

VEITS KLEINE SCHACHBÜCHEREI

Fortgeführt von Schachmeister Kurt Richter

**MEIN
ERSTES SCHACHBUCH**

EIN RATGEBER FÜR ANFÄNGER

von

KURT RICHTER

Mit zahlreichen Stellungsbildern



BERLIN 1946

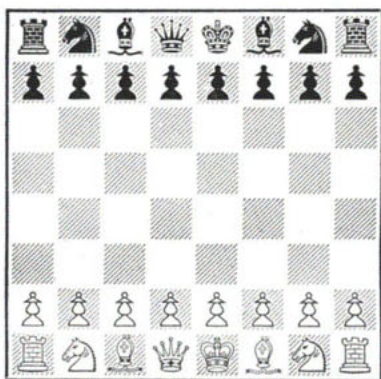
WALTER DE GRUYTER & CO

vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung · J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung
Georg Reimer · Karl J. Trübner · Veit & Comp.

Alle Rechte, einschließlich des Uebersetzungsrechtes, vorbehalten
Archiv-Nr 532046
Printed in Germany / Gedruckt im Druckhaus Tempelhof

VORWORT

Wer zum ersten Male vor dem Schachbrett steht und soll eine Schachpartie eröffnen —

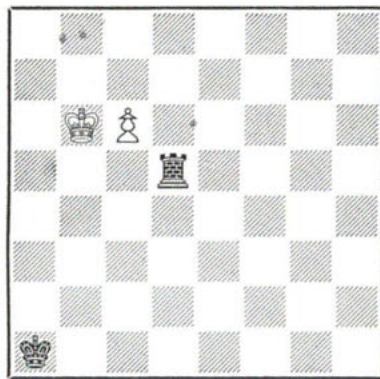


(Anfangsstellung; siehe S. 5)

der weiß noch nicht viel von dem Inhaltsreichtum des Spiels, von seinen Feinheiten und Kombinationen. Er ist überrascht, wenn er hört, daß auch die „einfachen Stellungen“ (s. Diagr. rechts oben) komplizierte Gedanken und schöne Ideen enthalten.

Das vorliegende Büchlein, „Mein erstes Schachbuch“, bemüht sich, die im Schach liegenden Schönheiten von

vielen Seiten zu beleuchten und so zur weiteren Beschäftigung mit dem königlichen Spiel anzuregen. Der Ver-



(Endspiel Saavedra; siehe S. 61)

fasser ist zufrieden, wenn dieses erste Schachbuch nicht das letzte bleibt, wenn es vielleicht sogar den Grundstock zu einer kleinen Schachbibliothek legt.

„Mein erstes Schachbuch“ hofft, aus Schachanfängern Schachfreunde zu gewinnen.

Berlin, am 1. August 1946

Kurt Richter

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
I. Wir spielen eine Schachpartie	5
Das Handwerkszeug	5
Die Kampfkraft der Steine	5
Die Bezeichnung der Felder	8
Berührung mit dem Gegner	9
Das Ziel der Schachpartie	10
Wir spielen eine Schachpartie	12
Zwei Ausnahmen wichtiger Regeln	13
II. Die drei Phasen des Spiels	16
Einleitung	16
A. Die Eröffnung	16
B. Das Mittelspiel	25
C. Das Endspiel	32
III. Kleines Schachlexikon	41
IV. Kunstschach	53
Kunstschach und Schachkunst	53
Direkte Schachaufgaben	54
Ein Schlußwort	59
Kunststudien	60
V. Schach und Sport	65
Die ersten Schritte im Turnier	65
Die Spitzenleistung	66
Die Paarung im Schachturnier	68
VI. Kurzer geschichtlicher Blick	71
Vom Wesir zur Dame	71
Von Philidor zu Aljechin	72
VII. Kurzweil im Schach	80
Sprüche und Zitate	80
Anekdoten	81

I. Wir spielen eine Schachpartie

*Bei deinem Tun gedenk' des Sprüchleins stündlich:
Eins nach dem andern, aber gründlich!*

(Spruch im Berliner Rathaus)

Das Handwerkszeug

Wir brauchen zum Spielen einer Schachpartie ein Brett mit 64 abwechselnd weißen und schwarzen quadratischen Feldern, wie wir es auch vom Damespiel her kennen. Bei der Aufstellung des Brettes achte man darauf, daß sich rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld befindet.

Zwei Spieler sind nötig, um eine Schachpartie zu führen. Jeder hat ein Heer von 16 Steinen zur Verfügung, und zwar 8 Offiziere und 8 Bauern. Hier ist es abgebildet.

Weiß:



je ein König



je eine Dame



je zwei Türme



je zwei Läufer

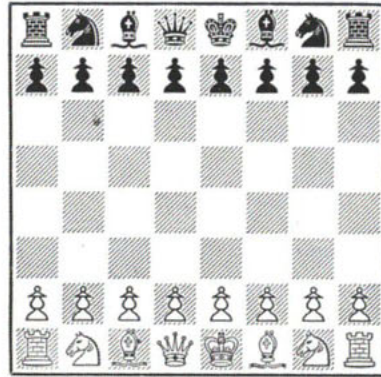


je zwei Springer



je acht Bauern

Schwarz:



schwarze stets auf einem schwarzen Feld; eine kleine Gedächtnishilfe!

Die Kampfkraft der Steine

... und alles dreht sich um den König

*Der König, würdevoll —
bedächtig,*

*Zwar wichtig, doch nicht
immer mächtig!*

Beginnen wir mit der wichtigsten, wenn auch nicht mächtigsten Figur: dem König. Er geht würdevoll über das Brett, mit langsam abgemessenem Schritte. Nach allen Himmelsrichtungen kann er jeweils nur ein Feld vorrücken. Seine Kampfkraft ist also nicht groß, um so mehr aber sein Kampfwert. Vom Schicksal des Königs hängt auch das Schicksal der Partie ab. Daraus folgt, daß er sich im Anfang der Partie hübsch hinten zu halten hat und nicht etwa in das

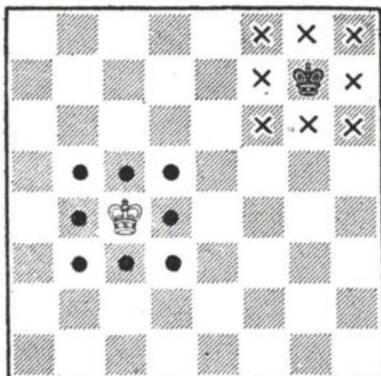
Die Bezeichnungen „Weiß“ und „Schwarz“ für die beiden Heere haben sich eingebürgert; Weiß eröffnet stets die Partie.

Wie werden nun die Figuren aufgestellt? Das sagt das folgende Bild.

Auf der untersten Reihe stehen die „Offiziere“, davor, gewissermaßen als Schutztruppe, die Bauern. Die weiße Dame steht in der Grundstellung stets auf einem weißen, die

Spiel eingreifen wird. Je mehr sich aber die Reihen lichten, um so stärker tritt er hervor, und im Endspiel ist er, Würde und Wert vergessend, sehr oft die Hauptfigur.

Ein Beispiel für den Marsch des Königs.



Dem weißen König sind hier alle punktierten, dem schwarzen König alle mit einem liegenden Kreuz bezeichneten Felder zugänglich.

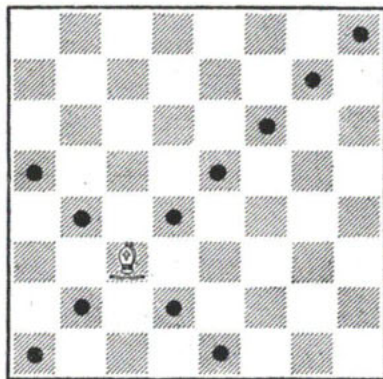
Läufer, Turm und Dame: ein mächtiges Dreigestirn

Die Läufer

*Der Läufer: quert das ganze Feld,
Ist flink und schlank,
ein stolzer Held!*

Die Läufer sind flinke Gesellen, die über das ganze Brett eilen. Sie beherrschen die schrägen Linien. Jede Partei hat einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer, die in Folge ihrer Gangart niemals die Farbe wechseln können. Im Gegensatz zum König können Läufer, Turm und Dame in der einmal eingeschlagenen Richtung so weit ziehen, wie es ihnen beliebt.

Der lernende Schachfreund erkennt deutlich die weitreichende Wirkungs-

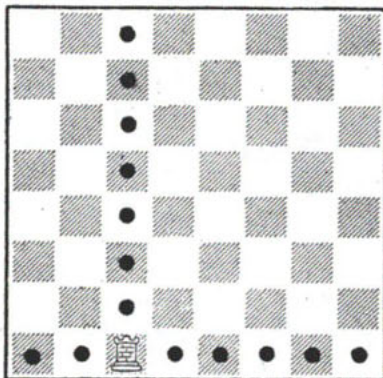


kraft des Läufers. Geschickt geführt, sind die Läufer eine mächtige Waffe.

Die Türme

*Der Turm: er liebt die graden Strecken,
Verdoppelt, bringt er Furcht
und Schrecken.*

Im Vergleich zu den Läufern erscheinen die Türme wuchtig, fast schwerfällig. Sie sind die Beherrscher der geraden Linien, ihr Tummelplatz sind die Senkrechten und Waagrechten.



Der Kampfwert der Türme ist größer als der der Läufer, weil sie nicht an eine bestimmte Farbe gebunden sind, sondern jeden beliebigen Punkt

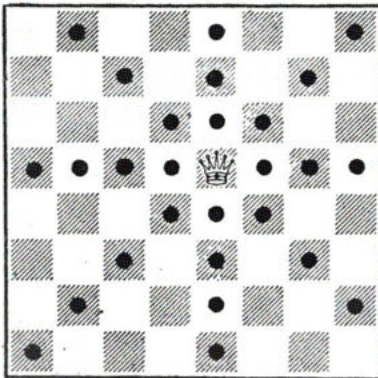
des Schachbrettes erreichen können. Zwei Türme hintereinander aufgestellt, auf ein bestimmtes Ziel gerichtet, haben zermalmende Kraft. Darüber später.

Die Dame

*Die Dame: königlich,
zeigt in vereinter Pracht
Des Läufers Eleganz,
des starken Turmes Micht!*

Nun gibt es aber eine Figur im Schachspiel, die wie ein Läufer auf den Diagonalen (schrägen Linien) und wie ein Turm auf den Senkrechten und Waagrechten herrscht: die Dame. Sie ist in Wahrheit die Königin des Schachspiels.

Die Dame verfügt — welche Fülle an Macht! — über fast die Hälfte des



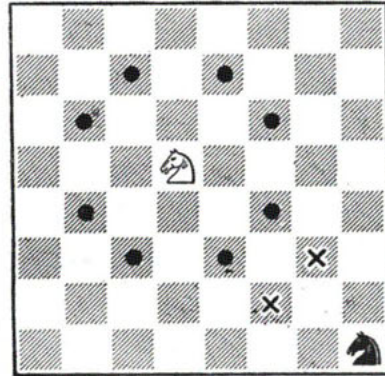
gesamten Brettes. Freilich ist sie im Gegensatz zum König nicht unentbehrlich, und oft genug bahnt erst ihre Aufopferung den anderen Figuren den Weg zum Siege.

Der Springer — ein windtger Geselle
*Der Springer: springt in kühnen Sätzen,
Er liebt die Jagd,
die Hatz, das Hetzen!*

Wie ein Wesen aus einer andren Welt erscheint dem Anfänger der

Springer, der nicht eigentlich zieht, sondern „springt“, und zwar immer auf ein zweitnächstes andersfarbiges Feld, wie die Tafel zeigt.

Der weiße Springer thront inmitten eines Kranzes von 8 Feldern, während der schwarze Gegenspieler in der Ecke nur 2 Zugmöglichkeiten hat.



Schon hier klingt eine leise Erkenntnis auf von der Wichtigkeit der Felder im Zentrum.

Die eigenartige Bewegung macht den Springer zu einer äußerst gefährlichen Figur, die allerlei Unheil anrichten kann. Es wäre grundfalsch, in ihm etwa die schwächste Figur des Schachspiels sehen zu wollen.

Die Bauern — Kampftruppe der vordersten Linie

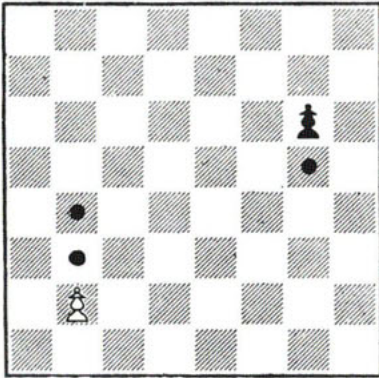
... aber sie tragen den Marschallstab im Tornister.

*Der Bauern Schar: verachtet sie mir nicht!
Sie stützen die Partie,
sind Rückgrat, sind Gesicht.*

Den bisher behandelten Figuren war es gestattet, sowohl vor- als rückwärts zu ziehen. Das ist den Bauern nicht gegeben. Wo sie ein-

mal stehen, da müssen sie bleiben. Wenn ihre Position etwa gefährdet erscheint, so dürfen sie sich nicht nach rückwärts retten, sondern müssen ausharren oder vorgehen.

Die Bauern ziehen in gerader Richtung, von Feld zu Feld, jeweils nur einen Schritt. Damit sich indessen das Spiel schneller entwickelt, ist es dem Spieler gestattet, vom Ausgangsfelde der Bauern sie je nach Bedarf auch um zwei Felder vorzurücken.



Der weiße Bauer, der sich hier noch in der Anfangsstellung befindet, kann entweder einen oder zwei, der schwarze Bauer, der schon gezogen hat, indessen nur einen Schritt tun.

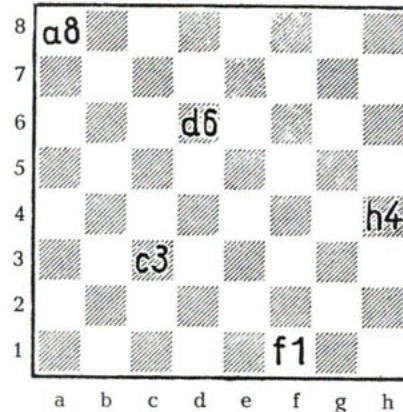
Gelingt es einem Bauern, alle Fährnisse des Mittelspiels zu überstehen und Reihe um Reihe vorzudringen, so winkt ihm eine besondere Belohnung: auf der ersten Reihe des Gegners (auf der zu Beginn des Spiels dessen Offiziere standen) verwandelt sich der Bauer in eine beliebige Figur seiner Partei. Hierbei ist es gleichgültig, welche Offiziere schon vom Brett verschwunden sind. Rein theoretisch kann also jeder Spieler zu seiner anfänglich vorhandenen Dame noch acht

andere dazu bekommen. Dieser Fall wird sich freilich niemals ereignen.

Die Bezeichnung der Felder

Wir müssen nun daran denken, die Felder des Schachbrettes näher zu bezeichnen, um die folgenden Erläuterungen besser verständlich machen zu können. Die gebräuchlichste Art ist die, die senkrechten Linien mit den Buchstaben a—h und die waagrechteten Reihen mit den Zahlen 1—8 zu versehen.

Wir haben die Bezeichnung einiger Felder in das Stellungsbild eingesetzt. Der Anfänger möge nun die „Namen“ der übrigen Felder feststellen und sie sich genau einprägen.



Zieht ein Bauer vom Felde e2 nach dem Felde e4, so heißt das in der Schachsprache

e2—e4.

Macht ein Turm den gleichen Zug, so wird sein Anfangsbuchstabe davorgesetzt:

Te2—e4

Ebenso ist es bei den anderen Figuren. Das Schlagen feindlicher Steine

(siehe später) wird durch ein liegendes Kreuz angedeutet.

Da2×e6

bedeutet, daß die auf a2 stehende Dame einen feindlichen Stein auf e6 schlägt.

Berührung mit dem Gegner

Hemmungen auf der Zugbahn Schlagrecht und Schlagtechnik

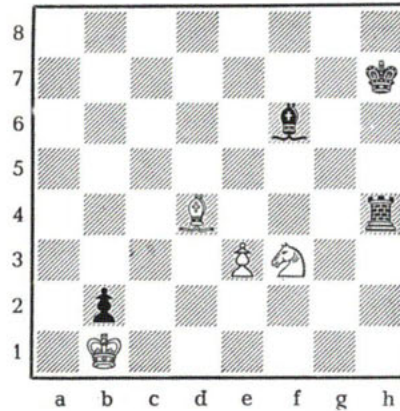
*Doch hart im Raume stoßen sich
die Sachen. (Schiller)*

Bis jetzt haben wir sozusagen am grünen Tisch betrachtet, wie sich die Figuren auf dem freien Brett bewegen. Die Sache kompliziert sich aber sofort, wenn in einer wirklich gespielten Partie beide Heere in Berührung kommen und sich die Figuren gegenseitig im Wege stehen. Was wird da mit dem Zugrecht?

Für alle Steine mit Ausnahme des Springers bildet ein in ihrer Zugbahn stehender eigener Stein ein natürliches Hindernis, das sie weder besetzen noch überschreiten dürfen. Der Springer aber überwindet solche Hindernisse springend; auch er darf sich jedoch auf kein Feld stellen, das bereits von einem eigenen Stein besetzt ist.

Stehen auf den Zugbahnen feindliche Steine, so können diese geschlagen werden (beim Springer nur der feindliche Stein, der etwa auf seinem Zielfeld steht). Ein Zwang zum Schlagen besteht nur dann, wenn keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist. Der feindliche Stein wird vom Brette genommen und der eigene an dessen Stelle gesetzt, eine Handlung, die besonders der Anfänger mit großer Begeisterung vornimmt. Das

sind alles ganz einfache Regeln, die nachstehendes Beispiel noch einmal erläutern soll.



Hier hat Weiß folgende Schlagmöglichkeiten: Kb1×b2, Ld4×f6, Ld4×b2 oder Sf3×h4. Schwarz könnte schlagen: Lf6×d4, Th4×d4.

Der weiße Läufer d4 kann nicht in Richtung e3—f2—g1 ziehen, weil ihm der eigene Bauer e3 im Wege steht. Der schwarze Turm h4 kann in Richtung h5—h6—h7—h8 nur bis h6 ziehen, weil er seinen eigenen König respektieren muß. Für den weißen Springer f3 wäre der Bauer e3 kein Hindernis, sich nach d4 oder d2 zu begeben. Da aber auf d4 der weiße Läufer steht, ist ihm dieses Feld verwehrt. Nach d2 kann er ohne weiteres.

Wieder aber ist es der Bauer, der aus der Reihe tanzt. Nach den bisher erläuterten Regeln müßte auf obigem Bild der schwarze Bauer b2 den weißen König mit Schlagen bedrohen, weil dieser auf seiner Zugbahn steht. Der Bauer jedoch schlägt — als einziger Stein im Schachspiel! — anders als er zieht. Er kann nur einen ein