



Silke Einacker

# Goldene Regeln im Schach

Mit Taktik und Strategie  
erfolgreich Schach spielen



Verständlich  
erklärt - mit  
QR-Codes zum  
Nachspielen  
der Züge

**humboldt**



Silke Einacker

# Goldene Regeln im Schach

Mit Taktik und Strategie  
erfolgreich Schach spielen

**humboldt**

Druck, Vervielfältigung und Weitergabe sind nicht gestattet.

© 2022 humboldt. Die Ratgebermarke der Schlüterschen Fachmedien GmbH



# INHALT

## Vorwort

6

## 1 Taktik

8

<b>1.1</b>	<b>Grundlegende Taktiken</b> .....	9
1.1.1	Der Doppelangriff .....	9
1.1.2	Der Abzugsangriff .....	12
1.1.3	Die Fesselung .....	15
1.1.4	Die Ablenkung .....	20
1.1.5	Beseitigung der Verteidigung .....	22
1.1.6	Der Zwischenzug .....	25
1.1.7	Der Spieß .....	27
1.1.8	Die Hinlenkung .....	29
1.1.9	Der Zugzwang .....	32
1.1.10	Die Räumung .....	36
1.1.11	Die Unterbrechung .....	39
<b>1.2</b>	<b>Mattbilder</b> .....	41
1.2.1	Das Grundreihenmatt .....	42
1.2.2	Das Arabische Matt .....	44
1.2.3	Matt auf der siebten Reihe .....	47
1.2.4	Lollis Matt .....	50
1.2.5	Morphys Matt .....	53
1.2.6	Das Treppenmatt .....	56
1.2.7	Ersticktes Matt .....	59
1.2.8	Anastasias Matt .....	62
1.2.9	Bodens Matt .....	64
1.2.10	Damianos Matt .....	67
1.2.11	Matt nach Läuferopfer auf h7 .....	69

## **2 Die Eröffnung** **72**

<b>2.1 Die Goldenen Eröffnungsregeln</b> .....	73
2.1.1 Verteidigung gegen das Schäfermatt .....	80
<b>2.2 Eröffnungsideen mit Weiß</b> .....	83
2.2.1 Sizilianisch .....	83
2.2.2 Französische Verteidigung .....	86
2.2.3 Caro-Kann-Verteidigung .....	89
2.2.4 Pirc-Verteidigung .....	92
<b>2.3 Eröffnungsideen mit Schwarz</b> .....	94
2.3.1 Spanisch .....	94
2.3.2 Italienisch .....	96
2.3.3 Damengambit .....	98
2.3.4 Englisch .....	100

## **3 Die Goldenen Regeln im Mittelspiel** **102**

<b>3.1 Figurenaktivität im Mittelspiel</b> .....	103
3.1.1 Figurenaufstellung verbessern .....	108
3.1.2 Stellt die Türme auf offene oder halboffene Linien .....	113
<b>3.2 Die Bauernstruktur und daraus resultierende Pläne</b> .....	118
3.2.1 Rückständige Bauern .....	118
3.2.2 Isolani .....	123
3.2.3 Doppelbauern .....	127
3.2.4 Hängende Bauern .....	131
<b>3.3 Vermeidet Schwächen in eurer Stellung</b> .....	137
3.3.1 Schwache Felder .....	137
3.3.2 Schwächen im gegnerischen Lager schaffen .....	139
3.3.3 Gegnerische Schwächen ausnutzen .....	145
<b>3.4 Die Pläne des Gegners durchkreuzen</b> .....	152

<b>4 Die Goldenen Regeln im Endspiel</b>	<b>157</b>
4.1 Figurenaktivität im Endspiel .....	158
4.1.1 Aktiver König .....	159
4.1.2 Stellt die Türme hinter die Freibauern .....	167
4.2 <b>Nutzt das Potenzial der Freibauern!</b> .....	176
4.2.1 Die Bildung von Freibauern .....	176
4.2.2 Pattideen und Zugzwang in Bauernendspielen .....	185
4.2.3 Taktik und Bauernumwandlung .....	193
<b>5 Partien</b>	<b>204</b>
<b>Erklärungen und Abkürzungen</b>	<b>233</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>236</b>

# VORWORT

*„Das Schachspiel hat wie die Liebe, die Musik,  
die Fähigkeit, den Menschen glücklich zu machen.“*

Siegbert Tarrasch

Ich bin glücklich, wenn ich Schach spiele, am liebsten direkt am Brett gegen liebe Schachfreund\*innen. Corona hat diese schönen wie aufregenden Stunden im Schachklub zunächst gestoppt, mir und Millionen Schachbegeisterten auf dieser Welt jedoch auch gezeigt, dass selbst das anonyme Spielen im Internet überaus faszinierend sein kann. Die schnell wechselnden Gegner mit ihren jeweils eigenen Ideen sorgen für eine hohe Abwechslung und spannende Schachpartien. Zu jeder Zeit finde ich die passenden Gegner und kann meiner Spielfreude nachgehen. Langeweile? Gibt es selbst in der Corona-Zeit nicht. Auch bei Regen und Sturm gibt es keine Einschränkungen beim Schach spielen. Es ist ein wohltuendes Gefühl zu wissen: Schach gibt mir einfach immer gute und positive Empfindungen. Denken macht ungeheure Freude!

Schon mit 6 Jahren haben mich diese unschuldig aussehenden Figuren auf dem schwarz-weißen Brett mit ihren überaus vielfältigen wie wunderschönen Möglichkeiten magisch angezogen. Nachdem ich einige Jahre Kadertraining genossen hatte, durfte ich mit Anfang 20 selbst das NRW-Kadertrainerteam verstärken, die Mädels U12 trainieren und zu deutschen Meisterschaften begleiten. Es ist so schön zu beobachten, wie das Selbstbewusstsein mit den Erfolgen im Schach wächst. Gewinner werden überall respektiert und geschätzt.

Ich bin glücklich, wenn ich Schach erklären kann. Egal, ob am Brett oder online, ich trainiere gerne Schachbegeisterte. Ich liebe den Moment, in dem ich das Erkennen von Lösungen im Aufleuchten der Augen meiner Schüler\*innen bemerke.

Jetzt gibt es für mich die Chance, euch begeisterten Hobbyschachspieler\*innen **das Grundsätzliche in Taktik und Strategie** näher zu bringen. Ich darf den Weg für euer besseres Verständnis dieses schönen Spiels ebnen. Mit großer Freude möchte ich euch in euren Ideen und eurem Denken bereichern, langfristigen Input geben, der euch auf dem Brett zu Gewinnern machen wird.

Die Idee zu diesem Buch entwickelte sich in den letzten Jahren während des Trainings meiner Schüler\*innen. Sehr schnell werden die Eröffnungsgrundsätze verstanden, die ich hier in kurzen, gut zu merkenden Faustregeln zusammenfassen werde. Schwierig wird es meist für die Lernenden, Ideen im Mittelspiel und im Endspiel zu finden. Karpows Konzept, wonach aus der richtigen Stellungsbeurteilung der richtige Plan abgeleitet werden kann, ist für fortgeschrittene Einsteiger häufig zu komplex. Deshalb hoffe ich, dass meine in den Kapiteln 2–4 aus Karpows Konzept abgeleiteten Faustregeln, denen man im praktischen Spiel leicht folgen kann, hilfreich für diese Phasen des Spiels sind. Das Buch startet mit den ersten beiden Kapiteln für Einsteiger, die die Regeln beherrschen, leicht verständlich. Das dritte Kapitel über das Mittelspiel taucht schon tiefer in das positionelle Spiel ein, es kann euch als Ratgeber für eine längere Zeit begleiten.

Schach ist zu komplex, um es mit einfachen Regeln zu erklären. Aber ich bin sicher, dass diese Goldenen Regeln eine gute Orientierung sein können, eine Art Navi im Variantenschungel und euch helfen werden, mit etwas Übung dieses wunderbare Spiel besser zu verstehen.



# 1 TAKTIK

*Die meisten Partien werden durch taktische Motive entschieden! „Schach ist zu 99 % Taktik“ ist ein gern zitierter Satz, der dem deutschen Schachmeister Richard Teichmann zugeschrieben wird.*

*Taktische Motive verbergen sich in einer Stellung, wenn durch eine konkrete Berechnung von Zügen kurzfristig ein Materialvorteil erzielt werden kann, den der Gegner bei bestem Spiel nicht abwenden kann. Deshalb werdet ihr noch mehr Freude beim Schach spielen haben, wenn ihr die wichtigsten taktischen Motive kennt. Was nützt uns eine nach den Eröffnungsregeln schön aufgebaute Stellung oder das Wissen, dass wir stärkere Läufer haben als der Gegner, wenn wir ein Matt in drei Zügen übersehen?*

*Ich zeige euch zunächst das taktische Motiv, das auch bei stärkstem Spiel des Gegners zu einem schnellen Materialgewinn führt, in einer übersichtlichen Übungsstellung. Kennt ihr die Motive, versteht ihr die folgenden, schwierigeren Aufgaben anschließend sicher schnell und könnt sie auch in euren Partien anwenden.*

*Taktische Motive werden euch auch in allen weiteren Kapiteln dieses Buches begegnen.*

## 1.1 Grundlegende Taktiken

Wir beginnen direkt mit der wichtigsten Regel:

### GOLDENE REGEL IM SCHACH

Beachtet die Drohungen eurer Gegner.

Diese Regel gilt in allen Phasen einer Partie: In der Eröffnung, im Mittelspiel und im Endspiel. Der Gegner spielt auch mit! Er stellt Drohungen auf und verfolgt eigene Pläne. Nach jedem Zug eures Gegners können deshalb taktische Motive drohen. Hiermit sind Drohungen gemeint, die einen Materialgewinn in wenigen Zügen zur Folge haben.

**Jeder Zug eures Gegners sollte genau nach einem direkten Angriff auf euer Material oder nach einem mehrzügigen taktischen Motiv hinterfragt werden.**

Ich stelle euch die wichtigsten taktischen Motive jetzt vor.

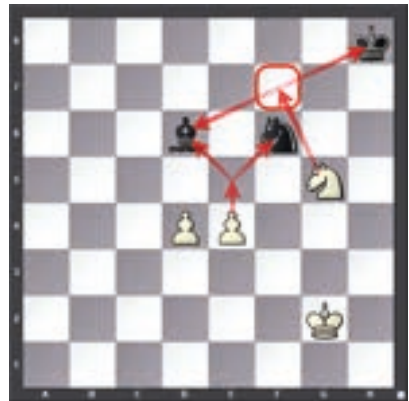
In den Diagrammen seht ihr rote Pfeile, die auf Besonderheiten der Stellung aufmerksam machen sollen. Zum Beispiel habe ich Gegenüberstellungen von Figuren, die taktisch ausgenutzt werden kön-

nen, mit einem roten Pfeil gekennzeichnet, aber auch Angriffe von Figuren oder Bauern.

Grüne Pfeile zeigen Verteidigungslinien oder auch einfach Züge an.

### 1.1.1 Der Doppelangriff

Ein Doppelangriff ist ein zweifacher Angriff von Bauern oder Figuren auf Figuren oder Felder und häufig spielentscheidend, weil der Gegner nicht beide Angriffe gleichzeitig abwenden kann.



#### 1. e4-e5

greift gleichzeitig den Läufer d6 sowie den Springer f6 an. Schwarz kann nicht beide Figuren gleichzeitig retten und verliert eine Figur.

Ein Doppelangriff mit einem Bauern nennt man auch Bauerngabel.

Weiß könnte noch stärker einen Doppelangriff mit seinem Springer (= Springergabel) starten:

1. Sg5-f7+      Kh8-g7
2. Sf7xd6

Im folgenden Beispiel richtet sich der Doppelangriff auf eine Figur und ein Feld:



Hier gewinnt der Doppelangriff der weißen Dame auf den schwarzen Turm und das Feld g7:

1. De3-g3      Kg8-f8
2. Dg3xb8+

oder

1. ...      Tb8-a8
2. Dg3xg7 matt (#).

Schwarz kann nicht gleichzeitig seinen Turm retten und das Matt decken, er verliert den Turm.

Es folgt ein einfaches Beispiel für einen Doppelangriff auf zwei Figuren:



### 1. Te1-e5

Der Doppelangriff des Turmes gewinnt einen der beiden Läufer.

Es ist also etwas ungeschickt und sollte möglichst vermieden werden, zwei ungedeckte Figuren auf eine Reihe, eine Diagonale oder auf eine Linie zu stellen. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Doppelangriffes.

Spielt der Gegner stärker und lässt keine einzügigen Doppelangriffe zu, könnt ihr Ausschau nach Doppelangriffen halten und sie vielleicht mehrzünftig herbeiführen.



In dieser Übungsstellung ist die Bauerngabel nicht so offensichtlich. Weiß kann jedoch zwangsläufig den Läufer gewinnen.

1. a2-a3      Lb4-a5
2. b2-b4      La5-b6
3. c4-c5+



Diese Bauerngabel ist ein gleichzeitiger Angriff auf den Läufer und den König. Weiß erobert den schwarzen Läufer.

In der folgenden Stellung Anisheva, Varvara (2092) – Brandt, Carina (2060), Frauenbundesliga 2019, gewann Schwarz eine Figur mit:



1. ...      Da2xb3!
2. Dd3xb3

Schwarz lenkt die weiße Dame direkt in eine Springergabel.



2. ...      Sc4-d2+

So gewinnt Schwarz die Dame zurück und verbleibt mit einer Mehrfigur.

3. Kf3-e3      Sd2×b3

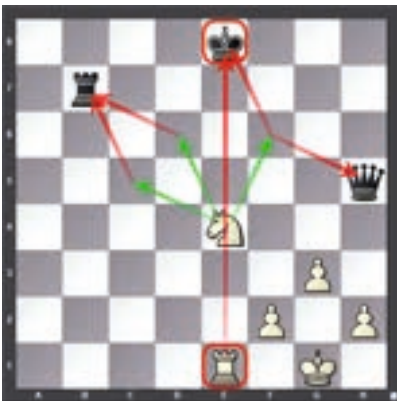
Schwarz gewann dieses Endspiel ohne weitere Probleme.

#### TIPP

Ein Doppelangriff nutzt das schlechte Zusammenspiel der Figuren aus. Vermeidet ungedeckte Figuren, denn sie werden schnell das Ziel von Doppelangriffen.

### 1.1.2 Der Abzugsangriff

Ein Abzugsangriff ist eine spezielle Form eines Doppelangriffes, der die **Gegenüberstellung von Figuren** ausnutzt. Dadurch ist ein Materialgewinn möglich.



Hier stehen sich der weiße Turm und der schwarze König auf der e-Linie gegenüber (roter Pfeil). Der Springer e4 verstellt die e-Linie momentan. Zieht Weiß seinen Springer, steht der schwarze König im Schach. Demzufolge ist es schlau, den Springer so abzuführen, dass er eine Figur angreift, die sich aufgrund des Schachgebotes nicht wehren kann. Diese Form des Doppelangriffes, hier sogar in der speziellen Form eines Doppelschachs zu sehen, nennt man auch **Abzugschach**.

Weiß kann sich aussuchen, welche schwarze Figur er gewinnen möchte. Nach

1. Se4-f6+!      Ke8-d8
2. Sf6×h5

gewinnt er die Dame.

Auch auf Diagonalen funktionieren Doppelangriffe.

## 2 DIE ERÖFFNUNG

*Die erste Phase einer Schachpartie ist die Eröffnung. In der Eröffnung wird der weitere Verlauf der Partie entscheidend geprägt. Deshalb ist es wichtig, die Ziele der Eröffnung und typische Figurenaufstellungen in den wichtigsten Eröffnungen zu verstehen.*

*Profischachspieler, wie der Weltmeister Magnus Carlsen, haben viele Tausend Eröffnungsvarianten im Kopf. Aber keine Sorge, für Hobbyschachspieler sind eher grundsätzliche Kenntnisse wichtig als auswendig gelerntes Wissen. Diese Kenntnisse verdichte ich zu den „Goldenen Eröffnungsregeln“, die ich euch jetzt vorstellen möchte. Anschließend schlage ich euch darauf aufbauend ein leicht verständliches Konzept für ausgewählte, beliebte Eröffnungen vor. Ich zeige euch damit, wie ihr die Goldenen Regeln am besten anwendet.*

*Ihr braucht also keine langen Varianten zu lernen – wir wollen einfach Freude am Schach spielen haben.*

## 2.1 Die Goldenen Eröffnungsregeln

Es ist immer hilfreich, ein Ziel vor Augen zu haben.

Das Ziel der Eröffnung ist die schnelle Entwicklung der Figuren, die Rochade sowie die Beherrschung oder Kontrolle des Zentrums, welches die Felder d4, e4, d5 und e5 umfasst. Bevor ihr angreift, stellt ihr euren König sicher, am einfachsten durch die Rochade.

Als begeisterte Schachspieler habt ihr schon einige Erfahrungen gesammelt. Ist euch bewusst, wie wichtig das Zentrum des Schachbrettes ist?

### TIPP

Figuren stehen im Zentrum oder zentrumsnah am stärksten, Bauern im Zentrum kontrollieren wichtige Felder und sichern Raum. Wer das Zentrum beherrscht, besitzt aktivere Figuren und eine bessere Perspektive im weiteren Verlauf der Partie.

Auf diesen Gedanken basiert unsere erste Goldene Regel der Eröffnung:

### 1. GOLDENE REGEL DER ERÖFFNUNG



Stellt einen Bauern ins Zentrum.



Ich empfehle für Weiß und für Schwarz jeweils den Doppelschritt des Königsbauern:

1. e2-e4 e7-e5



was direkt die Läuferdiagonalen f1-a6 und f8-a3 öffnet. Wir wollen so schnell wie möglich rochieren. Die kurze Rochade lässt sich schneller erreichen als die lange, denn es gilt, nur die Felder f1 und g1 zu räumen. Dieses Ziel unterstützt der erste Zug. Was außerdem gefällt: Der Bauer e4 ist direkt im Zentrum gelandet und kontrolliert das wichtige Zentrumsfeld d5 sowie das Feld f5.

Wer seine Partie etwas ruhiger anlegen möchte, der kann auch 1. d2-d4 ziehen, der d-Bauer steht im Zentrum ebenso stark und er kontrolliert das Zentrumsfeld e5.

Ich konzentriere mich im Folgenden auf die offenen Eröffnungen, die mit

1. e2-e4 e7-e5

beginnen, speziell auf die Italienische Eröffnung.

Kommen wir zur zweiten Goldenen Regel:

## 2. GOLDENE REGEL DER ERÖFFNUNG



Entwickelt eure Leichtfiguren (Läufer und Springer) in Richtung Zentrum.

Läufer haben aufgrund ihrer Zugweise mehr Reichweite als Springer. Deshalb darf der Springer f3 als Nächstes mitspielen. Dieser Springer hat drei Zugmöglichkeiten. Der Springerzug 2. Sg1-e2 ist möglich, aber er verstellt den Läufer f1, was ein wenig passiv ist. Auf h3 steht der Springer am Rand nicht aktiv genug, er besitzt von dort nur wenig Aussichten und wirkt nicht auf das Zentrum ein.



Die Vorteile des Springerzuges

2. Sg1-f3

bestehen darin, dass er die Zentrumsfelder d4 und e5 kontrolliert sowie direkt einen schwarzen Bauern angreift, nämlich den Bauern e5.

Wie reagiert Schwarz auf diesen Angriff? Er hat mehrere Möglichkeiten, den Bauern e5 zu decken oder sogar einen Gegenangriff mit 2. ... Sg8-f6 zu starten, was durchaus möglich ist.

Die häufigste Antwort besteht in

2. ... Sb8-c6.





Schwarz verteidigt den Bauern e5 und entwickelt gleichzeitig eine Leichtfigur.

(2. ...d7-d6 deckt den Bauern ebenso und ist sehr gut spielbar, ist im Vergleich zu 2. ... Sb8-c6 jedoch passiver, weil der Läufer f8 eingeschränkt und keine Figur entwickelt wird.)

Kommen wir zum dritten Zug von Weiß. Der Läufer f1 hat bereits die Chance erhalten, am Spiel teilzunehmen, deshalb sollten wir ihn auch ziehen. Es bieten sich die Felder c4 und b5 an, was beides sehr häufig gespielt wird.

Fortgeschrittenen Einsteigern empfehle ich

### 3. Lf1-c4.



Der Läufer steht auf der Diagonalen a2-g8 sehr aktiv, wirkt auf das Zentrumsfeld d5 und blickt direkt auf das schwache Feld f7. Das Feld f7 ist momentan schwach, weil es das einzige Feld um den schwarzen König ist, das nur vom König selbst geschützt wird.

3. Lf1-b5, die Spanische Eröffnung, wird am häufigsten gespielt. Sie verfolgt komplexere Ideen. Im Kapitel 2.3 **Eröffnungsideen mit Schwarz** zeige ich einen Aufbau für Schwarz gegen Spanisch.

Mit dem beliebten Zug

### 3. ... Lf8-c5

gelangt die Partie in die Italienische Eröffnung.

Greift der Nachziehende stattdessen direkt mit 3. ... Sg8-f6 unseren Bauern e4 an, decken wir diesen zunächst mit 4. d2-d3 und rochieren anschließend.

Jetzt können wir mit Weiß schon das erste Teilziel der Eröffnung erreichen:

4. 0-0,

die kurze Rochade, unsere dritte Goldene Regel der Eröffnung:



### 3. GOLDENE REGEL DER ERÖFFNUNG



Schnelle Rochade.

Der König ist gut geschützt und der Turm f1 steht bereit, über das Feld e1 am Spiel teilzunehmen. Verzichtet Schwarz auf die Rochade, öffnet Weiß durch Bauerntausch oder

sogar Bauernopfer die e-Linie und die Gegenüberstellung von Te1 und Ke8 kann sich schnell negativ auswirken.

Weiß darf jede Partie beginnen, er besitzt daher einen minimalen Anzugsvorteil. Er wird immer schneller rochieren können als sein Gegner. Das Ziel von Schwarz besteht daher in der Eröffnung zunächst darin, das Spiel auszugleichen. Ein ungenügend vorbereiteter Angriff von Schwarz mit einem unrochierten König wird sehr schnell ausgekontert. Das ist der Grund, warum

4. ... Sg8-f6

mit der Idee, die kurze Rochade vorzubereiten, die häufigste Antwort von Schwarz ist.

5. d2-d3 d7-d6

6. Sb1-c3

Alternativ könnt ihr an dieser Stelle auch den beliebtesten Zug 6. c2-c3 spielen, was das Zentrumsfeld d4 unter Kontrolle nimmt und ein späteres d3-d4 oder b2-b4 nebst a2-a4 mit Raumgewinn am Damenflügel vorbereitet.

6. ... 0-0

7. Lc1-g5



Weiß fesselt den Springer f6 und droht ihn mit Sc3-d5 gleich noch einmal anzugreifen. Deshalb nimmt der nächste Zug von Schwarz das Feld d5 unter Kontrolle:

7. ...                    **Lc8-e6**  
 8. **Sc3-d5**

Weiß vermeidet einen Läufer-tausch auf e6 besser, weil nach 8. Lc4xe6 f7xe6 das Zentrum von Schwarz, nämlich das Feld d5, gestärkt wird.

Schwarz sollte dagegen diesen starken Springer d5, der neben dem Läufer g5 den Springer f6 ein zweites Mal angreift, vernichten, um die Bauernstruktur seiner Königsstellung intakt zu halten.

8. ...                    **Le6xd5**  
 9. **Lc4xd5**



Beide Parteien haben die Entwicklung abgeschlossen, die Könige sind in Sicherheit, die Figuren auf das Zentrum gerichtet. Die Stellung ist etwa ausgeglichen.

Ihr kennt nun die drei wichtigsten Regeln in der Eröffnung. Nach der Rochade orientieren wir uns weiter an der zweiten Eröffnungsregel: Wir bringen die Leichtfiguren ins Spiel und kämpfen dabei immer um das Zentrum.

In den Kapiteln **2.2 Eröffnungsideen mit Weiß** und **2.3 Eröffnungsideen mit Schwarz** werden wir uns konkret in den häufigsten Eröffnungen anschauen, auf welchen Feldern die Figuren am besten stehen und die Eröffnungsregeln in der Anwendung vertiefen.

Im Einklang mit den Eröffnungsregeln sollte die Dame nicht zu früh ins Spiel gebracht werden. Sie setzt sich in exponierter Stellung nur Angriffen der gegnerischen Figuren aus, daraus folgen Tempoverluste. Die negativen Konsequenzen sind im nächsten Beispiel, einer Partie aus dem Jahr 1620, deutlich zu erkennen.



Greco, Gioacchino – NN

1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1-f3 Dd8-f6?
3. Lf1-c4 Df6-g6?



Schwarz freut sich über den Doppelangriff auf die Bauern e4 und g2. Aber er wird nicht viel Spaß mit dem Mehrbauern haben ...

Mit der Dame früh auf Bauernraub zu gehen, verstößt gegen die Goldenen Regeln der Eröffnung. Besser wäre noch Lf8-c5, aber weil die Dame dem Springer g8 sein natürliches Entwicklungsfeld f6 nimmt, steht Weiß schon besser.

4. 0-0 Dg6xe4??

(Besser ist 4. ... Sb8-c6)

Weiß steht schon klar auf Gewinn.

5. Lc4xf7+



Weiß möchte den König nach f7 lenken, wonach die Springergabel Sf3-g5+ die Dame gewinnt. Diese Drohung erkennt Schwarz.

5. ... Ke8-e7
6. Tf1-e1 De4-f4
7. Te1xe5+ Ke7xf7
8. d2-d4



Dieser Entwicklungszug mit Tempo, einem Angriff auf die schwarze Dame, besetzt das Zentrum und lässt Schwarz keine Zeit, seine Figuren am Spiel teilnehmen zu lassen.

8. ... Df4-f6  
 9. Sf3-g5+ Kf7-g6  
 10. Dd1-d3+



Weiß bringt auch die Dame mit Tempo ins Spiel. Der schwarze König wird jetzt ungewollt aktiv, da 10. ... Kg6-h6 an 11. Sg5-f7# (Abzugsschach und gleichzeitig Doppelschach) scheitert.

10. ... Kg6-h5  
 11. g2-g4+

1:0

Schwarz gibt auf. Er wird matt gesetzt nach:

11. ... Kh5-g4  
 12. Dd3-h3#



Keine schwarze Figur außer der Dame war an dieser Partie beteiligt, Weiß hat hingegen fünf Figuren und den Bauern g4 für seinen Angriff genutzt. Das Ergebnis spricht für sich.

- (11. ... Kh5-h6 12. Sg5-f7#  
 11. ... Kh5-h4 12. Dd3-g3#)

**TIPP**

Bringt die Dame nicht früher ins Spiel als die Leichtfiguren.

Auch die Leichtfiguren sollten in der Eröffnung nicht wiederholt ziehen, sonst wird der Gegner seine Figuren schneller ins Spiel bringen können und die Initiative erringen, was schon einen Vorteil an sich bedeutet.

Wer erfolgreich Schach spielen möchte, sollte seine Figuren als Team betrachten. Mit einer Figur können wir nicht gewinnen. Als gut koordiniertes Team sind die Figuren viel stärker.

**TIPP**

Zieht in der Eröffnung nicht mehrfach mit einer Figur.

Abschließend erinnere ich an die Goldene Regel, die wir im ersten Kapitel kennengelernt haben: „**Beachtet die Drohungen eures Gegners**“.

## 2.1.1 Verteidigung gegen das Schäfermatt

Die Drohung, den Gegner schnell Schäfermatt zu setzen, ist die häufigste Drohung in der Eröffnung. Wie funktioniert das Schäfermatt?

Schon nach vier Zügen kann Weiß seinen Gegner matt setzen, wenn dieser die Gefahr nicht erkennt.



Weiß startet mit:

1. e2-e4                      e7-e5
2. Dd1-h5?!



Weiß bedroht den Bauern e5, hat aber noch etwas anderes im Sinn. Auf jeden Fall bringt er mit diesem zweifelhaften Zug seine Dame viel zu früh ins Spiel.

2. ... **Sb8-c6**

Schwarz deckt den Bauern e5.

3. **Lf1-c4**



Dame und Läufer von Weiß greifen den Bauern f7 an. Fehlerhaft wäre jetzt: 3. ... Sg8-f6?? wegen 4. Dh5xf7# und der Plan von Weiß geht auf.



Das ist das **Schäfermatt**, das sicher jeder Einsteiger schon selbst erlebt hat.

Ihr kennt das Schäfermatt und spielt stärker:

3. ... **g7-g6**

Das Matt ist verhindert, die Dame wird vertrieben



und muss erneut ziehen. Nach diesem Tempoverlust steht Schwarz schon minimal besser.

4. **Dh5-f3**

Erneut droht Matt mit Df3xf7. Schwarz wehrt diese Drohung jedoch leicht ab:

4. ... **Sg8-f6.**

Da wir immer mit den stärksten Antworten des Gegners rechnen sollten – Schach ist schließlich kein Poker – verzichten wir mit Weiß besser auf einen frühen Damenausflug.

Wir sollten allerdings nicht zu schematisch spielen. Nach jedem Zug des Gegners überlegen wir, welche Idee dahinter steckt und wie sich die Lage durch den letzten Zug auf dem Brett verändert hat. Können wir einen schwachen Zug direkt ausnutzen und zum Beispiel eine Figur gewinnen, verstoßen dabei aber gegen die Goldenen Eröffnungsregeln, ist Letzteres zweitrangig.

Eine weitere Regel gilt grundsätzlich im Schach:

#### GOLDENE REGEL IM SCHACH

Vermeidet Schwächen in eurer Stellung.

Ich komme dazu ausführlich im dritten Kapitel **Die Goldenen Regeln im Mittelspiel** zu sprechen.



Betrachten wir das folgende kurze Partiebeispiel, in dem Weiß gegen die erste Goldene Eröffnungsregel verstößt.

1. f2-f4!?      e7-e6
2. g2-g4??      Dd8-h4#

Die f- und g-Bauern wurden hier viel zu früh gezogen. Es haben sich große Felderschwächen ergeben: Die gesamte **Diagonale e1-h4 ist schwach. Schwache Felder in der Nähe des Königs sind für ihn gefährlich**, denn die gegnerischen Figuren können dies oft ausnutzen. Dieses schnelle Matt nennt man übrigens Narrenmatt!

#### TIPP

Nach der kurzen Rochade seid bitte vorsichtig mit den Zügen der g- und h-Bauern. Nach der langen Rochade schwächen die Bauernzüge der a- und b-Bauern die Königsstellung.

Die Bauern sind für den Schutz des Königs in den meisten Fällen sehr wichtig.



# ERKLÄRUNGEN UND ABKÜRZUNGEN

**Bauernminorität** Schwarz oder Weiß besitzt auf einem Flügel weniger Bauern als der Gegner.

**Bauernmajorität** Schwarz oder Weiß besitzt auf einem Flügel mehr Bauern als der Gegner.

**Damenflügel** Auf dem Schachbrett bezeichnet man die a-, b- und c-Linien als Damenflügel.

**Elo-Zahl** Die international verbreitete Elozahl ist eine Wertungszahl für die Spielstärke von Schachspielern. Die Elo-Zahl des aktuellen Weltmeisters, Magnus Carlsen, beträgt 2021 um die 2850. In meinen aufgeführten Stellungen habe ich die Elozahlen in Klammern hinter den Spielernamen eingefügt.

Die Ratingzahlen bei lichess sind im Vergleich zur Elo-Zahl etwa 200–300 weniger Punkte wert.

**Engine** Eine Engine ist ein Computerprogramm, das Schach spielen kann. Gute Engines sind stärker als die besten Spieler der Welt. Mit einer Engine können Schachpartien analysiert oder neue Ideen in der Eröffnungstheorie entwickelt und überprüft werden.

**Forcierte Variante** Eine Variante ist forciert, wenn es auf einen Zug nur eine sinnvolle Antwort gibt. Sie ist leichter zu berechnen als eine verzweigte Variante, bei der man mehrere sinnvolle Zugmöglichkeiten bedenken muss.

**Freibauer** Bauer, der auf seinem Weg zum Umwandlungsfeld von keinem gegnerischen Bauern aufgehalten werden kann.

**Gambit** Eine Eröffnung, in der Material (ein Bauer oder eine Figur) für eine bestimmte Kompensation (z. B. Entwicklungsvorsprung oder ein starkes Bauernzentrum) gegeben wird.

**GM** Großmeister des Schachs.

**Hängen** Eine Figur oder ein Bauer hängt, wenn der Stein nicht oder nicht ausreichend gedeckt ist und vom Gegner geschlagen werden kann, ohne dass eine Gegenleistung damit verbunden ist, wie zum Beispiel beim Tausch von Figuren.

**Hauptvariante** Eine Hauptvariante nennt man die am häufigsten gespielte Variante in der Eröffnungstheorie. Auch bei der Variantenberechnung verwendet man diesen Begriff für die Variante mit den stärksten Zügen für Weiß und für Schwarz. Die Hauptvariante kennzeichne ich in meinen Partienotationen durch fett gedruckte Schrift.

**IM** Internationaler Meister des Schachs.

**Königsflügel** Auf dem Schachbrett bezeichnet man die f-, g- und h-Linien als Königsflügel.

**Läuferfianchetto** Ein weißer Läufer wird auf die längste Diagonale des Schachbrettes nach g2 oder b2 entwickelt, ein schwarzer Läufer nach g7 oder b7.

**Leichtfiguren** Als Leichtfiguren bezeichnen wir Springer und Läufer.

**Minoritätsangriff** Die Bauernminorität greift die Bauernmajorität an mit dem Ziel, die Bauernstruktur des Gegners zu schwächen. In der Praxis liegt meist ein Angriff der a- und b-Bauern gegen die a-, b- und c-Bauern des Gegners vor.

### Notation einer Schachpartie

Schachpartien werden notiert, um sie nachvollziehen zu können. Folgende Abkürzungen werden verwendet:

K	König
D	Dame
L	Läufer
S	Springer

Bauernzüge werden ohne Buchstaben notiert, z.B. bedeutet e2-e4, dass ein weißer Bauer von e2 nach e4 gezogen wird.

0-0 kurze Rochade

0-0-0 lange Rochade

= Remis oder Ausgleich

+ Schach

× schlägt

# Matt

! starker Zug

!! einziger Gewinnzug

? schwacher Zug

?? grober Patzer

! ? interessanter Zug

? ! zweifelhafter Zug

1. ... fehlender Zug

Ein Zug wird notiert durch eine Kombination von Großbuchstaben (für Figuren) und Feldnamen. Z. B. meint 2. Sg1-f3: Der Springer zieht von g1 nach f3. Häufig wird nur das Endfeld des Zuges notiert: 2. Sf3.

**Pfeile** In den Diagrammen kennzeichnen rote Pfeile Besonderheiten in der Stellung, wie z. B. Gegenüberstellungen von Figuren und Angriffslinien. Grüne Pfeile weisen auf Verteidigungslinien oder auf Züge hin.

**QR-Code** Scannt ihr diesen Code, könnt ihr die Partien und die Analysen mit einem Endgerät im Web durchspielen.

**Qualität** Die „Qualität“ nennt man im Schach den materiellen Unterschied zwischen Turm und Läufer oder Turm und Springer. Ein Qualitätsgewinn bedeutet, dass man einen gegnerischen Turm für einen eigenen Springer oder Läufer erbeutet hat.

**Raumvorteil** Eine Seite hat mehr Raum auf dem Brett zur Verfügung als die andere Seite, z. B. durch weit vorgerückte Bauern. Raumvorteil ist ein positioneller Vorteil im Schach, der den Figuren viel Platz für eine optimale Koordination lässt und die gegnerischen Figuren in ihrer Bewegungsfreiheit einschränkt.

**Schwerfiguren** Türme und Damen sind die Schwerfiguren im Schach.

**Zentrum** Das Zentrum des Schachbrettes umfasst die Felder d4, e4, d5 und e5. Die Kontrolle des Zentrums ist ein wichtiger positioneller Faktor.

# QUELLENVERZEICHNIS

„Kombinationen“, Kurt Richter, 2002, 8. Auflage.

„Secrets of spectacular chess“ Jonathan Leviit und David Friedgood, 2008, 2. Auflage.

„Praktische Mittelspieltipps“ Edmar Mednis, 2000, 1. Auflage.

„Unglaubliche Schachpartien“, Martin Rieger, 2020, 2. Auflage.

Chess Structures, A Grandmaster Guide, Mauricio Flores Rios, 2015, 1. Auflage.

Tigersprung auf DWZ 1500 Bände 1-3, Artur Jussupow, 2009, 2. Auflage.

Stellungsbeurteilung und Plan“, Anatoli Karpow, Anatoli Mazukewitsch, 1987, 1. Auflage.

„Das systematische Schachtraining“ Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes, Sergiu Samarian, 1987, 1. Auflage.

Grundlagen der Schachendspiele, Karsten Müller, 2013, 1. Auflage.

„Schachtaktik: Teste und verbessere Deine taktischen Fähigkeiten“, Karsten Müller, 2017, 1. Auflage.

Rochade Europa, Schachzeitung.

# In 10 Lektionen zu besserer Spielstärke!



Stand 2022, Änderungen vorbehalten.

- Schach-Lehrbuch für Einsteiger und ambitionierte Hobby-Spieler, die ihre Spielstärke verbessern möchten
- Von den Grundlagen bis hin zu geschickten Spielzügen: 10 Lektionen mit verständlichen Erklärungen und anschaulichen Grafiken

Jonathan Carlstedt

## Die große Schachschule

270 Seiten, Softcover

14,5 x 21,5 cm

ISBN 978-3-86910-361-7

€ 19,99 (D) / € 20,60 (A)

Der Ratgeber ist auch als eBook erhältlich.

## humboldt

...bringt es auf den Punkt.

Druck, Vervielfältigung und Weitergabe sind nicht gestattet.

© 2022 humboldt. Die Ratgebermarke der Schlüterschen Fachmedien GmbH

# Für den erfolgreichen Start im Schach!



- Alles Wichtige verständlich erklärt – perfekt für Schach-Anfänger
- Grundlagen, Figuren und Taktiken mit anschaulichen Grafiken erläutert

Jonathan Carlstedt

## Die kleine Schachschule

224 Seiten, Softcover

11,8 x 17,0 cm

ISBN 978-3-86910-209-2

€ 12,99 (D) / € 13,40 (A)

Der Ratgeber ist auch als eBook erhältlich.

**humboldt**

...bringt es auf den Punkt.

Druck, Vervielfältigung und Weitergabe sind nicht gestattet.

© 2022 humboldt. Die Ratgebermarke der Schlüterschen Fachmedien GmbH

# Königsbauerspiele – unterhaltsam und verständlich erklärt!

Stand 2022, Änderungen vorbehalten.



- Unterhaltsame, lehrreiche und leicht verständliche Partiensammlung
- Für Schachfreunde, die zur Unterhaltung spielen und ihre Spielstärke steigern möchten

László Orbán

## **Schach-Eröffnungen**

384 Seiten, Softcover

11,8 x 17,0 cm

ISBN 978-3-86910-152-1

€ 16,99 (D) / € 17,50 (A)

Der Ratgeber ist auch als eBook erhältlich.

**humboldt**

...bringt es auf den Punkt.

Druck, Vervielfältigung und Weitergabe sind nicht gestattet.

© 2022 humboldt. Die Ratgebermarke der Schlüterschen Fachmedien GmbH

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten  
sind im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8426-6803-4 (Print)

ISBN 978-3-8426-6804-1 (PDF)

ISBN 978-3-8426-6805-8 (EPUB)

Die QR-Code-Verknüpfung mit Diagrammstellungen zum Nachspielen im Web  
wurde von ChessBase bereitgestellt.  
Wir bedanken uns für die Unterstützung bei der ChessBase GmbH, [www.chessbase.de](http://www.chessbase.de).

Originalausgabe

© 2022 humboldt

Die Ratgebermarke der Schlütersche Fachmedien GmbH  
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover  
[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)  
[www.schluetersche.de](http://www.schluetersche.de)

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde in diesem Buch teilweise die männliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich Personenbezeichnungen gleichermaßen auf Angehörige des männlichen und weiblichen Geschlechts sowie auf Menschen, die sich keinem Geschlecht zugehörig fühlen.

Autorin und Verlag haben dieses Buch sorgfältig erstellt und geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Weder Autorin noch Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus in diesem Buch vorgestellten Erfahrungen, Meinungen, Methoden und praktischen Hinweisen resultieren, eine Haftung übernehmen.

Etwas geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Daraus kann nicht geschlossen werden, dass es sich um freie Warennamen handelt.

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

**Lektorat:** Dr. Oliver Höpfner, Bremen  
**Korrektorat:** Miriam Buchmann, Hannover  
**Covergestaltung:** ZERO, München  
**Covermotiv:** Shutterstock / Johnstocker Production  
**Autorinnenfoto:** Torsten Szobries  
**Satz:** PER MEDIEN & MARKETING GmbH, Braunschweig  
**Druck und Bindung:** gutenberg beuys feindruckerei GmbH, Langenhagen



## Im Handumdrehen besser Schach spielen!

Wie entwickle ich meine Figuren, wie reagiere ich auf Drohungen meines Gegners und durchkreuze seine Pläne? Dieser Schachratgeber bringt auf den Punkt, wie dein Spiel schnell besser wird. Die erfahrene Schachtrainerin Silke Einacker erklärt dir taktische Tricks für alle wichtigen Spielsituationen. Leicht verständlich vermittelt sie dir die goldenen Regeln von Eröffnung, Mittel- und Endspiel – so wird dein Spiel Zug um Zug erfolgreicher! Praktisch: Dank QR-Codes kannst du zahlreiche Beispiele aus dem Buch direkt auf dem Handy nachspielen!



### Verständlich erklärt – für Einsteiger geeignet!

**SILKE EINACKER** ist begeisterte Schachspielerin und mehrfache Deutsche Meisterin. Seit 25 Jahren trainiert sie Erwachsene und Kinder – am Brett und online. Sie ist Gründungsmitglied der Schachschule Hamburg und war 3 Jahre lang NRW-Kadertrainerin der Mädchen U12.



[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

ISBN 978-3-8426-6803-4



9 783842 668034 24,99 EUR (D)

Druck, Vervielfältigung und Weitergabe sind nicht gestattet.

© 2022 humboldt. Die Ratgebermarke der Schlüterschen Fachmedien GmbH