

EUWE · SCHACH VON A-Z

MAX EUWE

SCHACH VON A-Z

VOLLSTÄNDIGE ANLEITUNG ZUM SCHACHSPIEL

Mit 262 Diagrammen

3. überarbeitete Auflage



WALTER DE GRUYTER · BERLIN · NEW YORK 1979

Deutsche Übersetzung und Bearbeitung: Kurt Richter, Berlin
Titel des holländischen Originals: Dr. M. Euwe,
Volledige handleiding voor het Schaakspel.
Copyright by G. B. van Goor Zonen's
Uitgeversmaatschappij N. V.

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Euwe, Max:

Schach von A - [bis] Z : vollst. Anleitung zum Schachspiel / Max
Euwe. [Dt. Übers. u. Bearb.: Kurt Richter]. – 3., überarb. Aufl. –
Berlin, New York : de Gruyter, 1979.

Einheitssacht.: Volledige handleiding voor het schaakspel <dt.>

ISBN 3-11-007954-2

NE: Richter, Kurt [Bearb.]

© Copyright 1979 by Walter de Gruyter & Co., vormals G. J. Göschen'sche
Verlagshandlung, J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung, Georg Reimer, Karl J. Trübner,
Veit & Comp., Berlin 30.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie
der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch
Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung
des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden. Printed in Germany.

Satz und Druck: Walter de Gruyter, Berlin

Bindearbeiten: Franz Spiller, Berlin

Einbandentwurf: Ulrich Hanisch, Berlin

GELEITWORT

Dr. M. Euwe schreibt im Vorwort zur holländischen Ausgabe: „Das Schachspiel hat so viele Seiten und stellt sowohl den Anfänger als auch den erfahrenen Spieler vor so zahlreiche Probleme, daß der Verfasser eines Lehrbuches nur einen kleinen Teil davon erläutern kann. Die Möglichkeit der großen Auswahl läßt die subjektiven Auffassungen des Schachautors zu ihrem Recht kommen; nicht allein im Hinblick auf den zu behandelnden Stoff, sondern auch in bezug auf die zu verfolgende Methode.

In diesem Buch habe ich als Leitsatz gewählt: „Mach' es dem Leser nicht allzu schwierig!“ Demgemäß werden viele Probleme aufgeworfen, aber nicht zu eingehend behandelt. Nach meinen Erfahrungen soll ein Lehrbuch über das Schachspiel nichts enthalten, was der Leser nicht leicht begreifen kann; vor allem ist alles zu vermeiden, was nach Gelehrsamkeit aussieht und höchstens für den fortgeschrittenen Spieler von Wert ist.“

Die klare durch zahlreiche Diagramme verdeutlichte Lehrmethode des Exweltmeisters verleiht bei seiner pädagogischen Begabung dem vorliegenden Werke hohen Wert. Fast unmerklich wird der Anfänger zu einem fortgeschrittenen Spieler. „Von A—Z“ lernt er das Schachspiel kennen und seine Probleme verstehen. Gut gerüstet kann der Leser seine Schachlaufbahn beginnen.

Berlin, 1. April 1958

Kurt Richter

ZUR DRITTEN AUFLAGE

In allen Gebieten der Wissenschaft, der Kunst und des Spieles ist eine ständig zunehmende Spezialisierung zu beobachten. Noch vor einem Jahrhundert hatte man alle Schacherkenntnisse wohl in einigen Büchern zusammenfassen können; heute benötigt man zu jeder Eröffnung, ja überhaupt zu jedem Schachthema ein Vielfaches an Literatur.

Aber was soll dann nur der Anfänger machen, der die Spielregeln erlernt hat und die ersten Schritte auf dem glatten Parkett der Praxis tun will? Soll er etwa Eröffnungsbücher studieren, um zum Beispiel zu erfahren, wie Lasker 1904 von Pillsbury mit einer subtilen Wendung in der Eröffnung überrascht wurde, oder wie Botwinnik die Englische Partie behandelt, oder welche strategischen Auffassungen Nimzowitsch vertreten hat? Der Anfänger, der sein erstes „Schachsoll“ durch Erlernen der Spielregeln erfüllt hat, gerät in Gefahr, in einem Meer von Gedanken und Varianten zu ertrinken. Deshalb genügt es für ihn, zunächst nur das Wesentliche der einzelnen Teilgebiete des Schachs zu erfahren und möglichst wenig Ballast in sein Schachgedächtnis aufzunehmen. Was er braucht, ist – kurz gesagt – eine allgemeine Orientierung.

Das vorliegende Buch bemüht sich, dem Lernenden dieses Rüstzeug zu vermitteln. Als Leitsatz wurde gewählt: „Mach es dem Leser nicht allzu schwierig“. Demgemäß werden zwar viele Probleme aufgeworfen, aber nicht bis in alle Einzelheiten behandelt. Ein Lesebuch für Anfänger soll nichts enthalten, was nicht leicht zu verstehen ist.

Vollständigkeitshalber sind in dieses Buch auch die Spielregeln mit einigen leichten Aufgaben aufgenommen worden, obwohl vielleicht ein Teil der Leser die Anfangsgründe kennen wird. Diese Leser können dann die ersten 30 Seiten überschlagen. Für die dritte Auflage wurden nach gründlicher Überprüfung im 6. Kapitel einige Eröffnungen modifiziert und ergänzt.

Für den Autor bleibt die Hoffnung, daß die deutsche Ausgabe des Lehrbuches die gleiche freundliche Aufnahme finden möge, wie dies im holländischen Schachgebiet der Fall war.

Max Euwe

INHALTSVERZEICHNIS

- Geleitwort**
- I. Kapitel. Das Brett und die Figuren.** 9
(Das Brett. Aufstellung der Figuren und ihre Namen. Die Gangart der Figuren. Einschränkungen in der Gangart der Figuren, schlagen, fesseln. Wie die Bauern ziehen und schlagen. Schlagen en passant. Die Umwandlung des Bauern. Die Rochade. Angreifen, decken, Schach bieten. Das Matt. Das Patt. Schachausdrücke. Die Notation.)
- II. Kapitel. Das Mattsetzen des blanken Königs.** 35
(Was dazu nötig ist. Mattsetzen mit einer schweren Figur; mit zwei Leichtfiguren; mit zwei Springern. Matt innerhalb 50 Züge. König und Bauer gegen König. Der Wettlauf. Die Quadratregel. Die Opposition.)
- III. Kapitel. Wert und Verwendung der Figuren.** 61
(Der „Tarif“. Das Gleichgewicht. Material und Dynamik. Allgemeine Winke. Theorie und Praxis. Die erste Schachpartie. Unsere zweite Partie. Zu frühes Spiel mit der Dame. Zentrumsbildung. Reglementarische Bestimmungen.)
- IV. Kapitel. Der Angriff und die Kombination.** 86
(Die Schachpartie als Reihe von Kombinationen. Das Scheinopfer. Eroberungskombinationen. Angriff auf die Rochadestellung. Angriff auf h7 bzw. g7. Mattkombinationen. Der Bauernsturm. Das Matt auf der untersten Reihe. Ersticktes Matt. Indirekte Deckung. Die Falle. Mattführung mit Läufer und Springer. Remisfälle.)
- V. Kapitel. Die Grundlagen des Positionsspiels.** 119
(Der Wert der Bauern. Das Bauernzentrum. Die Gruppenregel. Der Doppelbauer. Der Freibauer. Der rückständige Bauer. Der Durchbruch. Wert einer Bauerngruppe. Hängende Bauern. Festgelegte Bauern. Der Wert der Figuren. Guter und schlechter Läufer. Springer gegen Läufer. Das Läuferpaar. Turmendspiele. Ungleiche Läufer. Die Qualität. Bauern gegen Figuren. Bauer gegen Dame, Springer, Läufer oder Turm. Freibauern gegen Figuren.)
- VI. Kapitel. Die Eröffnungen.** 156
(Einteilung: Offene Spiele. Königsspringerspiele. Damiano-Verteidigung. Lettisches Gambit. Mittelgambit i. d. N. Philidor-V. Russisch. Italienisch. Evansgambit. Zweispringerspiel. Ungarisch. Spanisch. Drei- und Vierspringerspiel. Schottisch. Ponziani. Königsgambit. Wiener Partie. Läuferspiel. Mittelgambit. Halboffene Spiele. Französisch. Caro-Kann. Sizilianisch. Skandinavisch. Aljehin-V. Nimzowitsch-V. Jugoslawische V. Geschlossene Spiele. Damengambit. Damenbauernspiele. Halbgeschlossene Spiele. Indische Systeme. Budapester Gambit. Holländisch. Benoni. Flanken-Eröffnungen.)
- Anhang: Kurzer Abriß der Schachweltmeisterschaft** 192

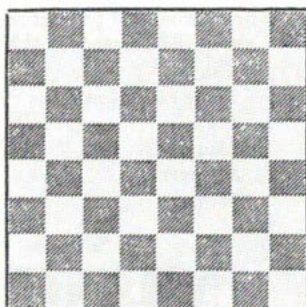
I. Kapitel

DAS BRETT UND DIE FIGUREN

Das Brett

Zunächst wollen wir das Schachbrett kennenlernen, den Schauplatz, auf dem die Schachpartie sich abspielt. Die Wörter „Weiß“ und „Schwarz“ zeigen, wo die beiden Gegner Platz nehmen müssen. Man achte darauf, daß sich auf der linken Seite des Spielers ein Eckfeld von schwarzer (resp. dunkler) Farbe befindet. *Diagramm* oder *Stellung* ist der übliche Ausdruck für die Wiedergabe eines Schachbretts im Druck mit oder ohne Figuren.

1



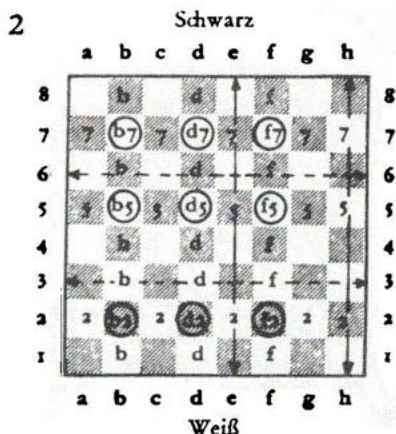
Schwarz (oder Weiß)

Weiß (oder Schwarz)

Das Schachbrett ist in vierundsechzig Felder eingeteilt, und zwar zweiunddreißig helle und zweiunddreißig dunkle. In der Schachsprache ist es üblich, von „weißen“ und „schwarzen“ Feldern zu sprechen, wenn auch diese Felder in Wirklichkeit eine andere Farbe haben können.

Die Felder des Schachbretts tragen gewisse Bezeichnungen. Aus Stellung Nr. 2 ist ersichtlich, daß die Benennung eines Feldes die Kombination eines Buchstaben und einer Zahl ist. Auf jedem Feld kommen eine Linie und eine Reihe zusammen und das Feld erhält so den Namen der betreffenden Linie und Reihe. Es ist auch für später empfehlenswert, einen Unterschied zwischen Linien und Reihen zu machen.

Eine *Linie* läuft vertikal von einem Buchstaben auf der einen Seite des Brettes bis zum selben Buchstaben auf der anderen Seite; siehe z. B. die in Stellung 2 durch Pfeile angegebene e-Linie und h-Linie. Auf dieselbe Weise erhalten wir auch die a-Linie, die b-Linie usw.



Die *Reihen* laufen horizontal von Zahl zu Zahl; siehe z. B. in Stellung 2 die von punktierten Linien angegebene dritte und sechste Reihe.

Bei der Benennung der Felder wird zuerst immer die Linie genannt und danach die Reihe, also zuerst der Buchstabe und dann die Zahl. In Stellung 2 sind als Beispiele die Felder b2, b5, b7, d2, d5, d7, f2, f5, f7 vermerkt.

Wir bemerken noch, daß sich die weißen Steine immer auf der Seite der ersten und zweiten Reihe befinden müssen und die schwarzen auf der siebenten und achten. Dies ist die Ursache des Umstandes, daß wir in Stellung 2 die zusätzlichen Worte („oder Weiß“) und („oder Schwarz“) des Diagrammes Nr. 1 weggelassen haben.

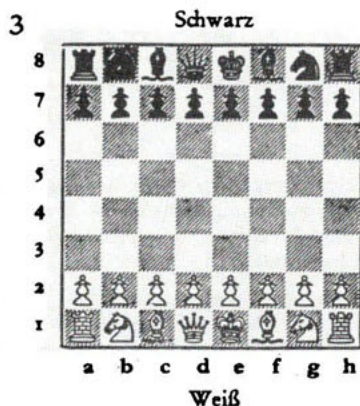
Aufstellung der Figuren und ihre Namen

In Stellung 3 sehen wir das Schachbrett mit den Figuren in ihrer ursprünglichen Position, welche wir die *Anfangsstellung* nennen. Jede Partei hat sechs verschiedene Arten Figuren, deren Namen hier folgen:

- | | | |
|---|---|--|
|  |  | Weißer und schwarzer König.
(Jede Partei hat nur einen.) |
|  |  | Weiße und schwarze Dame, auch wohl Königin genannt.
(Jede Partei hat nur eine.) |
|  |  | Hier der Turm.
(Jede Partei hat zwei Türme.) |
|  |  | Dies ist der Läufer.
(Jede Partei hat zwei Läufer.) |
|  |  | Und nun der Springer.
(wovon jede Partei ebenfalls zwei besitzt). |
|  |  | Schließlich der Bauer.
(Jede Partei hat acht Bauern.) |

Beim Schreiben benutzt man für diese Figuren die folgenden Abkürzungen:

König	K
Dame oder Königin	D
Turm	T
Läufer	L
Springer	S
Bauer	B



Es fällt dem Leser vielleicht auf, daß wir hier die Schachfiguren in einer Reihenfolge aufzählen, welche nicht ohne weiteres der Aufstellung der Figuren in der Stellung 3 entspricht. Diese Reihenfolge der Aufzählung hängt jedoch mit dem Wert der Figuren zusammen. Darüber werden wir später mehr hören. Es ist empfehlenswert, die hier gegebene Reihenfolge gut zu behalten: K, D, T, L, S und B.

Nachdem wir anlässlich der Stellung 2 gesehen haben, wie die Felder des Schachbrettes heißen, sind wir jetzt imstande, die Stellung Nr. 3 aufzuschreiben. Dies geschieht folgendermaßen:

Weiß: Ke1, Dd1, Ta1, Th1, Lc1, Lf1, Sb1, Sg1, Ba2, Bb2, Bc2, Bd2, Be2, Bf2, Bg2, Bh2 (sechzehn Figuren).

Schwarz: Ke8, Dd8, Ta8, Th8, Lc8, Lf8, Sb8, Sg8, Ba7, Bb7, Bc7, Bd7, Be7, Bf7, Bg7, Bh7 (sechzehn Figuren).

Aus Gründen, die später erklärt werden, machen wir einen Unterschied zwischen K, D, T, L und S einerseits und den Bauern andererseits. Wir sind gewöhnt, von *Figuren* und *Bauern* zu sprechen, so daß der Bauer, streng genommen, nicht zu den Figuren zählt.

Diese Trennungslinie ist besonders wichtig beim folgenden Thema:

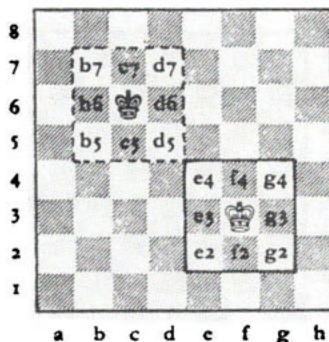
Die Gangart der Figuren

Jede der fünf verschiedenen Figuren hat eine eigene Bewegungsart. Wir werden diese Bewegung, die sogenannte *Gangart der Figuren*, in der schon gegebenen Reihenfolge behandeln.

Aus Stellung 4 ist ersichtlich, wie der König zieht: nach allen Richtungen, aber nur um ein Feld. Wir sehen das Gebiet des weißen Königs von einer gezogenen Linie und das Gebiet des schwarzen Königs von einer punktierten Linie begrenzt. Man sagt: der König *beherrscht* diese acht Felder. Am Zuge, kann der weiße oder schwarze König nach einem

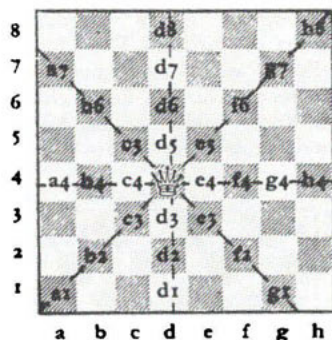
der beherrschten Felder gehen. Die betreffenden Felder sind mit ihren Namen

4.



versehen. Der Leser soll sich an den Gebrauch dieser Namen gewöhnen.

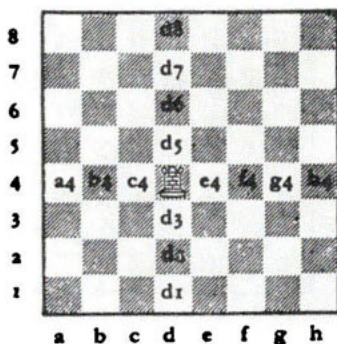
5.



Stellung 5 zeigt, daß die Dame in allen Richtungen über das ganze Brett gehen kann, jedoch nur in geraden Linien, entweder horizontal, vertikal, oder diagonal. Die Dame steht hier auf dem Schnittpunkt von vier Wegen, einem vertikalen, einem horizontalen und zwei diagonalen: sie hat die Wahl zwischen einem beliebigen Felde der d-Linie, der vierten Reihe, der diagonalen Linie a7—g1 und der diagonalen Linie a1—h8.

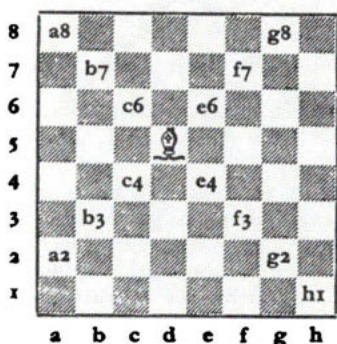
Aus Stellung 6 ist ersichtlich, daß der Turm nur in vertikaler oder horizontaler Richtung ziehen darf.

6



Der Läufer (Stellung 7) zieht nur in schräger Richtung, so daß diese Figur im ganzen Verlauf der Partie ausschließlich weiße oder ausschließlich schwarze Felder beherrscht, seinem ursprünglichen Standplatz entsprechend. Der Läufer, der in Stellung 7 auf d5 steht, muß also von f1 gekommen sein, von dem Feld neben seinem König (siehe Stellung 3); er ist „der weiße Läufer des Weißen“ oder „der

7

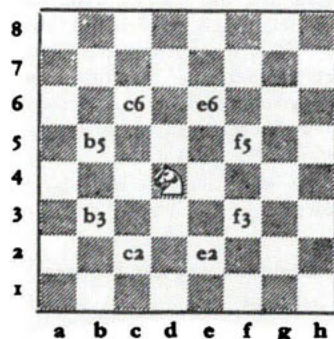


Königsläufer des Weißen“. Der Damenläufer des Weißen kommt vom Feld c1: er ist der schwarze Läufer des Weißen. Der Damenläufer des Schwarzen (Lc8) ist

der weiße Läufer des Schwarzen und der Königsläufer des Schwarzen (Lf8) der schwarze Läufer des Schwarzen. Man beachte, daß die Ausdrücke „weißer Läufer“ oder „schwarzer Läufer“ zwei verschiedene Bedeutungen haben können, nämlich „Läufer der weißen, resp. schwarzen Partei“ oder „Läufer der weißen, resp. schwarzen Felder“.

Die Bewegung des Springers ist komplizierter als die Bewegung aller übrigen Figuren zusammen. Im Gegensatz zu anderen Figuren ist die Gangart dieser Figur nicht gerade. Der Springer zieht zwei Felder in vertikaler Richtung und eines in horizontaler, oder umgekehrt: zwei Felder horizontal und eines vertikal. Immer kommt der Springer von einem schwarzen Feld auf ein weißes und umgekehrt. Daraus geht hervor, daß der Springer abwechselnd immer nur weiße

8



oder nur schwarze Felder beherrscht. Wie Stellung 8 lehrt, ist die größte Zahl der beherrschten Felder: acht. Ein paar Übungen:

1. Welche Felder hat Kh2, Dc6, Tf5, Lh1, Sb5?
2. Welches ist die kleinste Zahl der Felder, die der König haben kann und welches die größte? Dieselben Aufgaben für D, T, L, S.
3. In wieviel Zügen kommt Ka2 nach h7? Dc1 nach h8 (man untersuche die ver-

schiedenen Möglichkeiten)? Tb5 nach f2? Lh3 nach b1? Sh1 nach f3? Sa2 nach h8?

Ausarbeitung der Aufgaben:

1. Kh2 hat die Felder: h1, g1, g2, g3, h3.
Dc6 hat: b7, a8, c7, c8, d7, e8, d6, e6, f6, g6, h6, d5, e4, f3, g2, h1, c5, c4, c3, c2, c1, b5, a4, b6, a6.
Tf5 hat: e5, d5, c5, b5, a5, f6, f7, f8, g5, h5, f4, f3, f2, f1.
Lh1 hat: g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8.
Sb5 hat: a3, c3, d4, d6, c7, a7.

2. Der König hat mindestens drei Felder (auf a1, h1, h8 oder a8) und höchstens acht Felder (wenn er nicht auf einem Randfeld steht). Die Dame hat mindestens 21 Felder (in einer der Ecken oder am Rande) und höchstens 27 Felder (auf einem der Mittelfelder e4, d4, d5, e5).

Der Turm hat immer 14 Felder, gleichgültig wo er steht.

Der Läufer hat mindestens sieben Felder (auf einem beliebigen Randfeld) und höchstens 13 Felder (auf einem der Mittelfelder).

Der Springer hat mindestens zwei Felder (in einer der Ecken) und höchstens acht Felder (auf einem der Felder des Vierecks c3—f3—f6—c6).

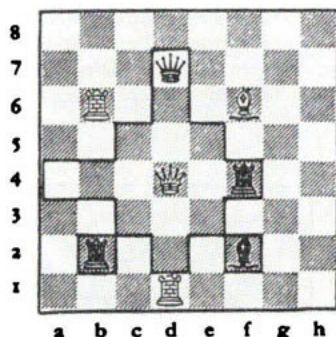
3. Ka2 kommt in 7 Zügen nach h7 (via a1, b2, c3, c8, h6 oder h1).
Tb5 kommt in 2 Zügen nach f2.
Lh3 kommt in 2 Zügen nach b1.
Sh1 kommt in 4 Zügen nach f3 (z. B. Sh1—g3—f5—h4—f3).
Sa2 kommt in 5 Zügen nach h8 (z. B. c3—e4—g5—f7—h8 oder b4—d5—f4—g6—h8 oder b4—c6—e5—f7—h8).

Einschränkungen in der Gangart der Figuren; schlagen, fesseln

Die Bewegung der Figuren ist verschiedenen Einschränkungen unterworfen. So darf keine Figur auf ein Feld gehen, auf

dem sich schon eine eigene Figur befindet; auch dürfen D, T und L kein Feld passieren, welches von einer eigenen oder gegnerischen Figur besetzt ist. Diese und ähnliche Einschränkungen lassen sich am besten an Hand von Beispielen erklären.

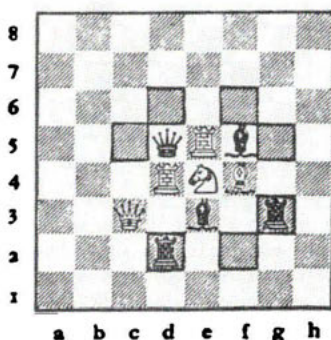
9



Figuren behindert wird als von den feindlichen. Felder, welche außerhalb der gezogenen Grenzlinie liegen, beherrscht die weiße Dame nicht.

Die gleichen Einschränkungen gelten ebenso für Turm und Läufer. Diese Figuren dürfen auf ihrem Weg ebenfalls keine Felder passieren, welche von eigenen oder feindlichen Figuren besetzt sind. Nicht so der Springer: dieser springt über andere Figuren hinweg. Dies geht aus dem jetzt folgenden Beispiel klar hervor.

10



Stellung 10 zeigt die Aktivität des Springers und die verhältnismäßig wenig bedeutenden Hindernisse.

Der Springer darf nicht nach c3 springen, da dieses Feld von einer eigenen Figur besetzt ist, jedoch wohl nach c5, d6, f6, g5 und f2, ebenso nach d2 oder g3, wo er einen der schwarzen Türme schlägt. Die Figuren, die dazwischen stehen, eigene oder feindliche, kann der Springer überspringen.

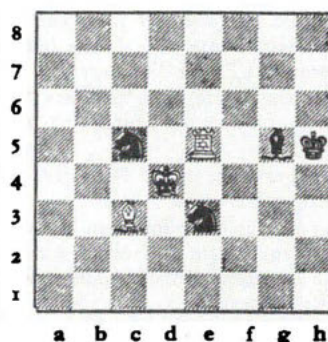
Die für Se4 zugänglichen Felder sind in dem Diagramm angegeben. Die Aktivität des Springers wird von den vielen Figuren, die um ihn aufgestellt sind, fast gar nicht eingeschränkt.

Für den König gelten prinzipiell dieselben Bestimmungen, wie für die übrigen

Figuren, aber es kommen noch zwei spezielle Feststellungen hinzu: *der König darf nie geschlagen werden, er darf auch nie ein Feld betreten, welches von einer Figur oder von einem Bauer des Gegners beherrscht wird.*

Dies letztere ist eine sehr hindernde Bestimmung und berührt sogar die Bewegungsfreiheit der übrigen Figuren: keine Figur oder Bauer darf ja einen Zug machen, welcher den eigenen König in den feindlichen Machtbereich bringt.

11



In Stellung 11 hat der weiße König nur einen Zug, er kann nämlich den Springer auf c5 nehmen. Nach c3 oder e5 kann er nicht gehen, da diese Felder von eigenen Figuren blockiert sind: die Felder c4 und d5 sind vom Se3 beherrscht und die Felder d3 und e4 vom Sc5. Schließlich darf der weiße König auch den Springer auf e3 nicht schlagen, da dieses Feld im Bereich des Läufers auf g5 liegt.

Hier treffen wir übrigens etwas Bemerkenswertes an: Lg5 darf nicht ziehen, weil dies Kh5 in den Bereich des Te5 bringen würde: der schwarze Läufer ist also an seinen Platz gebunden oder gefesselt. Doch leidet darunter nur seine *Bewegungsfreiheit*, nicht aber seine *Funktion*; obwohl der schwarze Läufer gefesselt ist, darf der weiße König doch nicht nach e3. Die Fesselung spielt im Schach-

kampf eine sehr wichtige Rolle. Es gibt verschiedene Formen von Fesselungen, wir wollen hier nur die *absolute Fesselung* erwähnen, wobei die gebundene Figur eine gewisse Linie, die zum eigenen König läuft, fortwährend bewachen muß. Dieser Linie entlang darf die gefesselte Figur jedoch ziehen.

Hiervon erhalten wir einen Begriff, wenn wir in Stellung 9 den weißen König auf c5 stellen: in diesem Falle schrumpft die Bewegungsfreiheit der weißen Dame von sechzehn Felder auf zwei zusammen, nämlich e3 und f2, da Kc5 nicht in den Bereich des Lf2 kommen darf.

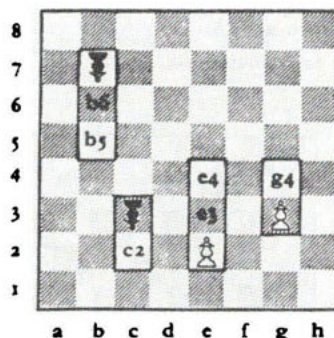
Später werden wir noch oft Gelegenheit haben, die Folgen einer Fesselung zu untersuchen. Wir verweisen speziell auf Stellung 37.

Wie die Bauern ziehen und schlagen
Wir haben schon bemerkt, daß die Bewegung der Bauern eine besondere Behandlung wünschenswert macht. Die zwei prinzipiellen Unterschiede zwischen Figuren und Bauern, worauf die Einteilung gegründet ist, sind:

- A. Eine Figur (also K, D, T oder S) kann alle Felder des Brettes erreichen, sie kann in jede Richtung marschieren, hin und zurück, sie kann also immer wieder zum früheren Standplatz zurückkehren. Demzufolge bedeutet ein Zug mit einer Figur eventuell nur eine vorübergehende Veränderung der Stellung. Mit dem Bauern steht die Sache anders. Dieser darf nie auf seine Ausgangsstellung zurückkehren (Ein-Richtungs-Verkehr!). Jeder Zug mit dem Bauern ist unwiderruflich und bedeutet so eine *definitive* Änderung der Stellung.
- B. Die Figuren (also K, D, T, L und S) ziehen und schlagen auf dieselbe Weise. Der Bauer bildet eine Ausnahme von dieser Regel: er darf in der einen Richtung nur *ziehen* und in der anderen Richtung nur *schlagen*.

Auf diese Weise vorbereitet, werden wir jetzt die Gangart der Bauern näher kennenlernen.

12



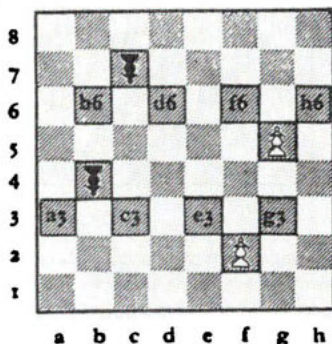
In Stellung 12 sehen wir vier Bauern auf dem Brett, zwei weiße und zwei schwarze. Die fetten Linien geben die Felder an, welche die betreffenden Bauern mit einem Zug erreichen können. Daraus ist ersichtlich, daß der Bauer geradeaus geht, ausschließlich vertikal, in die Richtung der anderen Seite des Brettes. Außerdem fällt in diesem Diagramm noch auf, daß der weiße Bauer von e2 und der schwarze von b7 die Wahl haben zwischen zwei Feldern, während die zwei anderen nur ein Feld zur Verfügung haben. Dieser Unterschied stützt sich auf die Regel, daß ein Bauer, der noch keinen Zug gemacht hat (und daher auf seinem ursprünglichen Feld steht), nach Wahl des Spielers einen, oder einen doppelten Schritt tun darf. Die Bauern e2 und b7 stehen noch so, wie in der Anfangsstellung (vergleiche Stellung 3); das ist also der Grund, daß sie noch die Wahl haben zwischen einem Zug von einem, oder von zwei Feldern. Das Recht des Doppelschrittes hat jeder Bauer nur ein einziges Mal in der Partie, und zwar bei seinem ersten Zug. Wird der Bauer bei dieser Gelegenheit nur um ein Feld vorgerückt, dann hat *dieser* Bauer damit von dem Recht des doppel-

ten Schrittes für immer Abstand genommen, so daß er in seinem weiteren „Leben“ jedesmal bescheiden nur ein Feld vorwärts gehen darf.

Stellung 12 demonstriert dies mit dem weißen Bauern auf g3 und mit dem schwarzen auf c3.

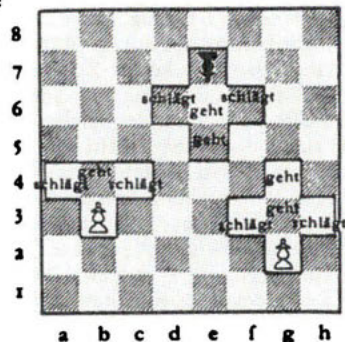
Jetzt das Schlagen des Bauern.

13



Stellung 13 zeigt, wie der Bauer schlägt: rechts und links ein Feld schräg nach vorn, wie die Einrahmung der Felder zeigt. Sobald auf einem dieser Felder etwas zu pflücken ist, wird dieses Feld für den Bauern zugänglich, sonst nicht.

14



In Stellung 14 wird sowohl die Gangart, wie das Schlagen des Bauern noch einmal erklärt. Bezüglich des Schlagens gibt es

jedoch eine Ausnahme, gleichzeitig die einzige Ausnahme der Regel, daß eine Figur oder ein Bauer nur auf dem Feld genommen werden kann, auf dem sich die betreffende Figur oder Bauer gerade befindet.

Es geht hier um das sogenannte:

Schlagen en passant

Das *Schlagen en passant* ist sozusagen eine Privatangelegenheit der Bauern untereinander. Nur ein Bauer darf en passant schlagen und nur ein Bauer kann en passant geschlagen werden! Dieses letztere, das geschlagen werden also, bezieht sich nur auf den Bauern, der soeben mit seinem ersten Zug von dem Recht des Doppelschrittes Gebrauch gemacht hat. Wenn dieser Bauer, das zukünftige Schlachtopfer, mit seinem Doppelschritt neben einen feindlichen Bauern kommt, dann, aber auch nur dann hat der letztgenannte Bauer das Recht, seinen vorwärtstrebenden Kollegen so zu schlagen, als ob dieser nur um ein Feld vorgerückt wäre.

Das Recht „en passant“ oder „im Vorbeigehen“ zu schlagen ist nur während eines Zuges gültig, d. h. en passant schlagen muß die unmittelbare Antwort sein auf den doppelten Schritt eines feindlichen Bauern, sonst ist dieses Recht für immer verwirkt (jetzt oder nie!).

Nach dieser, im ersten Blick sicher schwer verständlichen Auseinandersetzung werden wir an Hand eines Beispiels diese komplizierte Schachregel noch einmal betrachten.

Die Phasen des „en passant-Schlagens“

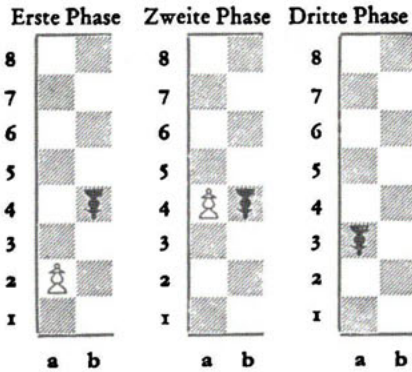
Die erste Phase zeigt die Lage vor dem Doppelschritt des weißen Bauern.

Die zweite Phase zeigt die Lage nach dem Doppelschritt des weißen Bauern. Man sieht, daß der weiße Bauer neben (in horizontaler Richtung) einem feindlichen Bauern steht.

Die dritte Phase zeigt das Ergebnis des en-passant-Schlagens. Der weiße Bauer ist

verschwunden. Er wurde so genommen, als ob er nur ein Feld statt zwei Felder vorgerückt wäre.

15



Schwarz *muß* nicht en passant schlagen (schlagen ist im Schach nie erzwungen). Er kann die Lage so lassen, wie Phase 2 zeigt und einen beliebigen anderen Zug wählen, jedoch ist dann das Recht: den Bauern a4 im Vorbeigehen zu schlagen, definitiv verscherzt.

Die Umwandlung des Bauern

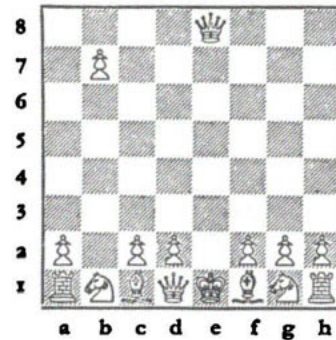
Im Zusammenhang mit all dem, was wir jetzt über die Gangart der Bauern erfahren haben, bleibt noch die Frage offen, was geschehen soll, wenn ein Bauer die andere Seite des Brettes erreicht. Da der Bauer mit jedem Zug, sei es gehend oder schlagend, um eine Reihe, im Falle des Doppelschrittes auch um zwei Reihen vorrückt, erreicht er in höchstens sechs Zügen die andere Seite, also die achte Reihe für die weißen Bauern, oder die erste Reihe für die schwarzen Bauern. Aber was soll er dann weiter tun?

Wir wissen, daß ein Bauer nur auf die vor ihm liegenden drei Felder Einfluß besitzt und daß er nie in umgekehrter Richtung ziehen darf. Ein solcher Bauer würde also zu absoluter Inaktivität verurteilt sein.

Das Schachreglement gibt jedoch als „happy end“ für diesen Bauern eine ergänzende Bestimmung:

Ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht, verwandelt sich in diesem Augenblick automatisch in eine Figur, und zwar in D, T, L oder S, je nach Wahl des Spielers. Diese Verwandlung nennt man „in die Dame gehen“ oder „Umwandlung des Bauern“. Es muß ausdrücklich betont werden, daß jeder Bauer, der die andere Seite erreicht, zu einer neuen Figur promoviert, ungeachtet, wie viele solcher Figuren der Spieler schon besitzt. Es ist also theoretisch nicht unmöglich, daß man außer der normalen Anzahl Figuren (siehe Stellung 3) noch acht neue Figuren bekommt durch die Umwandlung aller Bauern, so daß man es theoretisch z. B. zu neun (1+8) Damen oder zehn (2+8) Springern bringen könnte. In der Praxis kommt es jedoch nie so weit: nur Fälle mit zwei oder drei Damen, eventuell drei Springern werden hier und da angetroffen. Zum König kann ein Bauer nie werden. Es gibt nur einen weißen und einen

16

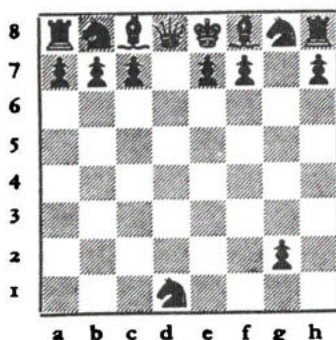


schwarzen König auf dem Brett, und dabei bleibt es. Daß man nur eine Figur der eigenen Partei wählen darf, ist selbstverständlich. Zu bemerken ist, daß die neue Figur, die durch Umwandlung auf dem Brett erscheint, unmittelbar wirkt,

aber erst im nächsten Zug ziehen darf. In Stellung 16 und 17 sehen wir zwei Beispiele der Umwandlung.

In Nr. 16 hat der weiße e-Bauer die achte Reihe erreicht und der Weiße hat eine Dame für ihn gewählt. Auch der weiße b-Bauer steht unmittelbar vor der Umwandlung. Wenn Weiß diesen Bauern auf die achte Reihe bringt, kann er, wenn er will, noch eine dritte Dame wählen. In

17



Stellung 17 hat Schwarz für seinen d-Bauern einen Springer gewählt. Er besitzt jetzt drei Springer: am Zuge würde er für seinen g-Bauern noch einen vierten Springer bekommen können.

Die Rochade

Mit jedem Zug wird eine der Figuren von einem zum anderen Feld gebracht. Die einzige Ausnahme bildet die *Rochade*.

Die Rochade ist ein Zug, mit dem gleichzeitig zwei Figuren bewegt werden: König und Turm, und zwar auf eine Weise, die mit dem normalen Gang des Königs und Turmes nicht übereinstimmt. Der König macht einen Doppelschritt seitwärts in die Richtung des einen Turmes. Dann springt dieser Turm über den König und stellt sich so neben diese Figur; dies alles ausgehend von der ursprünglichen Aufstellung des Königs und Turmes.

18

Da die Entfernung zwischen dem König und seinen zwei Türmen nicht gleich groß ist, unterscheidet man, diese Entfernung in Betracht ziehend, die *kurze Rochade* und die *lange Rochade*.

Bevor wir auf die Umstände, unter welchen die Rochade stattfinden kann, näher eingehen, werden wir zunächst die Rochade selbst an Hand eines Diagrammes demonstrieren. (Stellung 18.)

Die Phasen der Rochade

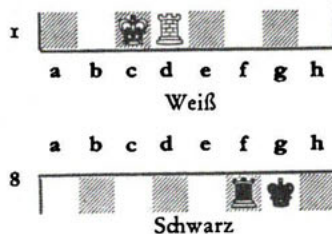
18



Die Lage vor der Rochade: Weiß kann die lange Rochade ausführen, Schwarz die kurze Rochade.



Die erste Phase der Rochade. Beide Parteien haben ihren König gezogen.



Die zweite Phase. Beide Parteien haben die Rochade vollendet. Weiß die lange, Schwarz die kurze Rochade.

Die Rochade gilt als ein Zug.

Hier folgen die Bestimmungen, welchen die Rochade unterworfen ist.

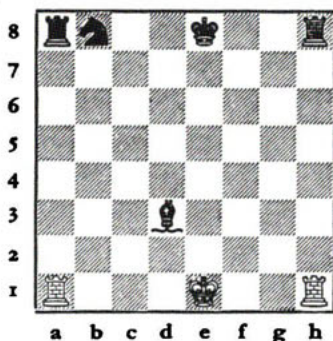
Die Rochade ist nur möglich, wenn *alle* diese Voraussetzungen erfüllt sind:

1. Der König hat noch keinen Zug gemacht.
2. Der Turm, mit welchem man rochiert, darf ebensowenig gezogen haben.
3. Keines der drei Felder, welche bei der Rochade die Königsroute bestimmen (also sein ursprünglicher Platz, sein neuer Standort und das dazwischenliegende Feld) darf im Augenblick der Rochade von einer feindlichen Figur beherrscht werden. Wohl dürfen aber diejenigen Felder beherrscht werden, welche nur den Turm angehen, und zwar das Eckfeld und bei der langen Rochade auch das danebenliegende Feld.

Alle Felder zwischen dem König und dem betreffenden Turm müssen frei sein, es darf sich da weder eine eigene, noch eine feindliche Figur befinden.

Zur Illustration der vorangehenden Bestimmungen folgt hier die Stellung Nr. 19.

19



In Stellung 19 darf Weiß die lange Rochade und Schwarz die kurze Rochade ausführen. Demgegenüber sind die kurze

Rochade von Weiß und die lange Rochade von Schwarz nicht möglich.

Die Felder, auf denen die Türme stehen, sind von den feindlichen Türmen beherrscht, doch dies macht nichts. Für die lange Rochade des Weißen ist es auch kein Hindernis, daß das Feld b1 im Bereich des schwarzen Läufers d3 liegt. Feld b1 gehört ja nicht zur Königsroute der langen Rochade (e1, d1 und c1). Wohl hat aber der schwarze Läufer auf d3 die *kurze* Rochade des Weißen vereitelt. Dieser Läufer beherrscht nämlich Feld f1, ein Feld also, welches der weiße König bei der kurzen Rochade passieren muß. Die lange Rochade von Schwarz ist nicht möglich, da der Weg zwischen König und Turm nicht vollkommen frei ist (auf b8 steht ein schwarzer Springer). Gegen die kurze Rochade des Schwarzen gibt es jedoch keine reglementarischen Bedenken.

Einige Übungen, die Rochade betreffend: Man prüfe, ob die Rochade in den folgenden Fällen möglich oder unmöglich ist.

1. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Td8
2. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Tf8
3. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Tf8, Bf5
4. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Lb4
5. Weiß: Ke1, Th1, Bd2
Schwarz: Lb4
6. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Sg4
7. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Sg3
8. Weiß: Ke1, Th1
Schwarz: Lb7
9. Weiß: Ke1, Ta1
Schwarz: Lc1
10. Weiß: Ke1, Ta1
Schwarz: Tb8
11. Weiß: Ke1, Ta1
Schwarz: Tc8
12. Weiß: Kd1, Ta1
Schwarz: Tb8

Ausarbeitungen:

1. Zwar wird d1 beherrscht, jedoch nicht e1, f1 und g1. Die Rochade ist also erlaubt.
2. f1 beherrscht, also keine Rochade.
3. f1 wird nicht beherrscht (Bf5 steht im Wege); die Rochade ist also erlaubt.
4. e1 ist beherrscht, also keine Rochade.
5. e1 ist nicht beherrscht, Rochade erlaubt.
6. Alle Felder sind frei und werden auch nicht beherrscht, also Rochade erlaubt.
7. f1 wird beherrscht, also keine Rochade.
8. h1 ist beherrscht (macht nichts), Rochade erlaubt.
9. Feld c1 ist nicht frei, also keine Rochade.
10. b1 ist beherrscht (macht nichts), Rochade erlaubt.
11. c1 ist beherrscht, also keine Rochade.
12. Der weiße König hat schon gezogen, die Rochade ist definitiv verpaßt.

Angreifen und decken, Schach bieten

Wenn eine Figur so postiert ist, daß sie im nächsten Zug von einer feindlichen Figur genommen werden kann, dann ist sie *angegriffen* oder *bedroht*. So wird z. B. in Stellung 9 die schwarze Dame von der weißen und umgekehrt, die weiße Dame von der schwarzen angegriffen. Steht die angegriffene Figur auf einem Feld, daß von einer oder mehreren eigenen Figuren beherrscht wird, dann ist die erstgenannte Figur *gedeckt*. So z. B. ist in Stellung 9 der schwarze Läufer von beiden schwarzen Türmen gedeckt. Wenn Weiß am Zuge mit seiner Dame den feindlichen Läufer schlägt, kann Schwarz mit einem Turm die weiße Dame wiedernehmen.

Die allgemeine Bedeutung des Angriffs auf feindliche Figuren und Bauern kommt später zur Besprechung. Nur einen einzigen Fall müssen wir hier erwähnen, und zwar den *Angriff auf den König*. Den König angreifen heißt Schach bieten. Wir

sagen: „Der König steht im Schach“.

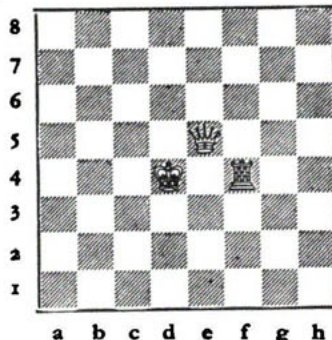
Es ist üblich, dem Zuge, mit welchem dem feindlichen König Schach geboten wird, die Warnung hinzuzufügen: „Schach!“ oder „Schach dem König!“, doch ist diese Ansage kein Zwang.

Der König, der angegriffen steht, ist verpflichtet, sich dem Angriff zu entziehen. Dies kann auf drei Arten geschehen:

- a) Der König zieht auf ein anderes Feld,
- b) das Schach wird durch Zwischenstellung aufgehoben,
- c) die schachbietende Figur wird geschlagen.

Stellung 20 illustriert diese Fälle.

20



Der weiße König wird vom feindlichen Turm bedroht, er steht im Schach. Dieses Schach kann auf alle drei genannten Arten pariert werden:

1. Durch Flucht: der König verläßt die vierte Reihe und kommt dadurch aus dem Bereich des schwarzen Turmes. Der König hat dabei die Wahl zwischen c3, d3, e3, c5 und d5.
2. Durch Zwischenstellung: die weiße Dame stellt sich zwischen König und Turm, also auf das Feld e4.
3. Durch Schlagen: die Dame nimmt den Turm.

Man beachte, daß ein Springerschach nicht durch Zwischenstellung pariert werden kann: der Springer springt ja über die Figuren hinweg (siehe Stellung 10).