

## **Einsteiger**

### **1. Ziehe zu Beginn des Spiels möglichst nur einmal mit jeder Figur.**

Begründung: Alle Figuren wollen am Spiel teilhaben, stehen sie nur in der Grundposition ist ihr Aktionsbereich begrenzt.

### **2. Mache möglichst wenige Bauernzüge.**

Begründung: Je weiter deine Bauern nach vorn rücken, desto leichter können sie angegriffen werden. Außerdem ist es wichtiger seine Figuren zu entwickeln (siehe 1. Tipp). Für Schach Anfänger bieten sich die Bauernzüge e4 d4 aus Sicht von weiß und e5 d5 aus Sicht von Schwarz an.

### **3. Mache möglichst früh die Rochade**

Begründung: Der König ist in der Mitte leicht angreifbar, da die Zentrums-Bauern meistens nach vorn marschieren um den Figuren Platz zu machen. Ziel ist es also den König in Sicherheit zu bringen.

### **4. Springer am Rand, bringt Kummer und Schand**

Begründung: Diese alte Weißheit bekommt man im jedem Verein als Schachanfänger eingetrichtert. Der Grund hierfür ist, dass der Springer am Rand nur wenige Zugmöglichkeiten hat. Zu Beginn des Spiels hat der Springer auf b1 z.B. nur 2 Zugmöglichkeiten. Wird er auf c3 gezogen sind es schon 5.

### **5. Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel**

Begründung: Die Dame ist neben dem König die wichtigste Figur. Wenn Sie weit nach vorn gestellt wird, ist sie leicht angreifbar. Die Folge wäre, dass man Sie erneut ziehen muss. Dadurch verliert man wichtige Zeit, die man lieber für die Entwicklung der anderen Figuren verwenden sollte.

### **6. Empfehlung für eine Eröffnung**

Es gibt keine optimale Reihenfolge seine Figuren zu entwickeln, oder eine optimale Eröffnung mit der Sie immer einen Vorteil erhalten.

### **7. Idiotenmatt**

Ein sehr treffender Name, wenn man bedenkt, dass eine Schachpartie nach Bereits 3 Zügen zu Ende sein kann. Ich kenne aber ehrlich gesagt niemanden der je darauf hereingefallen ist (nicht einmal Schachanfänger). Dennoch möchte ich das Idiotenmatt kurz vorstellen.

Übrigens: mit der Zugfolge 1.f3 e5 2. g4 Dh4# ist es bereits im zweiten Zug für weiß vorbei.

### **8. Schäfermatt**

Im Gegensatz zum Idiotenmatt, hat das Schäfermatt im Anfängerbereich großen Erfolg.

**Tipp:** Probieren Sie es als Anfänger ruhig mal das Schäfermatt aus, aber machen Sie es nicht ständig! Reagiert der Gegner richtig hat man unnötige Züge gemacht und damit einen Nachteil (siehe Schachtipps 1 und 5).

## Anfänger

### 1. Die Züge des Gegners verstehen

Ein wichtiges Kriterium für den Erfolg im Schach ist es die Züge des Gegners zu analysieren. Nach jedem Zug des Gegners muss man sich also überlegen, was der Zug für einen Sinn hat. Greift er eine Figur von mir an? Will er sich nur entwickeln? Oder bereitet er sogar einen Angriff gegen meinen König vor? Nur wenn man erkennt was der Gegner vor hat, kann man entsprechend reagieren.

### 2. Zeit lassen!

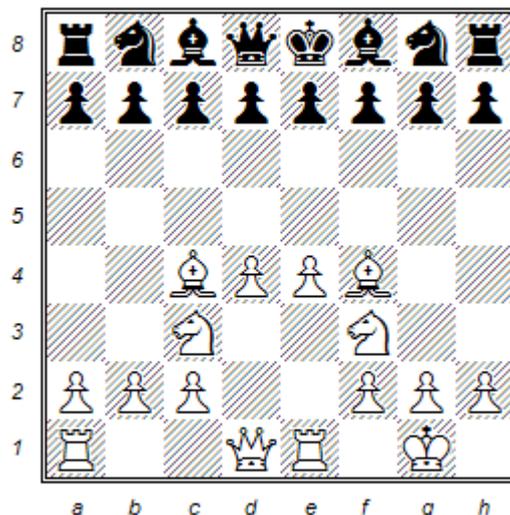
Schachanfänger sind von Natur aus sehr übermütig. Das heißt sie machen sehr schnell Ihre Züge. Oftmals haben sie dabei sogar eine brillante Idee und verfolgen dieses Ziel über mehrere Züge. Aber es ist immer notwendig nach **jedem** Zug zu überlegen was danach passieren wird. Was wird der Gegner tun (siehe Schach Tipp 1)? Manchmal entpuppt sich die gute Idee nämlich als ein Fehler, weil z.B. der Gegner einen Weg gefunden hat sich zu verteidigen. In diesem Fall muss man sein Vorhaben abbrechen. Also immer erst nachdenken bevor man eine Figuren anfasst!

**Fazit Tipp 1 + 2:** Im Schach kommt es darauf an die Züge im voraus zu berechnen. Erfahrene Schachspieler können locker 4-5 Züge voraus planen.

### 3. Der Kampf um das Zentrum

Wer das Zentrum des Brettes kontrolliert, kontrolliert auch das ganze Spiel. Aber was genau ist das Zentrum? - Es sind die Felder e4 d4 e5 d5.

Ziel sollte es sein diese Felder mit Bauern zu besetzen, und Figuren so zu positionieren, dass sie diese Felder decken/angreifen. Ein idealer Aufbau für weiß wäre z.B. folgendes Szenario:



## 4. Angriff

Nachdem die Figuren entwickelt worden, und der König in Sicherheit ist, sollten man angreifen. Wie? Ein allgemeines Konzept kann ich leider nicht liefern, da jede Schachpartie anders verläuft. Einige Grundgedanken will ich aber erläutern:

1. Ein Angriff auf den gegnerischen König ist meist der beste Angriff
2. Bringe die Figuren in Stellung. Das heißt: hat man beispielsweise eine halboffene Linie gegen den gegnerischen König, so positioniert man seine Türme dort

Ähnliches gilt für Läufer, Springer und Dame. Bringe die Figuren in Stellung und schlagen dann zu. Halte dich an den Spruch: "Ein guter Angriff ist die beste Verteidigung". Mir persönlich macht es auch viel mehr Spaß anzugreifen, als mich die ganze Partie zu verteidigen.

## 5. so viel wie möglich Schach spielen

Erfahrung macht den Meister! Wenn man jeden Tag nur eine Partie Schach spielt, werden sich die Fähigkeiten schnell verbessern. Oftmals fehlt aber der entsprechende Trainingspartner. Aus diesem Grund empfehle ich den Kauf eines Schach-Programms für den Computer. In den letzten Jahren hat sich hier das Programm Fritz etabliert, welches sogar in der Lage ist Weltmeister zu besiegen. Zugegeben, es ist recht teuer, aber wer es richtig nutzt, hat nicht nur einen Spielpartner, sondern gleich einen richtigen Trainer.

## **Fortgeschrittener**

### **1. Aufschreiben aller Partien**

Du willst dich verbessern? Dann lerne aus deinen eigenen Fehlern! Schreibe jede Partie auf um sie anschließend zu analysieren.

Zur Analyse stehen dann zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

Mit anderen Spielern (möglichst bessere) oder mit Hilfe eines Schach-Programms am Computer. Schachspieler sind meist freundliche Zeitgenossen, deshalb bietet es sich oftmals an, mit dem Gegner die Partie zu analysieren. Ich selbst habe von meinen Gegnern oft mehr gelernt als im Selbststudium. Idealerweise analysiert man die Partie aber mit einem ausgebildeten Trainer des Vereins, der deutlich stärker ist als man selbst. Steht keine dieser Möglichkeiten zur Verfügung hilft auch die selbständige Analyse mit Hilfe eines Computers.

### **2. Lerne zu Beginn keine Eröffnungen auswendig**

Viele Trainer beginnen damit, Ihren Schützlingen Eröffnungstheorie bei zu bringen. Es ist aber viel wichtiger zu lernen wie man seine Figuren positionieren sollte, welche Strategien es im Mittelspiel gibt und wie man Endspiele gewinnt. Weißt du wie man mit 2 ungleichfarbigen Läufern gegen einen König gewinnt? Wenn nicht solltest du dir dieses Wissen zwingend aneignen!

Theorie vergisst man! Logik und Verständnis nicht. Ich war studiumsbedingt 3 Jahre inaktiv. In dieser Zeit habe ich fast alle Eröffnungen die ich gelernt habe vergessen! Dennoch spielte ich wieder erfolgreich Schach, da ich wusste, wie man seine Figuren aufstellen muss.

### **3. Taktik-Training**

Strategie und Endspiel-Wissen lernt man am Besten von einem ausgebildeten Schachlehrer. Taktik muss man zu hause selbst üben! Mit Taktiktraining ist das Lösen von Schachaufgaben gemeint. Um dies zu trainieren muss man in den sauren Apfel beißen und ein entsprechendes Taktik-Buch kaufen. Ich selbst besitze das Buch 5333+1 Positionen von Polgar und kann dieses nur empfehlen. Der Vorteil: Es gibt tausende Aufgaben für alle Spielstärken. Das Buch ist also sowohl für Anfänger als auch für Profis geeignet. Der Nachteil ist der Preis und dass ich es bisher in keinem Shop im Internet mehr gefunden habe (ist schon etwas älter das Buch).

### **4. Vorbereitung auf den Gegner**

Je professioneller du wirst, desto wahrscheinlicher ist es, dass es bereits Partieaufzeichnungen des Gegners gibt. Eine kurze Analyse was der Gegner für Eröffnungen spielt, kann einen großen Vorteil bringen. Weißt du z.B. wie man sich gegen das Affengambit (1. b4) als Schwarzer günstig aufstellt?

### **5. Schachtraining**

Trainieren, trainieren, trainieren und nochmal trainieren. Im Schach ist es wichtig, dass man permanent am Ball bleibt. Wenn man wirklich erfolgreich werden will, muss man einem Schachverein beitreten und regelmäßig (mindestens 1 mal die Woche) zum Schachtraining gehen. Zusätzlich kann man sich im Eigenstudium weiterentwickeln.

## Grundlagen der Eröffnung

Bevor man sich mit theoretischen Abhandlungen beschäftigt, sollte man die grundlegenden Ziele der Eröffnung kennen.

### Ziele der Eröffnung

#### 1. Figuren entwickeln

Die wichtigste Aufgabe in der frühen Phase der Schachpartie ist es alle Figuren zu aktivieren. Getreu dem Motto "Gemeinsam sind wir stark" können so Schwächen beim Gegner ausgenutzt werden oder erfolgreiche Angriffe geführt werden. Ein Matt-Angriff mit nur Dame und Springer wird meistens scheitern. Kommen aber noch Läufer und Turm dazu, steigen die Möglichkeiten.

#### 2. Der Kampf ums Zentrum

Wer das Zentrum kontrolliert, kontrolliert auch die Partie. In der Eröffnung sollte es das Ziel sein die Zentrumsfelder (e4 d4 e5 d5) mit Bauern zu besetzen und mit Figuren zu kontrollieren.

#### 3. Den König in Sicherheit bringen

Die wichtigste Figur im Schach muss geschützt werden. Da die Zentrumsbauern (e und d-Bauern) meist nach vorn marschieren um das Zentrum zu besetzen, wird der König leicht angreifbar. Aus diesem Grund sollte man möglichst schnell den König mittels einer Rochade in Sicherheit bringen.

#### 4. Den Gegner an der Entwicklung hindern

Der Optimale Zug entwickelt die eigenen Figuren und hindert den Gegner daran seine zu entwickeln. Schafft man es z.B. zu verhindern, dass der Gegner die Rochade schafft, hat man gute Chancen den König im Zentrum erfolgreich anzugreifen.

### Merksätze die man so gut wie möglich beherzigen sollte

besetze das Zentrum

ziehe mit jeder Figur (möglichst) nur einmal

vermeide unnötige Bauernzüge

mache die Rochade

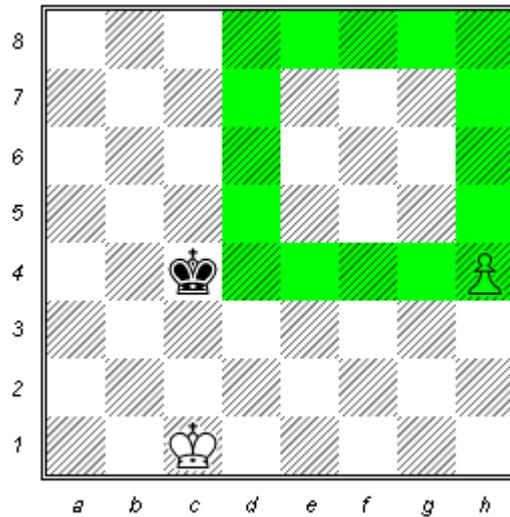
Springer stehen am Rand meist schlecht

all deine Figuren wollen mitspielen

## Die Regel vom Quadrat

Das Endspiel ist eine häufig vernachlässigte Phase des Schachspiels. In diesem Teil der Webseite möchte ich Ihnen einige wichtige Grundlagen näher bringen. Als erstes die Regel vom Quadrat.

Die Regel vom Quadrat lässt sich am Besten an Hand eines Beispiels erklären:



Schauen wir uns die Stellung mal an. Weiß hat einen Bauern mehr. Bis zum Einzugsfeld auf der achten Reihe sind es noch 4 Züge/Felder. Diese 4 Felder, plus das Feld auf dem der Bauer steht, spannen das Quadrat auf. Was hat es mit diesem Quadrat nun auf sich? Ganz einfach, steht der schwarze König nach seinem Zug nicht innerhalb des Quadrats, kann er den weißen Bauern nicht mehr aufhalten. Für die obige Stellung ist es also entscheidend wer am Zug ist. Ist weiß am Zug zieht er h5 und verkleinert damit das Quadrat (bis zur achten Reihe sind es nur noch drei Felder). Schwarz schafft es nicht mehr ins Quadrat. Beginnt Schwarz aber schafft er es! Nehmen Sie sich am Besten ein Schachbrett zur Hand und spielen Sie einige Beispiele durch. Denn durch praktische Übungen kann man sich vieles besser merken bzw. es verstehen.

## Stellungsanalyse im Schach

Wie oft haben Sie eine Partie schon remis gegeben? Haben Sie hierbei zuvor die Stellung analysiert, oder möglicherweise nur die Gedankengänge fortgesetzt, die Sie bereits während der ganzen Partie schon gehabt haben?

Mit Hilfe einer Stellungsanalyse ist es möglich, Vorteile und Nachteile der aktuellen Position zu bestimmen. So können z.B. neue Ideen entwickelt werden oder Schwachpunkte in der eigenen oder gegnerischen Stellung ermittelt werden. Nach dieser Analyse hat man eine gute Entscheidungshilfe, ob man wirklich remis machen sollte oder nicht.

Die Idee der Stellungsanalyse stammt vom ehemaligen Schachweltmeister Steinitz. Er unterscheidet die Analyse in zwei Elemente: statische und dynamische. Die statischen Elemente, sind über einen längeren Zeitraum immer gleich, die dynamischen hingegen gelten nur eine begrenzte Zeit.

Meiner Meinung nach kann und sollte man dynamische und statische Merkmale nicht trennen! Denn eine Bauernstruktur ist in vielen Stellungen z.B. nicht statisch (z.B. in der Grundstellung ist noch alles möglich). Aus diesem Grund bringe ich meinen Schülern die Stellungsanalyse ohne die Begriffe statisch und dynamisch bei. Jüngere Spieler verstehen dies unter Umständen eh nicht! Aber sie verstehen was offene Linien und Entwicklungsvorsprung sind.

Merkmale:

1. Material
2. Königsstellung
3. direkte Drohungen
4. Zentrum
5. Bauernstellung
6. Entwicklungsvorsprung
7. Figurenstellung
8. offene Linien
9. starke/schwache Felder
10. Raumvorteil