



Die Strategie in der Eröffnung
Schachlehrheft für
Jugendgruppen

Die Strategie in der Eröffnung

Schachlehrheft für Jugendgruppen

© Texte, Diagramme, Design
Frank Beyer von Gablenz
Neunkirchen, Februar 2003

Inhalt:

| | |
|----------|--|
| Seite 3 | DREI ECKPFEILER DES SCHACHLICHEN KÖNNENS MERKMALE DER GRUNDSTELLUNG a) Kräfte, b) Raum |
| Seite 4 | c) die Zeit - das Tempo |
| Seite 5 | ENTWICKLUNGSSÜNDEN: a) mit einer Figur mehrmals ziehen b) Die Dame ist zu früh im Spiel; c) zu viele Bauern gezogen; d) auf Bauernraub gehen |
| Seite 6 | e) zu früh den gegnerischen König angreifen |
| Seite 7 | WER IST BESSER ENTWICKELT? |
| Seite 8 | Abzählmethode Tarrasch; Abzählmethode Nimzowitsch |
| Seite 10 | WAS SIND AGGRESSIVE ENTWICKLUNGSZÜGE? Züge von Figuren und Bauern, Abtausch nebst nachfolgenden Tempogewinn |
| Seite 11 | Gambit |
| Seite 12 | Züge, die den Gegner an der Rochade hindern, König zu einem Zug zwingen |
| Seite 13 | Figuren des Gegners behindern sich selbst |
| Seite 14 | Rochadefelder des Gegners beherrschen |
| Seite 16 | Gegnerischen König an die Mitte binden |
| Seite 17 | Rochade nach Damentausch nicht unbedingt notwendig |
| Seite 19 | Für Spieler mit Entwicklungsvorsprung Für Spieler mit Entwicklungsrückstand |
| Seite 20 | Die Figuren und das Zentrum |
| Seite 21 | Eröffnung - Beherrschung des Zentrums; a) Zentralisierung des Läufers; Zentralisierung des Springers |
| Seite 22 | Zentralisierung der Dame; Zentralisierung des Turmes |
| Seite 23 | ENTWICKLUNG DER FIGUREN ZUR BRETTMITTE |
| Seite 24 | FELDERBILANZ |
| Seite 25 | Der König und das Zentrum |
| Seite 26 | Rochade möglichst früh |
| Seite 28 | Häufige Gefahren für unrochierten König |
| Seite 29 | Fesselung und Abzusschach des Königs auf der e-Linie |
| Seite 30 | Gabel; vorläufiges Opfer |

EINORDNUNG DER THEMEN

Das Erlernen der Schachspielkunst muß sich auf drei Gebieten bewegen, den sogenannten "drei Eckpfeilern des schachlichen Könnens".
(KOTOW 1981, S. 7f)

Drei Eckpfeiler des schachlichen Könnens

Strategie:

- **WAS** ist in einer Partie zu tun ?
- Finden des richtigen, d.h. stellungsgemäßen Planes

Taktik:

- **WIE** ist es durchzuführen ?
- Ausführen des Planes

Variantenberechnung:

- **WELCHE ZUGFOLGEN** müssen dabei bedacht werden ?
- Genügend weites und fehlerfreies Durchrechnen aller Züge, die zur Ausführung des Planes in Betracht kommen

Das Thema „Strategie in der Eröffnung“ gehört zum ersten „Eckpfeiler“.

Vorab zwei Ratschläge, die uneingeschränkt für alle Partiephasen (Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel) gelten

- Spiele niemals planlos / ohne Plan
- Wähle den Plan, den die Stellung erfordert (Nicht Lust oder Laune

des Spielers, sondern die Stellung schreibt den richtigen Plan vor!)

Zum Thema „Strategie in der Eröffnung“ fragen wir also: „Was ist in der Eröffnungsphase zu tun?“

Um den richtigen, stellungsgemäßen Plan zu finden, muß die Stellung, in unserem Fall die Grundstellung beurteilt werden.

Merkmale der Grundstellung

a) die „Kräfte“

- Beide Seiten verfügen über die selbe Menge an Figuren

- Bauern:

Noch kein Bauer ist gezogen worden. Folglich versperren alle Bauern den dahinterstehenden Figuren (Ausnahme: Springer) den Weg nach vorne.

- Figuren:

Alle Figuren stehen auf der Grundreihe, also am Brettrand. Abgesehen von den Springern sind die Figuren unbeweglich

- unbeweglich nach vorne aufgrund der eigenen Bauern
- unbeweglich zur Seite hin aufgrund anderer, eigener Figuren
- unbeweglich nach hinten infolge des Brettrandes

b) der „Raum“:

- Beide Seiten beherrschen gleichviel oder besser gesagt: gleichwenig Raum.
- Die beiden Heere stehen ausschließlich auf den untersten bzw.

obersten zwei Reihen.

Folge:

c) die „Zeit“ : (*hat nichts mit der Bedenkzeit der Spieler zu tun*)

1) Es besteht noch keine "Feindberührung"

Der wichtigste Teil des Spielfelds, die Brettmitte (das sog. „Zentrum“), ist noch Niemandland.

Noch orientieren sich weder Figuren noch Bauern auf das Zentrum

2) Die schwächsten Punkte sind die Felder f2 bzw. f7. Sie sind die einzigen Felder in Königsnähe, die nur vom jeweiligen König verteidigt werden.

- Weiß besitzt einen kleinen Vorsprung, das Recht des ersten Zuges („Anzugsvorteil“).

Soviel zur Ausgangsstellung.

Erinnern wir uns jetzt an das Ziel des Schachspiels, das Ziel einer jeden Partie. Es besteht bekanntlich darin, den gegnerischen König mattzusetzen. Nun können wir unsere Frage von oben (Was ist in der Eröffnungsphase zu tun) sehr viel genauer stellen.

Was muß ich in der beengten und für den Gegner völlig ungefährlichen Ausgangsstellung tun, um einen möglichst unwiderstehlichen Angriff zu erreichen, der in der ersehnten Endstellung (Matt des gegnerischen Königs) gipfelt ?

Antwort:

Alle Figuren müssen so schnell wie möglich „entwickelt“ werden.

Der richtige Plan für die Eröff-

4

nungsphase lautet also „rasche Entwicklung aller Figuren“

Was heißt „Entwicklung“ ?:

- „Unter **Entwicklung** ist nur der... Aufmarsch der Figuren zur Grenzlinie hin zu verstehen.“

Man ist **nicht entwickelt**, wenn man ein, zwei oder auch drei Figuren entwickelt hat, sondern es verhält sich vielmehr so: alle Figuren müssen entwickelt sein. Jeder Läufer, Springer, Turm mache nur einen Zug - und trete ab (*NIM-ZOWITSCH 1965, S.43*)

- **„Deine erste Aufgabe in einer Schachpartie ist es, jede deiner Figuren auf ein Feld zu ziehen, von dem aus sie aktiv am Spiel teilnehmen kann. Man nennt das Entwicklung.“** (*WALKER 1978, S.17*)

Neben diesem einzig richtigen, weil stellungsgemäßen Plan gibt es zahlreiche falsche „Pläne“, d.h. verlockende, aber letztlich doch verhängnisvolle Irrwege, vor denen man sich hüten sollte.

Man nennt sie:

„Entwicklungssünden“

Fünf Grundformen der "Entwicklungssünden treten am häufigsten auf:

a) mit einer Figur mehrmals ziehen

Beispiel: Pfleger - Herzog, Berlin 1960

1. e4 e5 2. Lc4 Sf6 3. d4 Sxd4 4. Dxe5 Sc5 5. f4 Se6 6. Sf3 h6 7. f5 Sg5 8. 0-0 Sxf3+ 9. Dxf3

c6 10. f6 gxf6 11. Lxf7+ Kxf7 12. Dh5+ Kg8 13. Dg6+ Lg7 14. exf6 Df8 15. f7+ gibt auf

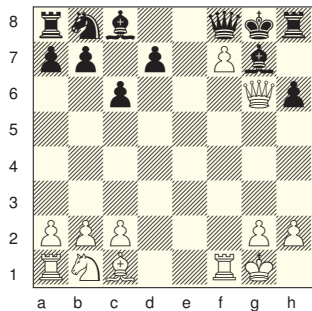


Diagramm nach 15. f7...

Der Springer auf dem Königsflügel wurde 6 mal gezogen

b) die Dame zu früh ins Spiel bringen

Beispiel: Maurer - Neumann

1. e4 e5 2. f4 d5 3. Df3 dxe4 4. dxe4 Sf6 5. Dxe5+ Le7 6. Lc4 0-0 7. Sf3 Sc6 8. Dc3 Lb4 9. Db3 Te8+. 10. Kd1 Le6 11. Lxe6 Txe6 12. Se5 Sxe5 13. Dxb4 Seg4 14. Tf1 Se3+ 15. gibt auf!

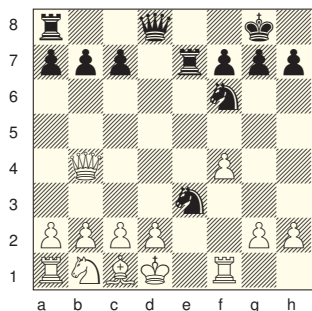


Diagramm nach 14. ...Se3+

(Was folgt?: 15. Ke1(e2) Sxc2 Doppelschach, Damenverlust, Partieverlust!)

c) zu viele Bauern ziehen

Beispiel: H.-W. Zimmer - Kientopp, Sulzbach 1983

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 dxc3 4. Sxc3 g6 5. Sf3 Lg7 6. Lc4 e6 7. Lg5 f6 8. Lf4 a6 9. 0-0 b5 10. Lxb5 axb5 11. Sxb5 d5 12. Sc7+ Ke7 13. exd5 e5 14. Sxa8 Lb7 15. Le3 Lxa8 16. Lc5+ Kf7 17. d6 Sd7 18. Db3+ Kf8 19. La3 Sh6 20. Tac1 Sf7 21. Tc7 Lxf3 22. Dxf3 Sg5 23. Db7 gibt auf

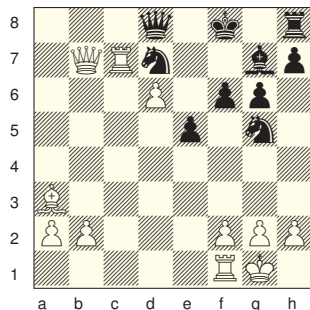


Diagramm nach 23. Db7 ...

d) auf Bauernraub ausgehen

„Was soll der unentwickelte Partie-Organismus mit schnödem Bauerngewinn?“ (NIMZOWITSCH 1965, S.51)

Beispiel 1 : Linden - Maczuski, o.O. 1864 (Quelle: ESTRIN 1980, S.21f)

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Lc4 cxb2 5. Lxb2 Lb4+ 6. Sc3 Sf6 7. Sge2 Sxe4

(zu habgierig! Bauernraub Nr. 3 vergrößert den Entwicklungsvor-

sprung (Zeitvorsprung) von Weiß so sehr, daß dieser nun einen überwältigenden Angriff erhält)

8. 0-0 Sxc3 9. Sxc3 Lxc3 10. Lxc3 Dg5

(auf 10. ... 0-0 folgt 11. Dg4 g6 12. Dd4 mit undeckbarem Matt)

11. Tfe1+ Kd8

(auf Kf8 12. Lb4 d6 13. Lxd6+ mit Matt)

12. f4 Dxf4

(ebenfalls zum Matt führen 12. ... Dg6 13. De2 14. Ld5 bzw. 12. ...

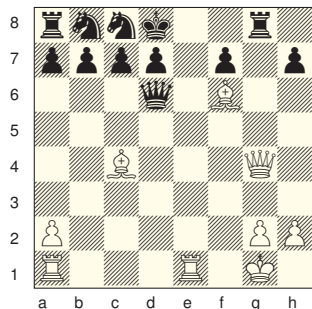


Diagramm nach 15. Lf6+ ...

Dc5+ 13. Kh1 Dxc4 14. Lxg7)

13. Lxg7 Tg8 14. Dg4 Dd6 15. Lf6+ gibt auf.

Beispiel 2: Bernstein - Tartakower, Paris 1946

(Quelle : WALKER 1978, S.32f, 7.Partie ORBAN 1981, S.90f, 56.Partie)

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. d4 Sf6 4. dxe5 Sxe4 5. Lc4 Le6

(es droht Lxf7+ nebst Dd5+ und Dxe4)

6. Lxe6 fxe6 7. De2

(droht gleichzeitig Dxe4 und Db5+)

7. ... d5 8. Db5+ Sc6

(um auf 9. Dxb7 mit Sb4 zu erwidern)

9. Sd4 Dd7 10. Dxb7 ...

(drei Damenzüge benötigte Weiß, um seinen „Plan“ (Schlagen /Raub des Bauern b7) auszuführen. Schwarz hat sich in der Zwischenzeit weiter entwickelt)

10. ... Lb4+ 11. c3 Sxd4 12. Dxa8+

(12. Dxb4?? Sc2+; aber auch 12. cxb ist nach ... 0-0 aussichtslos für Weiß)

12. ... Kf7 13. Dxa8

(Weil Weiß „a“ gesagt hat, muß er jetzt auch „h“ sagen, also seinen Plan zu Ende führen)

13. ... Db5 (es droht undeckbares

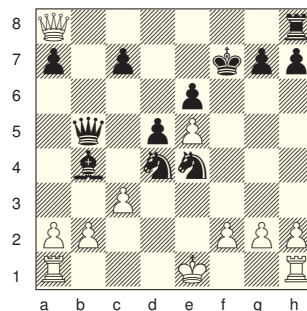


Diagramm nach 13. ... Db5

Matt auf e2) **14.** gibt auf

e) zu früh den gegnerischen König angreifen

„Mit nur einer oder zwei Figuren kannst du keinen Angriff mit Aussicht auf Erfolg einleiten - dein Angriff wird zurückgeschlagen und dein Gegner in voller Stärke vormarschieren.“ (WALKER 1978, S.21)

Beispiel 1 : (Quelle: WALKER 1980, S.94ff, 23.Partie)

1. e4 e5 2. Lc4 Sc6 3. Df3 ...

(Weiß „träumt“ vom Schäfermatt)

3...Sf6 4. g4 ...

(um die Df6 mit der „Brechtstange“ aus der f-Linie zu jagen)

4. ... Lc5 5. g5 Sd4! 6. Dd3 ...

(Weiß muß e4 und c2 decken)

6. ... Sg4 7. f3 d5! 8. exd5 Lf5 9. Dc3 Lb4 10. Lb5+ ...

(räumt das Feld c4 für die Dame; 10.Dxb4?? es würde folgen Sxc2+)

10.... c6 11. Dc4 cxb5 12. Df1...

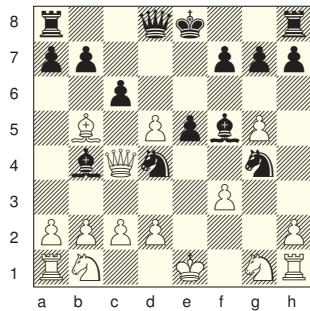


Diagramm nach 11. ... Dc4

(Das traurige Ende eines „Ausfluges“ mit der Dame)

12. ... Sxc2+ 13. Kd1...

(Nach 13. Ke2 Dxd5 droht Ld3)

13. ...Dxd5

(Damit wird die Sache für Weiß noch trauriger, denn seine Dame ist nun rettungslos verloren) 14. gibt auf

Beispiel 2: (Quelle : WALKER 1978, S.20f, 3.Partie)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 d6 8. Sh4?

(Damit geht Weiß viel zu früh zum Angriff über. Er möchte mit dem Springer von f5 aus und mit der Dame von g3 aus den schwarzen König angreifen, wenn dieser auf g8 erscheint)

8. ... Lb7 9.Sf5 0-0

(Schwarz bleibt völlig unbeeindruckt)

10. Df3 Sd4 11. Dg3 Sxf5 12. exf5 c5

(Nachdem Schwarz den weißen „2-Figuren-Anriff“ ganz ruhig abgewehrt hat, beginnt er seinen eigenen Angriff. Bei die-sem können fast alle Figuren mitwirken. Wie stark der schwarze Angriff ist, erkennt man daran, daß ab jetzt, d.h. ab 12. ... c5 jeder schwarze Zug mit einer Drohung verbunden sein wird)

13. c3 Sh5 14. Dg4 Sf4

(droht den Bauer g2 zu schlagen)

15. f3 Sd3 16. Td1 c4 17. Lc2 Db6+ 18. Kh1 Sf2+

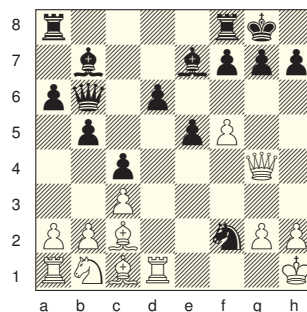


Diagramm nach 18. ... Sf2+

(Die nicht entwickelten weißen Figuren am Damenflügel müssen hilflos zusehen, wie dem König das Lebenslicht ausgeblasen wird)

19. gibt auf

WER IST BESSER ENTWICKELT ?

Wie läßt sich nun überhaupt beurteilen, wer besser entwickelt ist ?

Zur Beurteilung des Faktors Zeit (in der Eröffnungsphase) empfiehlt es

sich, NACH JEDEM ZUG eine sogenannte Tempobilanz aufzustellen.

Der einzig richtige Plan für die Eröffnungsphase besteht also darin, möglichst rasch alle Figuren zu entwickeln. Darum liegt es auf der Hand, daß bei der Beurteilung von „Eröffnungsstellungen“ der Faktor Zeit niemals übersehen werden darf !

DAZU GIBT ES ZWEI MÖGLICHKEITEN:

Die Abzählmethode nach Tarrasch :

(vgl. TARRASCH 1973, S.270ff)

Tarrasch zählt:

- den rochierten König mit 1 Tempo (d.h. als 1 Entwicklungszug)
- jeden Läufer, der nicht mehr auf der Grundreihe steht, ebenfalls mit 1 Tempo - jede Dame, egal wohin entwickelt, mit 1 Tempo
- ein Turm auf offener oder halb-offener Linie (auf geschlossener Linie nur dann, wenn er darauf mindestens 2 Felder "Platz" hat) mit 1 Tempo
- ein Springer auf der 2. und 3. Reihe mit Tempo, auf der 4. und 5. Reihe mit 2 Tempi, auf der 6., 7. und 8. Reihe mit 3 Tempi)

Beispiel : (aus TARRASCH 1973, S.271, Nr. 301)

Weiß: Kg1,Dc4, Td1 Tf1, Lh4, Sc3 Se6, a2 b2 c2 e4 f5 g2 h2;
Schwarz: Kh8, Dd7, Ta8 Tg8, Lc6 Le7, Sh6, a5 b7 c7 d6 f6 g7 h7.
 Nach Tarraschs Zählweise lautet die Tempobilanz 9 Tempi für Weiß

8

gegenüber 6 Tempi für Schwarz, d.h. Weiß hat einen Zeitvorteil von **3 Entwicklungszügen**, das ist schon sehr viel.

(Übrigens wiegt nach Tarrasch ein Entwicklungsvorsprung von 3 Tempi einen Minusbauern auf)

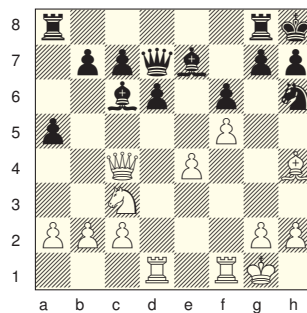


Diagramm der Grundstellung

2. Abzählmethode nach Nimzowitsch

Im Unterschied zu Tarrasch fragt Nimzowitsch nicht, welche Figuren bereits entwickelt sind, sondern danach, wieviele Züge noch gemacht werden müssen, bis sich die Türme auf der Grundreihe gegenseitig decken.

(Die Entwicklung der Figuren gilt als weitgehend abgeschlossen, sobald sich die Türme gegenseitig decken)

Nimzowitschs Methode ist genauer, weil sie auch Bauemzüge zählt.

Beispiel: Stellung nach:

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 dxc3 4.Sxc3 Sc6 Tempobilanz nach Tarrasch: Ausgleich 1:1 (nur der Springer c3 und der Springer c6 werden gezählt).

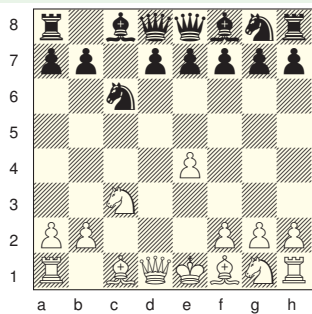


Diagramm Seite 8 nach: 4. Sc6

Die Ausgangs- oder Grundstellung (vor dem ersten Zug) schreibt den Plan „Rasche Entwicklung aller Figuren“ vor. Dies ist also der erste Plan für jede Schachpartie.

Tempobilanz nach Nimzowitsch: (Weiß braucht nur 5, Schwarz aber noch 7 Züge, bis sich die Türme gegenseitig decken) ist plus 2 für Weiß!

Nach diesem Plan zu spielen, bedeutet nicht nur:

a) alle eigenen Figuren ins Spiel zu bringen

sondern auch

b) den Gegner an der Entwicklung seiner Figuren zu hindern

Dabei kommt es auf jeden Zug an. Man kann es gar nicht oft genug betonen: Die Eröffnungsphase ist ein Wettlauf. Beide Spieler versuchen, diesen Wettlauf für sich zu gewinnen. Endet der Wettlauf unentschieden, so verlagert sich der Kampf um Vorteile ins Mittelspiel. (Die Mittelspielstellung, die entsteht, wenn der Plan „Rasche Entwicklung“ ausgeführt ist, schreibt den Spielern dann den

nächsten Plan vor. In dieser Mittelspielstellung ist insbesondere auf die Position der Bauern, das sog. „Bauerngerüst“ zu achten. Die Art des Bauerngerüsts entscheidet, nach welchem Plan jeweils gespielt werden muß. Darum nannte der große französische Meister Philidor (1726-1795) die Bauern „die Seele des Schachspiels“.

Philidor war der erste, der erkannte, daß die so kleinen, unscheinbaren Bauern, mag ihr Tauschwert auch noch so gering sein, diese große strategische Bedeutung besitzen. Warum hängt der jeweils richtige Plan eigentlich gerade von den Bauern ab ?)

Die Bauern verleihen einer Stellung dauerhafte Eigenschaften, weil sie

- nur vorwärts ziehen
- sehr langsam (1 Feld, anfangs 2 Felder möglich) ziehen. Daraus ergibt sich, daß ein Bauer sehr lange an einem Platz bleibt, d.h. auf ein und demselben Feld steht und außerdem die Zahl seiner Züge sehr beschränkt ist. Jeder Bauer kann in einer Partie höchstens sechsmal ziehen.

Hinzu kommt:

- dass jedesmal, wenn ein Bauer zieht, die beiden Felder, die er vorher deckte, geschwächt werden
- dass jedesmal, wenn ein Bauer verschwindet, eine Linie und bis zu zwei Diagonalen offen werden.

Mag der Versuch, meinen Gegner bei der Figurenentwicklung abzu-

hängen, auch nicht immer gelingen und der Wettlauf unentschieden enden - **besonders gegen stärkere Spieler** - , verlieren darf man ihn keinesfalls

Frage : Wie kann man bei diesem Wettlauf überhaupt einen Vorsprung erzielen ?

Antwort: Durch aggressive Entwicklungszüge!

“Versuche, deine Figuren aggressiv zu entwickeln, damit dein Gegner Zeit verliert und seine Zugmöglichkeiten eingeschränkt werden !”

(WALKER 1978, S.24)

1) Züge von Figuren und von Bauern (aber nur von solchen Bauern, die im Sinne der Entwicklung gezogen werden müssen !) auf solche Felder von wo aus sie gegnerische Figuren angreifen, so dass diese dann nochmals (und hoffentlich auf schlechtere Felder !) gezogen werden müssen.

WELCHE ZÜGE SIND AGGRESSIVE ENTWICKLUNGSZÜGE ?

Ein sehr überzeugendes **Beispiel** gibt NIMZOWITSCH (1965, S.45) nach den Zügen:

1. e4 e5 2. f4 Sf6 3.fxe4 Sxe4 4. Sf3 Sc6 5. d3 Sc5 6. d4 Se4 (7.d5 und 8. Ld3 gewinnt weitere Tempi (siehe Diagramm)

1.e4 e5 2. f4 Sf6 3.fxe4 Sxe4

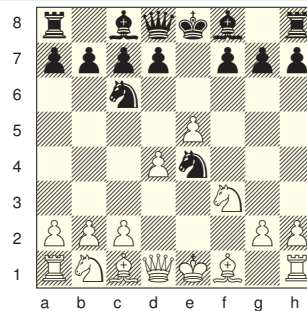


Diagramm nach 6. ... Se4

4.Sf3 Sc6 spielt Weiß nicht 5. d4, sondern **5. d3**, um erst nach 5. ... Sc5 mit **6.d4** fortzusetzen. Danach entsteht zwar dieselbe Stellung wie nach 5. d4, aber im Unterschied zu 5.d4 hat Weiß nun ein wichtiges Tempo (den Zug d4) gewonnen. Denn er ist wieder am Zug und kann nun (nach 5.d3 Sc5 6.d4 Se4) mit **7.d5** und **8.Ld3** weitere Tempi gewinnen und so seinen Vorsprung entscheidend vergrößern.

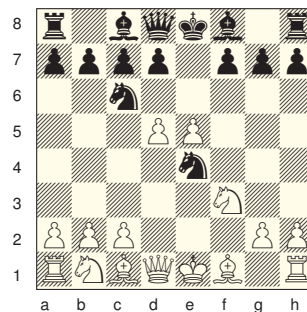


Diagramm nach 7. d5 ...

2) Abtausch nebst nachfolgendem Tempogewinn

(vgl. NIMZOWITSCH 1965, S.44f)

Der Tauschzug geschieht, um den wiedernehmenden Offizier (Springer, Läufer) auf ein exponiertes Feld zu locken, d.h. auf ein Feld, wo dieser dann angegriffen werden kann.

Beispiele:

- **1.e4 d5 2.exd5 (Abtausch)**
Dxd5 3.Sc3 (Tempogewinn)

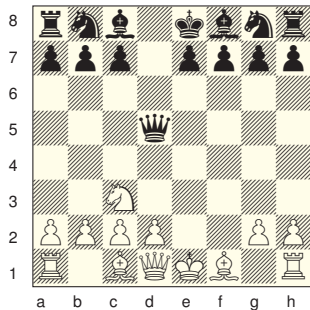


Diagramm nach 3. Sc3 ...

- **1.e4 e5 2.d4 exd4 (Abtausch)**
3.Dxd4 Sc6 (Tempogewinn)

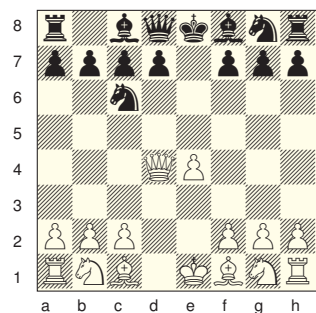


Diagramm nach 3. ... Sc6.

- **1.d4 Sf6 2.c4 Sf6 3.cxd4 (Abtausch)** und nun entweder **3. ... Sxd5 4.e4 (Tempogewinn)** oder **3. ... Dxd 4.Sc3 (Tempogewinn)**

3) Gambits

Gambits (vom ital. ‚dare il gambetto‘ jemandem ein Bein stellen) heißen Eröffnungszüge, die mit einem (Bauern-) Opfer verbunden sind. Man hofft, dass der Gegner beim Versuch, den „Gambitbauern“ zu gewinnen bzw. zu behalten, in

Entwicklungsrückstand geraten und den Eröffnungswettlauf verlieren wird.

Vorteil:

Bestätigt sich diese Hoffnung, erhält man gute Angriffschancen auf den gegnerischen König.

Nachteil:

Bestätigt sich diese Hoffnung nicht bzw. dringt der Angriff nicht durch, geht man mit einem Bauern weniger ins Mittel- bzw. Endspiel.

Gambiteröffnungen sind also äußerst zweischneidig.

Sie stellen ohne Zweifel den schärfsten Versuch dar, um Entwicklungsvorsprung zu kämpfen.

Genaugenommen geht es bei Gambits gar nicht um ein Opfer, sondern um einen Tausch: Man verzichtet freiwillig auf das Element „Kraft“ bekommt dafür aber „Raum“ und besonders „Zeit“.

Da nun aber viele Spieler zu „materialistisch“ veranlagt sind und nur auf das Element „Kraft“ sehen, d.h. nur die auf dem Brett befindlichen Figuren zählen, um zu ermitteln, wer besser steht, stellen Gambits gerade gegen solche Gegner eine äußerst gefährliche Waffe dar.

Beispiele für Gambits

- 1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3**

4. Lc4 cxb2 5. Lxb2 ...
(Nordisches Gambit)

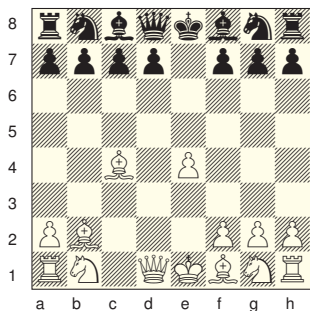


Diagramm nach 5. Lxb2

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 Lxd6
(Froms Gambit)

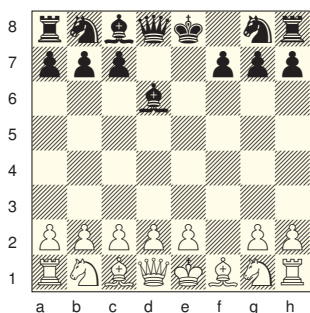


Diagramm nach 3. ... Lxd6

Die Zahl der Gambits sehr ist groß. Die Fachliteratur gibt darüber Auskunft. (siehe Anhang)

4) Züge, die den Gegner an der Rochade hindern

Wenn es mir gelingt, meinen Gegner nicht zur Rochade kommen zu lassen, erhalte ich einen großen, meist sogar entscheidenden Vorteil.

- Der gegnerische König kann in der Mitte viel leichter gefangen werden (Schutzschild aus Bauern fehlt !)

- Mindestens ein gegnerischer Turm bleibt für längere Zeit aus dem Spiel.

WALKER 1980 (S.121) nennt vier verschiedene Möglichkeiten, wie der gegnerische König an der Rochade gehindert werden kann.

4.1) Der König wird zu einem Zug gezwungen

In den allermeisten Fällen handelt es sich bei dieser Art von aggressivem Entwicklungszug um ein Schachgebot, das nur durch Flucht des Königs abgewendet werden kann.

Beispiel: (Quelle: WALKER 1980, S.122f, 37.Partie)

1.e4 c6 2. d4 d5 3. exd5 cxd5 4. c4 Sf6 5. Sc3 e6 6. Sf3 Le7 7. Lf4 b6?

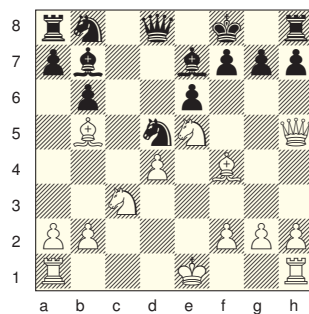
(warum nicht zuerst ...0-0)

8. Se5 Lb7 9. cxd5 Sxd5 10. Lb5+ ...

(Das ist der aggressive Entwicklungszug!)

10. ...Kf8 (Jetzt rächt sich die unterlassene Rochade, Zug 7)

11. Dh5! ...



Diagrammnach 11. Dh5! ...

Weiß greift an, bevor er selbst fertig entwickelt ist. Ein Fehler - nein. Denn durch den Rochadeverlust von Schwarz hat Weiß bereits deutlichen Entwicklungsvorsprung. Das Gleichgewicht der Stellung ist also zugunsten von Weiß schon erheblich gestört. Jetzt darf Weiß nicht nur angreifen, er muß es sogar ! Denn sonst, d.h. bei laschem Spiel ohne Drohungen, wird es dem schlechter entwickelten Spieler gelingen, seine rückständige Figurenentwicklung nachzuholen. Der Plan in solchen Stellungen lautet: Immer neue Drohungen schaffen, dem Gegner keine Zeit zum Luftholen lassen, Linien und Diagonalen öffnen, um an den König heranzukommen, kurz **INITIATIVE UM JEDEN PREIS !**

11... g6 12. Df3

(droht Lh6+ mit anschließenden Matt auf f7)

12... Lf6

(verstellt die f-Linie)

13.Lg5! Kg7 14. Lh6+ Kg8

(14. ... Kxh6 verliert nsch Sxf7+ die Dame)

15. Le8 Dxe8

(was sonst? Es droht 16. Lxf7 matt)

16. Sxd5!

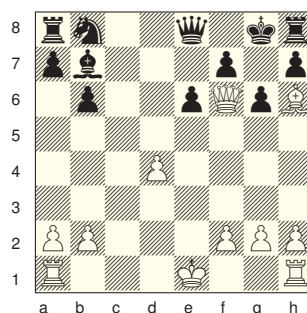
(Nachdem die Dame von f6 abgelenkt worden ist, beseitigt Weiß die letzte Deckung von f6: den Sd5)

16. ...Lxe5

(Auf ... Lxd5 folgt Dxf6 nebst Matt)

17. Sf6+ Lxf6 18. Dxf6 gibt auf Nach dem aggressiven Entwicklungszug 10. Lb5+ verlor Schwarz die Rochade. Dadurch bekam Weiß entscheidenden Entwicklungsvorsprung. Dieser Vorteil verpflichtete

Weiß zum Angriff, zur Initiative um jeden Preis. Und tatsächlich: Alle folgenden Züge von Weiß (Züge 11-18) - einige davon mit Figurenopfer verbunden - stellten eine Drohung auf. Schwarz bekam keine Zeit, seine rückständige Entwicklung nachzuholen oder einen sicheren Platz für seinen König zu finden.



Diagrammnach 18. Dxf6 ...

4.2) Figuren des Gegners werden dazu gebracht, sich gegenseitig zu behindern, so dass zwischen König und dem „Rochadeturm“ ein „Figurenknäuel“ entsteht.

Der König kann also deshalb nicht rochieren, weil ihm seine eigenen Figuren im Weg stehen.

Beispiel: (Quelle : WALKER 1980, S.124-126, 38.Partie)

1. d4 Sf6 2. Sc3 d5 3. Lg5 c5 4. Sf3 Sc6 5. Lxf6 exf6 6. e3 cxd4 7. Sxd4 Lb4 8. Sde2 ??

(Diagramm Seite 14)

(Weiß will nach einem Tausch auf c3 keinen Doppelbauern bekommen. Aber so zieht er den schönen Zentrumsspringer zurück und

sperrt den Lf1 ein. Bei einem Lf1 verbietet sich dazu noch die 0-0. All das zusammengenommen bringt einen enormen Zeitverlust mit sich.)

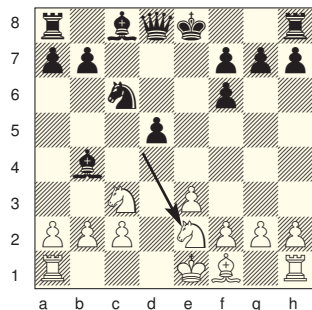


Diagramm nach 8. Sde2??

8. ... 0-0 9. a3 Lxc3+ 10. Sxc3 d4!

(Schwarz muss jetzt energisch handeln und um jeden Preis Linien öffnen, vgl. voriges Beispiel, Anmerkung zum 11. Zug)

11. exd4 Te8+ (Der aggressive Entwicklungszug)

12. Se2 ... (Damit entsteht ein nicht mehr zu entwirrendes Figurenknäuel. Der Ke1 kommt nicht mehr in Sicherheit.)

12. ... Db6! (Bei einem König auf g1 wäre Dxb2 nicht unbedingt eine Drohung)

13. c3 Dxb2 14. Dc1 Db5 (Schwarz vermeidet natürlich den Abtausch seiner stärksten Angriffsfigur)

15. Db1 Da5 (fesselt auch noch den Bauer auf c3)

16. Kd1... (entfesselt immerhin Bauer c3 und Se2 ; an eine Rochade war sowieso nicht mehr zu denken)

16. ... Lf5 (Ein aggressiver Entwicklungszug)

17. Db3 ... (Auf Dxb7 folgt ... Da4 + Kd2 Dc2+ und der König muss wieder nach e1 zurück)

17. ... Tad8 (Alle Figuren von Schwarz stehen nun optimal)

18. Kc1 Sxd4! (Linienöffnung um jeden Preis !)

19. cxd4 (Nach Sxd4 folgt Txd4 cxd4 Tel+ Kb2 Dd2+ und Matt im nächsten Zug)

19. ... De1+ 20. Dd1 Tc8+ (nutzt die geöffnete c-Linie aus)

21. Kb2 Txe2+!

(wiederum Initiative um jeden Preis !)

22. Lxe2 ...

(oder Dxe2 Dc3+ Ka2 Le6+ Kb1 Dc1 matt)

22. ... Dc3+

(Das war die Idee des Qualitätsopfers: Beseitigung der Deckung von c3)

23. Ka2 Lc2 24. Tc1 Db3+ 25. Ka1 Dxa3 matt

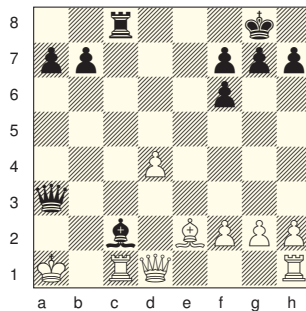


Diagramm nach 25. ... Dxa3++

4.3) Züge, mit denen ein Feld angegriffen wird, über das der König bei der Rochade ziehen müsste

Mit solchen Zügen macht man sich die Regel zunutze, dass ein

König nicht „durchs Schach“ rochieren darf.

Beispiel: Tarrasch - Kurschner
(Quelle : PHILLIPS 1980, S.57-59)

1. e4 e5 2. Sc3 Sf6 3. f4 d5 4. fxe5 Sex4 5. Sf3 Lb4 6. Le2 c6?
(Statt zu rochieren, spielt Schwarz auf Gewinn von Bauer oder Qualität)

7. 0-0 Db6+ (Nun wäre auf 8.Kh1 Sf2+ gefolgt)

8. d4! Sxc3 9. bxc3 Lxc3
(Schwarz hat seinen Bauer gewonnen, aber der Springer g8 ist mit seinen 3 Zügen verschwunden, ein echter „Temposchlucker“)

10. La3! ...

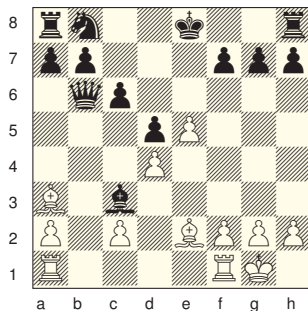


Diagramm nach 10. La3 ...

(Das ist der aggressive Entwicklungszug, um den es in diesem Kapitel geht!)

10.... Lxa1 11. Dxa1 ...

Was hat Schwarz erreicht ? Er hat einen Bauern und die Qualität gewonnen. Aber jetzt ist auch der zweite Temposchlucker, der Lf8, zusammen mit seinen 3 Zügen vom Brett verschwunden. Damit stellen sich 6 (!) von insgesamt 10 schwarzen Zügen als verloren her-

aus. Dieser riesige Verlust an Zeit entscheidet die Partie, nicht der Gewinn von Bauer und Qualität (Turm gegen Läufer). Weiß hat nach Tarrasch 4 Tempi mehr, Schwarz nur die Dame im Spiel, sein König kommt wegen des übertragenden La3 nicht mehr in Sicherheit. Tarraschs Angriff verläuft kurz, aber schmerzvoll.

11. ... Lf5

(schnell die Entwicklung nachholen!)

12. Sg5! ...

(Danach bekommt Schwarz keine Zeit mehr, um sich weiter zu entwickeln)

12. ... Lg6 13. e6 f6

(Schwarz muss die Linienöffnung vermeiden)

14. e7 Lf7

(verhindert Se6; fxg? Tf8+ Txf8 exfD matt)

15. Sxf7 Kxf7 16. Lh3+ g6 17. Txf6+ ...

(Wie in allen Partien zuvor: Linienöffnung um jeden Preis !)

17. ...Kxf6

(Kg7 Tf7+ Kxf7 Df1+ nebst matt)

18. Df1+Kg5 19. Lc1+ gibt auf (Kxh5 Df3+ und Dh3 matt)#

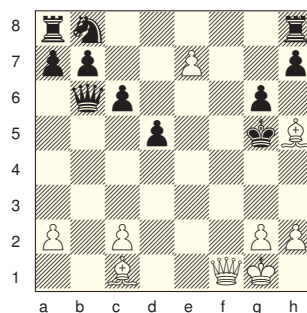


Diagramm nach 19. Lc1+ ...

4.4) Züge, die eine gegnerische Figur auf den Mittellinien angreifen und so den König an die Deckung dieser Figur in der Mitte binden

Steinitz - von Bardeleben,
Hastings 1895
(Quelle: WALKER 1980, S.130-132, 40.Partie)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. c3 Sf6 5. d4 ...

(ein aggressiver Entwicklungszug vom Typ 1)

5. ...exd4 6. cxd4 ...

(vergleiche Anmerkung zum 5. Zug)

6. ...Lb4+ 7. Sc3 d5 8. exd5 Sxd5 9. 0-0!...

(aggressiver Entwicklungszug v. Typ 1)

9. ... Le6

(Auf Sxc3 bxc3 Lxc3 folgt derselbe aggressive Entwicklungszug wie in Tarraschs Partie La3, vergleiche Typ 4.3)

10. Lg5 ...

(wiederum aggressive Entwicklung Typ 1)

10. ...Le7 11. Lxd5 Lxd5 12. Sxd5 Dxd5

(Mit diesen beiden Tauschzügen lenkt Weiß die Dd8 und den Sd5 vom Feld e7 ab)

13. Lxe7 Sxe7 14. Te1 ...

(Das ist der Zug, um den es uns hier im Abschnitt 4.4 geht, vgl. oben Fall 1. Der Te1 greift den Se7 an, der Ke8 muss ihn decken und kann daher nicht rochieren. Man beachte, wie zielstrebig Weiß mit seinen vorausgegangenen Zügen diesen aggressiven Entwicklungs-

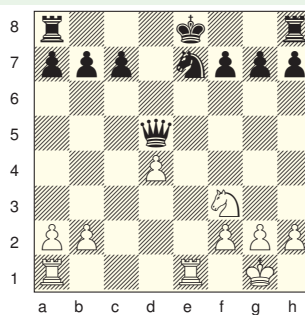


Diagramm nach 14. Te1 ...

zug vorbereitet hat. Schwarz blieb dabei praktisch keine Wahl)

14. ...f6

(plant die „künstliche Rochade“ mit Kf7, The8 und Kf8 ; siehe unter 1.WARNUNG)

15. De2 dd7 16. Tc1 c6 ?

(konsequent u. richtig war Kf7, siehe oben)

17. d5! ...

(Linienöffnung um jeden Preis !)

17. ... cxd5 18. Sd4 Kf7 19. Se6

Thc8 20. Dg4 g6 21. Sg5+ Ke8

22. Txe7+ ...

(Weiß darf keine materiellen Opfer scheuen, um an den König heranzukommen; vergleiche auch 17.d5!)

22. ... Kf8

(Auf Dxe7 käme Txc8+, auf Kxe7 Te1+ Kd6 Db4+ Kc7 Se6+ Kb8 Df4+ und aus)

23. Tf7+! Kg8 (Auf Df7: käme wieder Txc8+)

24. Tg7+! Kh8

(Auf Dxc7 folgt Txc8:+, auf Kxc7 Dxd7+)

25.Th7+ Kg8 26. Tg7+ Kh8

(Auf Kf8 gewinnt Sh7)

27. Dh4+ Kxg7

(Jetzt muss Schwarz den Turm doch schlagen)

28. Dh7+ Kf8 29. Dh8+ Ke7

Beispiel:

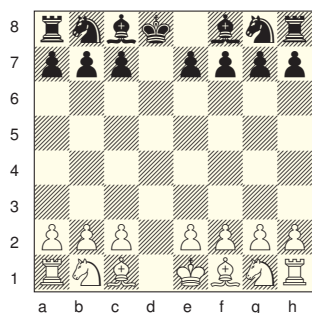


Diagramm nach 4. ... Kxd8

1. e4 e5 2. d4 d6 3. dxe5 dxe5 4. Dxd8+ Kxd8

Weiß hat zwar die schwarze Rochade verhindert, aber ohne Dame wird er das kaum noch ausnützen können.

Schwarz kann seinen König mit c7-c6 und Kd8-c7 in Sicherheit bringen.

Alle Partien hatten eines gemeinsam. Einer der beiden Spieler befolgte jeweils nicht den (für die Grundstellung) einzig richtigen Plan, die rasche Entwicklung aller Figuren, und geriet in Entwicklungsrückstand.

Daraufhin sah sich sein Gegner gezwungen, unverzüglich zum Angriff überzugehen, um den eigenen Vorsprung auszunutzen, ...

... OBWOHL SEINE EIGENE ENTWICKLUNG AUCH NOCH NICHT GANZ ABGESCHLOSSEN WAR!

Warum verstößt ein solcher Angriff in der Eröffnungsphase nicht ebenso gegen die Strategie wie etwa der Versuch, aus der Grundstellung heraus auf Schäfermatt zu spielen? Wilhelm Steinitz, der erste Welt-

meister der Schachgeschichte und Begründer der Schachstrategie, liefert uns die Antwort. Er stellte seinerzeit folgende Grundsätze auf.

(vgl. KOBLENZ 1980, 5.65)

1. Es gibt Gleichgewichtsstellungen, in denen keiner der Spieler einen nennenswerten Vorteil zu verzeichnen hat.

2. Es gibt Stellungen, in denen das Gleichgewicht gestört ist. Dann darf der im Vorteil befindliche Spieler angreifen, ja er ist geradezu verpflichtet, energisch vorzugehen, da andernfalls sich der strategische Vorteil zu verflüchtigen droht.

3. Der Angriff in solchen Stellungen (gemäß 2.) muss gegen schwach geschützte Punkte gerichtet sein.

Übertragen wir nun diese allgemeinen Grundsätze auf die Eröffnungsphase

1. Die Grundstellung ist eine Gleichgewichtsstellung.

Der Anzugsvorteil von Weiß ist für sich allein noch nicht so bedeutsam, dass er Weiß einen erfolgreichen Angriff erlaubte.

Daher lautet der richtige Plan hier "Rasche Entwicklung aller Figuren".

2. Erlangt einer der beiden Spieler (spürbaren) Entwicklungsvorsprung, so besitzt dieser Spieler einen großen strategischen Vorteil. Damit ist das Gleichgewicht der Stellung gestört.

JETZT MUSS NACH EINEM ANDEREN PLAN GESPIELT WERDEN

Der Plan für den Spieler mit Entwicklungsvorsprung lautet:

Greife an (zur Frage "Wo?", vergleiche auch 3.), fang den König in der Mitte, wenn du kannst! Öffne dazu so schnell wie möglich Linien und Diagonalen, falls nötig mit einem Opfer! Laß deinem Gegner keine Zeit zum Luftholen! Schaffe immer neue Drohungen und erschwere die Entwicklung des Gegners, vor allen Dingen hindere ihn an der Rochade.

- INITIATIVE UM JEDE PREIS

Der Plan für den Spieler mit Entwicklungsrückstand lautet:

- Hole so schnell wie möglich die versäumte Entwicklung nach
- Bringe besonders den König durch die Rochade in Sicherheit
- Halte die Stellung geschlossen ! Öffne freiwillig keine Linien oder Diagonalen

3. Der Angriff des Spielers mit Entwicklungsvorsprung muss gegen schwach geschützte Punkte gerichtet sein. In der Eröffnungsphase zählen dazu insbesondere Könige, die noch in der Mitte (womöglich noch auf offenen Mittellinien) stehen, sowie die Felder f2 bzw. f7 (vor der Rochade).

In allen bisher gezeigten Trainingspartien hat jeweils ein Spieler

Entwicklungsvorsprung bekommen. Daraufhin gab er den Plan „Rasche Entwicklung“ auf und griff an, um den Gegner für dessen Entwicklungsrückstand zu bestrafen. Dieser neue Plan („Initiative um jeden Preis“) wurde von der ‚neuen‘ Stellung, die sich nicht mehr im Gleichgewicht befand, verlangt.

Zum richtigen Plan in der Eröffnung, nämlich „Rasche Entwicklung“, gehört nicht nur das Wissen, dass man alle seine Figuren möglichst schnell entwickeln soll. Ebenso wichtig ist es natürlich, dass ich weiß, wohin sie entwickelt werden sollen.

Denn:

„Es reicht nicht aus, deine Figuren von der Grundreihe zu ziehen, dich dann zufrieden zurückzulehnen und zu glauben, dass du dich jetzt entwickelt hast und von nun an alles seinen Gang gehen wird; du mußt vielmehr VON ANFANG AN ÜBERLEGEN, WO deine Truppen am nützlichsten sind ...“ (WALKER 1978, S.38)

Erteilen wir zu Beginn Emanuel Lasker das Wort, also jenem Mann, der so lange wie kein anderer (nämlich 27 Jahre) die Krone des Schachweltmeisters innehatte.

„Das Schachbrett hat 64 Felder. Daher hat der Spieler, der mehr als 32 Felder beherrscht, die bessere Gewinnchance.“
(zitiert in: E.D. LASKER 1983, S.19f)

Halten wir also fest:

„Es ist für jede Partei von Wert, Felder zu beherrschen. Nicht also nur der Gewinn an Material (oder Zeit) ... ist von Gewicht, sondern auch die Beherrschung von Raum, auf den der Gegner sich nicht wagen darf, ohne seine Truppe dort zu verlieren. Je mehr Raum beherrscht wird, desto geringer die Beweglichkeit des Gegners, desto eingeschränkter die Zügelzahl mit denen er drohen oder decken kann.“

(EM. LASKER 1977, S.90)

Daraus ergibt sich die Frage: „Wohin muss ich nun meine Figuren entwickeln, damit sie möglichst viele Felder beherrschen?“

Diese Frage führt uns zum ersten von insgesamt drei Abschnitten über den „Raum“

DIE FIGUREN UND DAS ZENTRUM

Wenn wir auf einem „leeren“ Brett nacheinander jede einzelne Figur zunächst auf irgendeines der vier Eckfelder stellen und dabei zählen, wieviele Felder diese Figur von dort aus erreichen kann, und wenn wir danach denselben Vorgang bei derselben Figur auf einem der vier Felder in der Brettmitte wiederholen und zum Schluß die beiden Felderzahlen miteinander vergleichen ergibt sich

20

folgendes Bild

Zahl der angegriffenen Felder:

Diese Frage nach dem „Wohin?“ verlegt unsere Aufmerksamkeit weg vom Element „Zeit“, welches bisher im Mittelpunkt gestanden hat, hin zum Element „Raum“.

In einer Schachpartie gehören Kraft (ist Figuren und ihre Wirkung), Raum und Zeit selbstverständlich unauflösbar zusammen. Ihre (vorübergehende) Trennung im Training erfolgt einzig und allein aus pädagogischen Gründen, dient also nur zum besseren Verständnis.

| | von einem Eckfeld aus | von einem Mittelfeld aus |
|----------|-----------------------|--------------------------|
| Springer | 2 | 8 |
| Läufer | 7 | 13 |
| Turm | 14 | 14 |
| Dame | 21 | 27 |
| König | 3 | 8 |

Ergebnis:

Mit Ausnahme des Turmes nimmt jede Figur an Beweglichkeit zu, je näher sie zur Brettmitte steht. Abgesehen vom Turm greift also jede Figur von der Brettmitte aus erheblich mehr Felder an als von einem Rand- oder gar von einem Eckfeld aus.

LASKER schreibt dazu:

Die 64 Felder des Schachbretts „sind keineswegs gleichwertig die

Felder der Mitte sind die bedeutendsten, weil von dort Läufer, Dame und Springer die größte Zahl von Feldern bestreichen.“

DER KAMPF IN DER ERÖFFNUNG GEHT DAHER IM WESENTLICHEN UM DIE BEHERRSCHUNG DES ZENTRUMS

e4, e5, d4, d5 und daran anschließend des erweiterten Zentrums c3 bis c6 bis f6 bis f3.“

(EM. LASKER 1977, S.90)

Also: Entwickle deine Figuren zur Brettmitte hin. weil sie dort die meisten Felder angreifen und mehr Zugmöglichkeiten haben

NIMZOWITSCH verwendet für die Entwicklung der Figuren zur Brettmitte den Begriff 'ZENTRALISIERUNG'.

Wichtiger Hinweis:

Entwickle deine Figuren zur Brettmitte hin. weil sie von dort aus die gegnerischen Truppen unangenehm behindern, ja sogar in zwei Teile zerschneiden können!

Die Begriffe „Brettmitte“ bzw. „Zentrum“ werden in der Schachliteratur in unterschiedlichen Bedeutungen gebraucht. Das Wort „Zentrum“ kann (u.a.) bezeichnen 1) das Felderquadrat d4,d5,e4,e5 im engeren und das Felderquadrat c3-c6-f6-f3 im erweiterten Sinn. (s.o. LASKER) (Zentrum ist das Felderzentrum)

2) einen oder auch mehrere Bauern auf den Feldern d4,d5,e4 oder e5 (Zentrum = Bauernzentrum)

3) die Linien, die über die Felder d4,d5 bzw. e4,e5 führen (Zentrum sind die Zentral- oder Mittellinien, also die d- und e-Linie).

Entsprechend kann auch mit Zentralisierung nicht gemeint sein, dass alle Figuren auf den vier Mittelfeldern plaziert werden sollen. Eine solche Forderung könnte ja nie erfüllt werden.

Denn wie sollte es möglich sein, 16 Figuren (und dazu vielleicht noch einige Bauern) auf nur 4 Feldern „unterzubringen“ ?

Zentralisierung des Springers

Ein Springer gilt als zentralisiert, wenn er auf d4,d5,e4 oder e5 steht (ist der Idealfall) bzw. ferner, wenn er eines oder (hoffentlich !) zwei dieser Felder von seinem Standort aus "beschießt".

Der kurzschriftige Springer sollte also wirklich möglichst ins „enge“ Zentrum gestellt werden.

Zentralisierung des Läufers

Der langschriftige Läufer gilt als zentralisiert, wenn er auf einer Diagonalen steht, die über eines oder zwei der Mittelfelder d4, d5, e4, e5 führt.

Aber auch ein weißer Läufer auf g5 beispielsweise kann als zentralisiert bezeichnet werden, etwa dann, wenn er einen Sf6 fesselt und somit dessen Feuerkraft auf d5 und e4 verringert.

Zentralisierung des Turmes

Der wuchtige Turm, ebenfalls langschrittig, gilt als zentralisiert, wenn er auf einer (möglichst offenen oder halboffenen) Mittellinie steht, also z.B. auf d1 bzw. d8 oder e1 bzw. e8. Den Turm schon in der Eröffnung auf eines der vier Mittelfelder zu stellen, ist dagegen weniger ratsam. Denn dort kann der wertvolle Turm leicht von minderwertigen Figuren „belästigt“ werden, was zur Folge hat, dass der Turm entweder mit Rückzügen Zeit verliert oder gar verlorengeht („im Gestrüpp hängenbleibt“)

Zentralisierung der Dame

Seine Dame plaziert man in der Eröffnung am besten auf einer Mittellinie (meist vor einem Turm, also etwa auf d2/d7 oder e2/ e7) oder auf einer Diagonalen, die über Mittelfelder führt (also etwa auf c2/c7). Auch die Dame sollte nicht zu früh auf eines der Mittelfelder gestellt werden (vgl. Turm), es sei denn, man ist sich sicher, dass sie von dort nicht vertrieben werden kann.

(Zum König vgl. Abschnitt „DER KÖNIG UND DAS ZENTRUM“)

Es gibt noch weitere Gründe, warum man seine Figuren zur Brettmitte hin entwickeln sollte. Betrachten wir folgende Stellung:

Weiß: Kg1 Dc2 Td1 Se4 Ba3 b4 e5 f4 g2 h2 Schwarz: Kg8 De7 Tf8 Lb7 Ba6 b5 e6 f7 g7 h7

(Quelle: WALKER 1978, S.40-41)

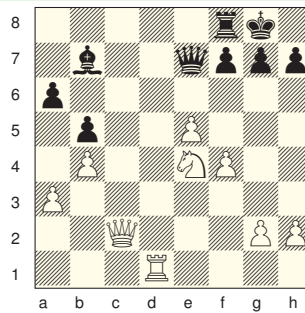


Diagramm Weiß: Kg1, Dc2

Bei Weiß sind Dc2, Td1 und Se4 zentralisiert, bei Schwarz De7 und Lb7. Die Schlagkraft von Dc2 und Td1, aber auch die des Lb7 ist sehr groß. Doch der Springer im Zentrum auf e4 stellt alle diese Figuren noch in den Schatten: Er kann gleich drei ausgezeichnete Züge machen, die alle in eine andere Richtung angreifen

1) auf dem Königsflügel Se4-g5:

Damit droht Dh7: matt. Nach dem erzwungenen g7-g6 (schafft Weiß einen Stützpunkt auf f6) kann Weiß seinen Turm oder seine Dame auf die h-Linie bringen und den Mattangriff fortsetzen.

2) auf dem Damenflügel Se4-c5:

Damit greift er Lb7 und Ba6 an und droht dazu noch die Gabel Td7. Außerdem verhindert Weiß mit Sc5 den natürlichen Zug Tf8-d8, weil daraufhin nach Sxb7 eine Figur verlorengehe (Dxb7 scheitert an Txd8 matt, Txd1+ Dxd1 Dxb7 an Dd8 matt ; übrigens gewinnt statt direkt Sxb7 auch Txd8 Dxd8 Sxb7, weil sich dann der Sb7 nach c5 retten kann).

3) im Zentrum, d.h. hier auf der d-Linie, Se4-d6

Von hier aus greift er den Lb7 an

und verhindert die Belästigung der Dc2 durch Tc8. Auf diesem weit ins gegnerische Lager vorgeschobenen und gleichzeitig zentralen Stützpunkt steht der Springer absolut sicher und kann nicht mehr vertrieben werden.

Also: (ist der zweite Grund)

Entwickle deine Figuren zur Brettmitte hin. weil sie von dort aus jede Gegend des Brettes sehr schnell erreichen und sofort (bereits mit einem Zug zum Angriff oder zur Verteidigung beitragen können).

Aus diesem Grund ist die Brettmitte besonders in der Eröffnung, bzw. solange man noch nicht weiß, auf welchem Abschnitt des Schachbrettes der Kampf toben wird, ein idealer „Wartesaal für die Offiziere“ (NIMZOWITSCH)

Das folgende Partiefinale zeigt uns den dritten Grund dafür, warum man seine Figuren zentralisieren soll.

Aus einer Partie von B. Spassky:

(Quelle: WALKER 1978, S.41-44)

Weiß: Ke1 Dc2 Td1 Th1 Lf1 Se5 Ba2 c3 c4 e3 f2 g2

Schwarz: Ke8 Da3 Ta8 Th8 Lc8 Sb7 Ba7 b6 c5 d7 f7 h6 h4 (Weiß am Zug)

Weiß hat einen Bauer weniger, aber (nach Tarrasch) 3 Tempi mehr. Sein

Springer e5 steht ideal zentralisiert; aber auch Dc2 und Td1 sind zur Brettmitte hin entwickelt. Der Th1 zählt als entwickelt, jedoch nicht als zentralisiert.

Schwarz hat zwar einen Bauer mehr, aber enormen Entwicklungsrückstand.

Zudem ist KEINE SEINER FIGUREN ZENTRALISIERT ! Weder die „Randdame“ auf a3 noch der Sb7 feuern in Richtung Zentrum, vom traurigen Rest seiner Figuren ganz zu schweigen.

Der weiße Vorteil in Zeit und Raum wiegt viel schwerer als der Minusbauer. Weiß steht auf Gewinn.

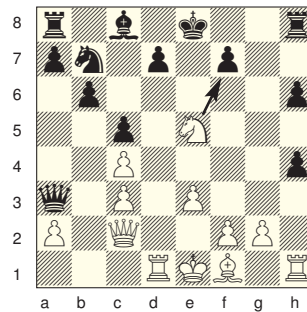


Diagramm Weiß: Ke1, Dc2 ...

Spassky spielte:

1. Sxf7! ... (Der schöne Springer wird geopfert, um den König ins Freie zu bekommen. Dort werden ihm Dame und Turm den Garaus machen, denn von den eigenen Figuren hat der Kf7 keine Hilfe mehr zu erwarten.)

1. ... Kxf7 2. Df5+ Kg7 3. De5+ ...

(Die im Zentrum stehende Dame läßt ihre Muskeln nach allen Seiten spielen: Sie bietet Schach, greift den Th8 an, droht nach e7 zu kom-

men und - kaum zu glauben - behält gleichzeitig auch noch den Damenflügel im Auge, indem sie den Bauern c3 deckt und Dxc3 verhindert ! Die Da3 kann nichts dergleichen vorzeigen.)

3.... Kg8 4. Txh4 d6 5. Dg3+ Ke8 6. Tf4+ Ke8 7. Dg7 gibt auf Die schwarzen Figuren am Damenflügel wurden durch die hervorragend zentralisierten weißen Kräfte von ihrem eigenen König und dem Königsflügel regelrecht abgeschnitten, so dass sie dem Ende ihrer Majestät (den König) nur tatenlos zusehen konnten.

Um den weißen Raumvorteil noch deutlicher zu machen, wollen wir die Zahl der Züge zählen, die jede Figur (in der Stellung vor Sxf7) machen kann, ob sinnvoll oder nicht. Wir erinnern uns. Um eine (Eröffnungs-)Stellung auf das Element „Zeit“ zu untersuchen, half uns die Tempobilanz (nach Tarrasch bzw. nach Nimzowitsch).

Entsprechend führen wir jetzt zum Raum eine sogenannte

„Felderbilanz“ dieser Partie durch:

Weiß: Dame (12 Felder), Damenturm (9 Felder), Königsturm (4 Felder) Springer (7 Felder, Läufer 2 Felder)

Schwarz: Dame (9 Felder), Damenturm (1 Feld), Königsturm (3 Felder) Springer (3 Felder), Läufer (keine Felder)

Ergebnis: 34 Felder kontrolliert Weiß, 16 Felder Schwarz!

Die weißen Figuren haben also mehr als doppelt soviel Raum zur

Verfügung als die schwarzen, feuern auf mehr als doppelt so viele Felder.

(das ist der dritte Grund)

Zum Abschluß dieses Abschnittes folgt noch eine Partie, in der Weiß seine Figuren schön zentralisiert, Schwarz dagegen wenig auf die Brettmitte achtet. Das schwarze Ende läßt nicht lange auf sich warten. Weiß verstärkt seinen Druck immer mehr und dies ganz unspektakulär. Er spielt nicht auf Königsangriff, sondern „nur“ auf das Zentrum.

Aber dies tut er so konsequent, dass ihm dadurch der Königsangriff wie ein reifer Apfel in den Schoß fällt. Genauso muss es sein.

(Quelle: WALKER 1978, S.44-46, 9.Partie)

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. e3 Lb4 6. Ld3 dxc4 (damit Weiß mit dem Ld3 ein Tempo verliert)

7. Lxc4 0-0 8. 0-0 c5 9. De2 ... (zentralisiert die Dame)

9. ...Lxc3 10. bxc3 cxd4 (um Sxd4 mit e5 zu beantworten)

11. exd4! Sc6 12. Lg5 ... (einfache Lösung, aber große Wirkung. Der Lg5 lähmt zwei Figuren. Er fesselt den Sf6 und bindet die Dame an f6, denn Lxf6 gxf6 darf Schwarz nicht zulassen.)

12. ... a6 (e5 geht nicht, also b5 und Lb7; a6 KÄMPFT ABER NICHT UMS ZENTRUM !)

13. Tfe1 b5 14. Lb3 Lb7 15. Tad1... (Nun hat Weiß beide Türme herrlich zentralisiert)

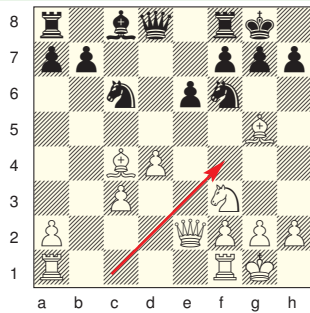


Diagramm Seite 24: 12. Lg5 ...

15. ...Tc8 16. Se5! Sb8

(um die Dd8 mit Sd7 von f6 zu entlasten)

17. Sg4 Sd7

(Jetzt schaut die Dd8 nicht mehr ins Zentrum)

18. d5 ...

(Typisch: Der Besserstehende muss Linien öffnen, dann wird seine Schlagkraft umso größer.)

18. ... Lxd5 19. Lxd5 exd5 20. Txd5

Weiß hat ebensoviele Figuren wie Schwarz. Aber das ist auch schon das einzige, was hier ausgeglichen ist. Die zentralisierten weißen Figuren haben sich einen riesengroßen Raumvorteil und damit gewaltige Schlagkraft verschafft. Weiß steht klar auf Gewinn.

20. ... Tfe8 21. Sxf6+ gxf6

(Dxf6 Dxe8+, Sxf6 Txd8, beides mit Gewinn)

22. Le3 Tc7 (Es drohte Dg4+ nebst Txd7)

23. Dg4+ Kh8 24. Td1 Te7 25. Lh6 Dg8 26. Df4 De8

(droht Matt auf e1, aber Weiß lacht darüber nur)

27. Kf1 Te5 28. Dxd7 Txd7 29. Dxf6+ gibt auf

(denn Kg8, Dg7 matt)

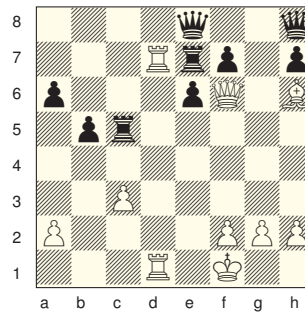


Diagramm nach 29. Dxf6+ ...

DER KÖNIG UND DAS ZENTRUM

Selbstverständlich zählt der König auch zu den Figuren, aber er verdient es dennoch, gesondert behandelt zu werden.

Erinnern wir uns an die Felderbilanz der einzelnen Figuren auf leerem Brett.

Auch der König greift umso mehr Felder an, je näher er zur Brettmitte steht. Auch er würde also hebed gern am Zentrumskampf, am Kampf um die Brettmitte teilnehmen wollen. Doch es wäre geradezu selbstmörderisch, seinen König schon während der Eröffnungsphase (oder im Mittelspiel) als Angriffsfigur einzusetzen. Wie schnell würde er ins Kreuzfeuer der gegnerischen Figuren und damit in größte Mattgefahr geraten.

Während der Eröffnungsphase tobt der Kampf am heftigsten in der Brettmitte. Dort geraten die Bauern gewöhnlich am ehesten aneinander. Folglich ist es sehr wahrscheinlich, dass gerade die

Mittellinien recht früh geöffnet werden. Die Felder e1 bzw. e8 können also für die beiden Könige äußerst ungemütlich werden.

Andererseits werden die Bauern auf den Flügeln (Damenflügel: Ba2, Bb2 und Bc2 ; Königsflügel: Bf2, Bg2 und Bh2) in der Eröffnung gewöhnlich zurückgehalten, weil sie eben zu weit vom Zentrum entfernt stehen, um beim Kampf um die Mitte mitmischen zu können. Diese Flügelbauern können aber gerade deshalb eine gute Verteidigungsaufgabe erfüllen: Sie dienen nämlich als Schutzschild, um den eigenen König dahinter in Sicherheit zu bringen.

Also: Mache in der Eröffnung möglichst früh die Rochade, um deinen König in Sicherheit zu bringen

Für den König gilt also: Raus aus der gefährlichen Mitte, hin zum (verhältnismäßig) sicheren Flügel !

Damit ist der der König die einzige Figur, die in der Eröffnung (und im frühen Mittelspiel) nicht zentralisiert, sondern dezentralisiert werden muss;

Die Rochade ist aber noch aus einem zweiten Grund sinnvoll:

Könige fürchten offene Linien, Türme dagegen lieben sie. Sie brauchen offene Linien, um ihre ganze Schlagkraft zeigen zu können. Andererseits hassen es Türme, wenn direkt vor ihrer Nase eigene Bauern stehen (wie etwa ein Bh2 vor dem Th1). Solche Bauern verstehen die Türme nicht

etwa als willkommenen Schutzschild, sondern als unangenehme und schwere Behinderung.

Mit der Rochade schlägt man also „zwei Fliegen mit einer Klappe“:

1) Der König erhält ein sicheres Plätzchen auf dem Flügel.

2) Die Türme haben es nun viel leichter, auf die ersehnten (weil wahrscheinlich offenen) Mittellinien zu gelangen.

Die Rochade ermöglicht also nicht nur die Dezentralisierung des Königs, sondern erleichtert gleichzeitig auch die Zentralisierung der Türme.

Wenn es mir gelingt, den Gegner an der Rochade zu hindern, bedeutet das für mich einen großen Vorteil : Der unrochierte König schwebt in größter Gefahr.

Dazu bleiben die Türme aus dem Spiel. Das haben wir schon im Abschnitt "Aggressive Entwicklungszüge" sehen können.

Es folgen drei weitere warnende Beispiele für einen König, der in der Mitte gefangen wird.

Beispiel 1:

(Quelle: Walker 1978 S. 59-61, 13. Partie)

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 dxe4 5. Sxe4 Le7 6. Lxf6 Lxf6 7. Sf3 Ld7?!

(Warum nicht ... 0-0 ?)

8. Lc4 Lc6?

(zieht erneut den Läufer, warum nicht erst 0-0 ?)

9. De2!...

(zentralisiert die Dame und deckt den Se4)

9. ...a6?

(0-0 ging immer noch;
9. ... Lxd4?? 10. 0-0-0)

10. Sxf6 gxf6

(... Dxf6 11. d5)

11.0-0-0 Lxf3? (Ke8 steht nackt)

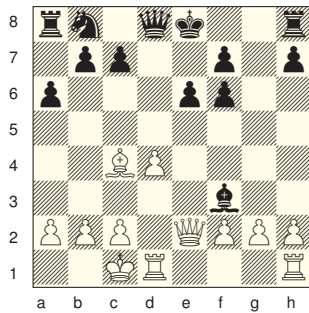


Diagramm nach 11. Lxf3? ...

da); (Nach 3 Zügen verschwindet der Läufer vom Brett)

12. Dxf3 c6 (...Sc6 13.d5!)

13. Dh5 Kf8

(Es drohte Lxe6 Auf 13.... 0-0 käme 14. Td3 mit Mattangriff.)

14. Dh6+ Ke7 15. f4 ...

(Der Rammbock gegen den Bauernschild e6-f6-f7 um den Ke7. Er soll für Linienöffnung sorgen)

15. ... Sd7 16. f5 e5

(vermeidet die Öffnung der e-Linie, aber ...)

17. dxe5 fxe5 (nun ist die d-Linie offen)

18. Lxf7! ...

(zertrümmert den Schutzschild und schafft den Stützpunkt e6)

18. ... Kxf7 19. De6+

(Die Dame läßt sich nicht zweimal bitten)

19. ... Kf8 20. Txd7 Dg5+

(Auf ... De8 käme Df6+ nebst Matt auf g7)

21. Kb1 Dh5 22. De7+ gibt auf!
(Matt im nächsten Zug)

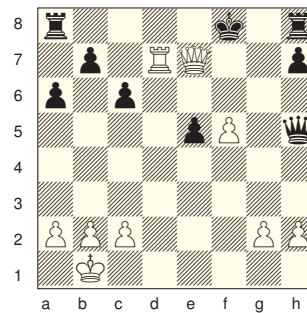


Diagramm nach 22. De7+ ...

Diese Partie hat sehr schön die Vorteile der Rochade bzw. die Nachteile des unrochierten Königs demonstriert:

- Der weiße König stand nach 0-0-0 absolut sicher.
- Der weiße Damenturm stand nach 0-0-0 direkt zentralisiert auf der offenen d-Linie, fesselte von d1 aus den Sd7 und brach schließlich ins gegnerische Lager nach d7 ein.
- Der schwarze König blieb in der Mitte und kam fürchterlich unter die Räder
- Die schwarzen Türme blieben während der gesamten Partie unberührt und völlig kraftlos auf ihren Ausgangsfeldern stehen.

Beispiel 2 :

(Quelle: WALKER 1978, S.62, 15.Partie)

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4.

Sxd4 Sf6 5. Sc3 g6 6. f4 Lg7?

(Jetzt schnappt Weiß den Ke8 in der Mitte)

7.e5 dxe5 8. fxe4 Sg4 9. Lb5+...

(Nun bereut Schwarz die versäumte Rochade)

9. ...Kf8 (9.S oder Ld7 scheitert an 10. Dxc6; Auf 9. ... Sc6 folgt 10. Sxc6 bxc6 11.Lxc6+ und 12. Lxa8) **10. Se6+** gibt auf

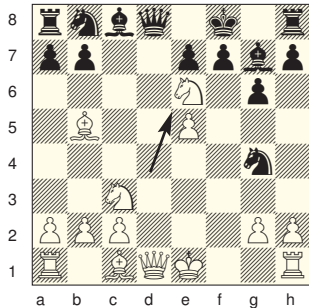


Diagramm nach 10. Se6+ ...

(Schwarz verliert die Dame)

Beispiel 3:

Reti - Tartakower, Wien 1910
(Quelle: GELENCZEI 1983, S.104f, Nr. 118)

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sf6 5. Dd3 ...

(Wollte Reti damit seinen Gegner verwirren?) **5. ... e5 6. dxe5 Da5+ 7. Ld2 Dxe5 8. 0-0-0 Sxe4?** (Tartakower hat immer noch nichts gemerkt.) **9. Dd8+ Kxd8 10. Lg5++ ...**

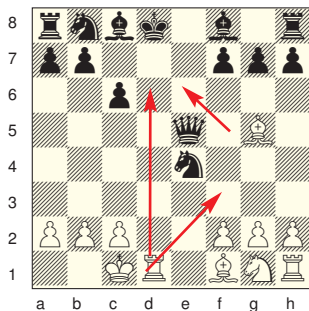


Diagramm nach 10. Lg5++ ...

(Die Kraft des Doppelschachs : Es geht nur Flucht des Königs.)

10.... Kc7 11. Ld8 matt (oder 10. ... Ke8 11.Td8 matt)

Wir sehen: Selbst sehr starke Spieler übersehen manchmal die Gefahren, in denen ein unrochierter König schwebt bzw. schweben kann. So schnell ist noch kein anderer Großmeister mattgesetzt worden!

Bringen wir zum Abschluß einen kleinen Überblick über die häufigsten Gefahren, die dem König in der Mitte drohen (können). Kein Wunder, dass viele Eröffnungsfallen gerade solche Gefahren auszunutzen versuchen.

HÄUFIGE GEFAHREN FÜR EINEN UNROCHIERTEN KÖNIG

1) Ersticktes Matt

(meist auf halboffener e-Linie):

Beispiel 1: (Quelle: WALKER 1978, S.61, 14.Partie)

1. d4 d5 2. c4 e5 3. dxe5 d4 4. Sf3 Sc6 5. Sbd2 De7 6.g3 Sxe5 7. Sxd4 ...

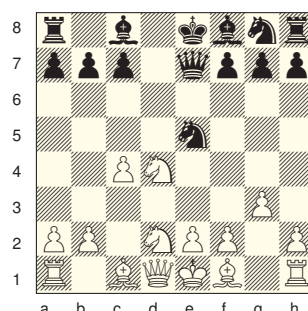


Diagramm nach 7. Sxd4 ...

(Völlig ahnungslos gespielt. Doch bei Dame und König auf derselben Linie hätten die Alarmglocken läuten müssen; denn der Bauer e2 ist gefesselt, das Feld d3 demzufolge nur scheinbar gedeckt.)

7. ... Sd3 matt

Beispiel 2: Fischbach 1983

(SEM, C-Turnier)

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sbd7 5. De2?! ...

(Weiß hofft auf eine Falle, Sg8-f6?)

5.... Sf6??

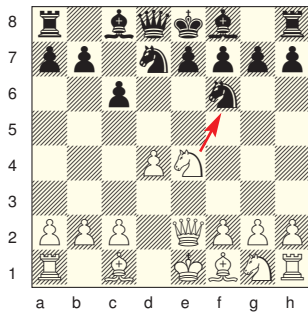


Diagramm nach 5. ... Sf6?

(in die Schwarz prompt hineintritt)

6. Sd6 matt (Der Bauer e7 war verdeckt gefesselt)

Wir sehen: Ein ersticktes Matt in der Eröffnung droht besonders dem König, der auf einer halboffenen (d.h. hier nur für den Gegner offenen) e-Linie steht!

2) Fesselung

(meist auf offener e-Linie):

Beispiel: (Quelle : WALKER 1978, S.63f, 17.Partie)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Sf6 4. 0-0 Sxe4 5. d4 exd4

(Ein schwerer Fehler: Der schwarze König steht noch in der Mitte, der Tf1 dagegen ist schon in Lauerstellung. Dennoch öffnet Schwarz die e-Linie. Damit spricht er selbst gegen seinen auf dieser Linie stehenden Schwarz das „Todesurteil“ aus.)

6. Te1 d5 7. Sxd4 Ld7

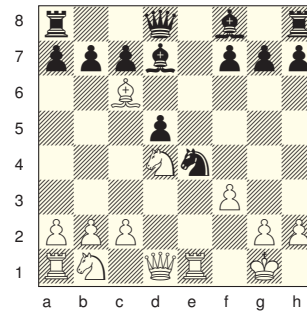


Diagramm nach 10. Te1 ...

(Es drohte 8. Sxc6 bxc6 9. Lc6+ und Lxa8)

8. Lxc6 Lxc6 9. f3 gibt auf („Der Bauernangriff ist die Krone des Fesselungsangriffs.“ (NIMZOWITSCH 1965, S.130)

Dieses eine Beispiel muss hier genügen. Aber wieviele Figuren sind durch Fesselung in der offenen e-Linie schon verlorengegangen (meistens erwischt es Springer oder Dame.)

3) Abzugsschach auf der offenen e-Linie

Beispiel:

(Quelle: WALKER 1978, S .63, 16. Partie)

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 Sxe4

(sehr riskant, denn die e-Linie ist nun ganz offen)

vorläufig, weil der opfernde Spieler das geopfert Material (oder wertvolleres) Material bald mit Zins und Zinseszins zurückbekommen wird.

Beispiel 1:

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. Lc4 Lc5 4. Lfx7+ Kxf7 5. Dh5+ (nebst Dxc5)

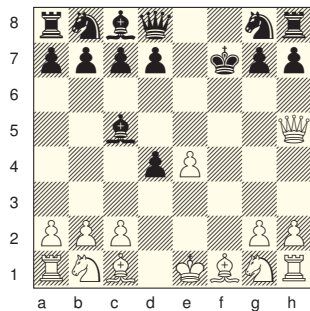


Diagramm nach 5. Dh4+ ...

Weiß gewinnt seinen auf f7 geopfertem Läufer mit Zins und Zinseszins zurück: Der König f7 steht gefährdet in der Mitte und darf nicht mehr rochieren. Dazu hat Weiß Raum- und Zeitvorteil bekommen. Und so ganz nebenbei hat Weiß auch noch den im dritten Zug

Beispiel 2:

1. c4 e5 2. Sf3 e4 3. Sd4 d5 4. d3 dxc4 5. dxc4 Lc5 6. Sb5 Lxf2+ Kxf2 7. Dxd1 gibt auf (Für den Läufer hat Schwarz Dame, Bauer und Rochade des Gegners erhalten)

Beispiel 3:

1. e4 g6 2. d4 Lg7 3. Sf3 d6 4. Lc4 Sbd7 ("Verrammelung" der eigenen Figuren)

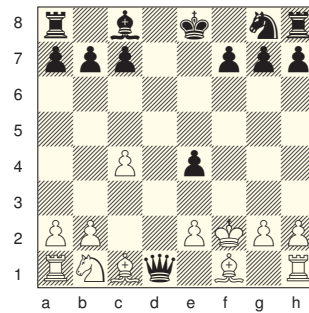


Diagramm Beispiel 2: 7. Dxd1 ...

5. Lxf7+ Kxf7 6. Sg5+ gibt auf (...Ke8 oder f8 verliert nach Se6/Se6+; ... Kf6 scheitert an Df3 matt)

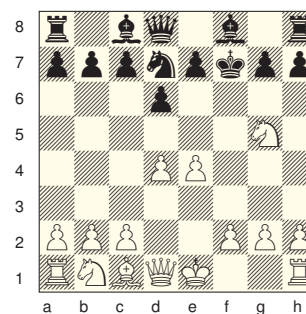


Diagramm Beispiel 3: 6. Sg5+ ...

Beispiel 4.1:

1.e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 dxc3 4. Sxc3 Sc6 5. Sf3 d6 6. Lc4 Lg4??

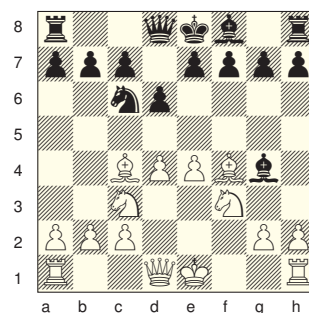


Diagramm nach: 6. ...Lg4?

(Der Sf3 wird nur scheinbar gefesselt)

7. Lxf7+ Kxf7 8. Sg5+ nebst Dxd4

Was hat Weiß gewonnen ?

- Er hat den Ke8 ins Freie gezerzt und zu einem Zug gezwungen. (also Rochadeverlust für Schwarz mit den bekannten zwei Folgen)
- Der König steht jetzt sehr unsicher.
- Der Th8 bleibt für lange Zeit aus dem Spiel
- Er hat nun großen Raum- und Zeit (ist Entwicklungs-)Vorteil.
- Er hat im schwarzen Lager das Feld e6 geschwächt.
- Er hat seinen Gambitbauern zurück.

Beispiel 4.2:

1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. d5 Lc5 4. Lg5? ...

(Wiederum nur scheinbar eine Fesselung !)

4. ... Lxf2+

(Es ging hier auch Se4 Le3 Lxe3 fxe3 Dh4+.)

5. Kxf2 Sg4+

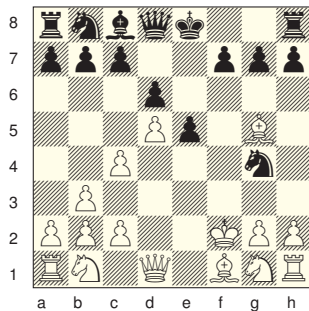


Diagramm Beispiel 3: 5. ...Sg4+

(oder auch Sf6-e4+) mit vorteilhaftem Rückgewinn der geopferten Figur.

Literaturnachweis

- A. Kotow: Lehrbuch der Schachtaktik, Band 1
Berlin [Sportverlag] 1981.
- A. Nimzowitsch: Mein System, Hamburg
(Das Schach-Archiv) 1965.
- L. Orban : Endspiele und Mattüberfälle, München
[dtv] 1981. (ORBAN 1981)
- J.N. Walker: Die ersten Züge, Reinbek [rororo]
1978. [Reihe Juniorschach Band 2]
- J.N. Walker: Angriff auf den König, Reinbek
[rororo] 1980.
- J.B. Estrin: Bauernopfer in der Eröffnung,
Stuttgart [Franckh] 1980.
- S. Tarrasch : Das Schachspiel,
Reinbek [rororo] 1973.
- A. Koblenz : Lehrbuch der Schachstrategie,
Band 1, Berlin [Sport-Verlag] 1980.
- A. Phillips: Der Schachlehrer, Reinbek [rororo]
1980, [Reihe Juniorschach Band 4]
(PHILLIPS 1980)
- L. Alföldy : Gambit-Eröffnungen,
1970. (123 S., 10,80 DM)
- G. Burgess : Gambits, London [Batsford] 1995.
(112 S.; 24,80 DM, in englisch!)
- S. Samarian: Schnelle Schachsiege.
Das meisterliche Gambitspiel, Niedemhausen
[Falken] 1989. (127 S.; 14,80 DM)
- "Gambit-Revue": Die Schachzeitung für den
Gambitspieler" (erscheint 4x im Jahr)
- E. Gelenczei: 200 Eröffnungsfallen, Berlin
[Sportverlag] 1983. (GELENCZEI 1983)
- Eduard Lasker : Moderne Schachstrategie,
Berlin und New York [de Gruyter] 1983.
- Emanuel Lasker: Lehrbuch des Schachspiels,
Hamburg [Das Schach-Archiv] 1977.



Warnung! Schach lernen und Schach spielen sind zwei verschiedene Dinge. Das Lernen ist immer Arbeit, selbst wenn es freiwillig geschieht!