

A. Brinckmann · Lehrbuch des Schachspiels

ALFRED BRINCKMANN

Lehrbuch des Schachspiels

Mit 198 Diagrammen
6. erweiterte Auflage



WALTER DE GRUYTER · BERLIN · NEW YORK

1979

CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Brinckmann, Alfred:

Lehrbuch des Schachspiels / Alfred Brinckmann. – 6., erw. Aufl. –
Berlin, New York : de Gruyter, 1979.

ISBN 3-11-007918-6

© 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

VORWORT ZUR 1. AUFLAGE

Ein Lehrbuch ist eine erste Einführung in die Welt des Schachs. Es soll für den, der es zur Hand nimmt, eine Anleitung sein, eine Schachpartie vernünftig zu führen.

Die Frage wie das geschehen kann, ist umstritten. Merkwürdig genug, da doch der normale Entwicklungsgang des Schachspielers aus einer unantastbaren Erfahrung bekannt ist. Und da ein Schachlehrbuch selbstverständlich dieser Erfahrung Rechnung zu tragen hat, sollte der Weg eigentlich klar vorgezeichnet sein.

Wie verläuft denn die Entwicklung des Schachjüngers? Nachdem er eben die Regeln erlernt hat, drängt es ihn zum Brett. Er will spielen! Aber erst nach und nach treten hier und da ein paar Lichter aus dem Nebel hervor. Er lernt den Wert der Steine kennen, er begreift, daß nicht nur er spielt, sondern auch noch ein Gegner da ist; er wird sich nach und nach über den Begriff der Drohung klar und erfährt die bittere Wahrheit, daß es ein weiter Weg bis zum Matt ist.

Es tritt jener Zustand der Besinnlichkeit ein, in dem sich das Bedürfnis nach einem Helfer, einem Lehrbuch einstellt. Man möchte etwas darüber erfahren, wie eine Partie sinnvoll aufgebaut, wie sie „eröffnet“ wird. Weitere Wünsche schließen sich bald an. Es verlangt ihn danach, Lehr- und Meisterpartien kennenzulernen, um einen Einblick in die schwierige, aber auch reizvolle Welt des „Mittelspiels“ zu gewinnen. Solche Partien auf sich wirken zu lassen, auch ohne sogleich alles zu verstehen, das sind die schönsten und anregendsten Stunden im Leben eines jungen Schachspielers.

Zu guter Letzt erwartet er auf diese und jene, wie er meint, „einfachen“ Endspielfragen Antwort. Hier stellt er die geringsten Anforderungen.

Das ungefähr ist die normale, gesunde Entwicklung des Schachspielers in ihrem ersten Stadium. Und daraus ergibt sich ohne weiteres der Plan eines Lehrbuches: Einleitung, Partiaufbau, Mittelspiel, Endspiel — just so, wie auch die Schachpartie abläuft. Der Leser soll unauffällig, also ohne ihm allzu theoretisch zu kommen, an die schachliche Begriffswelt herangeführt werden. Vor allem gilt es, den Blick für das Ganze zu erhalten. Sparsamkeit in allgemeinen Grundsätzen und kategorischen Urteilen ist eine unerläßliche Forderung. Daß der Rahmen eines Lehrbuches nicht allzu eng gespannt sein darf, versteht sich wegen der Fülle des Stoffes und der praktischen Brauchbarkeit von selbst. Es soll den jungen Schachfreund ja ein gutes Stück seines Weges begleiten.

Der Fortgeschrittene wird dann über das Lehrbuch hinaus zum speziellen Schrifttum greifen, wie es in großem Umfange im Verlage dieses Lehrbuches erschienen ist und laufend erscheint. Auch der Lektüre einer guten Schachzeitung wird er bald nicht mehr entraten können.

VORWORT ZUR 6. AUFLAGE

Das „Lehrbuch des Schachspiels“ von Alfred Brinckmann, des Kieler Meisters, der mehr noch ein Denker als ein Spieler war, verdankt seine Beliebtheit mehreren Tatsachen: Es ist flüssig und leicht verständlich geschrieben, die Beispiele sind sorgfältig ausgesucht und auf das Wesentliche und Notwendige beschränkt, die neueren Strömungen sind fortlaufend berücksichtigt worden und der Lernende kann sich auf die Erläuterungen unbedingt verlassen.

Die neue Auflage ist um drei erläuternde Partien und ein Endspiel bereichert worden. Der Leser lernt Namen kennen, die im „Lehrbuch“ bisher gefehlt haben und die in der heutigen Schachwelt einen guten Klang haben. Es handelt sich um die Weltmeister Tal, Fischer und Karpow und den „Thronanwärter“ von 1978, Kortschnoj. Möge das Buch auch künftig seinen Weg machen und zur Verbreitung des Königlichen Spiels beitragen.

Berlin, im Frühjahr 1979

Rudolf Teschner

INHALT

I. Teil: Einleitung	I
Die Regeln	I
Das Schachbrett und die Schachsteine	I
Ziel der Schachpartie	6
Allgemeines	10
Vom Wert der Steine	10
II. Teil: Vom Partieaufbau (Eröffnungslehre)	15
1. Abschnitt: 1 e2—e4	
Gruppe A 1. . . . e7—e5	
Italienische Partie	16
Evans Gambit	24
Zweispringerspiel	26
Englisches Springerspiel. Schottische Partie. Verteidigung des Philidor.	
Russische Partie	31
Spanische Partie	37
Vierspringerspiel	54
Wiener Partie. Mittelgambit	55
Königsgambit	57
Gruppe B Schwarz beantwortet den Zug 1 e2—e4 nicht mit 1. . . . e7—e5	
Französisch	63
Caro-Kann	68
Sizilianisch	70
Skandinavisch. Aljechin-Verteidigung	75
2. Abschnitt: 1 d2—d4	
Gruppe A 1. . . . d7—d5	
Damengambit	77
Damenbauerspiele	84
Gruppe B Schwarz beantwortet den Zug 1 d2—d4 nicht mit 1. . . . d7—d5	
Königsindisch	86
Nimzowitsch-Indisch	90
Damenindisch	93
Holländisch	94
Budapester Gambit, Blumenfeld-Gambit	95
3. Abschnitt: Verschiedene Spielanfänge	
Englisch	96
Königsindisch im Anzuge	97
Birds Eröffnung	98
Rückblick	98

VIII

III. Teil: Vom Mittelspiel	100
IV. Teil: Vom Endspiel	128
Einfache Mattführungen	128
Verschiedenes	129
Bauernendspiele	134
Läuferendspiele	139
Ein Springerendspiel	140
Springer-Läufer-Endspiele	141
Turmendspiele	143
Partienverzeichnis	147

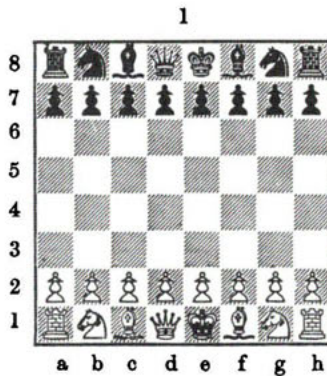
I. Teil

EINLEITUNG

Die Regeln

Das Schachbrett und die Schachsteine

Schach wird von zwei Gegnern auf einem quadratischen Brett von 64 abwechselnd weißen und dunklen Feldern gespielt. Jeder Spieler („Weiß“ und „Schwarz“) gebietet über eine Streitmacht von 16 Steinen.



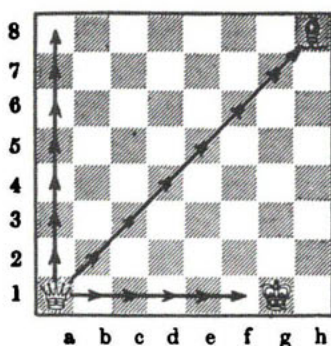
Das Schachbrett wird so aufgestellt, daß unten rechts ein weißes Eckfeld liegt. In den Ecken stehen die Türme, neben ihnen die Springer, dann die Läufer und in der Mitte König und Dame, die weiße Dame auf Weiß, die schwarze Dame auf Schwarz („regina regit colorem“). Vor diesen Steinen, die auch „Figuren“ oder „Offiziere“ genannt werden, finden die 8 Bauern Aufstellung. Weiß tut den ersten Zug, Schwarz antwortet, und so folgt abwechselnd Zug um Zug bis zum Ende der Partie. Es gibt also nicht nur ein Zugrecht, sondern auch eine Zugpflicht.

Die Regeln, nach denen die Steine sich bewegen („ziehen“), sind diese:

1. Die Bewegungen des Turmes erfolgen geradlinig nach beiden Richtungen (senkrecht und waagrecht) beliebig weit, sofern kein anderer Stein im Wege steht. Ist dies der Fall,

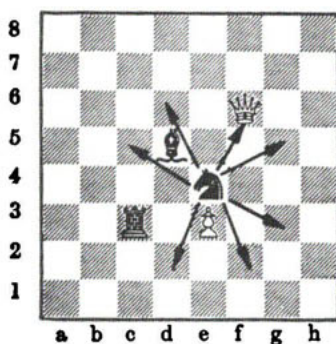
3. Die Dame vereinigt in sich die Gangart von Turm und Läufer, d.h. sie kann von dem Felde, auf dem sie steht, entweder wie ein Turm oder wie ein Läufer ziehen.

4

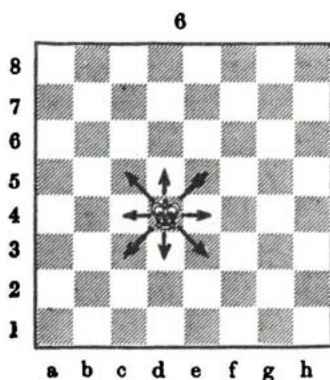


4. Der Springer zeichnet sich durch eine eigenartige Bewegung aus. Er bewegt sich von seinem Standort sprungartig nach allen Richtungen auf ein Feld, das um zwei Schritte, einen in gerader, einen in schräger Richtung, entfernt liegt. Die zwischen dem Standort und dem Ziel liegenden Felder sind gewissermaßen für ihn nicht vorhanden, und die Frage, ob sich auf ihnen eigene oder fremde Steine befinden, spielt keine Rolle. Er „zieht“ also nicht in dem Sinne, wie die anderen Steine, sondern „springt“.

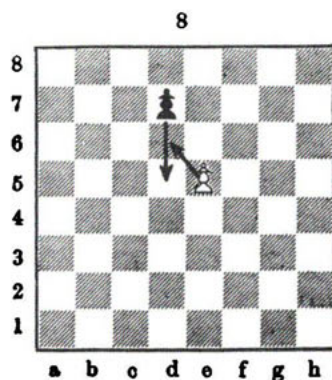
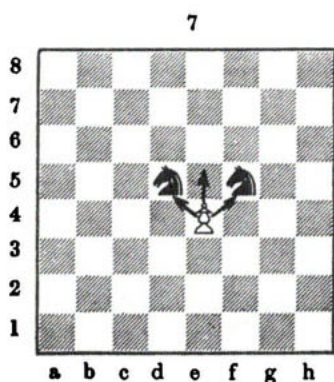
5



5. Der König vermag nach allen Seiten gerad- und schräglinig zu ziehen, aber jedesmal nur einen Schritt. Über seine Bedeutung als Hauptfigur des Spieles wird im nächsten Absatz: „Ziel der Schachpartie“ gesprochen werden.



6. Ihrer ganzen Art nach von den Figuren verschieden sind die Bauern. Sie sind zunächst einmal die einzigen Steine, die ausschließlich vorwärts ziehen dürfen, und zwar in gerader Richtung um ein Feld. Nur von seiner Grundstellung aus kann er zwei Schritte mit einem Male tun. Kann, nicht muß! Das, was ihm aber seine eigentümliche Bedeutung verleiht, ist die Art des Schlagens. Er schlägt im Gegensatz zu seiner sonstigen Gangart lediglich in schräger Richtung nach rechts oder links.



Der weiße Bauer kann im Diagramm 7 nach seiner Wahl entweder einen Schritt vorgehen oder einen von beiden Springern schlagen.

Innerhalb dieses Schlagrechts besteht noch ein Sonderfall. Ein Bauer, der aus seiner Grundstellung um zwei Felder vorrückt und sich damit neben einen feindlichen Bauern stellt, kann von diesem letzteren geschlagen werden, als ob er nur ein Feld vorgegangen wäre. Dieses Schlagen im Vorübergehen („en passant“) muß aber sofort geschehen, es darf nicht erst ein anderer Zug zwischendurch erfolgt sein.

Sofern demgemäß im vorstehend abgebildeten Fall (Diagramm 8) der schwarze Bauer zwei Schritte vorzieht, kann der weiße ihn in der Pfeilrichtung schlagen. Wir haben hier im Schachspiel die einzige Ausnahme von der Regel, daß jeder Stein den feindlichen auf dem Felde schlägt, auf dem dieser steht.

Wenn es einem Bauern gelingt, die letzte, der eigenen Grundstellung gegenüberliegende Reihe zu erreichen, verwandelt er sich damit automatisch in eine Figur. Der Spieler kann eine beliebige Figur wählen, den König ausgenommen. Die Wahl ist unabhängig von den noch auf dem Brett befindlichen Figuren, so daß Weiß z.B. sehr wohl zwei, drei und mehr Damen oder Springer auf dem Brett haben kann.

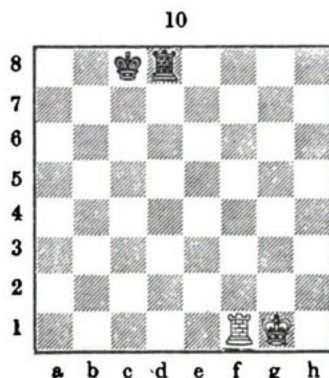
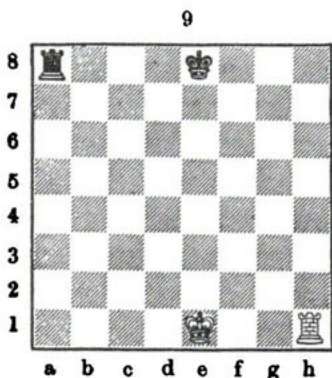
7. Die Rochade. In der Schachpartie besteht jeder Zug in der einmaligen Bewegung eines Steines. Ausgenommen hiervon ist die „Rochade“. Einmal nämlich ist es in der Partie jedem Spieler erlaubt, einen Doppelzug auszuführen. Er besteht darin, daß der auf seinem ursprünglichen Platz stehende König um zwei Felder nach rechts oder links gerückt und der Turm von seinem Eckfeld aus an die andere Seite des Königs gestellt wird. Diese kombinierte Bewegung zwischen König und Turm ist eben die Rochade. Das Wort ist von dem persischen Rukh (Turm) abgeleitet.

Sie ist nicht gestattet,

1. wenn König und Turm schon gezogen haben,
2. wenn sich zwischen König und Turm ein Stein befindet,
3. wenn entweder der König oder eines der vom König überschrittenen oder betretenen Felder von einem feindlichen Stein angegriffen ist.

Angegriffen ist ein Stein oder ein Feld, wenn der Gegner jenen schlagen oder dieses mit seinem Stein betreten könnte. So z.B. greift im Diagramm 7 der Bauer beide Springer an.

Aus der nachstehenden Stellung heraus (Diagramm 9)

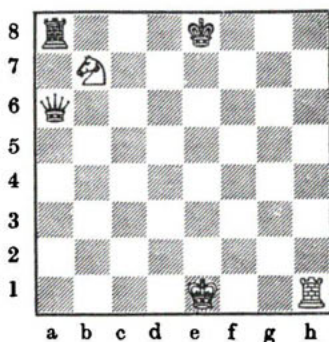


haben beide Parteien nunmehr (Diagramm 10)

rochiert, und zwar Weiß „kurz“ und Schwarz „lang“.

Hier hingegen

11



kann weder Weiß noch Schwarz rochieren. Es sei übrigens betont, daß es kein Hindernis für die Rochade ist, wenn der Turm über ein von einem feindlichen Stein beherrschtes Feld hinweg oder dieses betreten muß.

Bevor wir weiter vorschreiten, müssen wir uns noch mit der Beschreibung der Felder und Züge beschäftigen. Wie aus den Buchstaben und Ziffern um unsere Diagramme herum hervorgeht, werden die Felder — von Weiß ausgehend — in der Waagerechten („Reihe“) durch Zahlen, in der Senkrechten („Linie“) durch Buchstaben bezeichnet. Dabei werden die Figuren durch ihre Anfangsbuchstaben kenntlich gemacht, also K = König usw. Nur die Bauern erhalten kein besonderes Zeichen. Jedes Feld und jede Bewegung eines Steines lassen sich auf diese Weise leicht beschreiben. Nehmen wir das Diagramm 1 zur Hand, so steht der schwarze König auf dem Felde e8. Sg1—f3 würde bedeuten, daß der weiße Königspringer (zur Rechten des Königs) von seinem Ursprungsfeld auf das dritte Feld vor dem Läufer zieht. e7—e5 versinnbildlicht den Zweisprung des vor dem schwarzen König stehenden Bauern (Königsbauern). Abkürzen kann man diese Schreibweise, indem man nur das Endfeld der Bewegung angibt, demnach Sf3 oder e5.

× bedeutet „schlägt“, † = „Schach“, 0—0 = kurze, 0—0—0 = lange Rochade, ♯ = Matt. In der abgekürzten Notation wird das Schlagen durch einen Doppelpunkt hinter dem Zug bezeichnet. ! = guter Zug, ? = schlechter Zug.

Ziel der Schachpartie

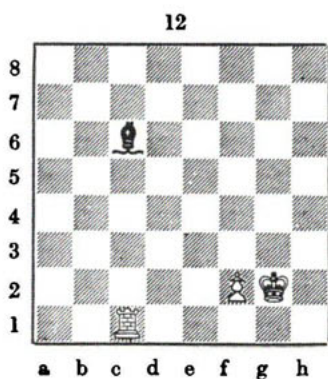
Das Ziel, auf das beide Gegner in der Schachpartie ausgehen, besteht darin, den feindlichen König mattzusetzen. Wir erklärten bereits, daß man unter „angreifen“ u. a. den Zug eines Steines versteht, durch den er in die Möglichkeit versetzt wird, im nächsten Zug einen feindlichen Stein zu schlagen. Einen solchen Angriff auf den König nennt man „Schach bieten“, und man pflegt auch wohl den Angriff mit dem Ausruf „Schach!“ zu begleiten. Nötig ist dies indessen nicht.

Dem Schachgebot muß begegnet werden. Aus dem, was wir bisher gelernt haben, läßt sich unschwer ableiten, daß es drei verschiedene Weisen der Abwehr gibt:

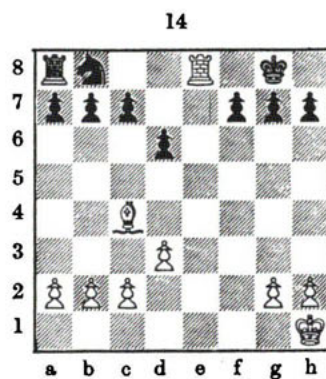
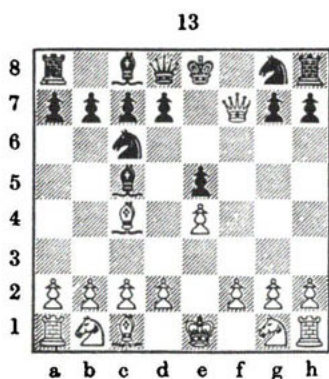
1. Der angreifende Stein wird geschlagen.

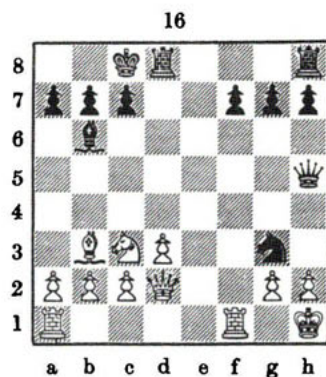
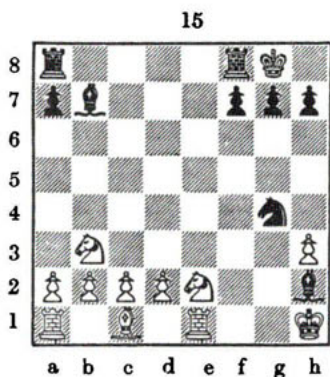
2. Der König begibt sich auf ein Feld, auf dem er nicht angegriffen ist. Die Rochade ist dabei unzulässig.
3. Die Wirkungslinie des angreifenden Steines wird durch das Dazwischenstellen eines eigenen Steines unterbrochen. Daß eine derartige Unterbrechung nicht möglich ist, wenn der schachbietende Stein ein Springer oder ein Bauer ist, ergibt sich aus der Eigenart dieser Steine.

Ist keine dieser drei Arten gegeben, um dem „Schach“ entgegenzutreten, dann ist der König matt und die Partie aus. Tatsächlich kommt es also nicht dazu, daß der König geschlagen wird.



In Stellungbild 12 bietet der schwarze Läufer dem weißen König Schach. Weiß kann die Gefahr beseitigen, indem er entweder mit $Tc1 \times c6$ den Läufer schlägt oder mit $f2-f3$ die Läuferlinie unterbricht oder schließlich den König mit $Kg2-g1$ oder $Kg2-g3$ usw. in Sicherheit bringt.



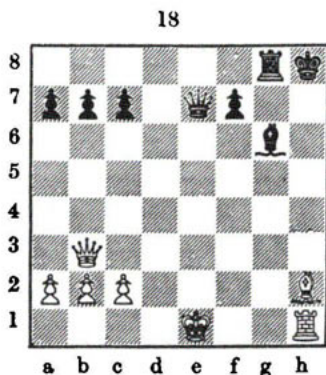
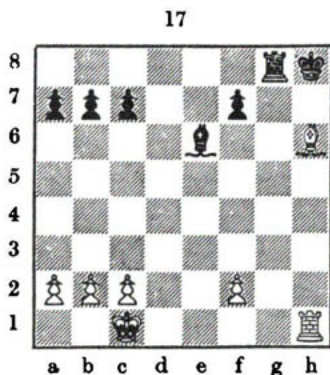


Die vorstehenden vier Stellungen sind Mattstellungen.

Das Matt in Bild 13 ist das Ergebnis einer Überrumpelung, die als „Schäfermatt“ bekannt ist. Es hat sich aus der Grundstellung wie folgt entwickelt

- | | |
|--------------|--------|
| 1. e2—c4 | e7—c5 |
| 2. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 3. Dd1—f3 | Sb8—c6 |
| 4. Df3 × f7† | Matt |

Zu Bild 16 ist zu sagen, daß der schachbietende Springer g3 nicht vom Bauer h2 geschlagen werden kann, weil dadurch der weiße König dem Angriff der schwarzen Dame ausgesetzt würde. Es ist aber klar, daß der König sich nicht selbst einem „Schach“ aussetzen darf.



Eine besonders gefährliche Art des Schachgebotes ist das „Abzugsschach“ und ferner das „Doppelschach“.

In Stellungsbild 17 demaskiert Weiß am Zuge mit Lh6—f8 den weißen Turm („Abzugsschach“) und bläst damit dem Gegner das Lebenslicht aus. In Stellungsbild 18 hat die