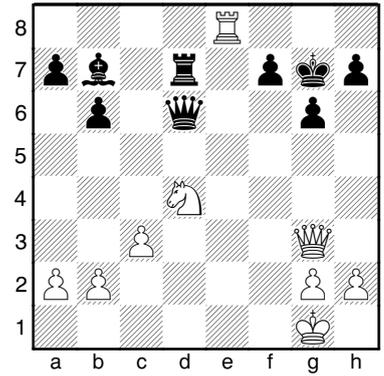
"Der schnelle Blick"

Heute gilt es, Drohungen von 1 bis 3 Zügen zu finden.

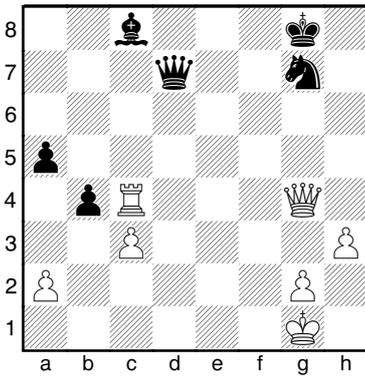
Für unerfahrene Spieler ist es oft schwer, selbst relativ einfache Drohungen zu sehen. Aber nur Mut. Übung macht den "Durchblicker".



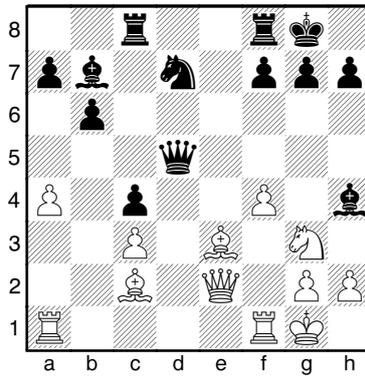
1



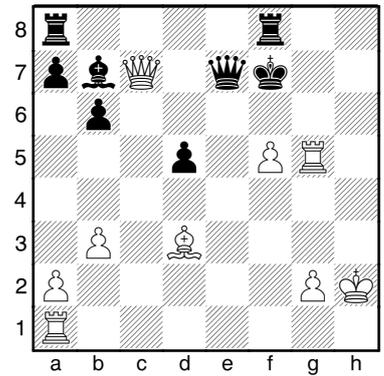
2



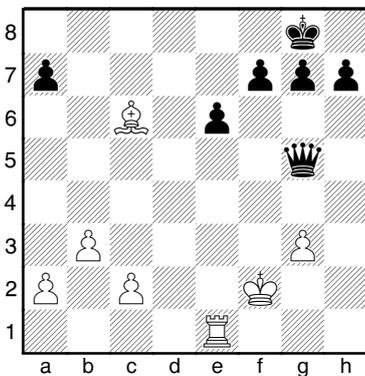
3



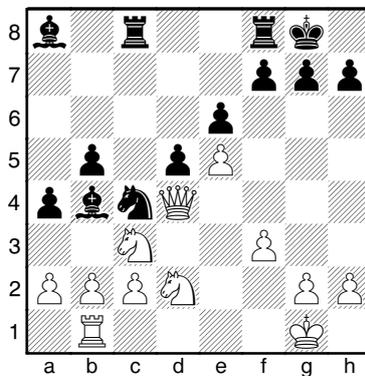
4



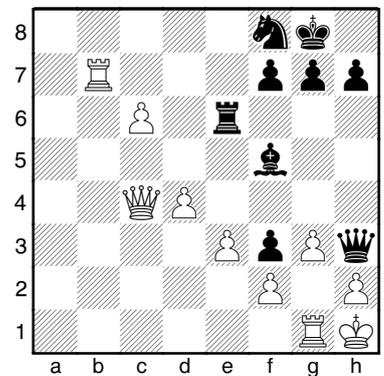
5



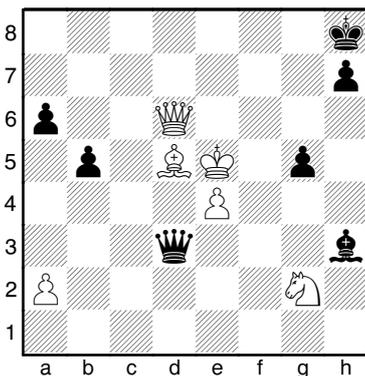
6 ●



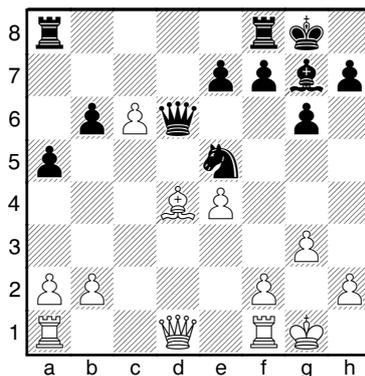
7 ●



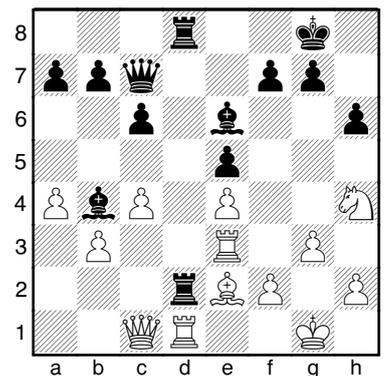
8 ●



9 ○ / ●



10 ●



11 ●

Lösungen 11 x Taktik

- 1 Wegen der fehlenden Rochade ist weniger Platz für die Türme auf der Grundreihe als normal. Das merkt sogleich der d-Turm: **1.♖b8-c7** gewinnt die Qualität. Stell deine Türme nicht zu eng auf. Sie brauchen Raum!
- 2 Gerade hat Schwarz Damentausch angeboten. Aber warum tauschen, wenn man sie umsonst haben kann? Die Fesslung des g6-Bauern ermöglicht **1.♗d4-f5+**
- 3 Schwarz hat das **"Röntgen-Motiv"** übersehen: **1.♖c4xc8+** Bei diesem Motiv wirkt eine Figur (hier die Dame) über einen Gegenspieler hinweg auf eine eigene Figur oder ein Feld. Da unerfahrene Spieler oft nur sehen, was im unmittelbaren Umfeld der "Action" passiert, nicht aber das ganze Brett im Auge haben, kann das eine böse Überraschung sein.
- 4 Schwarz hat Läufer und Dame auf der langen Diagonale postiert. Das nennt man eine **"Batterie"** nach der Geschützstellung. Aber hier geht der Schuss nach hinten los: **1.♖c2-e4** gewinnt den Läufer; die Dame hat kein Feld, von dem aus sie ihn bei ihrem Wegzug verteidigen könnte..
- 5 Abtausch würde Weiß nicht genug bringen: **1.♖c7xe7+ ♕f7xe7 2.♖g5-g7+ ♖f8-f7** usw. Aber: **1.♖g5-g7+ ♕f7xg7 2.♖c7xe7+** und das Weglenkungsoffer führt sogar zum Matt, ausprobieren!
- 6 Leicht zu sehen ist der Bauerngewinn mit **1...♖g5-f5+ 2.♖c6-f3 ♗f5xc2+**. Doch noch besser ist: **1...♖g5-c5+ 2.♕f2-f1 ♖c5xc6**
- 7 Der Gewinnzug liegt buchstäblich ganz nahe (der Dame): **1...♖b4-c5** speißt Dame und König auf. Eine weit schwächere Nebenlösung, die dies ebenfalls als Drohung und Reinfeld nutzt, ist **1...♗c4xd2 2.♖d4xd2 d5-d4 3.♖d2-f4 d4xc3** (Falls **3.♖d2xd4??** wieder der Spieß **♖b4-c5**)
- 8 Gerade hat Weiß mit Ta1-g1 das Matt auf g2 abgewendet. Aber Schwarz hat noch eine weitere Mattdrohung, gegen die es keine Verteidigung gibt: **1...♖h3xh2+ 2.♕h1xh2 ♖e6-h6#**
- 9 Diesmal gibt es eine Menge einträglicher Drohungen.
Weiß hat reichlich Auswahl an Mattzügen:
1.♖d6-f8# / 1.♖d6-f6# und, ein wenig umständlich, auch,
1.♖d6-d8+ ♕h8-g7 2.♖d8-f6#
Schwarz kann sowohl Matt setzen als auch die Dame gewinnen:
1...♖d3-c3# oder **1...♖d3-g3+ 2.♕e5-d4 ♖g3xd6**
- 10 Mit dem simplen Bauerngewinn durch **1...♗e5xc6** oder **1...♖d6xc6** wird man dank der Mehrfigur wohl auch gewinnen. Aber der eigentliche taktische Schlag gewinnt eine ganze Figur: **1...♖d6xd4** und **2.♖d1xd4?** scheitert an der Springergabel **♗e5-f3+**
- 11 Jeder Abtausch verändert die Stellung ein wenig und dies gilt es im Voraus zu erkennen. Weiß sah hier nicht, dass nach dem Abtausch das Feld e2 nicht ausreichend verteidigt ist und das kostete ihm die Qualität:
1...♖d2xd1+ 2.♖e2xd1 ♖b4-d2

Was leicht ist für den Fortgeschrittenen ist gar nicht so einfach für den Einsteiger.

Jetzt meckern vermutlich die Schachfreunde, die schon erfahrener sind, diese Aufgaben seien viel, viel zu leicht. Deshalb drücken wir heute mal ein Auge zu und setzen noch eins (oder vielmehr noch elf) drauf und bringen einen zweiten Satz Aufgaben. Also ran, ihr Experten. Zeigt was ihr könnt!

Unser Vorgänger: Das persisch-arabische Schachspiel

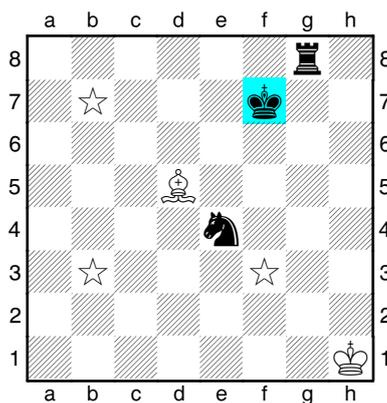
Keine Bange: Dies ist kein akademischer Exkurs über die Ursprünge des Schachs und der Entstehung der Figuren usw., sondern wir wollen uns mit einer Entwicklung befassen, die zwar auch nicht gerade eben erst, aber jedenfalls in einem noch überschaubaren historischen Rahmen stattfand. Wie alte Handschriften zeigen, gab es bereits im 9. Jahrhundert in Persien und im Vorderasiatischen Raum ein blühendes Schachleben. Die Kalifen von Bagdad z.B. hielten sich "Hofschachspieler", um welchen Rang wohl gelegentlich Wettkämpfe ausgetragen wurden, wenn es einen neuen, stärkeren Herausforderer gab. So ist ein Match zwischen Mawardi und dem Herausforderer As-Suli Anfang 900 n. Chr. bekannt, das Letzterer gewann und für lange Zeit der führende Spieler blieb.

In diesem Zeitraum gelangte das Schachspiel auch nach Europa – kein Wunder, da die "Mauren" große Teile Spaniens erobert hatten und ihre Kultur einbrachten, wie man noch heute u. a. in Granada bewundern kann. Genaue Daten oder Fakten sind aber nicht bekannt.

Ob wir heutigen Schachfans allerdings viel Freude am Schach dieser Zeit gehabt hätten, ist nicht so sicher. Das lag an der "lahmen" Zugweise. Nur Turm und Springer haben ihre damalige Zugweise völlig unverändert beibehalten, der König bedingt, er konnte damals nicht rochieren.

Gewonnen hatte man außer bei Matt auch bei Patt oder beim sogenannten "Beraubungssieg", d. h., wenn man alle gegnerischen Steine mit Ausnahme des Königs geschlagen und selbst noch einen Stein übrig hatte, gleich, ob dieser regulär Matt setzen konnte oder nicht.

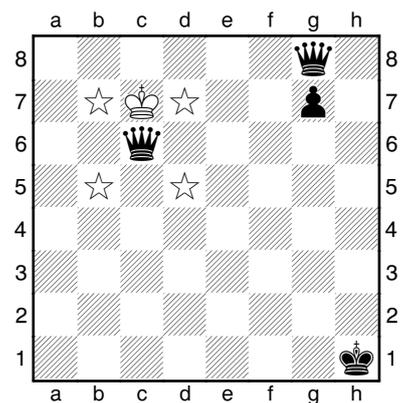
Schauen wir uns zunächst einmal an, wie die anderen Figuren damals zogen:



Der Läufer konnte nur das jeweils übernächste schräge Feld angreifen (s. ☆), nichts davor und nichts dahinter.

Im *linken Diagramm* steht Schwarz im Schach, muss sich aber um Turm und Springer keine Sorge machen, beide sind nicht angegriffen.

Rechts sehen wir die Dame, die kaum mehr als ein Bauer vermag. Sie macht nur einen Schritt auf das nächste schräge Feld, hat also nur die halbe Reichweite des Läufers.



Ein Speiß mit Läufer oder Dame war völlig unmöglich. Der König hat trotz der "engen Berührung" im *Diagramm rechts* nichts zu befürchten. Die Dame greift lediglich die beiden seitlichen Nachbarfelder an, die er somit nicht betreten darf.

Erreichte ein Bauer die letzte Reihe, wurde er in eine Dame (und in nicht anderes) umgewandelt. Von wegen Marschallsstab im Tornister und so, das war höchstens ein Korporalstreifen und die Berechtigung, nun auch rückwärts laufen und schlagen zu dürfen! Damit war für jede umgewandelte Dame auch die Feldfarbe ein für alle Mal festgelegt. Im Diagramm rechts wird der Bg7 bei der Umwandlung zu einer an die weißen Felder gebundenen Dame. Völlig unbekannt war die Rochade, die sich auch im modernen Schach erst im Laufe des 16. Jahrhunderts als einheitliche Zugweise durchsetzte.

Die Bauern durften aus der Grundstellung nur ein Feld vorrücken, er gab keinen Doppelzug des Bauern von der Grundreihe. All das machte das Spiel viel langsamer und kombinatorisch ärmer als es das heutige Schach ist. Wir finden ähnliche Regeln auch noch heute bei den Vettern des Schachspieles, etwa in Thailand und Kambodscha. Dadurch spielt bei diesen Schacharten das Zentrum nur eine untergeordnete Rolle und viele Blößen, die bei unserem Schach tödlich wären (z.B. die Diagonalen e1 - h4 bzw. e8 - h5) machen sich dort überhaupt nicht bemerkbar. Interessant ist übrigens, dass gute Thai-Schach oder China-Schach Spieler, wenn sie auf unsere Art des Schachspiels umsteigen, sich darin meist rapide verbessern. Die Qualitäten und das Talent sind wohl für die verschiedenen Schacharten die gleichen.

Da der Aufmarsch der Kräfte mindestens um die zehn Züge dauerte und somit ziemlich langweilig war, verwendete man vorgegebene Stellungen, die sogenannten "Tabijas". 16 davon sind erhalten geblieben, eine davon zeigen wir auf der nächsten Seite.

Diagramm 1 zeigt "al-mujannah" = die geflügelte, schnelle.

Diese Tabija ersetzte die ersten zwölf Züge mit einem symmetrischen Aufbau.

Irgendwie erinnert dieses Verfahren an so manche Schachfreunde, die immer die gleiche Variante ziehen oder eine Reihe von Zügen herunterblitzen – was nützt die dynamischere Zugweisen, wenn man sowieso immer das Gleiche spielt? ☺

Selbst mit einer solchen Tabija brauchte man noch eine Weile, bis es zum "Kampfkontakt" mit dem Gegner kam, aber erstaunlicherweise kam es dennoch manchmal zu taktischen Stellungen, wie sie auch nach den heutigen Spielregeln hätten entstehen können. Das erinnert übrigens an das moderne "960er-Schach", bei dem man nach ca. 20 Zügen meistens auch nicht mehr feststellen kann, dass die Stellung aus einer ganz anderen Eröffnungsstruktur entstanden ist.

Bei der anscheinend einzigen aus dieser Zeit erhaltenen Partie, beginnend mit der Tabija "Sayyal" (Strom) kam es schon früh zu Vorstößen beider Parteien und nach 32.Zügen war die Position von Diagramm 2 auf dem Brett.

Man beachte, dass die schwarze Dame nicht angegriffen ist, denn der Läufer auf c5 wirkt nur auf die Felder a7 und e7 (siehe ☆). Ebenso wenig ist der weiße Turm in Gefahr, der Läufer auf c4 wirkt nur nach a2, e2 und e6.

Nach den heutigen Regeln wäre die Partie schnell gewonnen:

33. ♖f1xf8+ ♔d6xf8 34. ♖f1xf8#. Der Läufer sperrt dem König das Fluchtfeld d7 - damals allerdings nicht, denn er wirkte ja nur auf und bis f5. Es geschah:

33. ♖f1xf8+ Schlagen war auch damals nicht verkehrt!

33... ♔d8-d7 34. ♕h3-f5+ ♔d7-e6 (Damals wäre 1... ♔e6-e7 ein unmöglicher Zug gewesen, denn der Läufer kontrolliert e7. Heute wäre die Partiefortsetzung ♔d7 der unmögliche Zug und nach ♔e7 würde ♖f4xg6# sofort gewinnen. 35. ♖d5-f4#

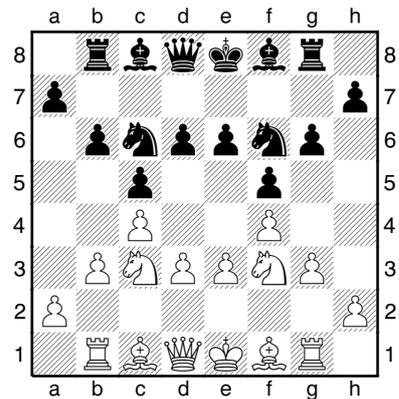
Ungewohnt, aber eigentlich gar nicht so schwer, man würde sich wohl bald an diese Spielweise gewöhnen können. Doch viele taktische Motive können hier gar nicht funktionieren. In unserer Partiestellung etwa hat die Fesselung der schwarzen Dame keine Folgen, denn der Läufer wirkt ja dennoch auf das Feld e7 und die Dame ist von ihm nicht angegriffen. Das Motiv "Röntgenangriff" (Angriff auf ein Feld über eine gegnerische Figur hinweg) würde nur beim Turm funktionieren, denn die Dame kann ein entferntes Feld gar nicht erst angreifen und der Läufer tut es (wenn auch nur das übernächste) sowieso, gleich ob etwas dazwischen steht oder nicht.

Das einzige Taktik-Motiv aus dem arabischen Schach, was sich in die Neuzeit hinübergerettet hat, ist das Matt mit Turm und Springer, daher auch "arabisches Matt" genannt (D3).

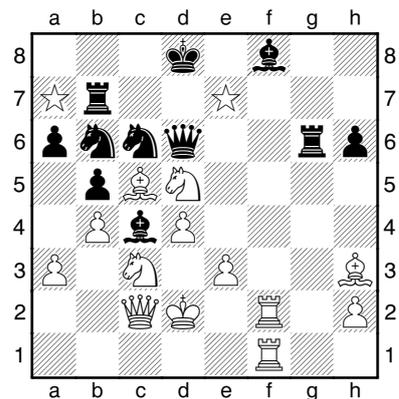
Die Wandlung zum Schach heutiger Art fand im 15. Jahrhundert statt, aber das wie, von wem und wo liegt im Dunkel. Ab Ende des 15. Jahrhunderts verbreiteten sich die neuen Regeln in den folgenden Jahrzehnten über ganz Europa und verdrängten das arabische Schach völlig. Für eine ganze Weile gab es noch verschiedene Versionen der Rochade bzw. war sie nicht erlaubt und die Bewertung des Patts war in verschiedenen Ländern sogar noch unterschiedlich bis zum 19. Jahrhundert!

Mit dem Siegeszug der neuen Regeln einher ging auch eine stetig steigende Anzahl von zuerst Handschriften, nach Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern auch Büchern im heutigen Sinne, die sich mit den Feinheiten des Schachspiels beschäftigten.

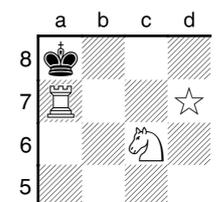
Das ermöglicht uns heute, die Entwicklung des Spiels zu verfolgen, die auch der Entwicklung des Schachanfängers auf seinem Weg zur Verbesserung entspricht. Mehr darüber vielleicht in einer späteren Folge.



D1 Tabija, Weiß zieht



D2 33.Zug, Weiß zieht



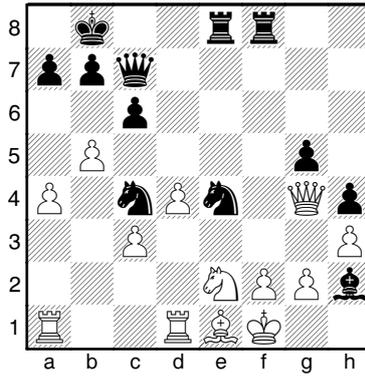
D2 Arabisches Matt

11 x Taktik

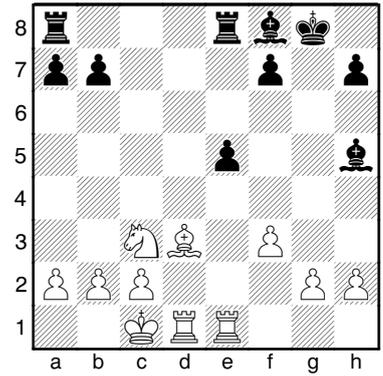
Heute mit dem Thema:

SPRINGER GABEL

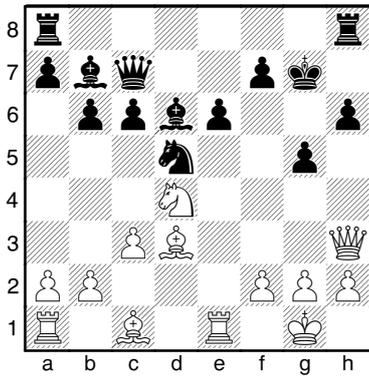
Der Springer ist die Figur, die nicht nur für unerfahrene Spieler am schwersten zu berechnen ist.



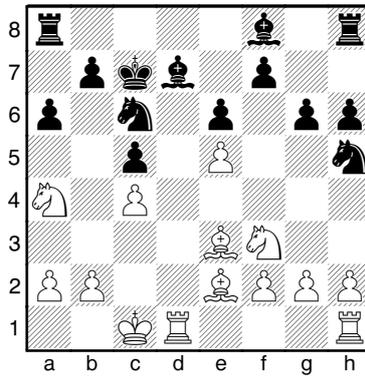
1 ●



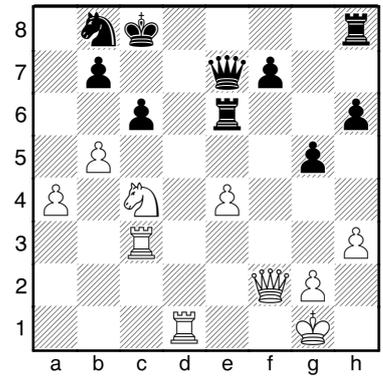
2



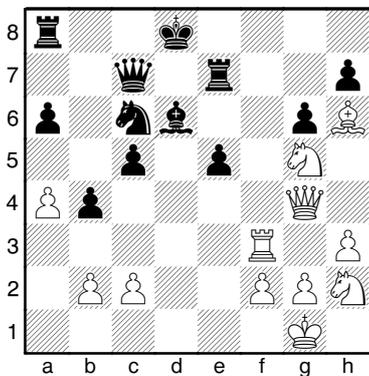
3



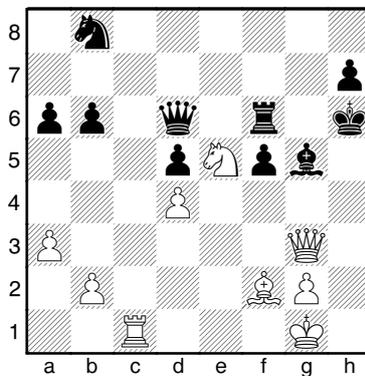
4



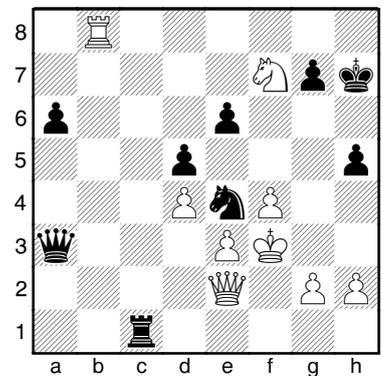
5



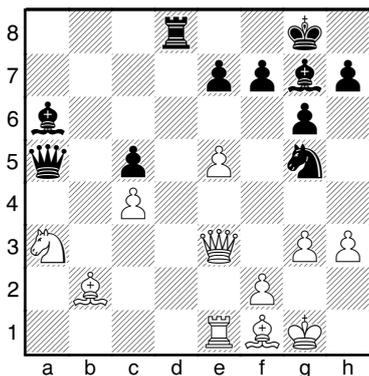
6



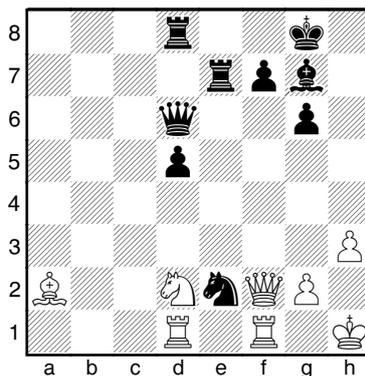
7



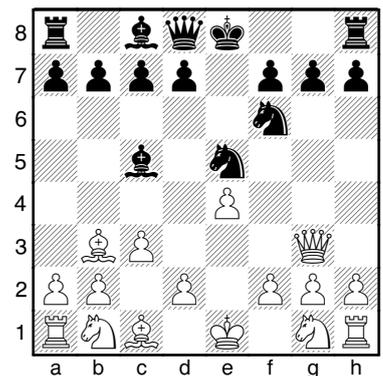
8 ●



9 ●

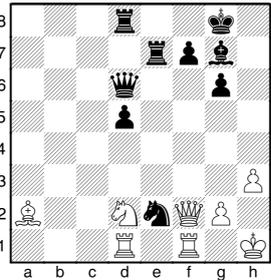


10 ●



11 ●

Lösungen 11 x Taktik Springergabel

- 1** Da der Springer über andere Figuren hinwegwirken kann macht ihn besonders tückisch. Hier führt er so nicht nur einen Dreifachangriff, sondern krönt dieses Familienschach auf noch mit Matt:
1...♞c4-e3#
- 2** Die schlecht aufgestellten schwarzen Steine laden förmlich zum Gabeln ein und der Springer lässt sich nicht lange bitten:
1.♞c3-d5 ♜f8-g7 [oder **1...♞f8-h6+ 2.♔c1-b1 ♜g8-g7**] aber nun **2.♞d5-c7**
- 3** Nicht immer kommt es zu einer Springergabel, aber ihre Drohung zwingt den Gegner, sich von Material zu verabschieden, hier von einem Bauern:
1.♞e1xe6 f7xe6?? 2.♞d4xe6+
- 4** Wer sich mit dem Gewinn des c5-Bauern begnügt hat, verpasste den Figurengewinn:
1.♞d1xd7+ ♜c7xd7 2.♞a4-b6+ ♜d7-c7 3.♞b6xa8+
 Löcher in der Stellung wie hier b6 sind wunderbar für den Springer!
- 5** Hier holt sich der Springer Unterstützung von der Fesselung, um tüchtig was aufzugabeln:
1.♞c4-b6+ ♜c8-c7 2.♞b6-d5+ Wenn nicht der Damengewinn möglich wäre könnte **2.♞b6-a8+ ♜c7-c8 3.♞a8-b6+ ♜c8-c7=** usw. zum Remis durch Dauerschach genutzt werden.
- 6** Der Te7 kontrolliert das Feld, auf das der Springer so gerne möchte – noch! Aber
1.♞f3-f8+ ♞e7-e8 2.♞g5-e6+ ♜d8-c8
 Gleich die Dame zu schlagen würde schon reichen, aber noch mehr bringt
3.♞f8xe8+ ♜c8-b7 4.♞e6xc7 und die schwarze Stellung ist ein Totalschaden.
- 7** Die Springergabel gegen König und Dame ist leicht abzuwehren. Aber das entzieht der Dame ihren Verteidiger. Ein tückisches Motiv, das unerfahrene Spieler leicht übersehen können:
1.♞e5-f7+ ♞f6xf7 2.♞g3xd6+
- 8** Mit einer Gabeldrohung in der Hinterhand sind manchmal ganz freche Züge möglich. Schlag doch, dann wirst du vom Pferd gebissen:
1...♞c1-f1+ 2.♞e2xf1 ♞e4-d2+ 3.♜f3-e2 ♞d2xf1 4.♜e2xf1 ♞a3xe3
- 9** Hier unterstützen die Motive Hin- oder Weglenkung die Springergabel. Es gibt zwei Lösungen:
1...♞a5xe1 2.♞e3xe1 ♞g5-f3+ 3.♜g1-h1 ♞f3xe1
 Schwächer ist
1...♞g5-f3+ 2.♞e3xf3 ♞a5xe1, was nur die Qualität gewinnt.
- 10**  Die Gabel mit Qualitätsgewinn ist offensichtlich. Aber, wie das Sprichwort sagt, "Drum prüfe, wer sich ewig binde, ob sich nicht noch was Bessres findet!"
1...♞e2-g3+ 2.♜h1-g1 [Falls **2.♜h1-h2 ♞g3-e4+**]
2...♞g7-d4 3.♞f2xd4 und nun macht die zweite Gabel richtig Kasse:
3...♞g3-e2+ 4.♜g1-h1 ♞e2xd4
 Auch wenn du einen guten Zug hast kann es sich lohnen, noch ein wenig weiter zu rechnen, was hier die Partie deutlich verkürzt.
- 11** Eine verfehlte Eröffnung, u.a. mit einem unnötigen Ausflug der weißen Dame, endet in einer Gabel – oder auch der anderen:
1...♞c5xf2+ 2.♞g3xf2 ♞e5-d3+ oder **2.♜e1xf2 ♞f6xe4+**

Wie geht Schachtraining? (2)

In diversen Internetforen finden wir in den letzten Monaten eine beträchtliche Anzahl von Anfragen von erwachsenen Neueinsteigern ins Schach, wie man am besten seine Spielstärke verbessert - und das möglichst schnell. Die Gruppe der erwachsenen Anfänger hat es ohnehin schwer. Selbst wenn nach Corona die Schachvereine wieder öffnen finden diese Spieler selten Unterstützung. In der Hierarchie der Vereine stehen erwachsene Anfänger weit unten und nur selten findet sich jemand, der sich ihrer annimmt. Das ist menschlich verständlich, denn für einen routinierten Spieler ist es keine Freude (um es gelinde auszudrücken), mit einem Anfänger zu spielen und zudem liegt nicht jedem das Erklären.

Die entsprechende Schachliteratur ist auch nicht so recht hilfreich. Das Problem ist, dass Schach anfangs sehr einfach ist (simple Matt- und Vorteilsaufgaben), dann aber sehr schnell kompliziert wird. Der erwachsene Anfänger muss diesen Spagat, den Kinder meist spielend schaffen und der ihnen auch von Trainern / Lehrern erleichtert wird, aus eigener Kraft schaffen. Selbst gute Literatur zum autodidaktischen Training wie die in der letzten Rezension vorgestellte *"Schach lernen mit System"* Reihe setzt ein gewisses Einstiegsniveau voraus, das durch Spielpraxis erreicht werden muss. Zwar hilft es, viele Taktikaufgaben zu lösen, aber die meisten für Anfänger angebotenen Materialien wie z.B. Matt in 1 Zug etc. sind nur begrenzt hilfreich. Der allerbeste Weg ist, mit jemandem zu spielen, der Klubstärke hat und sich von ihm auf die Fehler aufmerksam machen zu lassen. Im speziellen Einstiegsbereich ist der menschliche Trainer durch nichts wirklich zu ersetzen.

Der nächstbeste Weg ist, neben dem Lösen von Taktikaufgaben zu spielen (auch im Internet oder, wenn kein menschlicher Gegner zur Hand ist, gegen den Computer) und die Partien im Nachhinein anzuschauen, Fehler und Schwächen zu finden und daraus zu lernen. Dazu ist es notwendig, die Partienotation zu beherrschen, was unbedingt am Anfang jedes Trainingsprogramms stehen sollte!

Die Partie zu eröffnen ohne gleich in Nachteil zu kommen ist oft das erste Problem.

Doch das kann durch eine ganz einfache Zugfolge gelöst werden:

- 1) Ziehe den Königsbauern zwei Felder vor (**1.e2-e4**). In fast allen Fällen spielt es keine Rolle, was der Gegner zieht, ausgenommen er zieht seinen Damenbauern vor (1...d7-d5). Den schlägst du, ziehst im nächsten Zug deinen Damenbauern vor (2.d2-d4), denn es ist wichtig, einen festen Punkt in der Brettmitte (dem **Zentrum**, bestehend aus den vier Feldern in der Mitte **d4 / e4 / d5 / e5**) zu haben, weil du sonst eingeengt wirst. Falls der Gegner deinen Bauern auf e4 mit dem seltenen 1...Sg8-f6 angreift, verteidigst du den mit Sb1-c3 oder auch mit d2-d3. Dies gilt auch für den weiteren Verlauf.
- 2) Im nächsten Zug ziehst du den Königsspringer (**2.Sg1-f3**). Das schützt dich vor vielen Eröffnungsfallen und bereitet die Rochade vor.
- 3) Danach ziehst du den Königsläufer, z.B. **Lf1-c4** wenn möglich, sonst nach **e2**, aber nicht nach d3, denn da würde er dir den Damenbauern verstellen und die weitere Entwicklung stören.
- 4) Nachdem die Figuren am Königsflügel gezogen haben (entwickelt sind), kannst du jetzt rochieren, **0-0** und der König ist in Sicherheit und gut geschützt.

Diese Stellung ist solide, immun gegen Eröffnungsreinfälle und selbst ein Meister kann dich nicht so bald besiegen. Vermutlich wirst du in den nächsten Zügen Fehler machen und auf Dauer wohl verlieren, aber zumindest der Start der Partie ist nicht mehr so holprig.

Anfänger weichen fast immer von diesen ca. vier Zügen ab und machen Ausflüge mit Leichtfiguren oder der Dame, was bestenfalls zu nichts führt und allzu oft schon den Verlust einleitet.

Nun ein Tipp, wie du dich ohne einen menschlichen Spielpartner verbessern kannst:

Du spielst eine Partie gegen den Computer. Du setzt deine Fehler zurück. Wenn du zwar keinen klaren Fehler gemacht hast, aber wenn die Stellung ungünstig oder gar sehr schlecht scheint, setzt du soweit zurück, bis du zu dem Punkt gekommen bist, wo das Problem vermutlich seinen Anfang nahm. Das kann ein ungünstiger Bauernzug sein, eine zu späte Rochade, ein Figurenausflug, der Züge (**Tempi** genannt) verschwendet hat oder was immer auch. Von dort aus spielst du weiter, neuer Versuch. Und Versuch macht klug! Du lernst so, die Stellung und das Spiel besser zu verstehen. Manchmal bedarf es einer ganzen Reihe solcher Versuche, bis man den richtigen "Dreh" gefunden hat. Aber Computer sind ja bekanntlich geduldig.