

MEIN ERSTES SCHACHBUCH

Ein Ratgeber für Anfänger

von

KURT RICHTER

Mit zahlreichen Stellungsbildern

7., neu durchgesehene Auflage



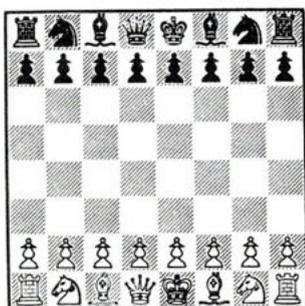
WALTER DE GRUYTER & CO.
BERLIN 1965

©

Copyright 1956, 1962, 1965 by Walter de Gruyter & Co. vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung, J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung, Georg Reimer, Karl J. Trübner, Veit & Comp. — Alle Rechte, einschließlich des Übersetzungsrechtes und der Herstellung von Photokopien, vorbehalten. Archiv-Nr.: 5320651, Printed in Germany
Druck: August Raabe, Berlin-Neukölln — Umschlag: U. Hanisch, Berlin.

Vorwort zur vierten Auflage

Wer zum ersten Male vor dem Schachbrett steht und soll eine Schachpartie eröffnen —

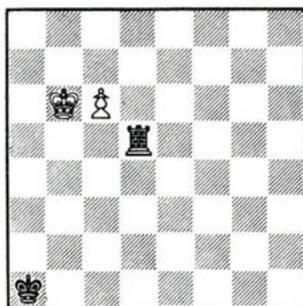


(Anfangsstellung; siehe S. 5)

der weiß noch nicht viel von dem Inhaltsreichtum des Spiels, von seinen Feinheiten und Kombinationen. Er ist überrascht, wenn er hört, daß auch die „einfachen Stellungen“ (s. Diagr. rechts oben) komplizierte Gedanken und schöne Ideen enthalten.

Das vorliegende Büchlein, „Mein erstes Schachbuch“, bemüht sich, die Berlin, April 1956

im Schach liegenden Schönheiten von vielen Seiten zu beleuchten und so zur weiteren Beschäftigung mit dem



(Endspiel Saavedra; Weiß gewinnt: siehe S. 73)

königlichen Spiel anzuregen. Der Verfasser ist zufrieden, wenn dieses erste Schachbuch nicht das letzte bleibt, wenn es vielleicht sogar den Grundstock zu einer kleinen Schachbibliothek legt.

„Mein erstes Schachbuch“ hofft, aus Schachanfängern Schachfreunde zu gewinnen.

Kurt Richter

Zur sechsten und siebenten Auflage

Im wesentlichen blieb Anlage und Aufbau des Buches unverändert. Doch sind auf vielfachen Wunsch einige Eröffnungsfälle neu aufge-

Berlin, September 1965

nommen worden, in der Hoffnung, den Lernenden vor manchen Reinfällen zu bewahren.

Kurt Richter

Inhaltsübersicht

| | |
|---|------------|
| Vorwort | 3 |
| I. Wir spielen eine Schachpartie | 5 |
| Das Handwerkszeug | 5 |
| Die Gangart der Steine | 5 |
| Die Bezeichnung der Felder | 8 |
| Berührung mit dem Gegner | 9 |
| Das Ziel der Schachpartie | 10 |
| Wir spielen eine Schachpartie | 12 |
| Zwei Ausnahmen wichtiger Regeln | 13 |
| II. Die drei Phasen des Spiels | 16 |
| Einleitung | 16 |
| A. Die Eröffnung | 16 |
| B. Das Mittelspiel | 37 |
| C. Das Endspiel | 44 |
| III. Kleines Schachlexikon | 53 |
| IV. Kunstschach | 65 |
| Kunstschach und Schachkunst | 65 |
| Direkte Schachaufgaben | 66 |
| Ein Schlußwort | 71 |
| Kunststudien | 72 |
| V. Schach und Sport | 77 |
| Die ersten Schritte im Turnier | 77 |
| Die Spitzenleistung | 78 |
| Die Paarung im Schachturnier | 80 |
| VI. Kurzer geschichtlicher Blick | 83 |
| Vom Wesir zur Dame | 83 |
| Von Philidor zu Botwinnik | 84 |
| VII. Kurzweil im Schach | 94 |
| Sprüche und Zitate | 94 |
| Anekdoten und Grotesken | 96 |
| VIII. Anhang: Moderne Strategie | 100 |

I. Wir spielen eine Schachpartie

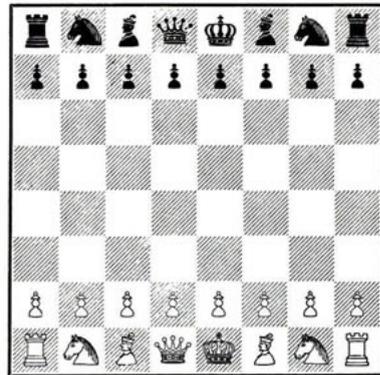
*Bei deinem Tun gedenk' des Sprüchleins stündlich:
Eins nach dem andern, aber gründlich!*

(Spruch im Berliner Rathaus)

Das Handwerkszeug

Wir brauchen zum Spielen einer Schachpartie ein Brett mit 64 abwechselnd weißen und schwarzen quadratischen Feldern, wie wir es auch vom Damespiel her kennen. Bei der Aufstellung des Brettes achte man darauf, daß sich rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld befindet.

Zwei Spieler sind nötig, um eine Schachpartie zu führen. Jeder hat ein Heer von 16 Steinen zur Verfügung, und zwar 8 Offiziere und 8 Bauern. Hier ist es abgebildet



auf einem schwarzen Feld; eine kleine Gedächtnishilfe!

Weiß:

-  je ein König
-  je eine Dame
-  je zwei Türme
-  je zwei Läufer
-  je zwei Springer
-  je acht Bauern

Schwarz:

- 
- 
- 
- 
- 
- 

Die Gangart der Steine

... und alles dreht sich um den König

*Der König würdevoll —
bedächtig,
Zwar wichtig, doch nicht
immer mächtig!*

Die Bezeichnungen „Weiß“ und „Schwarz“ für die beiden Heere haben sich eingebürgert; Weiß eröffnet stets die Partie.

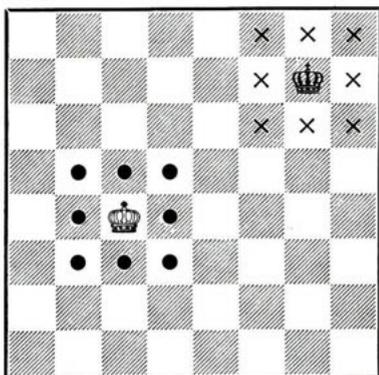
Wie werden nun die Figuren aufgestellt? Das sagt das folgende Bild.

Auf der untersten Reihe stehen die „Offiziere“, davor, gewissermaßen als Schutztruppe, die Bauern. Die weiße Dame steht in der Grundstellung stets auf einem weißen, die schwarze stets

Beginnen wir mit der wichtigsten, wenn auch nicht mächtigsten Figur: dem König. Er geht würdevoll über das Brett, mit langsam abgemessenem Schritte. Nach allen Himmelsrichtungen kann er jeweils nur ein Feld vorrücken. Seine Kampfkraft ist also nicht groß, um so mehr aber sein Kampfwert. Vom Schicksal des Königs hängt auch das Schicksal der Partie ab. Daraus folgt, daß er sich im Anfang der Partie hübsch hinten zu halten hat und nicht etwa in das Spiel

eingreifen wird. Je mehr sich aber die Reihen lichten, um so stärker tritt er hervor, und im Endspiel ist er, Würde und Wert vergessend, sehr oft die Hauptfigur.

Ein Beispiel für den Marsch des Königs.



Dem weißen König sind hier alle punktierten, dem schwarzen König alle mit einem liegenden Kreuz bezeichneten Felder zugänglich.

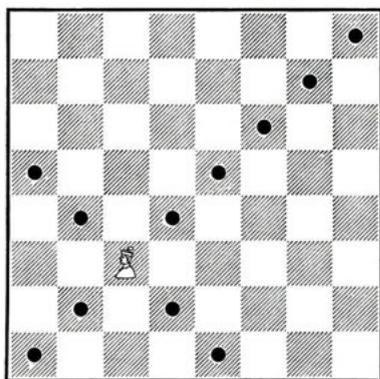
Läufer, Turm und Dame: ein mächtiges Dreigestirn

Die Läufer

*Der Läufer: quert das ganze Feld,
Ist flink und schlank,
ein stolzer Held!*

Die Läufer sind flinke Gesellen, die über das ganze Brett eilen. Sie beherrschen die schrägen Linien. Jede Partei hat einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer, die infolge ihrer Gangart niemals die Farbe wechseln können. Im Gegensatz zum König können Läufer, Turm und Dame in der einmal eingeschlagenen Richtung so weit ziehen, wie es ihnen beliebt.

Der lernende Schachfreund erkennt deutlich die weitreichende Wirkungs-

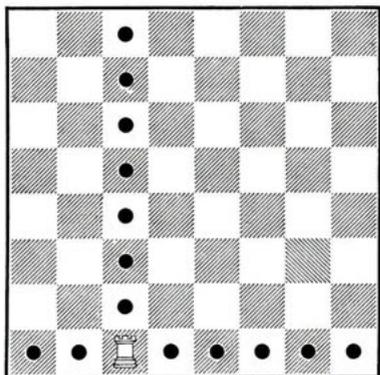


kraft des Läufers. Geschickt geführt, sind die Läufer eine mächtige Waffe.

Die Türme

*Der Turm: er liebt die graden Strecken,
Verdoppelt, bringt er Furcht
und Schrecken.*

Im Vergleich zu den Läufern erscheinen die Türme wuchtig, fast schwerfällig. Sie sind die Beherrscher der geraden Linien, ihr Tummelplatz sind die Senkrechten und Waagrechten.



Der Kampfwert der Türme ist größer als der der Läufer, weil sie nicht an eine bestimmte Farbe gebunden sind, sondern jeden beliebigen Punkt

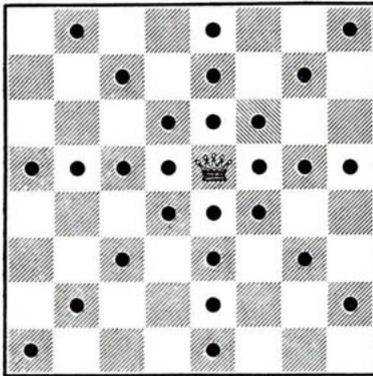
des Schachbrettes erreichen können. Zwei Türme hintereinander aufgestellt, auf ein bestimmtes Ziel gerichtet, haben zermalmende Kraft. Darüber später.

Die Dame

*Die Dame: königlich,
zeigt in vereinter Pracht
Des Läufers Eleganz,
des starken Turmes Macht!*

Nun gibt es aber eine Figur im Schachspiel, die wie ein Läufer auf den Diagonalen (schrägen Linien) und wie ein Turm auf den Senkrechten und Waagrechten herrscht: die Dame. Sie ist in Wahrheit die Königin des Schachspiels.

Die Dame verfügt — welche Fülle an Macht! — über fast die Hälfte des ge-



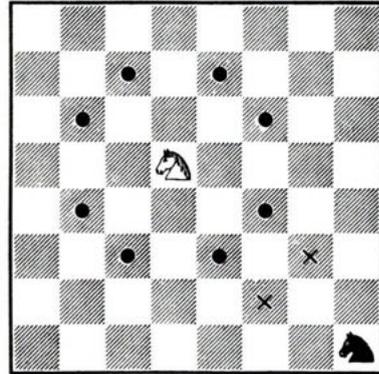
samten Brettes. Freilich ist sie im Gegensatz zum König nicht unentbehrlich, und oft genug bahnt erst ihre Aufopferung den anderen Figuren den Weg zum Siege.

Der Springer — ein windiger Geselle
*Der Springer: springt in kühnen Sätzen,
Er liebt die Jagd,
die Halz, das Hetzen!*

Ganz besondere Schwierigkeiten bereitet dem Anfänger der Springer, der

nicht eigentlich zieht, sondern „springt“, und zwar immer auf ein zweitnächstes andersfarbiges Feld, wie die Tafel zeigt.

Der weiße Springer thront inmitten eines Kranzes von 8 Feldern, während der schwarze Gegenspieler in der Ecke nur 2 Zugmöglichkeiten hat. Schon hier klingt



eine leise Erkenntnis auf von der Wichtigkeit der Felder im Zentrum und den Nachteilen des Randes.

Die eigenartige Bewegung macht den Springer zu einer äußerst gefährlichen Figur, die allerlei Unheil anrichten kann. Es wäre grundfalsch, in ihm etwa die schwächste Figur des Schachspiels sehen zu wollen.

Die Bauern — Kampftruppe der vordersten Linie

... aber sie tragen den Marschallstab im Tornister.

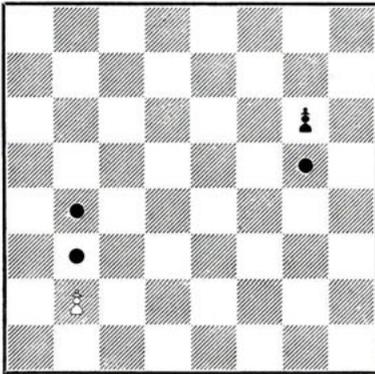
Der Bauern Schar: verachtet sie mir nicht!

*Sie stützen die Partie,
sind Rückgrat, sind Gesicht.*

Den bisher behandelten Figuren war es gestattet, sowohl vor- als rückwärts zu ziehen. Das ist den Bauern nicht gegeben. Wo sie einmal stehen, da

müssen sie bleiben. Wenn ihre Position etwa gefährdet erscheint, so dürfen sie sich nicht nach rückwärts retten, sondern müssen ausharren oder vorgehen.

Die Bauern ziehen in gerader Richtung, von Feld zu Feld, jeweils nur einen Schritt. Damit sich indessen das Spiel schneller entwickelt, ist es dem Spieler gestattet, vom Ausgangsfelde der Bauern sie je nach Bedarf auch um zwei Felder vorzurücken.



Der weiße Bauer, der sich hier noch in der Anfangsstellung befindet, kann entweder einen oder zwei, der schwarze Bauer, der schon gezogen hat, indessen nur einen Schritt tun.

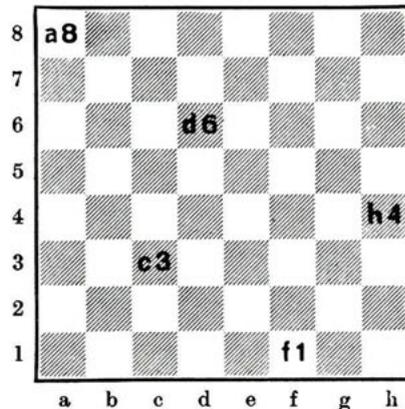
Gelingt es einem Bauern, alle Fährnisse des Mittelspiels zu überstehen und Reihe um Reihe vorzudringen, so winkt ihm eine besondere Belohnung: auf der ersten Reihe des Gegners (auf der zu Beginn des Spiels dessen Offiziere standen) verwandelt sich der Bauer in eine beliebige Figur seiner Partei (mit Ausnahme des Königs). Hierbei ist es gleichgültig, welche Offiziere schon vom Brett verschwunden sind. Rein theoretisch kann also jeder Spieler zu seiner anfänglich vorhan-

denen Dame noch acht andere dazu bekommen. Dieser Fall wird sich freilich niemals ereignen.

Die Bezeichnung der Felder

Wir müssen nun daran denken, die Felder des Schachbrettes näher zu bezeichnen, um die folgenden Erläuterungen besser verständlich machen zu können. Die gebräuchlichste Art ist die, die senkrechten Linien mit den Buchstaben a–h und die waagrechten Reihen mit den Zahlen 1–8 zu versehen.

Wir haben die Bezeichnung einiger Felder in das Stellungsbild eingesetzt. Der Anfänger möge nun die „Namen“ der übrigen Felder feststellen und sie sich genau einprägen.



Zieht ein Bauer vom Felde e2 nach dem Felde e4, so heißt das in der Schachsprache

e2–e4.

Macht ein Turm den gleichen Zug, so wird sein Anfangsbuchstabe davorgesetzt:

Te2–e4.

Ebenso ist es bei den anderen Figuren. Das Schlagen feindlicher Steine

(siehe später) wird durch ein liegendes Kreuz angedeutet.

Da2×e6

bedeutet, daß die auf a2 stehende Dame einen feindlichen Stein auf e6 schlägt.

Berührung mit dem Gegner

Hemmungen auf der Zugbahn Schlagrecht und Schlagtechnik

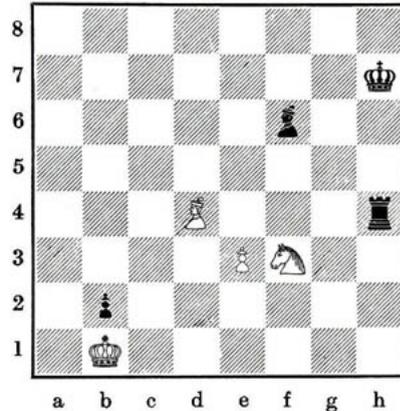
*Doch hart im Raume stoßen sich
die Sachen. (Schiller)*

Bis jetzt haben wir sozusagen am grünen Tisch betrachtet, wie sich die Figuren auf dem freien Brett bewegen. Die Sache kompliziert sich aber sofort, wenn in einer wirklich gespielten Partie beide Heere in Berührung kommen und sich die Figuren gegenseitig im Wege stehen. Was wird da mit dem Zugrecht?

Für alle Steine mit Ausnahme des Springers bildet ein in ihrer Zugbahn stehender eigener Stein ein natürliches Hindernis, das sie weder besetzen noch überschreiten dürfen. Der Springer aber überwindet solche Hindernisse springend; auch er darf sich jedoch auf kein Feld stellen, das bereits von einem eigenen Stein besetzt ist.

Stehen auf den Zugbahnen feindliche Steine, so können diese geschlagen werden (beim Springer nur der feindliche Stein, der etwa auf seinem Zielfeld steht). Ein Zwang zum Schlagen besteht nur dann, wenn keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist. Der feindliche Stein wird vom Brett genommen und der eigene an dessen Stelle gesetzt, eine Handlung, die besonders der Anfänger mit großer Begeisterung vornimmt. Das sind alles

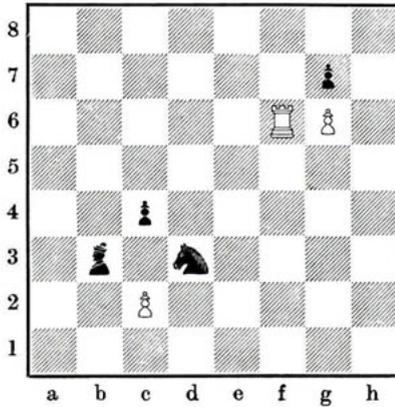
ganz einfache Regeln, die nachstehendes Beispiel noch einmal erläutern soll.



Hier hat Weiß folgende Schlagmöglichkeiten: Kb1×b2, Ld4×f6, Ld4×b2 oder Sf3×h4. Schwarz könnte schlagen: Lf6×d4, Th4×d4.

Der weiße Läufer d4 kann nicht in Richtung e3–f2–g1 ziehen, weil ihm der eigene Bauer e3 im Wege steht. Der schwarze Turm h4 kann in Richtung h5–h6–h7–h8 nur bis h6 ziehen, weil er seinen eigenen König respektieren muß. Für den weißen Springer f3 wäre der Bauer e3 kein Hindernis, sich nach d4 oder d2 zu begeben. Da aber auf d4 der weiße Läufer steht, ist ihm dieses Feld verwehrt. Nach d2 kann er ohne weiteres.

Wieder aber ist es der Bauer, der aus der Reihe tanzt. Nach den bisher erläuterten Regeln müßte auf obigem Bild der schwarze Bauer b2 den weißen König mit Schlagen bedrohen, weil dieser auf seiner Zugbahn steht. Der Bauer jedoch schlägt — als einziger Stein im Schachspiel! — anders als er zieht. Er kann nur einen ein



Feld schräg links oder schräg rechts vor ihm stehenden feindlichen Stein schlagen.

Der Bauer c2 kann nach c3 ziehen, aber nicht nach c4. Er ist ferner berechtigt, entweder den schwarzen Läufer auf b3 oder den schwarzen Springer auf d3 zu schlagen, indem er sich an deren Stelle setzt.

Der schwarze Bauer g7 hat nur eine Zugmöglichkeit: den feindlichen Turm auf f6 zu schlagen. Die Felder g6 und g5 sind ihm wegen des weißen Bg6 nicht zugänglich.

Das Ziel der Schachpartie

Das Matt bringt die Entscheidung Patt und andere Remisspiele

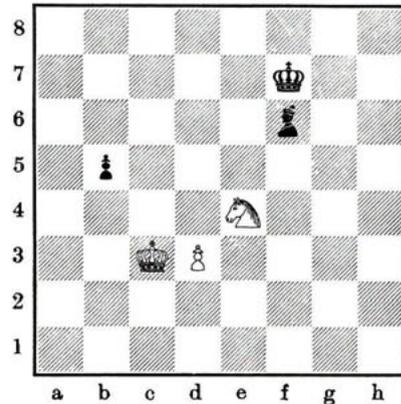
*Wer vom Ziel nicht weiß,
kann den Weg nicht haben.
(Christian Morgenstern)*

Schach und Matt

Sieger ist, wer den feindlichen König mattsetzt. Der König ist unverletzlich; er darf nicht geschlagen werden. Er darf sich aber auch nicht in den Zugbahnen feindlicher Figuren aufhalten. Wenn eine Figur oder ein

Bauer den gegnerischen König mit Schlagen bedroht, so steht dieser im „Schach“ und muß sofort darauf reagieren. Niemals darf der König „im Schach“ stehenbleiben oder sich in ein „Schach“ hineinstellen.

Hier hat der schwarze Läufer, etwa von d8 kommend, dem weißen König „Schach“ geboten, d. h., ihn angegriffen. Weiß hat drei Möglichkeiten, darauf zu antworten.



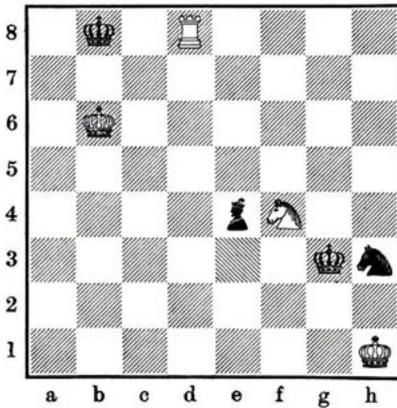
Flucht des Königs (nach b4, b3, c2 oder d2; nicht etwa nach c4, denn dort käme er in den Schlagbereich des feindlichen Bauern b5);

Schutz des Königs (durch Dazwischenwerfen eines eigenen Steins, hier durch d3–d4);

Vernichtung des Angreifers (hier durch Se4×f6).

Ist keine der drei Möglichkeiten vorhanden, so ist der König mattgesetzt und die Partie zu Ende.

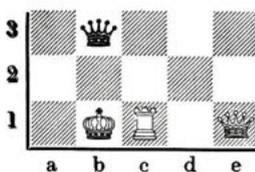
In der linken Diagrammhälfte ist der schwarze König auf b8 mattgesetzt; Weiß hat die Partie gewonnen. Der König kann weder flüchten (die Felder c7, b7, a7 nimmt ihm der weiße



König), noch sich durch einen anderen Stein schützen, noch den Angreifer (den Turm d8) vernichten.

In der rechten Diagrammhälfte bedroht der Le_4 den weißen König. Kann dieser flüchten? Nein! (Feld g1 beherrscht der schwarze Springer, Feld h2 der schwarze König.) Kann der Angreifer vernichtet werden? Nein! Weiß kann sich aber vorübergehend durch Sf_4-g_2 schützen, doch erzwingt Schwarz dann mit $Le_4 \times g_2$ endgültig das Matt.

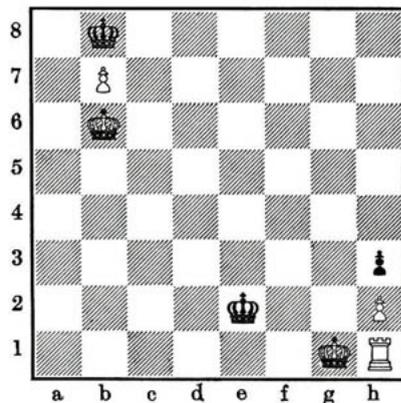
Führt eine Partie zu keiner Entscheidung, so wird sie als unentschieden, „remis“, abgebrochen. Das ist z. B. der Fall, wenn das noch vorhandene Material zum Mattsetzen nicht genügt, oder aber beiderseits Figuren und Stellung sich die Waage halten. Zwangsläufig remis wird eine Partie beim ewigen Schach und beim Patt.



Hier kann Weiß das Schach nur durch $Kb1-a1$ parieren, muß aber nach $Db3-a3\uparrow$ wieder nach b1 zurück und nun wiederholt sich das gleiche Spiel: $Da3-b3\uparrow$ $Kb1-a1$ $Db3-a3\uparrow$, und so fort. Die Partie muß als unentschieden abgebrochen werden, da Weiß dem ewigen Schach (man sagt auch Dauerschach) nicht entrinnen kann.

Einige Verwandtschaft mit dem Matt hat das Patt.

Links (Schwarz am Zuge) sehen wir eine ganz einfache Form des Patts: der schwarze König kann nicht ziehen, er ist aber (im Gegensatz zum Matt) nicht angegriffen.



Rechts (Weiß am Zuge) ein etwas verwickelteres Beispiel: von der weißen Armee kann kein Stein ziehen; auch hier ist der König nicht direkt bedroht.

In beiden Fällen haben wir die merkwürdige Tatsache vor uns, daß keine Entscheidung gefallen ist, das Spiel aber nicht fortgesetzt werden kann. Es gilt als unentschieden.

Wir spielen eine Schachpartie

*Am Anfang einer Schachvergnügung
Steh'n viele Züge zur Verfügung.*

*Allmählich wird die Auswahl enger —
Und dein Gesicht wird lang und länger!*
(A. Stoltenhoff)

Weiß macht den ersten Zug, indem er einen Stein auf ein anderes, ihm zugängliches Feld setzt; Schwarz antwortet in gleicher Weise. So geht das im selben Zeitmaß weiter, bis die Entscheidung fällt. Niemals darf ein Spieler zwei Züge hintereinander machen! Versuchen wir es mit einer kleinen Probestartie.

WeiÙ Schwarz
1. e2—e4 e7—e5

Gemäß den vorher erläuterten Regeln bedrohen sich die beiden Bauern nicht, sondern hemmen sich nur gegenseitig.

2. Sg1—f3

Greift den Bauern e5 an.

2. d7—d6

Schwarz schützt („deckt“) ihn; bei 3. Sf3×e5 d6×e5 würde Weiß einen schlechten Tausch machen.

3. Lf1—c4

Der Läufer steht auf c4 sehr gut; er beobachtet dort einen schwachen Punkt des Gegners (schwach = schlecht geschützt), nämlich f7. Freilich droht nicht sofort etwas, denn Lc4×f7† († = Schach!) würde nach Ke8×f7 zu materiellem Vorteil für Schwarz führen.

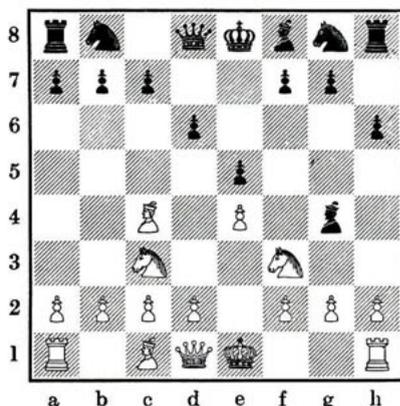
3. h7—h6

Einer der typischen Angstzüge des Anfängers; er fürchtet Sf3—g5 mit nochmaligem Angriff auf den Bauer f7. Dabei hätte er den Springer mit

Dd8×g5 vernichten können, falls dieser sich vorgewagt hätte.

4. Sb1—c3 Le8—g4

Bindet scheinbar den Sf3 („fesselt“ ihn), denn zöge der Springer, könnte Schwarz die weiÙe Dame schlagen. Weiß macht nun aber eine „Kombination“ (Berechnung), er gibt die Dame her und erobert dafür den feindlichen König.



5. Sf3×e5!

(! bedeutet guter Zug, im Gegensatz zu ?, das einen schlechten Zug ankreidet.) Überraschenderweise setzt Weiß Dame und Springer dem Zugriff des Gegners aus.

5. Lg4×d1

Er entscheidet sich für den fetten Happen und geht zugrunde. Besser war d6×e5, worauf sich Weiß mit 6. Dd1×g4 schadlos gehalten und nur einen Bauern erobert hätte.

6. Le4×f7† Ke8—e7

Wie zu sehen, bleibt dem bedrohten schwarzen König keine andere Wahl. Den Läufer kann er nicht schlagen, da ihn der Springer deckt.