

Besser Schach spielen

Sven Spickermann

13. April 2019

1 Einführung

Es gibt sehr viele Ansätze und (auch gute) Bücher und Ratschläge, um besser zu werden. Jede Schachspielerin und jeder Schachspieler geht ihren oder seinen eigenen Weg und nicht für Alle ist jeder Ratschlag gleich gut. Ich will dennoch versuchen, das herauszuarbeiten, was mir und anderen geholfen hat, welche Vorschläge in meine Augen nützlich und welche weniger nützlich sind.

Der Text richtet sich sowohl an Leute, die gerade die Regeln gelernt haben als auch an solche, die schon Jahre lang spielen und an alle, die irgendwo dazwischen anzusiedeln sind. Ich würde mich freuen, wenn er jemandem dabei helfen kann, mehr Spaß am Spiel und mehr Partien zu gewinnen.

Die hier geschilderten Punkte sollen eine Art „Grundgerüst des Lernens“ darstellen und es gibt natürlich viele weitere, auch sinnvolle, Ressourcen, um besser zu werden. Am Ende des Textes habe ich einige von ihnen aufgeführt. Man kann nach meiner Erfahrung allerdings bereits sehr weit mit dem hier Geschilderten kommen, jedenfalls im Rahmen des „normalen Vereinsniveaus“ (bis etwa 1700-2000 DWZ). Ich wage zu behaupten, dass mehr oder weniger jede/r in diesem Spielstärkebereich die meisten der Dinge macht, die in diesem 21-Seiten-Monstrum erklärt werden.

Um möglichen Mißverständnissen vorzubeugen: Der Autor dieser Zeilen ist kein Meisterspieler, spielt aber selbst in dem Ziel-Spielstärkebereich und glaubt, halbwegs verstanden zu haben, was man braucht, um dorthin zu kommen. **Der Text ist als Hilfsangebot gedacht und nicht als Voraussetzung, um einen Schachclub zu betreten. Es ist völlig okay, sogar ohne Kenntnis der Regeln zu uns zu kommen – wir helfen gern.** Gleiches gilt bei Unklarheiten oder Fragen zum Text oder allgemein zum Schachspiel.

Das Wichtigste zuerst: Gerade am Anfang gibt es keine effektivere Lernmethode als Erfahrung am Brett zu sammeln und aus Fehlern zu lernen. Wenn man die Regeln kennt (und zwar alle), ist es darum gut, erste Erfahrungen zu sammeln, indem man einfach spielt. Je früher und je mehr, desto besser. Siegbert Tarrasch, ein berühmter Schachspieler des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts, der gute, wenn auch etwas dogmatische Lehrbücher zum Schach schrieb¹, war dagegen der Meinung, dass das Spielen von Partien im Anfängerstadium der sichere Weg zur „Stümperschaft“ sei und man daher zuerst sein Buch gründlich lesen sollte und danach als bereits starker Spieler einsteigen könne. Mit Sicherheit kann ich sagen, dass das Spielen von Partien im Anfängerstadium der sicherste Weg ist, um Spaß am Spiel zu haben!

2 Werte und Täusche von Figuren

Es ist definitiv nützlich, den Wert des Materials zu kennen. Damit ist nicht etwa der finanzielle Wert des Schachbretts und des Figurensatzes gemeint, sondern der spielinterne Wert der Figur. Im Schachspiel wird der Wert einer Figur häufig im Vergleich zum Wert eines Bauern angegeben. In der Folge werden als „Figuren“ nur noch die Nicht-Bauern bezeichnet, die Bauern werden dagegen –überraschenderweise– als „Bauern“ bezeichnet. Zwar hängt der Wert einer Figur auch von der aktuellen Position und dem Zusammenspiel mit anderen Figuren ab, jedoch gibt es Richtwerte. Ganz grob sind Springer und Läufer jeweils etwas mehr als drei Bauern wert, der Turm 5 und die Dame etwas weniger als 10. Das ist deshalb wichtig, um zu entscheiden, welcher Abtausch gut ist und welcher nicht. Turm gegen Springer zu tauschen ist beispielsweise vorteilhaft für die Seite, die den Turm gewinnt. Springer plus Läufer sind etwas mehr wert als Turm und Bauer. Springer

¹z.B. „Das Schachspiel“

und zwei Läufer sind etwa soviel wert wie eine Dame oder zwei Türme. Eine Figur (Dame, Turm, Läufer und Springer) oder einen Bauern für gar nichts zu bekommen ist natürlich das beste Geschäft.

Die weitaus schwierigere Frage ist die, welche materiell gleichwertigen Tausche gemacht werden sollten. Das hängt stark von der Spielstellung ab, ist aber für den Anfänger glücklicherweise keine wichtige Frage, da die Spiele nicht dadurch entschieden werden, sondern durch Figuren, die vom Brett fliegen. Generell ist bei gleichwertigen Tauschen aber das **3F-Prinzip** von Großmeister Maurice Ashley zu empfehlen: „**F**abulous, **F**orced or **F**orget about it“, d.h. wenn ich keinen klaren Vorteil bekomme und auch nicht gezwungen bin zu tauschen, sollte ich es nicht tun. Wenn ich dagegen bereits eine Figur mehr habe, sind Tausche von Figuren (aber nicht unbedingt von Bauern) zu empfehlen.

Für den Anfang ist es aber viel wichtiger, Material zu gewinnen, bzw. nicht zu verlieren, als materiell gleichwertige Tausche richtig einschätzen zu können.

3 Gründliches Nachdenken, Fehler, lange Partien und die richtigen Gegner

Regelmäßig zu spielen ist wichtig, um besser zu werden. Dabei ist vor allem wichtig, dass auch Partien dabei sind, die konzentriert gespielt werden. Das heißt, dass man die Entscheidungen, die man trifft, ernst nimmt, geduldig spielt und es vermeidet, „einfach so irgendwas zu spielen“. Anfangs wird sich das kaum vermeiden lassen und man sollte auch keine Angst haben, Fehler zu machen und Dinge auszuprobieren, aber idealerweise gibt es beim Spiel so etwas wie einen Denkprozess bei jedem Zug und nicht viele „automatisch gespielte“ Züge. Selbst vor einem scheinbar selbstverständlichen Zurückschlagen schadet es nichts, vorher kurz innezuhalten. Muss ja keine halbe Stunde sein.

Keine Angst vor Fehlern und davor, Dinge auszuprobieren! Auch eine Niederlage kann einen guten Gewinn an Erfahrung darstellen. Eigene Fehler sind eine Hauptquelle des Lernens, gegnerische Fehler eine Hauptquelle der Freude. Oder wie der für seinen Humor berühmte russische Schachmeister Savielly Tartakower sagte: „Es ist stets günstiger, die Steine des Gegners zu opfern.“

Um die eigenen Fehler in einen Vorteil umzuwandeln, muss man sich mit ihnen gezielt beschäftigen. Wenn ich eine Partie verliere, bin ich solange nicht zufrieden, bis ich weiß, welchen Fehler ich gemacht habe und eine Idee habe, wie ich den zukünftig vermeiden kann. Dann leite ich Schritte in die Wege, um in der Hinsicht was zu tun. Wer eigene Fehler schnell erkennt und etwas dagegen unternimmt, kann es kaum verhindern, besser zu werden, auch wenn Durststrecken unvermeidlich sind.

Das alles wird nicht dadurch leichter, wenn man die ganze Partie in 5 Minuten oder weniger absolviert (sogenannte Blitzpartien). Deshalb ist es wichtig, sich Zeit zu nehmen und entweder Partien mit langen Bedenkzeiten zu spielen oder ohne Uhr zu spielen. Zumindest, was die ernstesten Partien² angeht, die die Grundlage des Fortschritts sein sollten.

Gegen wen sollte man spielen? Gegen jeden, der möchte, aber es ist gut, wenn es häufig gegen stärkere Spieler ist. Dabei sollten sie meistens so stark sein, dass man eine Chance hat, aber sich anstrengen muss. Auf diese Weise führt ein besseres Spiel zu besseren Ergebnissen. Beim Spiel gegen viel stärkere Gegner führt besseres Spiel oft dazu, dass man einfach auf komplizierte Art verliert, obwohl man viel besser gespielt hat als sonst. Spielt man hingegen gegen viel schwächer Spieler kann man sich mehr Fehler erlauben und dennoch gewinnen und es fehlt wieder eine starke Motivation, sie zu vermeiden.

Es ist aber dennoch gut auch gegen leicht schwächere Spieler zu spielen, um umgekehrt zu lernen, wie man Fehler ausnutzt und einen Vorteil „nach Hause bringt“. Eine wichtige Methode dabei ist das Tauschen gleichwertiger Figuren bei großem materiellen Vorteil und das Spiel einfach zu halten.³ Wenn das Spiel komplizierter ist, kann es zu mehr überraschenden Wendungen kommen. Deshalb ist es umgekehrt ein sinnvolles Ziel in einer eigentlich schon „verlorenen Partie“, das Spiel kompliziert zu halten, um dem Gegner Gelegenheiten zu bieten, Fehler zu begehen.

Geeignete Gegner lassen sich in einem Schachverein finden, z.B. bei uns. Natürlich gibt es auch das Internet und dort gibt es auch gute Server, aber ein Verein hat neben der sozialen Dimension (echte Menschen aus Fleisch und Blut) auch den Vorteil, dass man hier mit dem Gegner über das Spiel

²so ernst man ein Brettspiel überhaupt nehmen möchte

³Bei einer Mehrdame ist es sogar oft angebracht, einen Turm gegen eine Leichtfigur zu geben, weil die Vereinfachung den damit verbundenen Materialverlust mehr als kompensiert.

reden und Fragen stellen kann. Wir beißen nicht und würden uns über Deinen/Ihren Besuch sehr freuen!

4 Drei Grundprinzipien für Anfänger

Wenn Spielen die Praxis ist, die unverzichtbar ist, so ist Lernen von Prinzipien und vor allen Dingen das Trainieren mit praxisnahen Übungen die andere Seite der Medaille. Was man hinterher erreichen möchte, ist eigenes Können, aber ohne Wissen geht das nicht.

Es gibt Schachtheorie wie Sand am Meer und hunderte, wenn nicht gar tausende von Büchern. Glücklicherweise kommt man schon sehr weit mit einigen wenigen Grundprinzipien und dem Üben einer bestimmten Art von Mustererkennung, wenn man es mit Spielen und dem Lernen aus Fehlern verbindet.

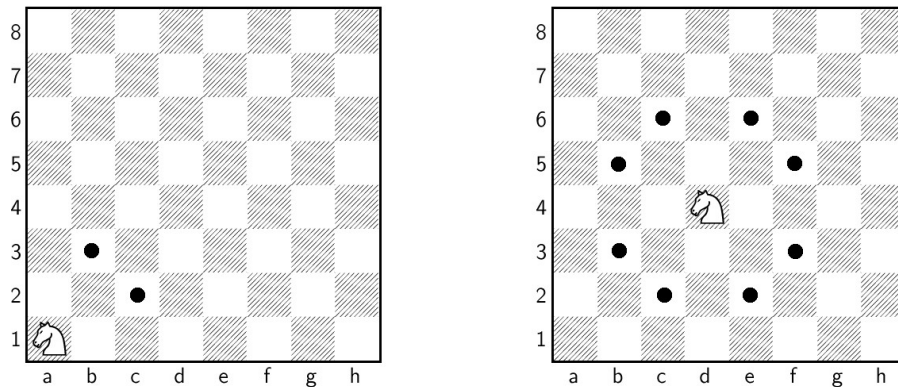
4.1 Die Eröffnung: Figurenentwicklung, Zentrumskontrolle und Rochade (Königssicherheit).

Konkret bedeutet Figurenentwicklung, keine Figur⁴ mehr als einmal zu ziehen, bevor nicht jede andere Figur einmal gezogen wurde, außer man verliert oder gewinnt sonst sicher Material. Der Grund dafür ist, dass die Figuren ins Spiel gebracht werden sollen. Man will ja gewinnen und idealerweise den gegnerischen König matt setzen. Ohne Figuren wird das schwierig und wenn der Gegner die eigenen Figuren entwickelt, wird man sich schnell in der Unterzahl wiederfinden, wenn man nur wenige Figuren benutzt. In zweiter Linie ist dann wichtig, was die besten Felder für die Figuren sind, aber in erster Linie ist wichtig, sie überhaupt zu ziehen.

Das Zentrum sind die Felder d4,e4,d5 und e5 (das sind die vier zentralen Felder). Dieser Bereich des Bretts ist deshalb so wichtig, weil fast alle Figuren von dort viel mehr Felder erreichen können, als vom Rest des Bretts aus. Am Anschaulichsten wird das, wenn man einen Springer in die Ecke stellt und erreichbare Felder zählt (2) und ihn dann auf eines dieser Felder stellt und wieder zählt (8) (siehe Abbildung 1). Die Figuren können zentral also mehr tun, sie sind dort aktiver. Die eigenen Figuren aktiv zu stellen, ist generell ein wichtiges Ziel im Spiel und eine gute Eröffnungsphase schafft die Voraussetzung dafür.

⁴zur Erinnerung: damit sind nicht die Bauern gemeint

Abbildung 1: Das Zentrum bietet mehr Möglichkeiten.



Die Rochade ist wichtig, den eigenen König in Sicherheit zu bringen. Wenn er in der Mitte der Grundreihe stehen bleibt, kann er bald angegriffen werden. Das hat vor allem auch mit den Bauern zu tun, auf die wir gleich noch zu sprechen kommen werden.

Die Zentrumsbauern (auf der d und e Linie) werden so gut wie in jedem Spiel nach vorn bewegt und damit entstehen Lücken in der Königssicherheit. Das ist temporär nicht zu vermeiden, aber um diese für den König riskante Zeit möglichst kurz zu halten, bitte schnell rochieren! Nach der Rochade wird der König von einer Bauernreihe geschützt, die der Gegner nicht mal eben so zur Seite räumen kann. Der Gegner soll arbeiten müssen, um zu gewinnen, wir hingegen wollen es möglichst leicht haben.

Ausführlicher Beschäftigung mit der Eröffnungstheorie (welche konkreten Zugfolgen am Anfang der Partie gut sind) würde ich lange Zeit aus dem Weg gehen. Es ist besser, allgemein anwendbare Prinzipien zu lernen, als spezielle und aufwändige Varianten, die nur im Kontext dieser Prinzipien überhaupt Sinn machen. Es schadet nichts, sich etwas Theorie anzuschauen, aber ich würde es nicht allzu ernst nehmen. Eröffnungsvorteile sind meistens weniger wert als ein Bauer. Fähiger darin zu werden, Bauern und Figuren zu gewinnen ist eine viel bessere Investition der eigenen Zeit als unverstandene Varianten auswendig zu lernen.

4.2 Das Mittelspiel: Drohungen ignoriert man auf eigene Gefahr und am Besten gar nicht

Natürlich will man den Gegner mattsetzen. Das ist das Schönste. Aber am Zweitschönsten ist es, wenn man Material gewinnen kann. Dem Gegner Figuren wegzunehmen klingt sehr primitiv und das ist es auch. Die Mittel und Wege dazu können allerdings beliebig kompliziert werden. Es gibt im Schach zum Glück aber einfache Muster, aus denen sich die komplizierten zusammensetzen.

Am Anfang (des eigenen Schach-Wegs, nicht der Partie) wird es oft die Möglichkeit geben, ungedeckte gegnerische Figuren oder Bauern zu schlagen. Diese Möglichkeit sollte wahrgenommen werden, ebenso sollte vermieden werden, dem Gegner Material zu schenken.

Es ist generell eine gute Idee, sich vor jedem Zug zu fragen: Wenn mein Gegner jetzt nochmal dran wäre, was könnte sie oder er jetzt spielen? Gar nicht mal „welchen Plan hat er oder sie?“ oder etwas derart kompliziertes, sondern eher: „Welche Möglichkeiten gibt es, Schach zu sagen, von mir etwas zu schlagen oder eine Drohung aufzustellen?“

Gerade das Erkennen von Drohungen erfordert dabei anfangs Übung. Hierbei muss man die Wirkungslinien seiner Figuren und die des Gegners auch über eigene und gegnerische Figuren hinweg im Auge behalten, denn die im Augenblick noch auf der Wirkungslinie störenden Figuren können im Spielverlauf schnell durch Wegziehen/-schlagen den Wirkungsweg freigeben.

Jeder Zug, den ich aufs Brett bringe, muss eine Antwort auf jedes mögliche Schachgebot (oder sogar Matt), jede Schlagmöglichkeit und jede Drohung des Gegners beinhalten, sonst spielen wir eher eine Art Roulette bzw. wir hoffen einfach, dass der Gegner nichts in der Hinterhand hat, was gefährlich sein wird. Wir wollen aber Sicherheit im Urteil! Zumindest so gut es geht.

Der amerikanische Schachlehrer Dan Heisman hat diese beiden Arten Schach zu spielen als „Hope Chess“ (Hoffnungs-Schach, weil man hofft, dass der Gegner einem nichts tut) und als „Real Chess“ (echtes Schach, bei dem man sicher ist und gründlich geprüft hat, dass der Gegner einem nichts tun kann, bevor man selbst zieht) bezeichnet. „Echtes Schach“ ist viel besser, wenn auch für jeden manchmal und für die meisten oft ein unerreichtes Ideal.

Welche Züge kommen in Betracht?

Drehen wir die vorherige Frage einfach um: Welche Möglichkeiten habe ich selbst, meinen Gegner ins Schach zu setzen, eine Figur/Bauern zu schlagen oder etwas zu drohen, vielleicht sogar Schachmatt zu sagen? Es ergeben sich bei diesen Überlegungen einige Züge als Kandidaten und bei jedem davon muss die Frage aus dem letzten Abschnitt beantwortet werden. Zum Einen die Schachs, Schlagmöglichkeiten und Drohungen aus dem Zug des Gegners, aber auch die durch die eigene Zugidee entstehenden neuen Möglichkeiten des Gegners. Dieser Prozess wird in einem späteren Abschnitt zum Denkprozess noch genauer beschrieben werden.

Es gibt auch weitere mögliche Züge ⁵, die mit längerfristigen Plänen zu tun haben (für einen selbst wie für den Gegner), aber was ich oben geschildert habe, ist erstmal viel wichtiger als alle möglichen mehr oder minder komplizierten Pläne oder strategischen Prinzipien. Denn die Zukunft wird man nicht erreichen, wenn man die Gegenwart nicht überlebt. Egal, wie gut die Pläne sind.

Es ist äußerst schwierig und es ist völlig normal, dass es lange Zeit (Monate bis Jahre) dauert, bis dies mehr oder weniger erfolgreich in Fleisch und Blut übergegangen ist. Perfektion gibt es nicht. Gerade deshalb ist aber wichtig, früh damit anzufangen und in der Hinsicht sogar ein bißchen streng mit sich selbst zu sein. Zu lernen, sich diese Fragen wirklich bei jedem Zug zu stellen, ist viel einfacher, als sie jedes Mal korrekt zu beantworten. Erste Fortschritte erkennt man zum Glück viel schneller und jeder Mensch macht Fehler!

4.3 Mustererkennung ist das A und O

Wie kann man in diesem unübersichtlichen Schachbrett-Dschungel voller Variantenbäume erkennen, welche Drohungen, Schach- und Schlagmöglichkeiten vorhanden sind? Auch das ist anfangs sehr, sehr schwer (fast unmöglich, weil es so viele Möglichkeiten gibt) und zeitaufwändig. Zum Glück gibt es Muster, die man erlernen kann: Doppelangriffe, Deckungsbeseitigung, Fesselungen, Spieße, Abzugsangriffe und ein oder zwei weitere Muster, sowie die ganzen Mattmotive. Dies alles hat häufig mit der Thematik der Überlastung zu tun: Figuren, die zuviel auf einmal tun müssen oder zuviele Drohungen, um sie abzuwehren oder zu wenig Zeit, um alles zu tun, was zu tun ist.

⁵Mögliche Züge werden auch „Kandidatenzüge“ genannt, da sie Kandidaten für den letztlich gespielten Zug darstellen

Hierbei gibt es zwei Stufen des Lernens. Die erste ist, sich in Ruhe diese Muster anzusehen (Beispiele in Abbildung 2) und sie zu verstehen. Dafür gibt es viele Online-Ressourcen und auch gute Bücher. Das geht in relativ kurzer Zeit.

Der zweite Schritt, um dieses abstrakte Wissen in spielerisches Können und Erkennen umzusetzen - und es ist wichtig, dies im Spiel schnell zu erkennen, denn das Erstellen dieser Listen ist ja nur der erste Schritt der Zugentscheidung - ist, diese Mustererkennung zu trainieren. Das ist dann das eigentliche Taktiktraining und es ist wesentlich aufwändiger als das bloße Kennenlernen der Motive. Dafür gibt es Aufgaben in Schachzeitschriften, Bücher, aber auch Online-Ressourcen, wie etwa www.chesstempo.com. Ich würde dabei empfehlen, sich auf recht leichte Aufgaben zu konzentrieren und darauf, diese recht schnell lösen zu lernen.⁶

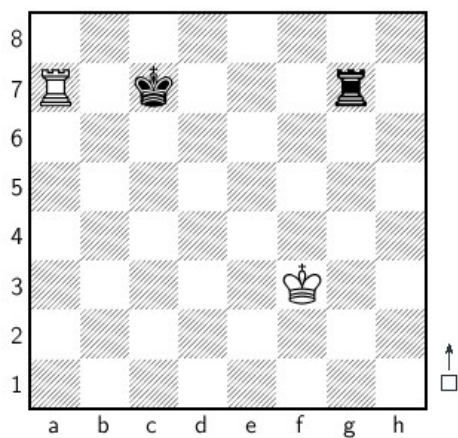
Für effektives Taktiktraining ist es sinnvoll, es regelmäßig zu wiederholen, vielleicht sogar täglich. Es ist jedenfalls sinnvoller und weniger stressig, oft einige Aufgaben zu lösen als extrem viele Aufgaben extrem selten. Hier zeigt sich auch ein weiterer Vorteil dessen, relativ leichte Aufgaben als Übungsmaterial zu benutzen: Es ist weniger anstrengend.

Am Anfang des Weges kann man natürlich sowieso nur einfache Aufgaben lösen, weil der Rest einfach zu schwer ist, aber auch später würde ich dabei bleiben, selbst wenn man besser geworden und schwerere lösen kann. Dies vor allem deshalb, weil die komplizierten sich aus den einfach zusammensetzen und es für die „Drohliste“ erstmal wichtiger ist, die Züge schnell zu sehen, als schnell beurteilen zu können, ob eine Taktik wirklich funktioniert.

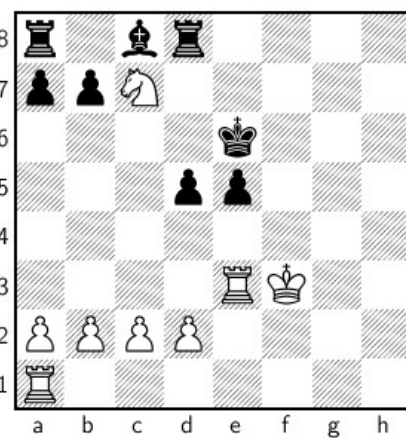
Für Letzteres braucht es dann die Variantenberechnung, was auch eine wichtige Fähigkeit ist (die sich eher durchs Lösen schwerer Aufgaben trainieren lässt), aber in meinen Augen erstmal viel unwichtiger ist, als eine stabile Mustererkennung einfacher taktischer Motive zu erreichen. Das regelmäßige Training führt dann mittelfristig dazu, dass man nicht mehr so viele bewusste Kapazitäten auf die manuelle Suche nach Schachs/Drohungen und Schlagmöglichkeiten verwenden muss und stattdessen das Unterbewusstsein dabei eine größere Rolle als vorher spielt und der Prozess somit schneller und effizienter werden kann. Dann können die bewussten Fähigkeiten sich auch besser auf die komplizierten Fragen konzentrieren, ohne dass es zu Lasten der relativ einfachen Notwendigkeiten geht. Die Leistung in beiden Bereichen verbessert sich.

⁶Die Schnelligkeit bezieht sich dabei aufs Lösen, nicht aufs Lernen.

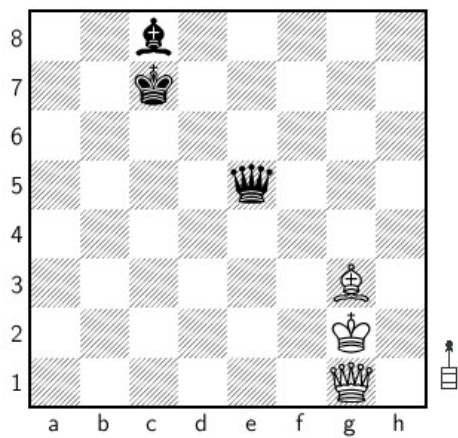
Abbildung 2: Einige Beispiele für häufige taktische Muster



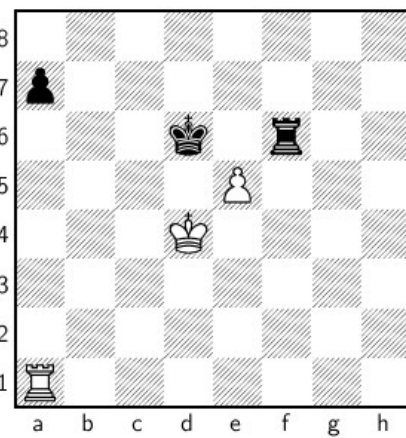
Weiß gewinnt den Turm.



Doppelangriff auf König und Turm



Weiß gewinnt die Dame.



Doppelangriff auf König und Turm

Aus diesem Grund ist auch von der Versuchung Abstand zu nehmen, sich am Anfang des eigenen Schach-Wegs zu stark mit strategischen Themen wie Bauernstruktur, Plänen oder spezifischen Eröffnungen zu beschäftigen. Wenn ich erstmal einen Turm mehr habe, ist es für das weitere Spiel vollkommen egal, was für tolle Pläne der Gegner hatte oder wie gut er oder sie die Eröffnung kannte und verstanden hat oder ob irgendwo sonst wichtige strategische Schwächen wie z.B. isolierte Doppelbauern rumstehen (siehe auch Abbildung 3).

Schach ist zwar kompliziert, aber man muss es nicht noch komplizierter machen als es sowieso schon ist.

Anders gesagt: Wenn ich eine Figur verliere, weil ich über komplexe strategische Dinge nachgedacht habe, statt aufzupassen, war es das vermutlich einfach nicht wert, oder?

Das zu frühe Erlernen komplexer Konzepte ist oft kontraproduktiv, selbst wenn man es kann, es Spaß macht und cool ist. Leider merkt man dies meist nicht, weil man ja wirklich etwas Interessantes gelernt hat, das Verständnis zunimmt, man Großmeister besser versteht und das eigene Spiel auch tatsächlich *etwas* besser wird.

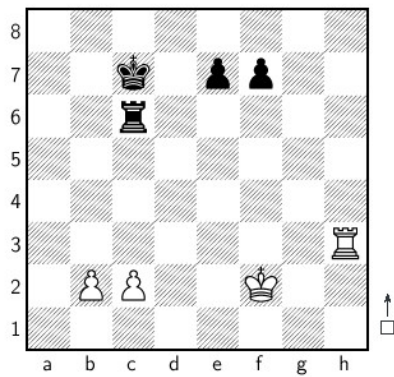
Dafür, dass es durch das konsequentere Anwenden relativ einfacher Konzepte und von Aufmerksamkeit viel besser werden könnte, fehlt oft jede Intuition, da es sich nur um eine ausbleibende, nicht erlebte positive Entwicklung handelt. Das ist eine psychologische Falle beim Lernen.

Aus den genannten Gründen ist gerade am Anfang tiefes strategisches Denken fast so etwas wie Zeitverschwendung. Es ist einfach Wissen, das nicht gut in Können umgesetzt werden kann, bzw. von wichtigeren Fragen ablenkt.

Es kann sehr hilfreich sein, sich dazu zu zwingen, die einfachen Dingen, die man „eigentlich kennt“ und die „ja klar sind“, fester zu verankern und anzuwenden, statt an den vielen komplizierten, interessanten und unbekanntem Dingen zu arbeiten.

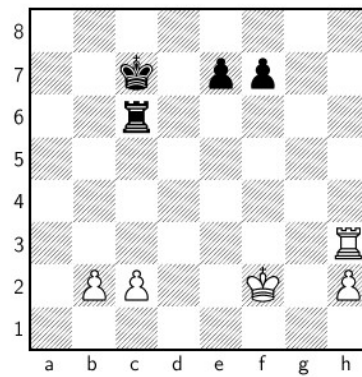
Das ist extrem langweilig und zugleich äußerst nützlich. Ich reite deshalb so sehr darauf herum, weil es in meinen Augen einer der Hauptpunkte ist, der bei vielen Spielern Fortschritt verhindert. Selbstverständlich sind die komplizierten Dinge deshalb noch lange nicht objektiv unwichtig und können auch spielentscheidend sein.

Abbildung 3: Weiß steht in beiden betrachteten Fällen (links und rechts oben) vor der Frage, ob er den Turmtausch erzwingen und das Spiel vereinfachen soll. Schwarz hat in beiden Fällen darauf die Möglichkeit, den weißen Turm zu schlagen und somit die weiße Bauernstruktur stark zu schwächen. Allerdings spielt der strategische Faktor Bauernstruktur eindeutig die zweite Geige im rechts gezeigten Fall, wo Weiß noch einen weiteren Bauern auf h2 besitzt, der ihm den Sieg sichert. Im linken Fall mit materiellem Gleichgewicht, ist die geschwächte Bauernstruktur nach dem Tausch dagegen spielentscheidend zu Gunsten von Schwarz. Die konkreten Varianten und Details der Endspiele, die es zu Gunsten von Weiß oder Schwarz entscheiden, sind nicht weiter wichtig. Wichtig hingegen ist, dass materielle Vorteile fast immer entscheidender sind als klare strategische Vorteile.



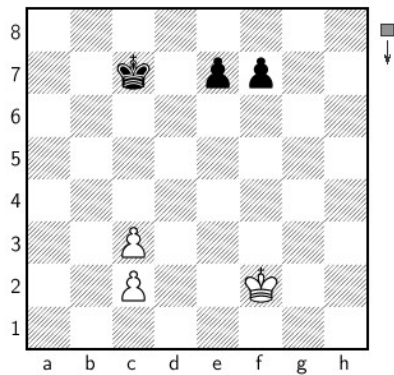
Ist 1. ♖c3 hier ein guter Zug?

1 ♖c3 ♜xc3
2 bxc3

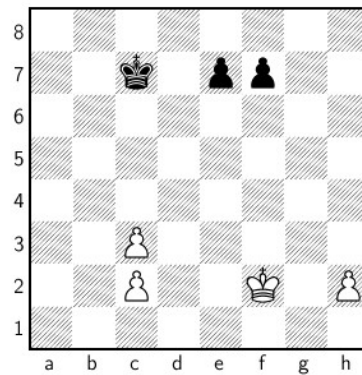


Ist 1. ♖c3 hier ein guter Zug?

1 ♖c3 ♜xc3
2 bxc3



Nein, denn Schwarz gewinnt. Die Doppelbauern sind eine entscheidende Schwäche.



Ja, denn Weiß gewinnt. Die Doppelbauern sind unwichtig.

Zu lernen, eigentlich „gewonnene“ Spiele wirklich nach Hause zu bringen und „verlorene“ Spiele für den Gegner zu komplizieren und mit Glück vielleicht noch zu drehen, sind weitere wichtige Fähigkeiten für das praktische Spiel und die dortige Punkteausbeute.

5 Der Denkprozess

Zusätzlich zu den schon erwähnten Punkten ist es um gut zu spielen wichtig, gute Zugentscheidungen zu treffen. Diese Entscheidungen sollten bewusst geschehen. Ein guter Instinkt ist zwar eine sehr wertvolle Eigenschaft im Schach, aber bewusstes Denken ist ebenfalls wichtig.

Für gute Entscheidungen ist wiederum der Vergleich zwischen verschiedenen Stellungen wichtig, die sich aus den jeweiligen Kandidatenzügen ergeben würden. Kriterien der Stellungsbeurteilung sind dabei: Material, Königssicherheit, Figurenaktivität und Bauernstruktur.

Figurenaktivität bedeutet zum Einen, dass die Figuren viel Spielraum haben und zum anderen, dass sie sinnvolle Dinge tun und gut zusammenwirken. Zur Bauernstruktur, die die „strategischste“ und vielleicht komplizierteste Komponente der Stellungsbewertung ist, gleich mehr.

Zentrales Element des Denkprozesses ist die Variantenberechnung und -bewertung: Wichtig ist, dass nicht nur für jeden Zug die Frage nach Schachs, Schlagmöglichkeiten und Drohungen beantwortet wird, sondern auch für jeden Antwortzug dieselbe Frage beantwortet wird, ebenso für jeden Antwortzug auf *diesen* Antwortzug und so weiter, bis idealerweise Stellungen erreicht werden, die wirklich „ruhig“ sind, d.h. ohne weitere Drohungen, Schachs und Schlagmöglichkeiten. Diese Stellungen können dann jede für sich nach den gerade beschriebenen Kriterien bewertet werden.

Auf diese Weise entsteht ein sogenannter Variantenbaum (eine ganze Reihe von parallel möglichen Zugfolgen) und darin jeweils eine *Hauptvariante*, das ist für jeden in Frage kommenden Zug jeweils die Zugfolge, in der beide Seiten die für sie bestmöglichen Züge spielen. Der Wert eines Kandidatenzugs ergibt sich dann aus dem Wert der Stellung, die sich aus der zugehörigen Hauptvariante ergibt. Der beste Zug ist somit der, der zur für mich bestmöglichen Stellung führt bei bestem Spiel beider Seiten.

Gerade als Anfänger ist man schnell von diesem umfangreichen Prozess überfordert (wir sind schließlich keine Computer), aber zunächst ist wichtiger, überhaupt Varianten sauber berechnen zu versuchen als dies perfekt zu tun. Ein weiterer Tipp in diesem Zusammenhang: Am wichtigsten ist, dass man den Zug, den man hinterher spielt, auch sauber berechnet hat. Dies ist viel wichtiger als gleich mehrere Variantenbäume sauber zu berechnen, denn theoretisch reicht dies bereits aus, alle groben Fehler auszuschalten vorausgesetzt man weigert sich standhaft, schlechte Züge zu spielen.

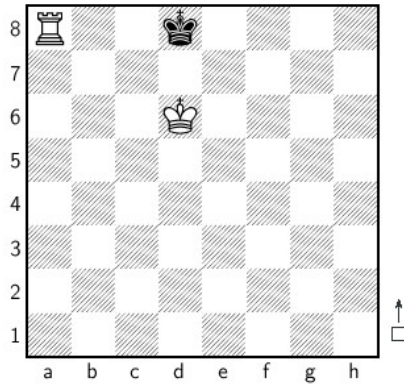
Um besser zu werden hilft es andererseits aber auch, bessere Zugentscheidungen zu treffen und dies bedeutet, besser darin zu werden, spielbare Züge miteinander zu vergleichen und nicht nur den erstbesten Zug zu spielen, der nicht furchtbar ist. Dies erfordert unbedingt, mehr als nur einen Zug sauber zu berechnen und mehrere Stellungen zu bewerten. Das ist schwer. Auch hier gilt, nicht zu verzagen und aus Fehlern zu lernen. Eine gute Variantenberechnung ist, wie in einem dunklen Raum das Licht einzuschalten.

Schach kann ein mental sehr herausforderndes Spiel sein. Um die eigenen Ressourcen (Energie, Konzentrationsfähigkeit) richtig einzuteilen ist es daher wichtig, zu entscheiden, wie kritisch/entscheidend die vorliegende Situation ist, um solchen Situationen mehr Zeit zuzuwenden. Eine Faustregel ist dabei, dass unübersichtliche Situationen mit vielen Drohungen und Schlagmöglichkeiten tendenziell kritisch sind. Wenn Matt oder Figurenverlust drohen ist das zum Beispiel immer eine kritische Situation!

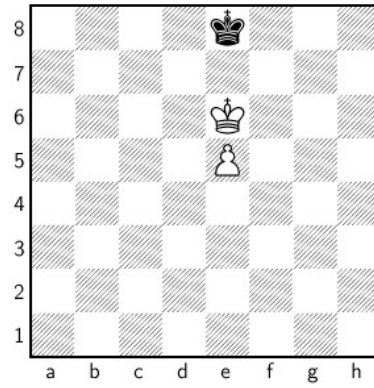
6 Einfache Endspiele

Es ist eine gute Idee, den Umgang mit wenigen Figuren gut zu üben. Wenn man dieses Zusammenspiel einiger weniger Figuren besser versteht, hilft es sowohl, die einzelnen Figuren besser zu verstehen und vielleicht sogar einen Instinkt für ihre Fähigkeiten zu entwickeln, als auch den Überblick in komplizierteren Situationen zu behalten, wie sie im Mittelspiel (dem Teil der Partie nach den Eröffnungszügen) auftreten. Diese vermeintlich „einfacheren Situationen“ treten vor allen Dingen gegen Ende der Partie auf, im sogenannten Endspiel.

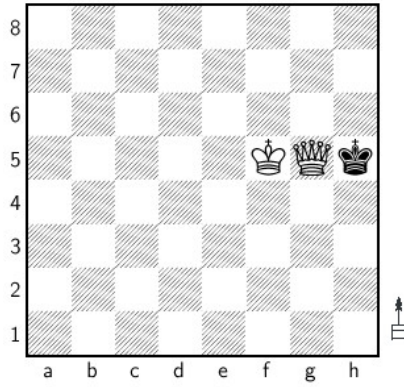
Abbildung 4: Schlusstellungen einiger Endspiele



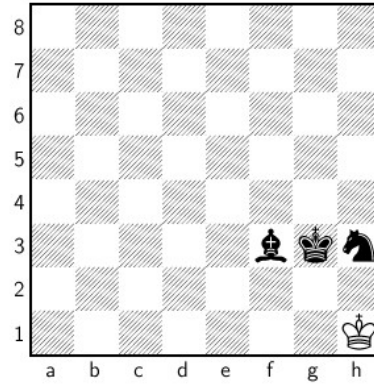
Mattmotiv mit Turm



Weiß am Zug macht remis, Schwarz am Zug verliert (Opposition in Aktion)



Mattmotiv mit Dame



Mattmotiv mit Springer und Läufer

Sie sind auch für den Fall wichtig, dass man versucht, den Materialvorteil in einen Sieg umzumünzen. Hat man beispielsweise einen Bauern mehr und alles andere außer den Königen ist vom Brett verschwunden, ist es wichtig, zu wissen, ob und wie man ihn in eine Dame verwandeln kann und anschließend ist es wichtig, mithilfe dieser neuen Dame mattzusetzen.

Zunächst sind die folgenden Endspiele wichtig: Mattsetzen mit Dame und König gegen König. Mattsetzen mit Turm und Dame beziehungsweise zwei Türmen. Mattsetzen mit Turm und König gegen König. Wie man mit zwei verbundenen Bauern (d.h. nebeneinander) und König gegen den gegnerischen König gewinnt. Wie man mit zwei nicht verbundenen Bauern und König gegen den König gewinnt. Schließlich das komplizierteste von den „einfachen“ Endspielen: wann König und Bauer gegen König gewonnen ist und wann es unentschieden ist und wie man es jeweils spielt. Dabei ist das Konzept der Opposition entscheidend (Erklärungen, was das ist, lassen sich leicht finden und haben nichts mit Politik zu tun). Das Ziel dabei sollte sein, dass wenn man eine beliebige Kombination von Bauer+König vs König aufs Brett bringt, man zu einer Einschätzung kommen kann, wie dies zu spielen ist und was das reguläre Ergebnis sein sollte. Typische Endstellungen einiger dieser Endspiele sind in Abbildung 4 zu sehen.

Es gibt viele weitere und auch sehr interessante Endspiele, aber wenn man diese paar Endspiele beherrscht, hat man eine sehr gute Grundlage. Vermutlich wäre es auch noch gut, König+zwei Läufer gegen König spielen zu können, aber es ist nicht so wichtig wie die oben erwähnten anderen Endspiele. König+Springer+Läufer gegen König ist eine echte Herausforderung und es macht auch Spaß es zu lernen, aber der praktische Nutzen der Übung ist äußerst begrenzt.

Generell sind einfache Endspiele ein guter Einstieg, um die Figuren kennenzulernen und Turm und König gegen König ist eine gute erste Übung für jemanden, der noch nie Schach gespielt hat.

7 Schach als Strategiespiel

Taktik und einfache Endspiele sind also sehr wichtig beim Schachspiel und in gewisser Weise die Grundlage, auf der alles andere ruht. Das ist allerdings eine viel zu einseitige Betrachtungsweise, wenn man es dabei belassen würde. Der ganze „Rest“, der Schach zu mehr als einem Aufmerksamkeits- und Rechenspiel macht, ist das Thema des vorletzten Abschnitts dieser Betrachtungen.

Die Bauern sind zwar materiell am wenigsten wert, aber sie können sehr wichtig sein. „Die Bauern sind die Seele des Spiels“ hat Philidor gesagt, ein ausgezeichneter französischer Schachspieler des späten 18. Jahrhunderts.

Am Anfang der Partie macht es Sinn, vor allem die Zentrumsbauern zu bewegen, also jene, die vor der Dame oder dem König stehen. Zieht man beide um zwei Felder vor, auf e4 und d4, so spricht man auch vom „idealen Zentrum“. Der Vorteil dessen ist, dass sich beide Läufer gut bewegen können und viele Felder im Zentrum beeinflusst werden. Die meisten Partien beginnen mit einem dieser beiden Züge. Wie bei fast allen anderen Regeln/Grundsätzen gibt es auch hier Ausnahmen und weitere Züge, mit denen eine Partie beginnen kann, aber mit einem dieser beiden macht man jedenfalls nichts falsch.

Generell sind Bauernzüge ein zweiseitiges Schwert. Sie können den eigenen Figuren Raum schaffen, aber durch sie können auch Lücken in der eigenen Position entstehen, die dem Gegner Möglichkeiten bieten können, einen Angriff zu starten. Hat man auf einem Flügel eine Bauernmehrheit (z.B. vier Bauern gegen drei) ist es oft ein guter Plan, diese „ins Rollen“ zu bringen, sich einen Freibauern zu schaffen und diesen dann zur Dame durchzubringen.

Die Bauernstruktur kann Auskunft über die Pläne geben, die für beide Seiten naheliegen. Sie ist aber nicht die einzige Komponente. Wichtig ist auch, wohin beide Seiten rochiert haben (wenn eine dies nicht getan hat, ist ein direkter Angriff nach Öffnen der Position im Zentrum oft ein guter Plan für die andere Seite), ob noch Damen auf dem Brett sind, wo die meisten eigenen und gegnerischen Figuren stehen, die Königssicherheit und vieles mehr.

Spätestens nach der Eröffnung sollte man jedenfalls einmal einen Blick aufs Brett werfen und sich fragen, was man eigentlich vorhat. „Kein Material verschenken und gewinnen“ ist für den Anfang nicht der schlechteste Plan, um sich nicht selbst zu verwirren. Es gibt aber viele mögliche Pläne und die des Gegners sind nicht unbedingt weniger wichtig als die eigenen.

8 Schachliche Tugenden

Welche Eigenschaften sind hilfreich, um gut und glücklich Schach spielen zu können? Die folgende Liste ist sicher ziemlich subjektiv, aber los gehts:

- Geduld
- Aufmerksamkeit
- Humor
- Entschlossenheit
- Selbsterkenntnis
- deduktives Denken (schlussfolgern können)
- ein Spiel ernst nehmen zu können, aber nicht zu ernst
- räumliches Vorstellungsvermögen (für die Variantenberechnung)
- Intelligenz
- gutes Gedächtnis
- Objektivität
- Neugierde
- Rückschläge verkraften und verlieren zu können
- Selbstdisziplin
- Bereitschaft, aus Fehlern zu lernen
- Freude daran, wenn etwas klappt

Das soll nicht bedeuten, dass es ohne einige oder alle der aufgezählten Eigenschaften nicht geht, aber sie erleichtern es vermutlich.

9 Nützliche Ressourcen im Internet

Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es gibt viele weitere nützliche, lehrreiche oder lustige Schach-Ressourcen im Internet, allerdings auch viel kontraproduktives.

- www.chesstempo.com (Schachaufgaben)

- www.chess24.com (online schachspielen und Lern/Übungsressourcen)
- www.chess.com (online schachspielen und Lern/Übungsressourcen, englisch)
- www.lichess.org (online schachspielen und Lern/Übungsressourcen, englisch)
- www.freechess.org (online schachspielen, englisch)
- www.danheisman.com/principles (Lehrmaterialien von Dan Heisman, englisch)
- YouTube: John Bartholomew (IM), insbesondere die Videoreihe „Chess Fundamentals“ (englisch), wichtige Grundlagen, die auch im Text behandelt wurden, werden in Partien erläuternd angewandt. <https://www.youtube.com/channel/UC6h0VYvNn79S11Fc1vx2mYA>
- YouTube: Niclas Huschenbeth (GM), insbesondere die Videoreihe „Taktikaufgaben lösen“, dort kann man sehen wie ein Großmeister Taktikaufgaben löst und dabei Mustererkennung und Variantenberechnung benutzt. <https://www.youtube.com/user/nichus2012>
- YouTube: Ledator, insbesondere die Videoreihe „Schach lernen“ – vielleicht gewöhnungsbedürftige Diktion, aber meist guter Inhalt und auch anfängergerecht, erklärt auch ausführlich die Regeln. Sein Strategiebegriff weicht etwas von dem hier dargestellten ab und auch sonst gibt es Unterschiede im Ansatz. Aber kein einziger Ansatz dürfte wohl der Schachweisheit letzter Schluss sein. <https://www.youtube.com/channel/UCyvvgg0493agD15W2xL905KQ>

10 Schachliteratur

Es gibt unglaublich viele Schachbücher⁷ und auch viele gute, aber nicht jedes Schachbuch ist zu jedem Zeitpunkt für jeden geeignet und manche sind es nie. Um zu lernen ist die Anwendung des Gelernten unverzichtbar. Am Anfang reicht ein Einführungsbuch vollkommen aus. Hier sind dennoch einige Empfehlungen. Sie beruhen darauf, welche Bücher mir gefallen haben und nicht auf einem objektiven Vergleich aller verfügbaren Bücher.

⁷viele Rezensionen finden sich auf <http://www.scrkuppenheim.de/test/index.html>

10.1 Einführungsbücher

Die „Zug um Zug“-Reihe des deutschen Schachbundes ist ganz gut und anfängerfreundlich. „Das Schachspiel“ von Tarrasch ist auch nicht schlecht. Es ist schon sehr alt und die spezielle Eröffnungslehre ist kaum noch zu gebrauchen. Allerdings ist der Rest des Buchs sehr gut.

10.2 Taktikaufgaben, Erkennen von Drohungen

Das Buch „Schach“ von Laszlo Polgar enthält eine unglaubliche Menge an Mustern und ist ein exzellentes Arbeitsbuch, auch wenn es sich sehr stark auf Mattbilder konzentriert⁸. „Looking for Trouble“ von Dan Heisman ist ein Buch mit Positionen, in denen es jeweils gilt, die Drohungen zu erkennen und dann Möglichkeiten zu finden, auf diese Drohungen zu reagieren. Es ist nach Partiephasen sortiert. Ich fand es sehr praktisch, da es die Situation übt, mit der man bei jedem Zug einer Partie konfrontiert ist.

10.3 Positionsspiel

Ist zunächst nicht so wichtig. „Positions- und Kombinationsspiel im Schach“ von Max Euwe erläutert jedoch einige wichtige Konzepte. Es ist ziemlich kurz. Umfassender ist da schon „Moderne Schachstrategie“ von Ludek Pachmann, der systematischer und detaillierter ist als Euwe. Ansonsten hat mir auch die „Miss Strategy“-Videoreihe von Anna Rudolf auf Chess24 ganz gut gefallen, welche noch detaillierter ist.

10.4 Endspiel

Hier hat mir „Silman’s Complete Endgame Course“⁹ von Jeremy Silman ganz gut gefallen. Fairerweise muss man dazu sagen, dass er im Gegensatz zum Titel nicht vollständig ist, da er etwa Dame gegen Turm oder Springer und Läufer gegen König überhaupt nicht behandelt. Er sortiert die Endspiele nach Nützlichkeit für verschiedene Spielstärken. Das hat den Vorteil, dass das Lernen in kleinen, praktischen Happen möglich ist, die immer wieder von

⁸Mattbilder, d.h. Muster, wie mattgesetzt werden kann, sind zwar wichtig, aber die meisten Partien werden nicht durch das Auffinden einer genialen Mattkombination, sondern durch Materialgewinn entschieden

⁹dt. „Silmans Endspielkurs: Vom Anfänger zum Meister“

zu lösenden Aufgaben unterbrochen werden. Es hat allerdings den Nachteil, dass die Systematik verloren geht - Endspiele mit Turm und Bauer gegen Turm etwa sind über viele Kapitel des Buches verstreut. Andererseits gibt es auch eher enzyklopädische Werke, die einen eventuell aber mit zuviel Inhalt auf einmal erschlagen könnten. Werke von Dworetzki etwa sind offenbar sehr gut und in die Tiefe gehend, aber extrem fortgeschritten und daher erstmal nicht zu empfehlen.

10.5 Eröffnungsbücher

Braucht man erstmal nicht. Es ist besser, erstmal rumzuprobieren und aus Fehlern zu lernen und sich auf die Prinzipien zu konzentrieren. Wenn man trotzdem hier und da etwas konkretes aufschnappt schadet es aber sicher nichts. „Fundamental Chess Openings“ von Paul van der Sterren (englisch) kann ich jedoch empfehlen. Dieses Buch behandelt alle Eröffnungen und deren wichtigste Untervarianten, vor allem aber die Ideen hinter den Eröffnungen und wie die Varianten zusammenhängen. Die skandinavische Partie scheint er allerdings nicht sehr zu mögen, da sie kaum behandelt wird („nur“ vier Seiten).

10.6 Partiensammlungen

„Understanding Chess Move by Move“¹⁰ von John Nunn kann ich empfehlen. Das Buch ist anfängerfreundlich und behandelt wichtige Konzepte. Es erklärt die Züge kleinschrittig.

11 Danksagung

Vielen Dank an Artur Gerte, Paul Monderkamp, Dr. Holger Tesmann und Jörg Busch für das Durchsehen einer früheren Fassung dieses Textes und für ihr Feedback, welches auch in diese Fassung eingeflossen ist.

Mein Dank gilt weiterhin Dan Heisman, dessen Artikelserie „Novice Nook“ auf chesscafe.com für mein Verständnis von Denkprozessen, der überragenden Rolle von taktisch solider Spielweise als Grundlage für den Rest und diverser hier geschilderter Spielprinzipien wichtig für mich waren.

¹⁰dt. „Schach verstehen Zug um Zug“