

Garri Kasparow



Schachmatt!

Mein erstes Schachbuch



Lehrbuch des Deutschen Schachbundes



Mit nur 22 Jahren wurde Garri Kasparow jüngster Weltmeister der Schachgeschichte. Unzählige Siege in den stärksten Turnieren der Welt folgten. Mehr als 20 Jahre lang führte Garri Kasparow, der im März 2005 überraschend seinen Rücktritt als Schachprofi erklärte, die Weltrangliste an. Der 13. Schachweltmeister hat für die Verbreitung des königlichen Spiels auf dem ganzen Erdball mehr als jeder andere vor ihm getan. Einer Herausforderung, der er sich auch mit der Herausgabe dieses Schachbuchs für Einsteiger verpflichtet fühlt.

Doch nun bist du am Zug, um mit diesem Buch eine spannende Reise in das wahrhaft fantastische Reich des Schachspiels zu unternehmen!



VORWORT



Du hältst ein Lehrbuch von Garri Kasparow in den Händen. Garri war von 1985 bis 2000 Schachweltmeister. Als er sich 2005 vom Turnierschach zurückzog, galt er immer noch als bester Spieler

in der Welt. Garri hat tolle Schachpartien gespielt, und sein Angriffsstil war gefürchtet.

Ich bin sicher, dass du dich mit diesem Buch dem besten Schachlehrer anvertraut hast, den man sich nur denken kann! Garri setzt sich weltweit für junge Menschen ein, um ihnen das Erlernen des Schachspiels zu ermöglichen.

Sei dir bewusst, dass dieses Buch etwas Besonderes ist und dass nicht jedes Kind eine solche Chance erhält! Ich würde mich sehr freuen, wenn ich eines Tages von deinen mit diesem Buch eingeleiteten Erfolgen lesen könnte. Viel Freude beim Lernen und Schachspielen!

Herbert Bastian
Präsident des Deutschen Schachbundes
von 2011 bis 2017

Inhalt

Die Grundlagen	4
Die Figuren und ihre Gangart	8
Notation	28
Sieg und Unentschieden	32
Mehr über die Figuren	36
Taktik	40
Schachmatt	52
Eröffnungen	60
Endspiele	70
Lösungen der Übungsaufgaben	80
Glossar	92

Figuren und Ausgangsstellung

Jeder Spieler erhält die gleiche Armee aus 16 Figuren:



Einen König:

Der König ist die wichtigste Figur. Verlierst du deinen König, so verlierst du die Partie! Also schütze ihn gut.



Zwei Läufer:

Der Läufer ist die einzige Figur, die nicht alle Felder auf dem Schachbrett erreichen kann. Einer der Läufer kann sich nur auf den hellen Feldern bewegen, der andere nur auf den dunklen.



Zwei Springer:

Der Springer ist die einzige Figur, die über andere „springen“ darf.



Zwei Türme:

Die Türme bewegen sich einfach auf den geraden Linien – das Schachbrett hoch und runter oder nach links und rechts.



Eine Dame:

Die Dame ist deine mächtigste Figur – pass gut auf sie auf! Merke dir, wo die Königin am Anfang steht: weiße Dame – weißes Feld, schwarze Dame – schwarzes Feld!



Die Teile des Schachbretts:

Reihen:

Reihen nennt man die waagrecht nebeneinander befindlichen Felder.

Linien:

Als Linien bezeichnet man die senkrechte oder vertikale Felderanordnung auf dem Brett.



Acht Bauern:

Der Bauer ist die schwächste Schachfigur. Aber er hat die Chance zu wahrhaft großen Taten – nur Bauern können nämlich in andere Figuren „umgewandelt“ werden.

Es ist sehr wichtig, dass du dir merkst, wie die Figuren am Anfang angeordnet werden.

Jede Armee steht zu Beginn auf den ersten beiden Reihen ihrer Seite, aber dort werden sie nicht lange bleiben. Wenn das Spiel beginnt, ziehen die Figuren schnell nach vorn, und der Kampf geht los!

Hier zwei Fehler, die Anfänger oft zu Spielbeginn machen:

- König und Dame werden falsch herum aufgebaut.
- Das Brett ist nicht richtig aufgestellt, wenn sich in der rechten Ecke ein schwarzes Feld befindet.

Was du wissen musst

Es gibt sechs verschiedene Schachfiguren: König, Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauer.

Jede Seite beginnt die Partie mit sechzehn Figuren.

Jede Partie fängt stets mit der gleichen Stellung an.

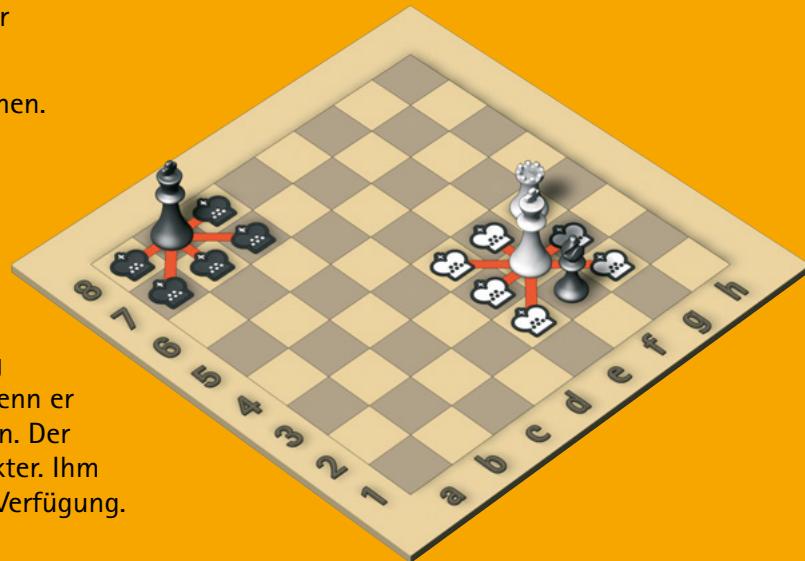
Der König

Der König ist deine wichtigste Figur. Du musst ihn gut beschützen. Wenn du den König verlierst – wenn er schachmatt ist – dann hast du die Partie verloren. Eine deiner wichtigsten Aufgaben zu Beginn der Partie besteht darin, für den König einen sicheren Platz zu finden.

Der König darf nicht geschlagen werden. Er besitzt deshalb keinen Tauschwert. Wenn er einen Tauschwert hätte, dann ungefähr den von Springer oder Läufer.

Die Gangart des Königs ist leicht zu erlernen. Er bewegt sich immer um ein Feld voran, und er darf in jede Richtung gehen, zur Seite, nach oben, nach unten oder schräg.

In diesem Diagramm hat der weiße König sieben verschiedene Zugmöglichkeiten, denn er kann auch den schwarzen Läufer schlagen. Der schwarze König ist dagegen eingeschränkter. Ihm stehen am Brettrand nur fünf Felder zur Verfügung.



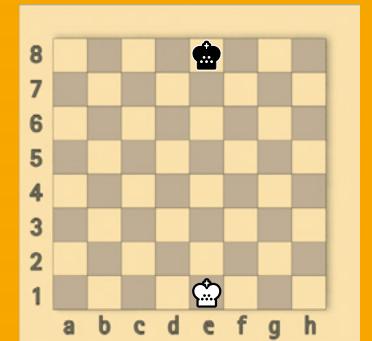
Wert: kein Tauschwert!

Stärken:

Im Endspiel – wenn sich weniger Figuren auf dem Brett befinden und die Gefahr eines Matts geringer ist – kann der König zu einer sehr starken Figur werden.

Schwächen:

In der Eröffnung und im Mittelspiel ist es sehr wichtig, dass der König sicher und von seinen Bauern und Figuren geschützt steht. Merke dir deshalb unbedingt diese einfache Regel!



Jeder Spieler beginnt mit einem König: der weiße steht auf e1, der schwarze auf e8.

Meistertipps für den König

Der König kann nicht geschlagen werden und hat daher keinen Tauschwert. Im Endspiel kann er jedoch genauso stark werden wie ein Springer oder Läufer.

Der König ist die Schlüsselfigur jeder Schachpartie. Das Ziel des Spieles besteht darin, den gegnerischen König matt zu setzen und den Kontrahenten gleichzeitig daran zu hindern.

Schach und Matt werden auf Seite 24 erklärt.

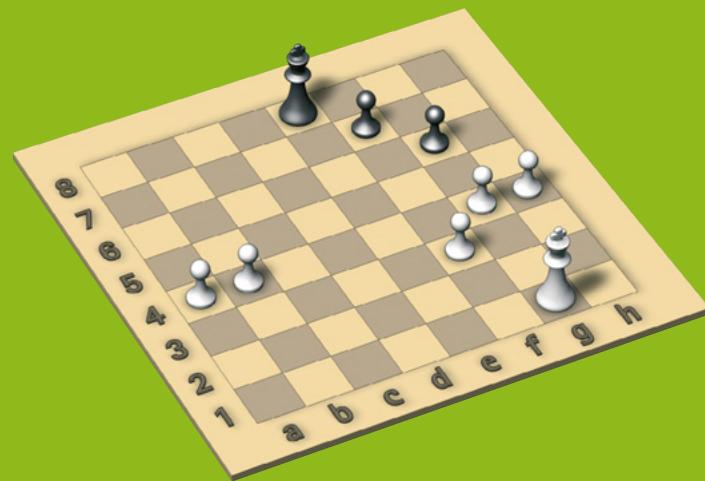
Der Sieg

Die Partie aufgeben:

Normalerweise endet eine Schachpartie zwischen zwei Gegnern, die gerade das Spiel erlernen, durch ein Matt. Auf höherem Niveau passiert das aber praktisch nie. In diesen Partien kommt irgendwann der Punkt, an dem die Niederlage nicht mehr abgewendet werden kann und das Weiterspielen keinen Sinn mehr macht. Das geschieht, wenn beispielsweise ein Matt droht, das nicht mehr verhindert werden kann, oder wenn eine Seite so viel Material verloren hat, dass sie keine Chance mehr hat, zurückzuschlagen. Zu diesem Zeitpunkt darf ein Spieler die Partie „aufgeben“. Dazu sagt er entweder schlicht „Ich gebe auf“ oder er legt dramatisch seinen König um.

Du solltest niemals zu schnell aufgeben. Schließlich bedeutet es, dass du alle noch so kleinen Chancen, die sich in der Partie noch bieten könnten, opferst. Aber wenn du erkennst, dass deine Stellung wirklich hoffnungslos ist, dann ist es besser, du ergibst dich sofort, anstatt dass du das unabwendbare Ende noch stundenlang hinauszögerst.

Hier sehen wir ein typisches Beispiel:



In diesem Endspiel hat Weiß drei Bauern mehr. Wie du schon weißt, können sich Bauern, wenn sie die gegnerische Grundreihe erreichen, in eine Dame umwandeln. Weiß wird dieses Ziel hier problemlos erreichen und dann mit der neuen Dame schnell matt setzen. Obwohl Schwarz noch einige Züge kämpfen kann, ist es die Mühe einfach nicht wert. Weiß kann hier keinen Fehler mehr machen, der grob genug wäre, dass er die Partie noch verlieren würde. Es ist also am besten, wenn Schwarz aufgibt und sich auf die nächste Partie konzentriert.

Auf Zeit gewinnen:

Praktisch jede Wettkampfpartie wird mit einer Schachuhr bestritten. Normalerweise steht dir eine bestimmte Anzahl von Minuten bzw. Stunden zu, in der du eine bestimmte Anzahl an Zügen ausführen musst. Du kannst die Anzahl deiner Züge immer kontrollieren, da du sie auf einem speziellen „Partieformular“ notierst. Eine typische Bedenkzeitregel lautet „40 Züge in zwei Stunden“. Wenn du jedoch die geforderte Zugzahl nicht innerhalb dieses Zeitlimits schaffst, dann hast du „auf Zeit verloren“ und die Partie ist vorbei. Es ist dann vollkommen egal, wie gut oder schlecht du stehst.

Die klassische Schachuhr hat ein Blättchen, das durch den Minutenzeiger hochgehoben wird, sobald er sich der 12 nähert. Wenn der Zeiger die Stundenmarkierung passiert, „fällt“ das Blättchen und zeigt damit an, dass die Zeit vorbei ist. Zunehmend wird mit digitalen Uhren gespielt, wo die restliche Bedenkzeit als Zahl angegeben ist.



Was du wissen musst

Wenn deine Stellung hoffnungslos wird und es keine richtige Möglichkeit mehr gibt, dass dein Gegner seine Position noch verderben könnte – dann ist es am besten, wenn du die Partie aufgibst. Spielst du Partien mit einer Schachuhr, dann passe immer auf, dass du nicht in „Zeitnot“ gerätst. Fällt nämlich dein Blättchen, bevor du die geforderte Anzahl an Zügen ausgeführt hast, dann hast du automatisch verloren.

Die Fesselung

Die Fesselung ist ein sehr wichtiges taktisches Mittel. Von einer Fesselung spricht man, wenn eine Figur nicht ziehen kann, weil durch ihren Wegzug eine wertvollere Figur dahinter geschlagen werden könnte.

Die wertvollere Figur dahinter ist oft der König, der, wie wir wissen, nicht durch einen eigenen Zug ins Schach gestellt werden darf. Die Figur, die hilflos in der Falle sitzt, bezeichnet man als „gefesselt“.

Fesselungen können nur von geradlinig ziehenden Figuren aufgebaut werden: Läufer, Türme und Damen. Es folgen zwei typische Beispiele. In beiden Fällen steht hinter der gefesselten Figur der König.

Was du wissen musst

Man spricht von einer Fesselung, wenn eine Figur niederen Wertes nicht ziehen kann, ohne dass sie eine hochwertigere hinter ihr entblößen würde.

Nur Läufer, Türme und Damen können Figuren fesseln.

Wenn es dir gelungen ist, eine Figur zu fesseln, dann suche immer nach Möglichkeiten, die gefesselte Figur weiter anzugreifen.



Der schwarze Springer ist auf der Grundreihe gefesselt. Er darf nicht ziehen, da sein König ansonsten im Schach stehen würde.



Der weiße Turm ist durch den schwarzen Läufer gefesselt. Auch diesmal darf der Turm nicht ziehen, da Weiß ansonsten im Schach stünde.

Eine harmlose Fesselung

Fesselungen treten sehr häufig und in jeder Partiephase auf. Oft sind sie harmlos, da der Gegner keinen Vorteil daraus ziehen kann.



Diese Stellung entsteht nach den Zügen 1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4. Man nennt diese Eröffnung Nimzowitsch-Indisch-Verteidigung. Mit seinem dritten Zug 3... Lb4 hat Schwarz den weißen Springer c3 gefesselt. Das stellt jedoch kein Problem für Weiß dar. Läufer und Springer sind gleichwertig, Weiß hat also nichts zu befürchten, wenn Schwarz auf c3 schlägt, solange der Springer gedeckt ist. Im Moment übernimmt diese Aufgabe der Bauer b2. Schwarz hat nicht einmal eine unmittelbare Drohung. Wenn Weiß wegen der Fesselung nervös wird, dann kann er den Springer mit 4. Dc2, 4. Db3 oder 4. Ld2 weiter stützen. Alle drei Möglichkeiten sind gut.

Die Macht der Fesselung

Du musst ganz doll aufpassen, wenn eine Figur von dir gefesselt ist, vor allem, falls dein Gegner sie weiter angreifen kann.



Hier hat Weiß gerade die Dame nach e2 gezogen und den schwarzen Springer gefesselt. Weiß droht, den Springer zu schlagen, so dass Schwarz ihn mit 1... d5 deckt. Jetzt nutzt Weiß die Kraft der Fesselung mit 2. d3 aus.



Der schwarze Springer geht verloren.

Kampf gegen Fesselung

Die beste Art, gegen eine Fesselung anzukämpfen: Versuche, sie zu unterbrechen! Nach 1... De7 (statt 1... d5) hätten wir diese Stellung:



1... De7 unterbricht die Fesselung. Der Springer kann wieder ziehen, da sein König nicht mehr im Schach steht. Die schwarze Position ist okay. Falls Weiß 2. d3 spielt, folgt 2... Sf6.



Weiß könnte zwar nun die schwarze Dame schlagen, würde dabei aber auch seine eigene verlieren.

„Schach sollte überall auf der Welt Schulfach werden!“

— Garri Kasparow

Garri Kasparow

SCHACHMATT!

Mein erstes Schachbuch

4. aktualisierte Neuauflage

mit einem Geleitwort von Herbert Bastian,
Präsident des Deutschen Schachbundes.

98 Seiten, durchgehend farbig, mit
zahlreichen Illustrationen und Diagrammen.

Fester Einband im Format 20 x 20 cm

ISBN 978-3-283-01031-7

€ (D) 15,- / € (A) 15,50 / sFr. 19.90

Erscheint April 2021



➔ Hast du Lust, deinen Vater oder deine Mutter Schachmatt zu setzen? Dann vergiss einmal für eine Weile alle Computerspiele – Schach ist nämlich für echte Spielefreaks das beste Brettspiel aller Zeiten!

➔ **SCHACHMATT!** ist das ideale Einstiegsbuch für alle Anfänger, weil es:

- alle wichtigen Regeln und Ziele erklärt
- alle Aspekte einer Schachpartie behandelt
- der beste Schachspieler aller Zeiten geschrieben hat

➔ **Garri Kasparow**, der wohl bekannteste Schachspieler der Welt, ist dein persönlicher Trainer. Lass dir von Garri zeigen, wie sich die Figuren König, Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauern bewegen, welchen Wert sie haben, wie sie dir beim Angriff und in der Verteidigung nützlich sein können!

Entdecke, wie du Figuren schlagen kannst, was eine Rochade ist, wie du deine Züge aufschreibst, wie du Schach bietest oder deinen Gegner matt setzt!

Du lernst Tricks und wie man Fallen stellt und wie du vermeidest, selber in eine Falle zu tappen.

➔ Garri wird dich auf deine erste Partie optimal vorbereiten, sei es gegen deine Eltern, gegen deine Freunde, gegen einen Computer, im Internet oder bei deinem ersten Wettkampf.



EDITION OLMS ZÜRICH



Edition Olms AG
Willikonstr. 10a
CH-8618 Oetwil am See/Zürich
Switzerland

Tel. +41(0)43/8449777
Fax +41(0)43/8449778
info@edition-olms.com
www.edition-olms.com