

Auf einen Blick

Über den Autor	7
Einführung	19
Teil I: Grundlagen des Schachspiels	25
Kapitel 1: Die Grundlagen des Schachs	27
Kapitel 2: Die Macht der Figuren	41
Kapitel 3: Die Elemente des Schachs verstehen	59
Kapitel 4: Angriff auf den König: Schach, Patt und Schachmatt	81
Teil II: Den Schachhorizont erweitern	97
Kapitel 5: Taktiken und Kombinationen im Nahkampf	99
Kapitel 6: Das Opfer: Wenn Geben seliger ist als Nehmen	125
Kapitel 7: Der Umgang mit Mattbildern	135
Kapitel 8: Mustererkennung	151
Kapitel 9: Bauernstrukturen erkennen und deuten	169
Kapitel 10: Spezialzüge	183
Teil III: Zeit zum Spielen – Ihre ersten Schritte auf dem Schachparkett	189
Kapitel 11: Wählen Sie Ihre Strategie: Die Spielprinzipien	191
Kapitel 12: Ein guter Start ins Spiel: Die Eröffnung	207
Kapitel 13: Im Mittelspiel vorankommen	229
Kapitel 14: Ein Abgang mit Stil: Das Endspiel	241
Teil IV: Betreten Sie das Parkett für Fortgeschrittene	259
Kapitel 15: Wettkampfschach und die dafür notwendige Etikette	261
Kapitel 16: Computerschach und Cyberspace	273
Kapitel 17: Die Notation	279
Teil V: Der Top-Ten-Teil	291
Kapitel 18: Die zehn berühmtesten Schachpartien	293
Kapitel 19: Die circa zehn besten Spieler aller Zeiten	321
Teil VI: Anhang	329
Anhang A: Glossar	331
Anhang B: Schachhilfsmittel	357
Anhang C: Chronik aller Schachweltmeister	361
Stichwortverzeichnis	363



Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	7
Über den Fachkorrektor	7
Einführung	19
Über dieses Buch	19
Wie man dieses Buch liest	20
Törichte Annahmen über den Leser	20
Wie dieses Buch aufgebaut ist	21
Teil I: Fundamentales	21
Teil II: Vertiefen Sie Ihr Schachwissen	21
Teil III: Lasst die Spiele beginnen	22
Teil IV: Themen für Fortgeschrittene	22
Teil V: Der Top-Ten-Teil	22
Teil VI: Anhang	22
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden	23
Wie es weitergeht	23
TEIL I	
GRUNDLAGEN DES SCHACHSPIELS	25
Kapitel 1	
Die Grundlagen des Schachs	27
Grundlegende Konzepte	27
Dinge, die man beachten muss, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen	28
Unterschiedliche Orte, an denen Sie spielen können	30
Plausch am Schachbrett: Ihr eigenes Brett und der Figurensatz	30
Das richtige Brett mit Figuren	31
Machen Sie sich mit Ihrem Schachbrett vertraut	32
Die Figurenaufstellung	36
Kapitel 2	
Die Macht der Figuren	41
Die Kopie eines Schlosses: Der Turm	42
Der mit der Wespentaille: Der Läufer	44
Die mit der runden Krone: Die Dame	47
Der Boss mit der kantigen Krone: Der König	49
Der in der L-Formation galoppiert: Der Springer	51
Der Fußsoldat der Offiziere: Der Bauer	53

Kapitel 3	
Die Elemente des Schachs verstehen	59
Unendliche Weiten: Der Raum	59
Verkrampfen Sie nicht!	60
Gewinnen Sie die Kontrolle!	60
Raumstrategien	60
Bekommen Sie das Beste für Ihr Geld: Material	64
Der Wert Ihrer Bauern und Figuren	64
Materialstrategien	65
Stellen Sie Ihre Puppen auf gute Felder: Entwicklung	66
Tempogewinn	67
Spielen Sie ein Gambit (vielleicht)	70
Den Boss schützen: Königssicherheit	70
Die Bauernstruktur	72
Die Unbesiegbaren: Freibauern	74
Beweglichkeit ist alles: Isolierte Freibauern	75
Auf offenen Linien zurückgelassen: Rückständige Bauern	76
Nur nebeneinander stark: Hängende Bauern	77
Die Unangenehmen: Doppelbauern	77
Linien im Sand: Bauernketten	78
Kapitel 4	
Angriff auf den König: Schach, Patt und Schachmatt	81
Angriff auf den gegnerischen König	81
Keine Fluchtmöglichkeit für den König: Schachmatt	84
Felder abschneiden mit König und Dame	85
Mattsetzen mit König und Turm	88
Schritt 1: Vorstoß des Königs mit der Absicht, Felder abzuschneiden	88
Schritt 2: Den gegnerischen König in Richtung Brettrand abdrängen	90
Schritt 3: Noch mehr Felder abschneiden	91
Schritt 4: Das Vorrücken des Königs und das Abschneiden von noch mehr Feldern	92
Schritt 5: Das Mattsetzen	94
TEIL II	
DEN SCHACHHORIZONT ERWEITERN	97
Kapitel 5	
Taktiken und Kombinationen im Nahkampf	99
Lernen Sie taktische Pläne kennen	99
Zwei auf einen Streich: Die Gabel	100
Die Fesselung	105
Zwingen Sie Ihren Gegner zu ziehen oder zu verlieren: Der Spieß	107
Der Abzugsangriff und der Doppelangriff	109
Der Umgang mit Abzugsschach und Doppelschach	111
Das Kombinieren von Zügen, um Ihren Fortschritt zu beschleunigen	113
Sie machen den Weg frei: Das Opfer	114

Verlocken Sie Ihren Gegner: Die Hinlenkung. 117
 Lenken Sie eine Figur des Gegners von einem Schlüsselfeld weg 119
 Überlasten Sie eine Figur, um eine andere zu schwächen 122

Kapitel 6
Das Opfer: Wenn Geben seliger ist als Nehmen 125

Das Opfer, um einen kleinen Vorteil in der Entwicklung zu erhalten:
 Das Gambit 126
 Das Läuferopfer 128
 Sofortige Belohnung: Das Scheinopfer 130
 Ein strategischer Zug für den Geduldigen: Das echte Opfer. 132

Kapitel 7
Der Umgang mit Mattbildern 135

Vorsicht auf der Grundreihe: Das Grundreihenmatt 137
 Die Schöne und das Biest: Mattbilder mit Dame und Bauer. 138
 Hoch zu Ross: Mattbilder mit Dame und Springer 143
 Mit Läufer und Turm alles plattmachen. 147

Kapitel 8
Mustererkennung 151

Die Analyse von Stellungen auf dem Schachbrett 152
 Die Französische Verteidigung und ihre spezifische Bauernstellung 154
 Typische Bauernstrukturen mit Abstammung aus der
 Französischen Verteidigung 157
 Endspielmotive im Fokus 161
 Der Turmtransfer 162
 Der Brückenbau 165

Kapitel 9
Bauernstrukturen erkennen und deuten 169

Die Wichtigkeit der Bauernstrukturen 169
 Wie Bauernstrukturen die Partie beeinflussen. 170
 Nutzen Sie Ihre Bauern zu Ihrem Vorteil 171
 Die Einbeziehung des Läufers: Das Fianchetto 172
 Ein Blick auf die Stärken des Fianchetto 173
 Ein Blick auf die Schwächen des Fianchetto 173
 Eine Variante des Sizilianers: Der Drachen 174
 Die Vorteile des Drachen 174
 Die Nachteile des Drachen 175
 Trainieren Sie die Flexibilität Ihrer Bauern: Das Scheveninger System 175
 Das Scheveninger-System. 176
 Der Stonewall 177
 Dem Stonewall vertrauen: Seine Stärken. 178
 Mit den Schwächen des Stonewalls leben 178
 Die Erschaffung einer Megafestung im Zentrum: Der Doppelte Stonewall 178
 Die Vorteile des Doppelten Stonewalls. 179
 Die Nachteile des Doppelten Stonewalls 179

14 Inhaltsverzeichnis

Die passende Farbe zu den Zentrumsfeldern: Der geschlossene Engländer	179
Die Vorteile des geschlossenen Englisch	180
Pläne im geschlossenen Englisch.	181
Ein kurzer Einblick in den Nimzo-Botwinnik	181
Die Vorteile des Nimzo-Botwinniks	182
Die Nachteile des Systems	182

Kapitel 10 Spezialzüge 183

Das Schlagen im Vorübergehen: en passant.	183
Das Schlagen en passant	184
Bauernumwandlung: Der Weg zur Beförderung	185
Schützen Sie Ihren König und bringen Sie Ihren Turm auf Trab: Die Rochade	187

TEIL III ZEIT ZUM SPIELEN – IHRE ERSTEN SCHRITTE AUF DEM SCHACHPARKETT 189

Kapitel 11 Wählen Sie Ihre Strategie: Die Spielprinzipien 191

Der Kampf um das Zentrum	192
Der Figurenabtausch.	197
Der Minoritätsangriff – Mit wenig viel erreichen.	198
Schlüsselfelder eröffnen die Tür zum Vorteil	200
Die Blockade – Betreten verboten!	204

Kapitel 12 Ein guter Start ins Spiel: Die Eröffnung 207

Die Entwicklung Ihrer Figuren	208
Die Kontrolle des Zentrums	208
Achten Sie auf Ihren Gegner!	208
Folgen Sie den Grundprinzipien!	209
Greifen Sie die Figuren Ihres Gegners an!	209
Eröffnungszüge: Der erste Zug	210
Der gute Eröffnungszug	210
Der nicht ganz so gute Eröffnungszug	212
Ehrenrettung für einen schwachen Eröffnungszug	213
Das Studium gebräuchlicher Eröffnungszüge	214
Offene Eröffnungen.	215
Andere Schwarze Gegenzüge (außer 1. ...e5).	222
Ladys first: Eröffnungen durch den Doppelschritt der d-Bauern.	224
Das Damengambit	224
Die Slawische Verteidigung.	225
Die Indischen Verteidigungen	225

Kapitel 13	
Im Mittelspiel vorankommen	229
Wenn Sie das Mittelspiel erreichen	229
Das Entwickeln eines Plans für das Mittelspiel	230
Schätzen Sie die Stellung ein	230
Ziehen Sie einen Vorteil aus der Bauernstruktur	231
Effektive Wege, um den Minoritätsangriff zu nutzen	235
Die Kunst des Angriffs im Mittelspiel	236
Angriffstypen (von der Sorte, gegen die Sie sich nicht gerne verteidigen würden)	237
Prinzipien, die Sie sich merken sollten	237

Kapitel 14	
Ein Abgang mit Stil: Das Endspiel	241
Die Perspektive des Endspiels	242
Wichtige Prinzipien der allgemeinen Endspiele	242
Bauernendspiele: Die Kleinen kommen groß raus	243
Freund oder Feind: Die Opposition	245
Wenn jede Seite mehr als einen Bauern hat	249
Verwenden Sie einen Bauern, um zwei in Schach zu halten	249
Ziehen Sie einen Bauern vor, der kein Gegenüber hat (Kandidat voran)	250
Schaffen Sie sich einen Freibauern	251
Die Endspiele, die angeblich immer remis enden: Turmendspiele	253
Springer und Läufer: Leichtfigurenendspiele	254
Das Mittelalter auf dem Brett: Springer gegen Springer	256
Nur die Härtesten überleben: Springer gegen Läufer	257
Läufer gegen Läufer	258

TEIL IV

BETRETEN SIE DAS PARKETT FÜR FORTGESCHRITTENE

259

Kapitel 15	
Wettkampfschach und die dafür notwendige Etikette	261
Übung macht den Meister: Werden Sie Mitglied in einem Schachverein	261
Grundlagen des Turnierschachs	262
Achten Sie auf Ihre Zeit und Ihre DWZ	263
Freunden Sie sich mit den unterschiedlichen Turnierarten an	264
Das Schweizer System	264
Das Rundenturnier	265
Das Match	265
Internationales Turnierschach	265
Die Überbrückung langer Distanzen: Fernschach	267
Gute Manieren: Die Schachetikette	267
Wann Sie aufgeben sollten	268
Anbieten eines Remis	269
Seien Sie vorsichtig, was Sie anfassen	270

16 Inhaltsverzeichnis

J'adoube und Ähnliches	271
Behalten Sie Ihre Snacks für später	271
Die schlechtesten Verlierer der Schachgeschichte	272

Kapitel 16 Computerschach und Cyberspace 273

Computer gegen Mensch	273
Der Triumph der Zahlenfresser	274
Ein Weltmeister geht gegen IBMs Deep Blue baden	275
Schach spielende Computerprogramme	275
Schachdatenbanken	276
Elektronische Schachlehrer	276
Schach online spielen	276

Kapitel 17 Die Notation 279

Die Verfolgung der Schachfiguren	280
Wie man eine Partie aufschreibt	280
Die Notation einer typischen Partie	280
Wie man das Schlagen darstellt	282
Einen Abtausch und eine Rochade notieren	284
Die Notation einer Bauernumwandlung	286
Zweideutigkeiten (Welcher Springer, um Himmels Willen?)	286
Die Kommentierung einer Partie nach Spielende	288
Schach in der Zeitung	288

TEIL V DER TOP-TEN-TEIL 291

Kapitel 18 Die zehn berühmtesten Schachpartien 293

Die Partien verstehen	293
Adolf Anderssen (1818–1879), Deutschland gegen Lionel Kieseritzky: Die unsterbliche Partie	294
Adolf Anderssen (1818–1879), Deutschland gegen J. Dufresne: Die Immergrüne Partie	296
Paul Morphy (1837–1884), USA gegen Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isouard	298
Wilhelm Steinitz (1836–1900), Österreich gegen Kurt von Bardeleben	300
Georg Rotlevi gegen Akiba Rubinstein (1882–1961), Polen	302
Deep Blue gegen Garri Kasparow (geb. 1963), Russland	304
Garri Kasparow gegen die Welt	306
Vladimir Kramnik (geb. 1975), Russland gegen Viswanathan Anand	308
Viswanathan Anand gegen Magnus Carlsen: Ein neuer Schachstern geht auf	312
AlphaZero gegen Stockfisch 8: Der Kampf der Maschinen	315

Kapitel 19**Die circa zehn besten Spieler aller Zeiten 321**

Garri Kasparow (geb. 1963), Russland	321
Anatoly Karpow (geb. 1951), Russland	322
José Raúl Capablanca (1888–1942), Kuba	322
Robert James (Bobby) Fischer (1943–2008), USA	322
Emanuel Lasker (1868–1941), Deutschland	323
Wilhelm Steinitz (1836–1900), Österreich	323
Alexander Aljechin (1892–1946), Russland	323
Michail Botwinnik (1911–1995), Russland	324
Michail Tal (1936–1992), Lettland	324
Wladimir Kramnik (geb. 1975), Russland	325
Viswanathan Anand (geb. 1969), Indien	325
Magnus Carlsen (geb. 1990), Norwegen	325
Weitere Weltmeister	326
Die stärksten Spieler, die niemals Weltmeister wurden	327
Paul Morphy (1837–1884), USA	327
Michail Tschigorin (1850–1908), Russland	327
Siegbert Tarrasch (1862–1934), Deutschland	327
Harry Nelson Pillsbury (1872–1906), USA	328
Akiba Rubinstein (1882–1961), Polen	328
Samuel Reshevsky (1911–1992), Polen	328
Paul Keres (1916–1975), Estland	328
Viktor Kortschnoi (1931–2016), Russland	328

TEIL VI**ANHANG 329****Anhang A: Glossar 331****Anhang B: Schachhilfsmittel 357**

Schachbücher für Einsteiger	357
Siegbert Tarrasch: Das Schachspiel	357
Edmar Mednis: Spiele gute Eröffnungszüge	357
Max Euwe, Walter Meiden: Meister gegen Amateur	357
Sie suchen einen Schachverein in Ihrer Nähe?	357
Schachakademien	358
Schachreisen	359
Schachversand/Schachverlag	359

Anhang C: Chronik aller Schachweltmeister 361**Stichwortverzeichnis 363**

