

Werner Affentranger

Lisa lernt Schach spielen

Lehrbuch für Anfänger und Fortgeschrittene



Publishing Partners

Werner Affentranger

Lisa lernt Schach spielen

Lehrbuch für Anfänger und Fortgeschrittene

3. Auflage, Januar 2017

© Werner Affentranger, Biel-Bienne, Schweiz

Cover-Foto: © xavier gallego more

Ein besonderer Dank geht an Rosemarie J. Pfortner (www.kunstundschach-rjp.com), die einige ihrer schönsten Schach-Zeichnungen dem Autor dieses Buchs großzügigerweise zur Veröffentlichung überließ.

ISBN 978-3-9524730-8-5

Korrekturat	Marlis Boeschenstein (Text) Dr. Wolfgang Eisenbeiss (Schachnotationen)
Druck und Vertrieb	BoD – Books on Demand, Norderstedt www.bod.de
Herstellung und Verlag	Publishing Partners, Biel-Bienne www.publishing-partners.ch

Werner Affentranger

Lisa lernt Schach spielen

Lehrbuch für Anfänger und Fortgeschrittene

*«Seit undenklichen Zeiten sind die Kampfspiele
Lehrmeister des Menschen gewesen. Lange schon,
bevor es auch nur eine Spur von wissenschaftlichem
Denken gab, lernte der Mensch planvolles Handeln
im Spiel.*

Das höchste aller dieser Spiele ist das Schach.»

(Emanuel Lasker)

Inhalt

Vorwort	5	König mit Läufer und Springer gegen König	63
TEIL I		König und zwei Springer gegen König	65
Lisa lernt Schach spielen	7	König und Dame gegen König und Turm	65
Das Schachbrett	8	Bauernendspiele	67
Die Figuren in der Startaufstellung	8	Endspiele mit wenigen Figuren und Bauern	69
Schachnotation (1. Teil)	9		
Wirkungsbereich der Figuren	10	TEIL II	
Der König	10	Lisas erster Sieg	73
Der Turm	10	TEIL III	
Der Läufer	11	Lisas Schachtraining	85
Die Dame	11	Das erstickte Matt	86
Der Springer	12	Der direkte Weg zum Sieg	87
Der Bauer	12	Schachblind	88
Blockierung durch eigene Steine	13	Der vorentscheidende Zug	90
Die Pattsituation	22	Die «Unsterbliche Partie von Rubinstein»	95
Das Remis durch Dauerschach	22	Von Fesselungen und Ablenkungen	99
Schachmatt als Ziel der Schachpartie	24	Das Gespräch mit dem Trainer	109
Die Rochade	28	TEIL IV	
Schachnotation (Teil 2)	31	Lisas erste Wettkampfpartie	113
Eröffnungen, allgemein	33	INDEX	123
Bekannte Eröffnungen	37		
Offene Spiele	38		
Halboffene Spiele	42		
Geschlossene Spiele	44		
Eröffnungsfallen	48		
Das Mittelspiel	50		
Das Endspiel	59		
König und Dame gegen König	59		
König und Turm gegen König	60		
König und zwei Läufer gegen König	61		

Vorwort

Als Ursprungsländer des Schachspiels werden in den Literaturquellen am häufigsten Indien und Persien, manchmal auch China genannt. Historiker belegen, dass sich Schach im 7. Jahrhundert vom Nahen Osten bis Nordafrika verbreitet hat und im 11. Jahrhundert über Spanien und Russland ins abendländische Europa gelangt ist.

Im späteren Mittelalter gehörte Schach zu den ritterlichen Tugenden, und in dieser Zeit wurden die Spielregeln festgelegt, die bis heute Gültigkeit haben. Seit Ende des 19. Jahrhunderts wurden in Europa und später weltweit regelmäßig Schachturniere durchgeführt.

Erster offizieller Schachweltmeister war zwischen 1886 und 1894 Wilhelm Steinitz, österreichisch-amerikanischer Bürger aus Böhmen. 1924 wurde in Paris der Weltschachbund Fédération Internationale des Echecs (FIDE) gegründet. Es gibt eine Weltrangliste, wobei die offizielle Elo-Zahl (Wertungssystem) eines Spielers über das Ranking entscheidet. Die sogenannten Internationalen Meister haben eine Elo-Zahl von über 2400, Großmeister kommen auf über 2700 Elo-Punkte.

Die große Mehrheit der Schachspieler spielt aber nicht um Elo-Punkte und nimmt nicht an Schachturnieren teil. Viele spielen Schach zum Vergnügen unter Freunden. Obschon man viele Schachprogramme, von denen manche die Spielstärke eines Schachmeisters haben, aus dem Internet herunterladen kann, macht es offensichtlich immer noch mehr Spaß, Partien mit Freunden live am Schachbrett zu spielen.

Die Regeln des Schachspiels sind einfacher, als viele glauben. Nach ein paar Lektionen kennt der Einsteiger die Figuren und weiß, wie sie sich auf dem Brett mit den 64 Feldern bewegen, wie gegnerische Steine geschlagen werden und wie ein Schachmatt aussieht.

Der Einstieg ins Schach ist für einen Anfänger nicht schwer, doch während bei Kartenspielen auch Glück und Zufall eine wichtige Rolle spielen – je nach Karten, die man aufgenommen hat –, ist die Ausgangslage beim Schach für die Spieler immer gleich. Nicht der Glücklichere gewinnt, sondern wer die bessere Strategie hat und die besseren Entscheidungen trifft. Das gilt zwar auch für andere Brettspiele wie Halma, Dame

oder das Mühlespiel, doch im Vergleich zu diesen ist die Anzahl möglicher Züge im Schach unendlich viel größer, das Spiel komplexer.

Die Hamburger Grundschule an der Genslerstraße hat 2008 Schach als reguläres Schulfach eingeführt («Schach statt Mathe»), und inzwischen haben auch etliche andere Schulen nachgezogen. Schach wird auch in Zukunft als attraktives Denk- und Strategiespiel immer wieder neue Anhänger finden, junge und ältere, unabhängig von Hautfarbe, Sprache und Religion.

Zu diesem Lehrbuch

Zuerst ein Tipp: Schach-Anfängerinnen oder -Anfänger, die das Spiel systematisch lernen wollen, besorgen sich am besten ein herkömmliches Schachspiel mit *beschrifteten Feldern* am Brettrand. Um die Diagramme im Lehrbuch mit den Beispielen und Aufgaben zu verstehen, muss man die *Schachnotation* kennen, wie sie im Buch beschrieben ist.

Hier wird nicht nur das Schachspiel ausführlich erklärt, sondern wir begleiten Lisa bei ihren ersten Gehversuchen und Erlebnissen am Schachbrett bis zu ihrem ersten Sieg in einer Wettkampfpartie des regionalen Junioren-Schachklubs.

Lisa mag vielleicht etwas wie eine Streberin und brave Musterschülerin wirken, wenn sie hartnäckig Eröffnungsstrategien studiert und sich nach vielen verlorenen Partien nicht entmutigen lässt, weiterzumachen. Es gehört tatsächlich ein gewisser Ehrgeiz dazu, um sich vom Anfänger zu einem guten Spieler zu entwickeln. Lisa soll kein Maßstab sein, wie schnell und wie gut jemand das Schachspiel lernt. Schach kann man außerdem auch im fortgeschrittenen Alter noch lernen und spielen, was sicher dazu beiträgt, geistig fit zu bleiben.

TEIL I

Lisa lernt Schach spielen

Wenn Onkel Erich nicht gewesen wäre, hätte Lisa wohl nie im Leben begonnen, sich wirklich für Schach zu interessieren. «Schach ist ein großartiges Spiel», behauptete er, «wer es einmal erlernt hat, findet überall auf der Welt Freunde, die das Spiel kennen und mit denen man sich austauschen kann, selbst wenn sie eine andere Sprache sprechen und einer anderen Kultur angehören.»

Erich und seine Frau Maya kommen fast jeden Sonntagabend zu Besuch und schauen nach dem Essen meistens zusammen mit Lisas Eltern den «Tatort»-Krimi. Vor einem Monat hatten Lisas Eltern ihr erstmals erlaubt, den Krimi mitzuschauen, aber dessen Handlung und die der folgenden «Tatorte» ließen sie eher ratlos zurück. Onkel Erich war nicht entgangen, dass Lisa sich nicht sonderlich für das Verwirrspiel mit Mordopfern, Scheinverdächtigen und mutigen Ermittlern interessierte, die den Fall jeweils im letzten Moment lösen konnten.

Lisa ist zwölf Jahre alt und kommt mit dem Schulunterricht ganz gut zurecht, ohne dass sie deswegen als Streberin gilt. Am liebsten spielt sie in der Freizeit Fußball und darf auch mit den Jungs mitspielen. Sie schimpft gelegentlich heftig, wenn sie von einem Gegenspieler unsanft zu Fall gebracht wird, aber Jammern ist nicht ihr Ding. Im Übrigen teilt sie die Interessen ihrer Freundinnen und kichert mit ihnen über alles Mögliche, was zwölfjährige Mädchen lustig und aufregend finden.

«Also», begann Erich an einem Sonntagabend, «statt den Krimi zu schauen, erkläre ich dir, wie Schach funktioniert. Ich bringe dir die Schachregeln bei, und du wirst sehen, dass Schach spielen spannender ist als ein Konserven-Krimi in der Glotze.»

Lisas Vater lachte und meinte, dass seine Tochter wohl kaum an einem Schachbrett Probleme lösen werde, wenn sie statt dessen einen spannenden Film sehen könnte. Das sei doch kein Spiel für Mädchen, gab die Mutter zu bedenken, und Maya pflichtete ihr bei. Erich habe auch schon versucht, ihr das Schachspiel beizubringen, aber weil sie gegen

ihn nie auch nur den Hauch einer Chance sah, habe sie das Interesse an Schach verloren.

Umso begeisterter war Onkel Erich, als Lisa behauptete, das Schachspiel lernen zu wollen. Das hatte etwas mit Rudi zu tun, ihrem Schulfreund, der Mitglied der Juniorenabteilung eines Schachklubs der Stadt ist und der sie schon gefragt hatte, ob sie nicht Lust hätte, mal in seinem Klub vorbeizuschauen. Da würden auch Mädchen mitmachen, meinte er.

«Wir setzen uns in eine ruhige Ecke, und ich erkläre dir erst einmal die Schachregeln.» Erich hat tatsächlich ein Schachbrett und die Figuren mitgenommen und baut nun das ganze Set auf.

An diesen Moment wird sich Lisa später genau erinnern. Jetzt konnte sie aber noch nicht ahnen, wie wichtig für sie das Schachspiel im Laufe der nächsten Monate und Jahre noch werden würde.

Die Elemente des Schachspiels

Das Schachbrett

«Eine Schachpartie wird auf einem Brett mit 64 Feldern ausgetragen. Acht abwechselnd schwarze und weiße Felder in der Breite (a bis h) und in der Höhe (1 bis 8) bilden die quadratische Bühne für ein Schachspiel», doziert Erich. «Beim Aufstellen des Schachbretts ist darauf zu achten, dass der Spieler mit Weiß seine Figuren auf den Linien 1 und 2 platziert, die schwarzen Figuren stehen auf den Linien 7 und 8. Die Eckfelder a1 und h8 sind immer schwarz. Alles klar?»

Die Figuren in der Startaufstellung

«Schau mal, es gibt nur sechs verschiedene Figuren, von denen jede eine eigene Rolle hat im Schachspiel», meint Erich, «und du musst zuerst lernen, wie diese Figuren sich auf dem Brett bewegen dürfen: der König, die Dame, die Läufer, Springer, Türme und die Bauern. Sieh dir die Startaufstellung der Figuren genau an. Und jetzt stellst du die Figuren selber auf das Brett.» Mit diesen Worten schiebt Erich sämtliche Steine vom

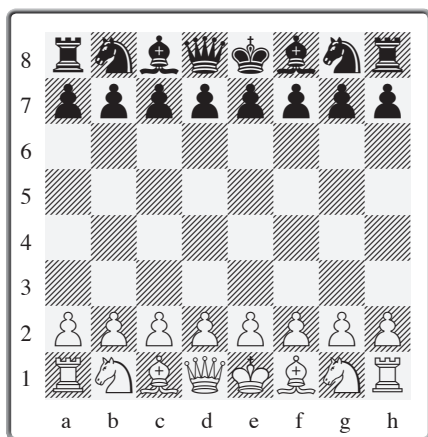


Diagramm 1

Schachnotation (1. Teil)

Schwarz König auf e8 **Ke8**
 Dame auf d8 **Dd8**
 Türme **Ta8** und **Th8**
 Läufer **Lc8** und **Lf8**
 Springer **Sb8** und **Sg8**
 8 Bauern auf **a7** bis **h7**

Weiß König auf e1 **Ke1**
 Dame auf d1 **Dd1**
 Türme **Ta1** und **Th1**
 Läufer **Lc1** und **Lf1**
 Springer **Sb1** und **Sg1**
 8 Bauern auf **a2** bis **h2**

Brett und schaut Lisa anschließend zu, wie sie eine Figur nach der andern wieder auf ihre Startposition setzt.

«Sehr gut, fast perfekt», lobt der Onkel, nachdem Lisa alle Steine wieder so hingestellt hatte, wie sie es für richtig hielt, «nur eine kleine, aber wichtige Änderung: Die Damen und Könige hast du auf die falschen Felder gestellt. Merk dir einfach, dass in der Grundstellung die weiße Dame immer auf dem weißen Feld und die schwarze Dame auf dem schwarzen Feld steht. Und beachte die Buchstaben und Ziffern am Brettrand. Der weiße König steht auf Feld e1, die Dame auf d1. So kann die Stellung jeder Figur notiert werden, also Ke1, Dd1 und so weiter. Wie würdest du die Position der beiden schwarzen Springer notieren?»

«Hm, ich denke, mit S würde man den Springer bezeichnen, also Sb8 und Sg8, richtig?» Lisa schaut Erich fragend an.

«Genau, damit hast du schon begriffen, dass jeder Schachzug schriftlich festgehalten werden kann. Das ist wichtig, wenn du später lernst, Schachpartien aus Lehrbüchern nachzuspielen. Jetzt wollen wir zuerst einmal sehen, wie man die einzelnen Figuren auf dem Brett bewegt. Du musst die weißen und die schwarzen Steine als zwei feindliche Heere betrachten, jedes der beiden will das andere besiegen. Schach ist ein Kampfspiel, nur dass dabei statt Muskelkraft mehr das Denkvermögen gefragt ist.»

Lisas Eltern und Maya sitzen vor dem TV, und Erich geht kurz weg, um mit einem gefüllten Weinglas zurückzukehren.

Wirkungsbereich der Figuren

Erich macht das didaktisch ganz geschickt. Seine Haare sind schon leicht ergraut, und wegen seiner Stirnglatze, der dunklen Hornbrille mit den dicken Gläsern und seiner ruhigen Art zu sprechen, entspricht er dem Klischee eines Hochschullehrers. Tatsächlich aber arbeitet er als Grafiker in einem Zeitungsverlag.

«Jede der Schachfiguren kann sich von ihrem Standort aus nach ganz bestimmten Regeln fortbewegen. Eine Bewegung einer Figur ist ein Zug, der Spieler mit den weißen Steinen eröffnet die Partie, Schwarz spielt den Gegenzug und so weiter.» Erich erklärt Lisa im Folgenden, welche Rolle den einzelnen Figuren in einem Schachspiel zugedacht ist.

Der König

Der König ist nicht die stärkste Figur auf dem Feld, aber die wichtigste. Ist er verloren, also schachmatt gesetzt, ist die Partie zu Ende.

Seine Kampfstärke ist ziemlich bescheiden, denn er kann sich von seinem Standort aus nur um ein Feld in jeder Richtung fortbewegen. In Beispiel-Diagramm 2 beherrscht der weiße König 8 Felder, der schwarze deren 5.

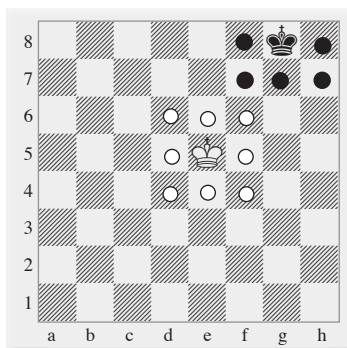


Diagramm 2

Der Turm

Der Turm darf horizontal und vertikal nach allen Richtungen beliebig weit ziehen. Auf dem leeren Brett beherrscht er stets 14 Felder, unabhängig davon, auf welchem Feld er steht.

Der Turm ist nach der Dame die zweitstärkste Figur auf dem Brett. Zwei Türme haben etwa den gleichen Wert wie eine Dame.

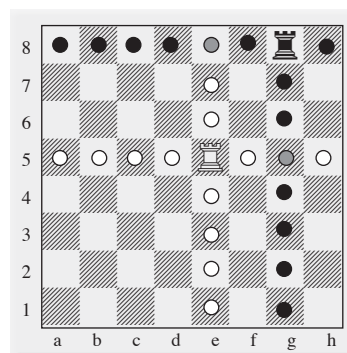


Diagramm 3

Der Läufer

Der Läufer beherrscht die Diagonalen. Er bewegt sich von seinem Standort aus nur schräg, ebenfalls beliebig weit wie der Turm. Im Gegensatz zu diesem reduziert sich sein Wirkungsbereich jedoch, je nachdem, auf welchem Feld er steht. Bedingt durch seine Gangart, ist es dem Läufer nicht möglich, die Farbe seiner Felder zu wechseln.

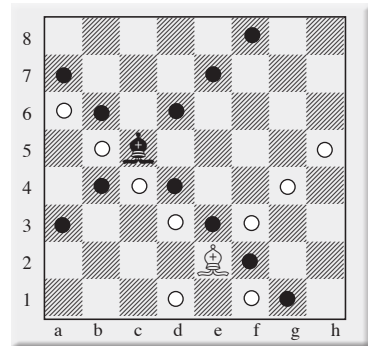


Diagramm 4



Rosemarie J. Pfortner,
www.kunstundschach-rjp.com

Die Dame

Die einzige weibliche Figur ist zugleich die mächtigste, denn sie bewegt sich wie Turm und Läufer zusammen, also sowohl diagonal als auch gradlinig in jede Richtung.

Die Dame beherrscht fast die Hälfte des ganzen Schachbretts. Sie wird auch oft als Königin bezeichnet, in der englischen Notation schreibt man sie mit «Q» wie Queen.

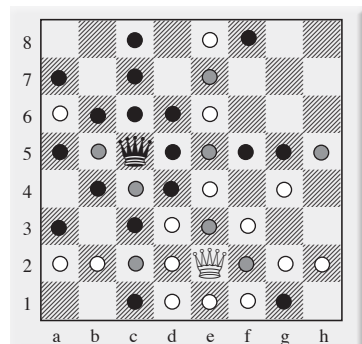


Diagramm 5

Der Springer

Eine ganz spezielle Schachfigur ist das Pferd, Springer genannt (in den englischsprachigen Ländern nennt man diese Figur Knight [Knecht]). Springer ist eine zutreffende Bezeichnung, denn diese Figur zieht nicht, sondern springt, und zwar immer auf das zweitnächste andersfarbige Feld. Man kann die Springerbewegungen mit einem stehenden oder liegenden L vergleichen. Ausgehend von seinem Standort hat er 8 mögliche Zielfelder. Weil der Springer nur 8 Felder beherrscht, wird sein Wert von Anfängern oft unterschätzt. Zu Unrecht, wie spätere Beispiele zeigen werden.

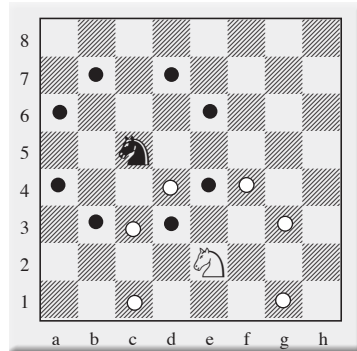


Diagramm 6



Rosemarie J. Pfortner,
www.kunstundschach-rjp.com

Der Bauer

Während sich alle Figuren, die von den Grundlinien 1 und 8 aus ins Geschehen eingreifen, vorwärts und rückwärts bewegen können, gibt es für die Bauern nur eine Richtung: nach vorne, dem Feind entgegen!

«Schach ist ein Kampfspiel», betont Erich, «man kann die Figuren als zwei feindliche Heere betrachten, die sich gegenseitig zu überlisten und zu schwächen versuchen mit dem Ziel, den gegnerischen König festzunageln und mazzusetzen. Der Bauer ist mit dem Fußsoldaten

vergleichbar. Er zieht in gerader Linie von Feld zu Feld, stets nur einen Schritt vorwärts, *mit Ausnahme des ersten Zugs*: Von der Grundstellung aus dürfen die Bauern, wenn es sinnvoll erscheint, einen *Doppelschritt* machen, zum Beispiel von d2 direkt auf d4.

Gelingt es einem Bauern, die gegnerische Grundlinie zu erreichen, verwandelt er sich in eine beliebige Figur (außer in einen König). Der so unscheinbare Bauer wird zum Ritter geschlagen und greift nun in einer andern Rolle, zum Beispiel als Dame, entscheidend ins Spiel ein. Es ist unbedeutend, ob die Dame zuvor schon geschlagen worden ist oder ob nun mehrere Damen der gleichen Truppe auf dem Brett stehen.»

Lisa prägt sich das alles gut ein. Sie glaubt verstanden zu haben, wie die einzelnen Figuren laufen.

Blockierung durch eigene Steine

«Bevor wir eine erste Partie spielen, mußt du noch wissen, dass keine Figur ein Feld betreten darf, auf dem bereits eine Figur der *eigenen* Truppe steht. Und keine Figur, mit Ausnahme des Springers, darf eigene oder feindliche Figuren überspringen. Dazu machen wir eine kleine Übung.»

Erich platziert ein paar Figuren auf dem Brett und will anschließend von Lisa wissen, welche Zugmöglichkeiten die einzelnen Steine haben (siehe *Diagramm 7*).

«Stell dir vor, Weiß wäre am Zug. Erkläre mir nun, welche Züge die einzelnen weißen Steine theoretisch machen könnten, angefangen mit dem König auf g2!»

Lisa kommt sich ein wenig vor wie in der Schule. Am liebsten hätte sie gleich eine richtige Partie gespielt, aber sie ahnt, dass ihr noch das grundlegende Wissen fehlt, um mit den Figuren auf dem Brett etwas Gescheites anzufangen. Wie war das noch mit dem König? Komisch, dass er nicht die stärkste Figur ist und nur gerade einen Schritt auf das nächste Feld machen darf. Sie konzentriert sich aufs Brett und löst schließlich die Aufgabe fehlerfrei. Zuerst alle möglichen Züge der wei-