

Zug um Zug

Helmut Pfleger/Eugen Kurz/Gerd Treppner

SCHACH ZUG UM ZUG

Bauerndiplom · Turmdiplom · Königsdiplom

Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes
zur Erringung der Diplome

Basser**m**ann

Der Text dieses Buches entspricht den Regeln der neuen deutschen Rechtschreibung.

ISBN 978 3 8094 1643 2

© 2004 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH,
81673 München

© der Originalausgabe by FALKEN Verlag einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH,
81673 München

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung
des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen,
Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Epsilon2, Konzept & Gestaltung, Augsburg

Redaktion: Susanne Janschitz

Redaktion für diese Ausgabe: Carina Janßen

Layout: Horst Bachmann

Zeichnungen: Renate Gries-Fahrbach

Foto: RCR Terry, Berlin

Die Ratschläge in diesem Buch sind von den Autoren und vom Verlag sorgfältig erwogen
und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung
der Autoren bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und
Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Satz: Filmsatz Schröter, München

Druck: GGP Media GmbH, Pöbneck

048/014140203X817 2635 4453

Inhalt

Vorwort	8	Die Springergabel	43
Einführung	9	Das Familienschach	43
Schach für Einsteiger – das Bauerndiplom	15	Das „ewige Schach“	45
1		6	
Das Schachbrett	16	Die Bauern	47
Die Figuren	17	Das Schlagen	47
		Die Bauernkette	49
2		Die Umwandlung	50
Der König	20	Der Freibauer	51
Die Dame	21	7	
Das Schlagen	23	Das Schlagen en passant	53
Angriff und Schach	23	Der Wert der Figuren	55
3		8	
Der Turm	30	Die Rochade	60
Decken und Tauschen	33	Das Remis	60
Die Notation	35	Berührt – geführt	62
		Das Bauerndiplom	63
4		Aufgaben zum Erwerb des Bauerndiploms	64
Der Läufer	37		
5			
Der Springer	42		

<p>Schach für Fortgeschrittene – das Turmdiplom _____ 67</p> <p>1 Kurzpartien _____ 68</p> <p>2 Die Fesselung _____ 77</p> <p>3 Turnierschach _____ 84 Schachuhr und Partieformular _ 84 Bedenzeitbeschränkung _____ 86 Das Blitzschach _____ 87 Die Hängepartie _____ 88 Bauern- und Springergabel _____ 89</p> <p>4 Opfer und Drohung _____ 94</p> <p>5 Der Turnierleiter _____ 103 Belästigung des Gegners _____ 103 Das Abzugsschach _____ 105 Das Doppelschach _____ 108</p> <p>6 Mattbilder und Mattstellungen _____ 112 <i>Mattbilder einzelner</i> <i>Schwerfiguren</i> _____ 113 <i>Mattbilder zweier</i> <i>Schwerfiguren</i> _____ 114</p>	<p><i>Mattbilder mit Turm und Läufer</i> _____ 116</p> <p><i>Mattbilder mit Turm und Springer</i> _____ 118</p> <p><i>Mattbilder der Leichtfiguren</i> _____ 120 Die Beteiligung des Bauern _____ 122</p> <p>7 Schachblindheit _____ 126 Die 3 Partiestadien _____ 128 Grundsätze der Eröffnungs- behandlung _____ 129 Die Partie Tal – Hecht aus der Schach-Olympiade in Warna 1962 134</p> <p>8 Das Mittelspiel _____ 139 Exkurs: Computerschach _____ 139 Simultan-, Blind- und Fernschach _____ 147</p> <p>9 Das Endspiel _____ 150 Exkurs: Der Anstand im Schach 153 Schachliteratur _____ 163</p> <p>Das Turmdiplom _____ 165</p> <p>Aufgaben zum Erwerb des Turmdiploms _____ 166</p>
--	--

Schach für Könner – das Königsdiplom _____	171	6 Der Positionsvorteil im Mittelspiel _____	224
1 Die Eröffnung – offene Spiele _____	172	7 Bauernendspiele _____	235
Die Italienische Partie _____	172	8 Turmendspiele _____	247
Die Spanische Partie _____	177	9 Weitere Endspiele _____	257
2 Die Eröffnung – halb offene Spiele _____	182	Springerendspiele _____	257
Die Französische Partie _____	182	Läuferendspiele _____	259
Die Sizilianische Partie _____	187	Damenendspiele _____	261
Variationen _____	188	Die Abwicklung _____	262
3 Die Eröffnung – geschlossene Spiele _____	192	10 Schach als Breitensport _____	266
Die Englische Partie _____	194	Das Königsdiplom _____	269
Die Indische Partie _____	195	Aufgaben zum Erwerb des Königsdiploms _____	270
4 Das Mittelspiel – Strategie und Taktik _____	205		
Die Umsetzung strategischer Vorteile _____	207		
5 Fallen im Mittelspiel _____	215		
Taktische Vorteilsgewinnung _____	218		

Vorwort

Schach wird hierzulande immer beliebter. Die von Co-Autor Dr. Helmut Pfleger moderierten Fernsehsendungen zu wichtigen Schachereignissen, zum Beispiel zu den Weltmeisterschaftskämpfen, finden großen Anklang; Schachcomputer haben das ihrige dazu beigetragen, das Schachspiel populär zu machen. Das „Spiel der Könige“ hat sich zum Breitensport gemausert. Schulschachgruppen aus ganz Deutschland tragen jährlich Meisterschaften aus; in einigen Schulen ist Schach sogar Teil des regulären Unterrichtsprogramms.

Das vorliegende Buch bietet eine für jedermann verständliche Einführung in das Spiel: Es wendet sich an alle wissbegierigen „Schüler“ von acht bis achtzig Jahren. Den gänzlichen Neuling wird es mit den Regeln vertraut machen, dem Anfänger wird es eventuelle Regelunklarheiten beseitigen helfen und dem schon etwas Fortgeschrittenen viele

Anregungen geben. Es ist in drei Stufen aufgebaut, in denen zunehmend die Geheimnisse dieses faszinierenden Spiels enthüllt und vom „Schüler“ selbst erprobt werden können. Am Ende jeder der drei Stufen kann man ein Diplom erringen und sich dabei mit zunehmender Schwierigkeit vom „Bauerndiplom“ über das „Turmdiplom“ schließlich zum „Königsdiplom“ emporschwingen. Wer auch das geschafft hat, versteht schon ziemlich viel vom Schach und kann mit den meisten Mitgliedern eines Schachclubs mithalten.

Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall viel Spaß und Freude mit diesem Buch!

Alfred Schlya
Präsident des Deutschen Schachbundes

Dr. Helmut Pfleger
Schachgroßmeister

Einführung

Das ist ja ein ganz tolles Spiel,
das tollste Spiel der Welt!

Der Philosoph Arthur Schopenhauer
schrieb:

„Das Schachspiel überragt alle andern
Spiele so weit wie der Chimborasso
einen Misthaufen.“

Die Liste der Berühmtheiten, die am
Schachspiel Vergnügen fanden,
reicht von Napoleon bis Sherlock
Holmes, von Rousseau bis Nabokov,
wir wüssten nicht einmal dann alle
aufzuzählen, wenn wir hier den Platz
dafür hätten.

Die Ursprünge des Schachspiels liegen
im Dunkeln. Man nimmt an, dass Vor-
läufer, verschiedene Arten von „Ur-
schach“, im 1. Jahrtausend vor Christus
in Indien entstanden; auch in ägypti-
schen Gräbern dieser Epoche fanden
sich Spielbretter mit abwechselnd
weißen und schwarzen Feldern und mit
Sätzen von verschieden geformten
Figuren.

Jedenfalls gelangte das Spiel in der
Folge der muslimischen Eroberungs-
kriege von Indien über Persien an die
Araber, und diese brachten es nach
Europa, als sie im 8. Jahrhundert nach
Christus in Spanien einfielen. Als Karl
der Große im Jahre 800 in Rom zum

Kaiser gekrönt wurde, kannte sein Hof
bereits ein Spiel, das sich zwar noch in
wichtigen Regeln von dem heutigen
unterschied, das aber schon eindeutig
als Schach zu identifizieren ist.

In der Folge ist die Geschichte des Spie-
les zunehmend gut dokumentiert. Noch
das ganze Mittelalter hindurch waren
die arabischen Meister führend. Sie
waren die Ersten, die sich Schachprob-
leme ausdachten und Abhandlungen
über das Spiel verfassten.

Mit der Renaissance tauchten in Italien
und Spanien zum ersten Mal europä-
ische Meisterspieler auf. So ist überlie-
fert, dass in Florenz kurz vor 1300 ein
gewisser Bizzicca drei Partien gleichzei-
tig blind spielte, das heißt ohne Ansicht
der Bretter.

Zweihundert Jahre später, während der
ersten Blüte der Buchdruckerkunst, er-
schien in Spanien das erste gedruckte
Schachbuch der Welt; der Autor hieß
Lucena, und die erste Hälfte seines Bu-
ches handelt von der Liebe, die zweite
vom Schach. Das erste Schachbuch
deutscher Sprache erschien 1616; hin-
ter dem Verfasser „Gustavus Selenus“
steckte der damalige Herzog von
Braunschweig.

Die moderne Schachgeschichte beginnt

mit dem Franzosen Philidor, der in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts in Paris wirkte – im Hauptberuf übrigens Musiker. Im Verständnis für das Spiel war er seinen Zeitgenossen um 100 Jahre voraus. 1851, fast drei Generationen nach seinem Tod, fand in London das erste große Schachturnier mit den führenden Meistern aus aller Herren Länder statt.

Seit 1866 hat jeweils ein Spieler den Titel „Weltmeister“ inne, und seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges werden die Wettkämpfe um die Weltmeisterschaft in regelmäßigen Abständen vom Weltschachbund veranstaltet.

In den jüngst vergangenen Jahren hat das Schach, nicht zuletzt durch die Wirkung des Fernsehens, zunehmend den

Charakter eines Breitensports angenommen. Und heute, angesichts der sprunghaften Entwicklung mikroelektronischer Technik, stehen wir auch auf der Schwelle zu einem Zeitalter des Computerschachs, in dem die Maschine dem Spieler jeden Stärkegrades eine unschätzbare Hilfe als Sparringspartner oder beim Ausrechnen und Beurteilen von Zugfolgen sein kann. Inzwischen sind die besten Schachcomputer aufgrund ihrer ungeheuren Rechenkraft selbst dem Weltmeister schon ebenbürtig.

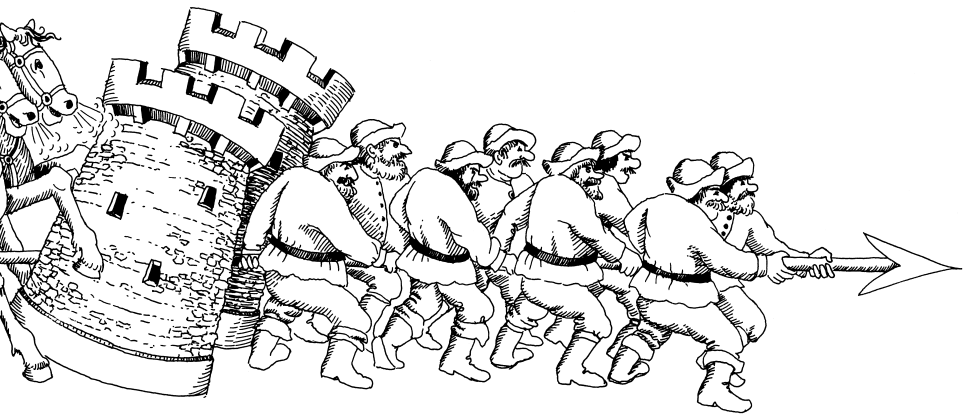
Schach heißt auch „das königliche Spiel“. Zum einen geht es darum, den gegnerischen König matt zu setzen, zum anderen wurde es früher vor allem an Königs- und Fürstenhöfen gespielt;



es ist zugleich anregendes Spiel und anstrengender sportlicher Wettstreit. Dass Schach nicht nur Spiel, sondern auch Sport ist, mag manchen Gewichtheber oder Hürdenläufer zunächst verblüffen: Aber Sport ist ja mehr als das Betätigen von mehr oder weniger eindrucksvollen Muskeln. Der Deutsche Schachbund ist Mitglied im Deutschen Sportbund. Die körperlichen und geistigen Anstrengungen, die ein Schachspieler während einer Turnierpartie aushalten muss, entsprechen nachweislich denen mittelschwerer Sportarten, wie dem Bowling oder Dressurreiten. Mannschaftsmeisterschaften im Schach finden in verschiedenen Spielklassen statt, die nicht nur genauso gestaffelt sind wie im Fußball, sondern auch ebenso

bezeichnet werden, von der Kreisklasse bis hinauf zur ersten Bundesliga. Die sprachlichen Gemeinsamkeiten sind damit aber nicht erschöpft: Auch auf dem Schachbrett, wie auf dem Fußballfeld, lässt sich angreifen und verteidigen, spricht man von Stürmen und Decken, von Abseits und Verwandeln ...

Schier unglaublich ist, was alles an Möglichkeiten in den harmlos aussehenden Figuren auf ihrem eng umgrenzten Schachbrett steckt. Das Spiel ist im wahrsten Sinne des Wortes unerschöpflich. In einer einzigen Schachpartie gibt es weit mehr Möglichkeiten als Atome im gesamten Weltall. Die Mehrzahl dieser Möglichkeiten ist so unsinnig, dass sie auf dem Schachbrett



nie auftauchen wird. Dennoch bleiben so viele sinnvolle Spielfolgen übrig, dass jemand, der sich nur mit Schach beschäftigen würde, 1 Million Jahre alt werden könnte, ohne dass er je zwei ganz gleiche Partien gespielt hätte.

Am anschaulichsten wird der Reichtum des Schachspiels aber in der Geschichte von den Weizenkörnern.

Ein weiser Mann in Indien hatte das Schach erfunden und seinem König zum Geschenk gemacht. Der war begeistert von der Freude und Zerstreuung, die ihm das Spiel verschaffte, sowie von seinem Wert als Schulung und Probe der strategischen Fähigkeiten seiner Generäle. So ließ er den Weisen kommen und forderte ihn auf, ihm einen Wunsch zu nennen; was immer es sei, er werde es ihm gewähren. (Man merkt, es war ein mächtiger König!)

Der Weise legte eine verschmitzte Kunstpause ein, um dann untertänig die Bitte zu äußern, um derentwillen er das Spiel überhaupt erfunden hatte, und durch die er sich für viertausend Jahre seinen Platz in allen Schachlehrbüchern zu sichern hoffte. (Man merkt, er war tatsächlich ein Schlaukopf!) Er bat nämlich um nichts weiter als um Weizen, und zwar solle man ihm auf das erste Feld des Schachbrettes ein Korn legen, aufs zweite zwei, aufs dritte vier und so weiter, jeweils doppelt bis zum 64. Feld.

Der mächtige König glaubte sich durch die Bescheidenheit dieser Bitte verhöhnt, und er drohte dem Weisen, er werde ihm den Kopf abschlagen lassen, wenn er nicht etwas Kostbareres fordere. Als dieser jedoch ruhig lächelnd auf seiner Bitte beharrte, wies der König achselzuckend den Verwalter der Kornkammer an, den Kerl zufrieden zu stellen, und wandte sich wieder seiner Schachpartie zu, wobei er dachte: „Diese Erfinder sind doch rechte Trottel!“

Über einem Matt in drei Zügen, das ihm sein Wesir angesagt hatte, hatte er die ganze Angelegenheit schon vergessen, als sein Verwalter hereinstürzte und ihm, einem Nervenzusammenbruch nahe, berichtete, dass die königlichen Vorräte bereits vor dem 22. Feld erschöpft seien und dass es in der ganzen Welt nicht genug Körner gäbe, um den unscheinbaren Wunsch des Weisen zu erfüllen.

Das Gesicht, das der mächtige König hierauf machte, ist der eigentliche Witz der Geschichte; „Augen wie Wagenräder“ heißt es dazu bei den Gebrüder Grimm. Und wirklich, die Zahl von 18 Trillionen 446 Billiarden 744 Billionen 73 Milliarden 709 Millionen 551 Tausend und 615 ist zwar nur eine Zahl; aber für eine solche recht beachtlich. So viele Körner würden reichen, um ganz England mit einer fast 12 Meter dicken Schicht Weizen zu bedecken.

Lasse sich aber nun niemand von dieser Unmenge abschrecken! Auch das Meer scheint unendlich, und doch wird darin gebadet, und zwar mit Vergnügen!

Also hinein ins Abenteuer des Schachspiels, von dem ein indisches Sprichwort sagt, es sei „ein See, in dem eine Mücke baden und ein Elefant ertrinken“ könne.

SCHACH
FÜR EINSTEIGER –
das Bauerndiplom

1

Das Schachbrett

Schach wird von zwei Gegnern durch abwechselndes Ziehen von Spielsteinen, so genannten Schachfiguren, auf einer quadratischen Fläche gespielt. Diese Fläche heißt das *Schachbrett*. Es besteht aus 64 gleich großen, quadratischen, abwechselnd hellen („weißen“) und dunklen („schwarzen“) Feldern.

Das Schachbrett muss so zwischen die beiden Spieler gelegt werden, dass an den beiden den Spielern zugewandten Brettseiten das rechte Eckfeld weiß ist. Nebenstehend ist ein Schachbrett abgebildet; eine solche verkleinerte Aufsicht eines Schachbrettes, mit oder ohne Figuren, heißt *Diagramm*. Die beiden Spieler muss man sich am unteren und oberen Rand des Brettes sitzend vorstellen; dann haben sie in der rechten Ecke des Brettes jeweils ein weißes Feld vor sich. Im DIAGRAMM 2 sehen wir an dem Brettrand Buchstaben und Ziffern geschrieben; und zwar neben die acht Felder des oberen Randes von links nach rechts die ersten acht Buchstaben des Alphabets und rechts von unten nach oben die Ziffern 1 bis 8.

DIAGRAMM 1

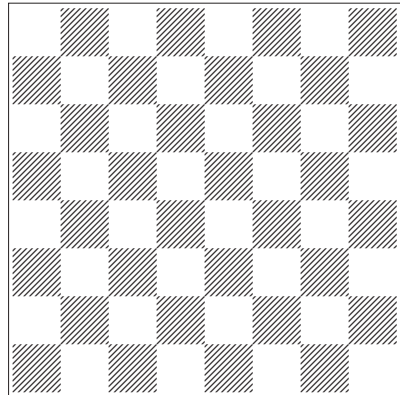
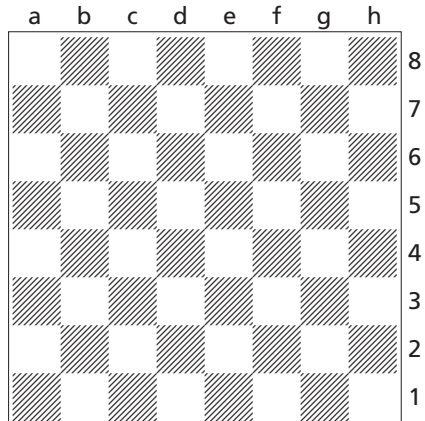


DIAGRAMM 2



Die acht Felder, die unter einem Buchstaben verlaufen, also von einem Spieler auf den anderen zu, heißen *Linie*. Entsprechend ihren Buchstaben gibt es eine a-Linie, b-Linie usw. bis zur h-Linie. Die acht Felder auf der Höhe einer Ziffer am rechten Brettrand heißen *Reihe*. Entsprechend ihren Ziffern gibt es also die erste, zweite, dritte usw. bis zur achten Reihe. Die 1. und 8. Reihe, die je einer der beiden Spieler unmittelbar vor sich hat, heißen auch *Grundreihe*. Jedes Feld auf dem Schachbrett lässt sich einfach und eindeutig bezeichnen als den Schnittpunkt einer Linie und einer Reihe. Zum Beispiel gibt es nur ein einziges Feld, das sowohl auf der b-Linie als auch auf der 4. Reihe liegt; der „Name“ dieses Feldes setzt sich aus dem Buchstaben der Linie und aus der Ziffer der Reihe zusammen, auf denen es liegt: Es ist also das Feld „b4“. Im DIAGRAMM 3 tragen alle Felder ihre Bezeichnung; b4 ist markiert. Am leeren Schachbrett wollen wir uns zwei weitere Begriffe einprägen. Zum einen den des *Zentrums*, das sind die Felder d4, d5, e4 und e5, die die geometrische Mitte des Brettes bilden. Wir werden sehen, dass die meisten Schachfiguren von ihnen aus eine größere Wirkung entfalten als vom Brettrand aus. Zum andern den Begriff der *Diagonalen*, das sind in einer Richtung verlaufende Ketten von Feldern, die übers Eck aneinander stoßen; zum Beispiel bilden

DIAGRAMM 3

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

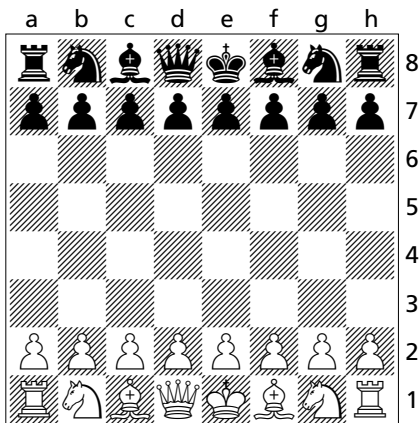
die Felder d1–e2–f3–g4–h5 eine Diagonale oder die Felder von h2 nach b8.

Zwei Unterschiede zu den Linien und Reihen fallen sofort auf: Eine Diagonale enthält entweder nur weiße oder nur schwarze Felder, und Diagonalen können verschieden lang sein. Die längsten zählen acht Felder, und es gibt ihrer nur zwei: eine schwarzfeldrige von a1 nach h8 und eine weißfeldrige von h1 nach a8. Man nennt diese beiden auch die längsten Diagonalen.

Die Figuren

Die Soldaten, die auf dem Brett ihre Schlacht austragen – die Schachpartie –, sind die *Schachfiguren*. Es sind 16 weiße und 16 schwarze Steine, die vor je-

DIAGRAMM 4



der Partie auf immer dieselbe Weise aufgestellt werden. Diese Ausgangsformation, die *Grundstellung*, ist in DIAGRAMM 4 abgebildet.

Dabei sehen wir zum ersten Mal die Symbole für die sechs verschiedenen Arten von Schachfiguren, die in den folgenden Kapiteln im Einzelnen besprochen werden. Auf der Grundreihe stehen die „Figuren“ im engeren Sinne, der *König* und seine *Offiziere*; und zwar stehen die weißen auf der ersten, die schwarzen auf der achten Reihe. Bei den gedruckten Diagrammen muss man sich den Führer der weißen Steine, kurz „Weiß“ genannt, an der unteren Brettkante sitzend vorstellen, „Schwarz“ an der oberen. Auf den Eckfeldern stehen die *Türme*. Jeder Turm hat zur Mitte der Grundreihe hin einen *Springer* zum Nachbarn,

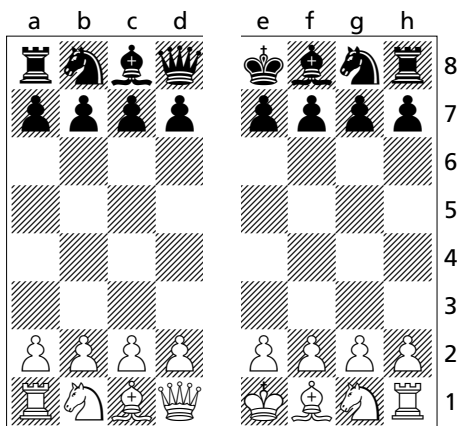
auf jeden Springer folgt ein *Läufer*. In der Mitte der Grundreihe stehen der *König* und die *Dame*. Dabei steht der weiße König seinem schwarzen Kollegen gegenüber (auf der e-Linie), und die weiße Dame der schwarzen (auf der d-Linie). Die Damen stehen in der Grundstellung auf einem Feld ihrer eigenen Farbe: die weiße auf einem weißen, die schwarze auf einem schwarzen Feld.

Schützend vor ihren Figuren stehen die *Bauern*: die acht weißen auf der 2., die acht schwarzen auf der 7. Reihe.

Die Hälfte des Brettes, die aus der a-, b-, c- und d-Linie besteht, heißt *Damenflügel*; die andere, also e-, f-, g- und h-Linie, *Königsflügel*.

DIAGRAMM 5 veranschaulicht dies. Diese beiden Begriffe dienen lediglich dazu, verschiedene Schauplätze des

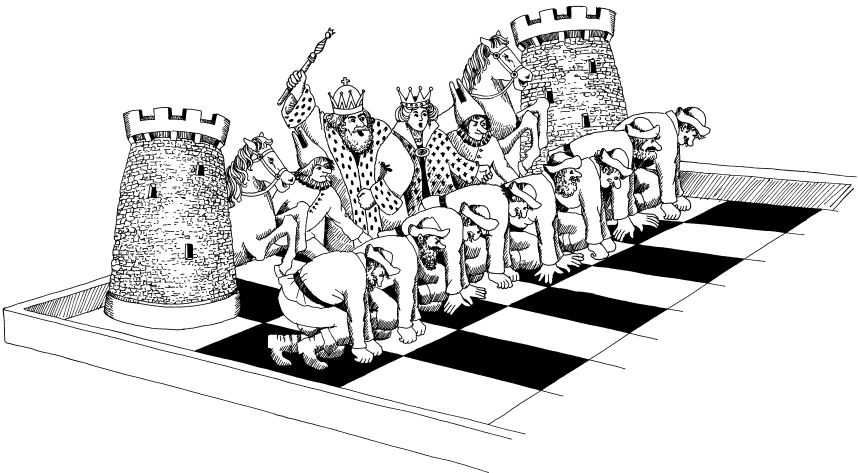
DIAGRAMM 5



Spielgeschehens zu bezeichnen; etwa wie man bei einem Fußballfeld den linken vom rechten Flügel unterscheidet. Während der Schachpartie machen die beiden Spieler abwechselnd je einen Zug mit einem ihrer eigenen Steine.

Weiß beginnt die Partie.

Ein Spieler ist „am Zug“, wenn er an der Reihe ist, einen seiner Steine zu ziehen. Bevor wir aber mit unserer ersten Partie beginnen können, müssen wir die Gangarten der Schachfiguren kennen lernen, die ebenso unterschiedlich sind wie ihre äußere Gestalt.



Der König



Der König ist die wichtigste Figur. Er hat dem Spiel seinen Namen gegeben, denn „Schach“ kommt von persisch „Schah“ = König.

Er ist die einzige Figur, die während der gesamten Dauer jeder Partie auf dem Brett bleibt; jede andere Figur kann im Laufe einer Partie verloren gehen, nämlich geschlagen werden (wir kommen bald darauf): Die Könige beider Armeen aber bleiben bis zum Schluss auf dem Brett.

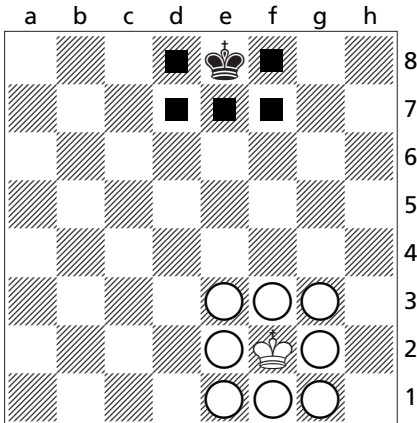
Wenn einer der beiden Spieler nicht mehr vermeiden kann, dass sein König beim nächsten Zug des Gegners geschlagen würde, so ist sein König „matt“, und er hat die Partie verloren. Die Partie ist also beendet, *bevor* der König geschlagen wird. Und den Gegner matt zu setzen, das heißt ihn in eine Lage zu manövrieren, in der er nicht mehr verhindern kann, dass sein König im nächsten Zug geschlagen würde, ist das *Ziel der Schachpartie*. Diese Sonderstellung des Königs drückt sich äußerlich darin aus, dass der König meist der größte Stein eines Figurensatzes ist und dass er sich namentlich von den Figuren abhebt, die in der Grundstellung auf der Grundreihe aufgebaut sind: Dame, Türme, Läufer und Springer sind die Offiziere; der König ist kein Offizier, sondern eben der König, der oberste Heerführer, der Boss, ohne den es nicht geht. Im 6. und 8. Kapitel werden wir zudem Regeln kennen lernen, nach denen der König eine Extrawurst gebraten bekommt. Dies sind die *Symbole* für den weißen und den schwarzen König, wie sie in den Diagrammen verwendet werden:



Der König kann auf jedes Feld ziehen, das an eine Seite oder Ecke des Feldes grenzt, auf dem er steht.

In DIAGRAMM 6 hat der weiße König von seinem Ursprungsfeld e1 einen Zug nach f2 getan. Von hier aus könnte er, sobald Weiß wieder am Zug wäre, auf eines der acht durch Kreise markierten Felder ziehen.

DIAGRAMM 6



Aufgabe 1

Wie sind die Bezeichnungen der acht Felder? – Die Lösungen der Aufgaben stehen jeweils am Schluss des Kapitels.

Der schwarze König hätte von seinem Standfeld aus die Wahl zwischen fünf Feldern. Wir sehen, dass die Stellung am Rand die Zugmöglichkeiten einschränkt. Von einem Eckfeld aus hätte ein König gar nur drei Felder zur Auswahl.

Die Dame



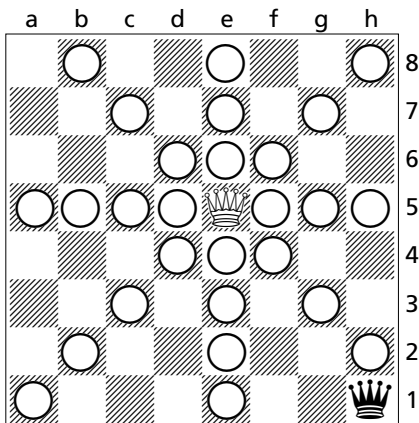
Dies sind die Symbole für die weiße und die schwarze Dame:



Die Dame zieht ebenfalls von ihrem Standfeld aus in jede Richtung; aber nicht nur auf das jeweils benachbarte Feld, sondern beliebig weit auf einer Reihe, Linie oder einer der beiden Diagonalen, die sich in ihrem Standfeld schneiden.

In DIAGRAMM 7 sind alle Felder markiert, auf die die weiße Dame von e5 aus ziehen kann; wir sehen, dass eine solchermaßen im Zentrum postierte Dame 27 Zugmöglichkeiten besitzt.

DIAGRAMM 7



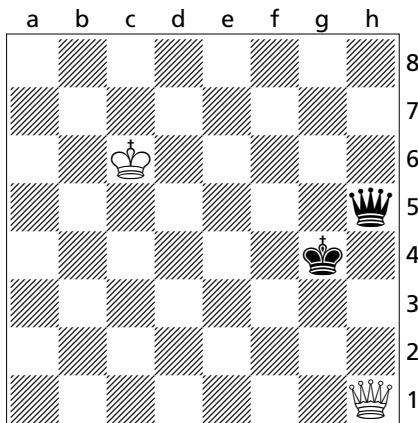
Wegen dieser großen Zahl von Feldern, die sie beherrscht, hat die Dame die mit Abstand größte Kampfkraft; sie ist *die mächtigste Figur*. Auch ihre Wirksamkeit wird jedoch durch den Brettrand eingeschränkt.

Aufgabe 2

Wie viele Zugmöglichkeiten hat in DIAGRAMM 7 die schwarze Dame auf h1?

Zwei Damen allein auf dem Brett sind eine Art Schwimmübung auf dem Trockenen, denn wir haben gelernt, dass die Könige während einer Schachpartie nie vom Brett verschwinden. DIAGRAMM 8 zeigt uns nun aber eine Stellung, wie sie während einer Partie entstanden sein könnte: und zwar in der Endphase der Partie; denn bis auf die Damen sind ja schon alle

DIAGRAMM 8



Offiziere und Bauern verschwunden, die bei Partiebeginn in der Grundstellung vorhanden waren.

Wohin kann hier die weiße Dame ziehen? Auf der Grundreihe hat sie freie Bahn; dort kann sie jedes der Felder von g1 bis a1 wählen. Auf der langen Diagonale hat sie aber nur die vier Felder g2 bis d5 zur Verfügung: Dann steht ihr eigener König ihr im Wege; und *keine Schachfigur kann jemals auf ein Feld ziehen, das von einem Stein ihrer eigenen Farbe besetzt ist*. Das Feld c6, auf dem der weiße König steht, ist also für die weiße Dame tabu.

Aber auch auf die beiden Felder b7 und a8, die auf der Diagonale hinter dem weißen König liegen, kann sie nicht: Denn *weder eigene noch gegnerische Steine können übersprungen werden* – außer vom Springer, der davon seinen

Namen hat. Will die weiße Dame auf eines der beiden Felder gelangen, die ihr König ihr verdeckt, so muss sie entweder einen Umweg machen, also zum Beispiel nach b1 ziehen und von dort im nächsten Zug nach b7; oder ihr König muss beiseite treten, etwa nach d6, sodass der Weg frei wird und die weiße Dame, nachdem Schwarz seinen Zug gemacht hat, nach b7 oder a8 kann.

Aufgabe 3

Auf welche Felder darf der weiße König nicht ziehen, wenn er seine Dame im nächsten Zug nach b7 oder a8 gelassen will?

Das Schlagen

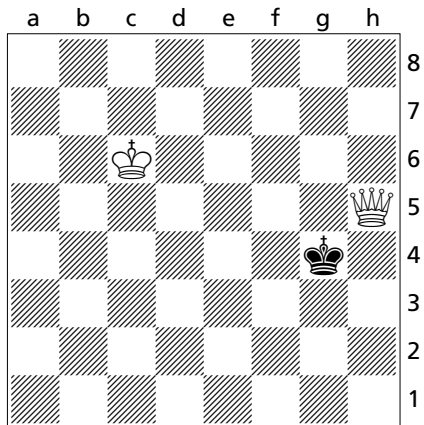
Welche Zugmöglichkeiten hat die weiße Dame nun auf der h-Linie? Natürlich kann sie eines der drei ersten Felder wählen. Die letzten drei Felder (h6, h7 und h8) sind ihr verwehrt, denn auf h5 steht die schwarze Dame, und die kann von der weißen nicht übersprungen werden. Das Feld h5 selbst aber, auf dem die schwarze Dame steht, ist für die weiße zugänglich: Weiß kann seine Dame nach h5 ziehen, indem er die schwarze Dame vom Brett nimmt und die eigene an deren Stelle setzt. Die schwarze Dame ist damit *geschlagen*.

In allgemeiner Form heißt die Regel so: *Wird ein Stein auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld gezogen, so wird der dort befindliche Stein zugleich geschlagen*; dieser muss sofort von dem Spieler, der das Schlagen ausgeführt hat, vom Brett entfernt werden.

Angriff und Schach

DIAGRAMM 9 zeigt die veränderte Stellung, nachdem die schwarze Dame geschlagen ist. Von ihrem neuen Feld h5 aus könnte die weiße Dame in ihrem nächsten Zug auch auf das Feld g4 ziehen, auf dem der schwarze König steht. Dieser ist also bedroht, ist *angegriffen*, wie es die schwarze Dame war, bevor sie von der weißen geschlagen wurde. Wenn der König von einer gegnerischen

DIAGRAMM 9





Helmut Pfleger

Schach Zug um Zug

Bauerndiplom, Turmdiplom, Königsdiplom
Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes zur
Erringung der Diplome

Gebundenes Buch, Pappband, 272 Seiten, 14,0 x 20,2 cm
ISBN: 978-3-8094-1643-2

Bassermann

Erscheinungstermin: Januar 2004

- Das offizielle Lehrbuch des Deutschen Schachbundes, damit Sie Schach spielen wie der Schachgroßmeister Helmut Pfleger!
- Zur Vorbereitung auf Bauern-, Turm- und Königsdiplom.
- Vergnüglich und einfach, für Anfänger und Fortgeschrittene geeignet.



[Der Titel im Katalog](#)