

# Denken und Planen leicht gemacht

Folge 1 - Der Denkfahrplan  
von B-Trainer Reinhold Ripperger



Die Zeitschrift Jugendschach hat eine neue Rubrik und einen neuen Autor.

Darf ich mich kurz vorstellen. Mein Name ist Reinhold Ripperger. Ich lebe mit meiner Familie im Saarland. Seit über 40 Jahren bin ich nun als Schachtrainer tätig.

Als ich nach meiner schulischen Ausbildung vor der Frage stand, wie ich mir meine berufliche Zukunft vorstelle, war mir zunächst nur klar, dass ich „Anwalt der Kinder“ sein wollte. Ich studierte Sozialpädagogik in Heidelberg und verbrachte meine berufliche Laufbahn beim Jugendamt. Dort kann man Kindern, die in Not geraten sind am besten helfen.

Zum Schach kam ich im Alter von ca. 11 Jahren, als mich ein sehr netter älterer Nachbar in die Geheimnisse dieses faszinierenden Spiels eingewiesen hat. Leider wusste ich zu dieser Zeit noch nichts von Turnierschach oder Schachvereinen. Erst im Alter von 18 Jahren schloss ich mich einem kleinen Schachclub in meiner Heimatstadt an. Mein bester Freund war Mitglied in dem größeren und erfolgreicherem SC Anderssen St. Ingbert. Ich wechselte zu diesem Verein und lernte dort richtiges Schachtraining kennen. Nachdem ich selbst meine Spielstärke gesteigert hatte, wollte ich ebenfalls Trainer werden.

Mit Kindern und Jugendlichen Schach zu spielen und zu trainieren ist für mich eine der schönsten Tätigkeiten, die ich mir vorstellen kann. Natürlich kommt mir dabei meine

pädagogische Ausbildung sehr zugute. Eine interessante Schachpartie zu analysieren ist vergleichbar mit einem schönen Lied, einem spannenden Buch oder einem großartigen Film. Ich kann täglich das tun, was mir Freude bereitet und das macht mich zu einem zufriedenen Menschen.

Jeder Schachtrainer hat seine eigenen Methoden und Gedanken zu unserem geliebten Hobby. Ich höre oft, dass die Trainer ihren Schützlingen eindringlich ans Herz legen, doch bitte etwas langsamer zu spielen und länger nachzudenken. Leider fehlt allzu oft der Ratschlag, worüber die jungen Spieler nachdenken sollen.

Ich habe mir darüber sehr intensive Gedanken gemacht. Schließlich habe ich eine Art „Gedankenfahrplan“ erstellt, um zu demonstrieren, wie man am Schachbrett denken soll. Ich will in dieser neuen Serie versuchen, meinen Lesern diese Methode zu erläutern. Natürlich möchte ich mich auch an meine Trainerkollegen wenden und bin jederzeit für Anregungen und Kritik dankbar. Kurzum ich bin an einem konstruktiven Gedanken- und Erfahrungsaustausch interessiert.

## Der Denkfahrplan

Aller Anfang ist schwer, sagt ein altes deutsches Sprichwort. Das gilt insbesondere für das Schachspiel. Der frühere Schachweltmeister José Raul Capablanca soll einmal gesagt haben: "Wer das Schachspiel erlernen will, muss zuvor durch ein Meer von Niederlagen!" Ich finde er hat Recht! Wir müssen viel Erfahrung sammeln, um später einmal gut spielen zu können. Ich werde versuchen, in dieser neuen Serie zusammen mit dir lieber Leser daran zu arbeiten, deine Spielstärke zu verbessern und deine Freude am Spiel zu bewahren und gegebenenfalls zu steigern.

Wir werden uns gemeinsam Regeln erarbeiten, die dein Kompass im Dschungel der Schacheröffnungen sein werden. Du kannst dich an diesen Regeln orientieren. Wir nennen sie deshalb: Die Goldenen Regeln! Wie denkt ein erfahrener Schachspieler?

Wir orientieren uns an ein paar Leitlinien, die dir helfen sollen, die komplizierten Zusammenhänge auf dem Brett zu erfassen. Zuerst denkst du über die Wirkungen des gegnerischen Zuges nach!

- Was droht?
- Gibt es ungedeckte Steine auf dem Brett?
- Kann mein Gegner Schach bieten?
- Welche gegnerische Figur steht am stärksten?
- Welche meiner Figuren ist am schlechtesten postiert?
- Welche Steine stehen miteinander in Verbindung?

Darüber hinaus gibt es ein paar Merksätze, die dir helfen, einen vernünftigen und sinnvollen Plan zu fassen.

- Gefesselte Steine soll man angreifen!
- Türme gehören auf offene Linien!
- Verliere keine Zeit!
- Vermeide unnötige Bauernzüge.
- Stelle deine Figuren möglichst aktiv auf!
- Wer besser steht, soll das Spiel öffnen!
- Führe deinen Angriff mit möglichst vielen Figuren!

Beginnen wir gleich mit der obersten Regel. Du musst dir nach jedem Zug deines Gegners die Frage stellen, was er beabsichtigt. Was ist in der konkreten Situation der beste Zug? Wir nennen das kurz

## Was droht?

Das ist mit Abstand die wichtigste Regel von allen! Warum? Nun, es wird abwechselnd gezogen. Nur wenn du am Zug bist, kannst du das Spiel beeinflussen. Du musst also immer wissen, was dein Gegenüber plant. Nur dann kannst du etwas dagegen unternehmen.

Wir werden lernen wie man eine Stellung beurteilt und wie man einen guten Plan entwirft. Du bekommst Ratschläge wie du deine Variantenberechnung verbesserst. Ich werde dir dynamische Eröffnungsvarianten, Fallen, listige Gambits und vieles mehr zeigen. Das alles hat allerdings keinen Sinn, wenn der Gegner eine Drohung aufstellt, du

beachtest sie nicht und verlierst eine Figur oder wirst gar matt gesetzt.

Die gegnerischen Absichten zu erkennen, ist die mit Abstand wichtigste Regel. Vergiss niemals die Frage nach der Drohung!

## Dein Denkfahrplan

Dein Gegner hat einen Zug ausgeführt und die Uhr gedrückt. Viele ungeübte Schachspieler begehen nun einen schwerwiegenden Fehler, sie überlegen: Was soll ich ziehen. Oft ist es sogar so, dass sie den Zug, der ihnen als erster in den Sinn kommt, möglichst schnell ausführen. Mein Trainer sagte früher immer zu mir: Ein guter Schachspieler muss auf seinen Händen sitzen! Je jünger die Spieler sind, desto heftiger ist meist der innere Impuls ziehen zu wollen und aktiv zu sein. Der Spieltrieb ist bei Kindern naturgemäß stark ausgeprägt.

Wir Trainer wollen unseren Schützlingen die richtige Denkweise am Brett vermitteln. Ich gebe dir egal ob du ein Trainerkollege oder aufstrebender Schachspieler bist, in dieser Serie einen möglichst exakten Fahrplan für deine Gedanken. Ich will dir dabei helfen, deine Denkweise zu strukturieren und mit Hilfe unserer "Goldenen Regeln" die richtigen Züge und Pläne zu finden. Dann wirst du erfolgreich Schach spielen und viele Siege einfahren.

Wir werden in der Serie „Denken und Planen leicht gemacht“ ganz gezielt auf deine Art zu denken eingehen. Eines muss allerdings von Anfang an klar sein: Deine Mitarbeit ist von ganz besonderer Bedeutung. Wenn du die gezeigten Partiebeispiele kritisch nachspielst und analysierst, wirst du eine ganze Menge Wissen und Erkenntnis aus dieser Serie schöpfen. Lässt du dich jedoch nur beriseln und spielst die Partien nur oberflächlich nach, dann vergeuden wir beide unsere Zeit. Ich möchte dich auf eine spannende Reise über die 64 Felder des Schachbretts mitnehmen. Hast du Lust?

Du bist am Zug. Du kannst also Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Welchen Plan verfolgt dein Gegner und was wäre sein bester Zug? Hast du diese Frage beantwortet, folgt der nächste Schritt: Was kann ich dagegen unternehmen oder muss ich überhaupt etwas dagegen unternehmen?

Schauen wir uns zunächst ein paar einfache Beispiele an. In den folgenden Miniaturen hat sich einer der beiden Spieler einen groben Fehltritt erlaubt. Wir wollen herausfinden, wie du selbst solche Fehler vermeiden kannst.

## Aljechin - Vasic C15

Banja Luka, 1931

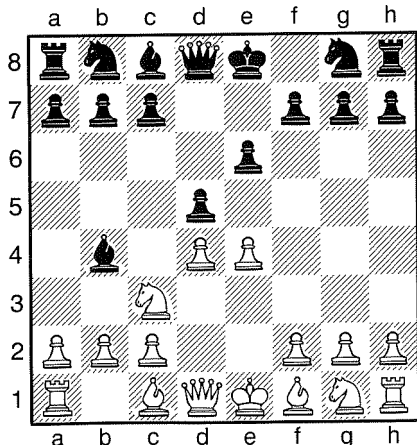
1. **e4 e6** Das ist die Grundstellung der Französischen Verteidigung. Sie trägt diesen Namen seit einer Telegraphenpartie zwischen den Schachclubs London und Paris aus dem Jahre 1911.

2. **d4** Schwarz hat dem Gegner die Errichtung eines Idealzentrums, das heißt zwei Bauern nebeneinander im Zentrum, gestattet.

2. - **d5** Sofort greift der Nachziehende das gegnerische Bauernzentrum an.

3. **Sc3** Alexander Aljechin deckt seinen bedrohten Zentralbauern, indem er seinen Springer entwickelt.

## 3. - Lb4



Wir folgen der Nimzowitsch-Variante in der Französischen Verteidigung.

Welche Wirkungen hat dieser Zug? ♞

Wenn ich in meiner Serie oft solche Fragen stelle, so hat das unterschiedliche Gründe: Zum einen möchte ich meinen geschätzten Trainerkollegen meine Art zu Lehren vorstellen. Ich vertrete die Meinung, dass man mit sehr vielen Fragen die Kinder zur aktiven Mitarbeit und gleichzeitig zur Aufmerksamkeit führt. Trifft ein Spieler gedanklich ab, fällt es nicht auf, solange der Trainer einen Monolog hält. Eine Frage an den Schüler deckt natürlich sofort alles auf. Ich will dich zum selbständigen Denken auffordern und dich so zum schachlichen Denken hinführen. Wie sollst du am Brett denken? Dies verpacke ich in Fragen, während unseres Trainings. Später wird es im Idealfall dazu führen, dass du dir in deinen eigenen Partien diese Fragen stellst und auf diese Weise lernen wirst die Stellung richtig zu ver-

stehen. Zurück zu unserer Partie. Der Läufer hat das Feld f8 geräumt und so die Rochade vorbereitet. Er fesselt den Springer, was ein erneuter Angriff auf e4 ist.

**4. Ld3** Aljechin entwickelt wieder eine Figur und deckt erneut seinen Zentrumsbauern.

**4. - Lxc3+** Der Nachziehende gibt ohne Grund seinen Läufer ab. Besser ist 4. - dxe4.

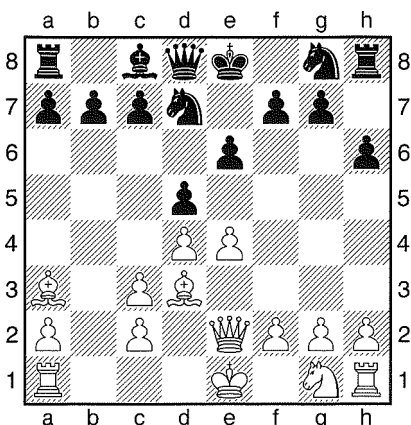
**5. bxc3** Schwarz hat sein Läuferpaar aufgegeben, um dem Gegner einen Doppelbauern auf der c-Linie zuzufügen. Dass dieser Doppelbauer dem weißen Zentrum eine enorme Stabilität gibt, erkennt der Schwarzspieler nicht. Die Tatsache, dass der schwarze Läufer zweimal und der Springer nur einmal gezogen hat, kommt noch erschwerend hinzu. Wir nennen das einen latenten Tempoverlust. Darüber werden wir später einmal ausführlich sprechen.

**5. - h6?** Das ist reine Zeitverschwendung. Solche Züge solltest Du in der Eröffnung vermeiden, da sie weder die Figurenentwicklung voranbringen, etwas zur Königssicherheit beitragen, noch um die Vorherrschaft im Zentrum kämpfen. Zu allem Elend schwächt der Partiezug auch noch das Feld g6.

Besser ist 5. - dxe4 6. Lxe4 Sf6 7. Ld3 c5 um die Rochade vorzubereiten und mit der Entwicklung fortzufahren.

**6. La3** Weiß möchte den gegnerischen Fehler ausnutzen und den schwarzen König in der Mitte festhalten.

**6. - Sd7+ 7. De2±**



Objektiv betrachtet, ist das noch nicht einmal der stärkste Zug. Weiß entwickelt die Dame und stellt eine starke verdeckte Drohung auf.

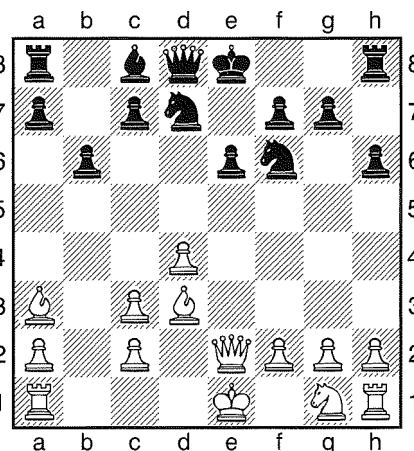
Genauer ist laut Computer 7. exd5! exd5 8. Dg4 (8. De2+ Se7 9. 0-0-0 c5 10. Te1. Gefesselte Figuren soll man angreifen! 10. - Sf6 11. Sh3 Dc7 12. Lxc5 Le6 13. De3! Sc6 14. Sf4+-) 8. - Df6 9. Dg3±

**7. - dxe4** Schwarz hofft auf diese Weise, die Öffnung der e-Linie vermeiden zu können.

**8. Lxe4 Sgf6?** Der Nachziehende wittert nicht die Gefahr. 8. - c5

**9. Ld3** Was droht Aljechin mit diesem Zug?

**9. - b6?**



Der Nachziehende räumt b7 um die Entwicklung seines Damenläufers zu ermöglichen. Nur mit 9. - c5 oder Sb6 ließ sich die sofortige Katastrophe vermeiden. Schauen wir uns die Stellung in Ruhe an. Was ist passiert? Der schwarze König ist vollkommen unbeweglich, da ihm der La3 alle Zugmöglichkeiten nimmt. Stelle dir in deinen Partien immer wieder die Frage: Was wäre wenn...? Ich versuche auf diese Weise deine Fantasie anzuregen. Was wäre also im vorliegenden Fall, wenn wir den König angreifen könnten? Wer verhindert das Schachgebot unseres weißfeldrigen Läufers auf der Diagonale e8-h5? Antwort: Der Bauer f7. Wenn es also gelingt, diesen Bauern abzulenken, ist die Partie gewonnen!

**10. Dxe6+!** Ablenkungsoffer!

**10. - fxe6 11. Lg6#** Die Stunde der Wahrheit ist gekommen! Wenn der König in der Mitte festgehalten wird, muss man besonders gut auf ihn achten.

1-0

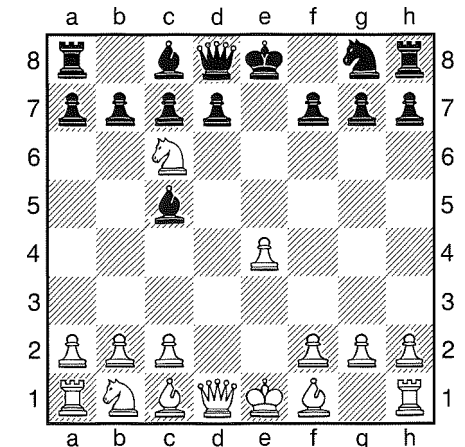
## Magem - Fernandez C45

Spanien, 1984

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4** Diese Eröffnung wird Schottische Partie genannt.

**3. - exd4 4. Sxd4 Lc5** Schwarz entwickelt eine Figur.

**5. Sxc6**



Das ist ein kleines Beispiel zum Thema Drohung und Gegendrohung. Weiß hat gerade einen gegnerischen Springer geschlagen und greift zusätzlich auch noch die Dame an. Schwarz muss die Figur natürlich zurückgewinnen. Welche Möglichkeiten siehst du? 5. Le3=

**5. - Dh4??** Schwarz entzieht seine Dame dem Angriff durch den Springer und stellt selbst eine höhere Drohung auf. Nun besteht die Aufgabe des Weißspielers darin die Drohung zu erkennen und abzuwehren. Es droht Figurenverlust auf c6 und Matt auf f2. Kann Weiß beide Drohungen gleichzeitig abwehren?

Der stärkste Zug ist eindeutig 5. - Df6! Schwarz entzieht seine Dame dem Zugriff des Springers. Sie stellt zusammen mit dem Läufer eine Mattdrohung auf f2 auf und kontrolliert das wichtige Zentralfeld d5. Der Anziehende muss also das Matt verhindern. 6. Df3=. Ins Auge springen die beiden Bauernzüge 5. - bxc6 und 5. - dxc6. Nach 5. - dxc6?! 6. Dxd8+ Kxd8 hat Schwarz einen Doppelbauern auf der c-Linie und dazu noch das Rochaderecht verloren.

**6. Sd4!** Weiß hat eine Möglichkeit gefunden, das Matt auf f2 zu verhindern, indem er die Diagonale des Lc5 verstellt. Damit hat er eine Figur gewonnen.

1-0

## Brosig – Paneff C53

Werther, 2004

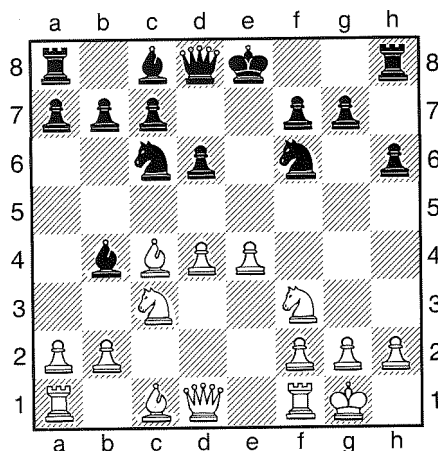
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5. c3 d6? Ein sehr harmloser Zug in einer scharfen Variante. Das passt einfach nicht zusammen. 5. - Sf6 ist aktiver und deshalb besser.

6. cxd4 Weiß hat ein Idealzentrum errichtet.

6. - Lb4+ 7. Sc3 Sf6 Greift den ungedeckten Zentralbauern e4 an.

8. 0-0 Jetzt ist der König in Sicherheit, der Springer c3 nicht mehr gefesselt und damit der Bauer e4 wieder gedeckt.

8. - h6?



Ein typischer Fehler. Dieser Zug leistet nichts für die Entwicklung der Figuren, er trägt nicht zur Sicherheit des Königs bei und hat keinerlei Auswirkungen auf das Zentrum. Der Zug muss also schlecht sein. Dennoch sehe ich solche Züge auf Jugendturnieren sehr oft. Der Nachziehende will ganz offensichtlich verhindern, dass eine weiße Leichtfigur nach g5 zieht. Ein Fehler hat seinen Ursprung immer im schachlichen Denken. Schauen wir uns die Tempobilanz an, Es steht 4:3. Darüber hinaus sorgt das Idealzentrum für einen weißen Raumvorteil. Der Nachziehende hat sich eigentlich nicht viel zu Schulden kommen lassen. Beide Spieler haben vier Bauernzüge gemacht. Der schwarze Läufer hat zweimal gezogen. Daraus entstand der kleine Entwicklungsvorsprung. Der Anziehende hat sehr aktiv gespielt und zwei Bauern im Zentrum postiert, die so wichtige Felder wie c5, d5, e5 und f5 beherrschen. Zusammen mit dem weißen Anzugsvorteil sprechen die Fakten auf dem Brett eine eindeu-

tige Sprache - Weiß steht auf Gewinn! Wie würdest du fortsetzen?

Wenn der Nachziehende das verlorene Material zurückerobern möchte, ist er zu dem Abtausch 8. - Lxc3 gezwungen. Nach 9. bxc3 Sxe4 folgt die Fesselung 10. Te1. Das materielle Gleichgewicht ist wieder hergestellt. Das ist im Schach aber nicht alles. Wir müssen lernen, alle Faktoren des Schachspiels zu bewerten. 10. - d5 und nun das starke (10. - Lf5 11. Ld5+-) 11. La3! Der stark postierte Läufer kontrolliert die lange Diagonale a3-f8 und verhindert die Rochade. (Weiß kann aber auch mit 11. Txe4+! fortsetzen und ist nach 11. - dxe4 12. Sg5 Se5 13. Dh5 g6 14. Dh6 Sxc4 15. Dg7 ebenfalls klar im Vorteil.) Das kleinste Übel ist tatsächlich 8. - 0-0±

9. d5! Mit diesem starken Zug will Weiß die Diagonale a5-e8 öffnen und dem Lb4 die Deckung nehmen.

9. - Se5 [9. - Lxc3 beantwortet Weiß mit 10. dxc6± b5 11. Lxb5 Lb4 12. a3 Lc5 13. b4+-.]

10. Sxe5 [10. Da4+]

10. - dxe5 11. Da4+ Doppelangriff!

11. - Ld7 12. Dxb4

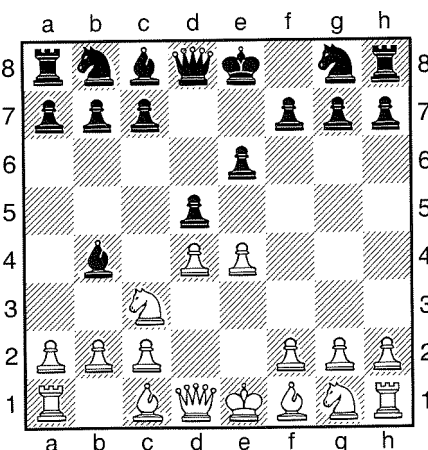
1-0

## Miles, T - Marshall C15

Wolverhampton, 1968

1. e4 e6 2. d4 d5 Die Französische Verteidigung kennen wir bereits.

3. Sc3 Lb4



Der Sc3 steht in einer echten Fesselung und damit ist e4 ohne Deckung.

4. Ld2 Weiß hebt die Fesselung auf und verstellt gleichzeitig die d-Linie.

4. - dxe4 Durch die Öffnung der d-Linie, ist nun der Bauer d4 angegriffen.

5. Dg4 Der Gegenangriff! Weiß entwickelt seine stärkste Figur und greift e4 und g7 an.

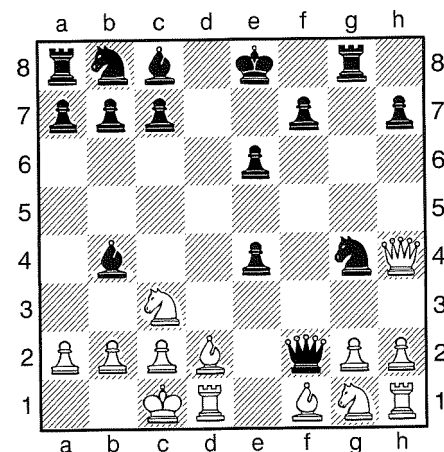
5. - Dxd4 Weiß hat beide Zentrumsbauern eingebüßt.

6. 0-0-0 Mit diesem klugen und weit-sichtigen Zug, bringt Weiß nicht nur seinen König in Sicherheit, sondern auch einen Turm auf die offene d-Linie, auf der auch die gegnerische Dame steht.

6. - Sf6 7. Dxd4 8. Dh6 Schwarz ist im Besitz eines Mehrbauern. Weiß hat dafür die bessere Königsstellung.

8. - Sg4 Doppelangriff gegen Dame und f2.

9. Dh4 Dxf2?



Der Nachziehende sieht einen weiteren Bauerngewinn und macht sich offensichtlich keinerlei Gedanken über die Folgen. Ich kann dir aus meiner langjährigen Erfahrung sagen, dass es sehr lange dauert, Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, wie man am Schachbrett richtig denken muss. Bevor du dir die Frage stellst, was du jetzt ziehen musst, ist es viel wichtiger, sich mit dem gegnerischen Zug und seinen Folgen zu befassen. Was plant mein Kontrahent? Was ist sein stärkster Zug? Alle Trainer wissen, wie oft man diese Warnungen wiederholen muss, bevor sie ins Bewusstsein unserer Schützlinge vorgedrungen sind. Du bist am Zug!

9. - Sxf2 beantwortet Weiß am besten mit 10. Sxe4. 10. - Sxd1?+- scheitert an dem Abzugsangriff 11. Sf6+. Nach 9. - Sd7!= ist die Stellung ausgeglichen, da die Figurenentwicklung wichtiger ist als der gierige Blick auf den Materialgewinn.

10. **Dd8+!!** Ein wunderschönes Beispiel für eine Hinlenkung!

10. - **Kxd8** 11. **Lg5+** Doppelschach!

11. - **Ke8** 12. **Td8#**

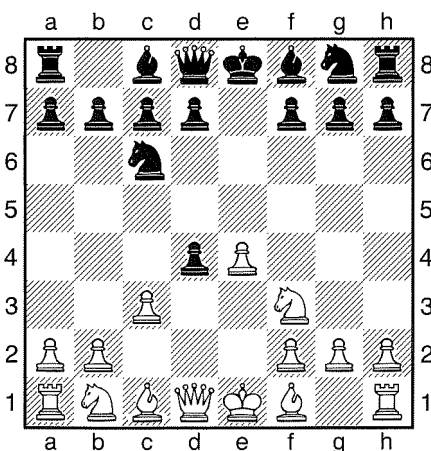
### Die Faktoren des Schachspiels

Dr. Siegbert Tarrasch schreibt in seinem berühmten Buch „Das Schachspiel“, dass die drei Faktoren Raum, Kraft und Zeit das Spiel bestimmen. Raum ist das Schachbrett. Die Steine sind die Kraft und als Zeit bezeichnet er die Züge. Diese Faktoren sind untereinander austauschbar. Der Schachspieler kann Material opfern, um dafür Raum oder Zeit zu gewinnen. Wir werden während unserer gemeinsamen Arbeit immer wieder auf dieses Thema stoßen, da man ohne dieses Wissen die komplizierten Zusammenhänge auf dem Brett nicht verstehen kann.

### Levy - Baca C44

Skopje, 1972

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. c3



Weiß bietet ein Bauernopfer an.

4. - **d5** Das ist eine Möglichkeit, das Gambit abzulehnen.

5. **exd5** **Dxd5** 6. **cxd4** Das Material ist jetzt gleich. Weiß hat einen Bauern im Zentrum. Dieser kann nicht mehr von einem eigenen Bauern gedeckt werden. Das nennen wir "Isolierter Bauer".

6. - **Lb4+** 7. **Sc3** Der Sc3 steht in einer echten Fesselung.

7. - **Lg4** Der Sf3 ist unecht gefesselt.

8. **Le2** Weiß entwickelt seinen Königsläufer und hebt gleichzeitig die Fesselung auf.

8. - **Lxf3** Durch diesen Abtausch hat der Isolani seine Deckung verloren.

9. **Lxf3** Die schwarze Dame ist angegriffen. Welche Züge würdest du berechnen? Schreibe bitte deine Überlegungen auf!

9. - **Dxd4??** Das ist ein grober taktischer Fehler. Solltest du dich zu einem treuen Leser dieser Serie entwickeln, werde ich dir etliche Partiebeispiele zeigen, in denen die Gier nach Materialgewinn dem Schachspieler alle Sinne vernebelt. So ist es auch hier.

Richtig ist hier 9. - **Dc4** 10. **Lxc6+** **Dxc6** 11. **0-0** **Lxc3** 12. **bx3** **Dxc3?** 13. **Te1+** **Se7** 14. **Ld2** **Da3** 15. **Tb1+-** und Weiß gewinnt.; Nicht ganz vollwertig ist 9. - **Da5?** 10. **0-0** **Sge7** 11. **a3** **Lxc3** 12. **bx3**.

10. **Lxc6+** Du kannst hier etwas lernen über Tempogewinn. Der Läufer schlägt die Deckungsfigur der Dame und das Schachgebot ist der Tempogewinn.

1-0

Auch die nächste Partie ist ein anschauliches Beispiel für einen Tempogewinn.

### Schäfer - Groß B13

Deutschland, 2019

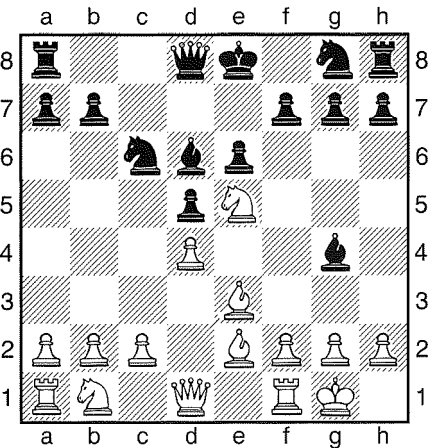
1. e4 c6 2. d4 d5 3. **exd5** **cx3** Die Abtauschvariante in der Caro-Kann Verteidigung ist eine sehr interessante Eröffnung, die ich dir sehr empfehlen kann.

4. **Le3?!** Beherrscht der weiße Damenläufer viele Felder? Nein, er wirkt eher wie ein Bauer. Erheblich besser ist natürlich 4. **Ld3**

4. - **Sc6** 5. **Sf3** **Lg4** Schwarz entwickelt seinen Läufer und fesselt den gegnerischen Springer.

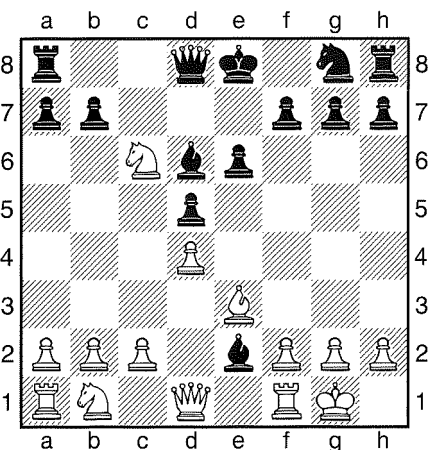
6. **Le2** [Sbd2 sollte man prüfen]

6. - **e6** 7. **0-0** **Ld6** 8. **Se5?**



Noch bevor er seine Figurenentwicklung abgeschlossen hat, beginnt Weiß mit den entwickelten Figuren anzugreifen. Das ist unlogisch und deshalb schlecht. 8. **Sbd2=**

8. - **Lxe2** 9. **Sxc6??**



Jetzt sind beide Damen bedroht. Weiß hat auf c6 einen Springer geschlagen. Dafür hat sich der Nachziehende auf e2 bedient und sich einen Läufer einverleibt. Das Material ist also gleich. Was denkt der am Zug befindliche Schwarzspieler? Wenn ich ein Tempo gewinnen könnte, gewänne ich die Dame. Das taktische Mittel heißt Hinlenkung! Hast du eine Idee?

Nach 9. **Dxe2** **Sxe5** 10. **dx3** **Lxe5** 11. **Sd2** **Sf6** ist der Nachziehende im Besitz eines gesunden Mehrbauern.

9. - **Lxh2+!!** Schwarz hat nur zwei Zugmöglichkeiten.

10. **Kxh2** Hinlenkung!

Nimmt Weiß das Figurenopfer nicht an und zieht 10. **Kh1**, folgt 10. - **Dh4** 11. **Lg5** **Dh5**. Für Weiß gibt es kein Entrinnen. 12. **g4** **Dh3** 13. **Dd3** **Lxd3** 14. **Lf4** **Lg3+** 15. **Kg1** **Dh2#**

**10. - Dh4+** Die Dame konnte sich dem Zugriff des Sc6 entziehen. Der gegnerischen Dame blieb dafür keine Zeit.

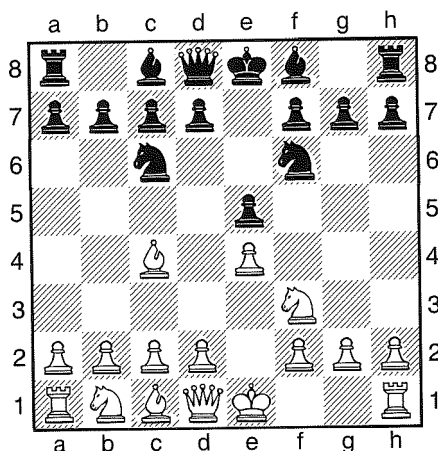
**11. Kg1 Lxd1**

0-1

**Trufanow - Kulikow C57**

Moskau, 1987

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6**



Vor uns auf dem Brett sehen wir die Grundstellung des Zweispringerspiels.

**4. Sg5!** Ein sehr interessanter Zug. Weiß greift den Bauern f7 mit Springer und Läufer an. Gleichzeitig deckt der Springer den Zentralbauern e4.

**4. - d5** Schwarz verstellt die Diagonale des Läufers und verhindert so den Einschlag auf f7.

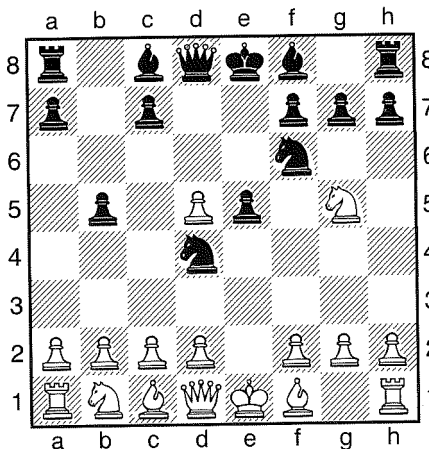
**5. exd5** Weiß hat einen Bauern geschlagen, das Feld e4 geräumt und den Sc6 angegriffen.

**5. - b5** Das ist die Fritz-Schlechter-Variante. Schwarz antwortet mit einem Gegenangriff. Er greift seinerseits den wichtigen weißen Läufer an.

**6. Lf1!** Dieser Rückzug sieht auf den ersten Blick ungewöhnlich aus. Warum geht der Läufer auf sein Ausgangsfeld zurück? Aus taktischen Gründen ist f1 das beste Feld für den Läufer.

Würde der Läufer das Ablenkungsopfer mit 6. Lxb5 annehmen, könnte Schwarz mit 6. - Dxd5! den Bauern zurückholen und einen Doppelangriff gegen b5 und g2 aufziehen. Nach 7. Lxc6+ Dxc6 8. 0-0 Ld6= hat Weiß das Läuferpaar abgegeben und Schwarz Ausgleich erzielt.

**6. - Sd4**



Wäre der Läufer nur nach e2 gegangen, so wäre er nun von dem Springer bedroht. 6. - Dxd5 7. Sc3 Dc5 8. Lxb5±

**7. c3** Welche Wirkungen hat dieser Zug? Er greift einen Springer an, öffnet die Diagonale d1-a4, räumt das Feld c2, besetzt das Feld c3 und verstellt die 3. Reihe. Was kann Schwarz nun gegen den drohenden Springerverlust unternehmen?

**7. - Sxd5** Auch hier solltest du dir wieder die Auswirkungen des Zuges klarmachen. Schwarz schlägt einen Bauern auf d5 und öffnet die Diagonale d8-h4. Das wiederum bewirkt einen Abzugsangriff auf Sg5.

**8. h4?!** Weiß entschließt sich für die Deckung seines Springers.

Den Vorzug verdient 8. cxd4 Dxd5 9. Lxb5+ Kd8 10. 0-0=

**8. - Sf5** Auch Schwarz bringt seinen bedrohten Springer aus der Gefahrenzone. Dadurch verliert der b-Bauer seine Deckung.

**9. Lxb5+** Der weiße Königsläufer ist mit Tempogewinn wieder zurück im Spiel.

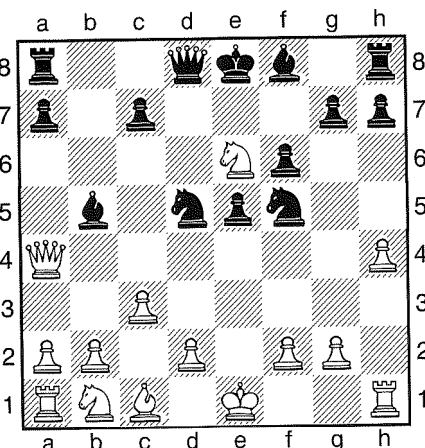
**9. - Ld7 10. Da4!** Weiß verstärkt den Druck auf der Diagonale a4-e8, entwickelt seine Dame und deckt den Läufer.

10. Df3 Lxb5 11. Dxf5 Df6 12. De4 Lc6 13. d4= Sf4 14. Dxe5+ Dxe5+ 15. dxe5 Sxg2+ 16. Ke2=

**10. - f6** Schwarz will diesen aufdringlichen Springer vertreiben, schwächt dadurch allerdings das Feld e6. Er hat sich also keine Gedanken über die Wirkungen seines Zuges gemacht.

Auf 10. - h6 folgt 11. Lxd7+ Dxd7 12. Dxd7+ Kxd7 13. Sxf7.

**11. Se6! Lxb5?**

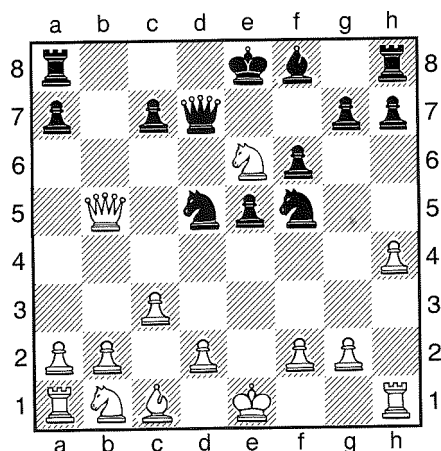


Das ist ein sehr lehrreicher Fehler. Schwarz denkt, zuerst tausche ich mal den Läufer ab und dann sehen wir weiter. Weiß kann ja nichts anderes machen als zurück zu schlagen und dann kann ich entscheiden, wie es weiter geht. So darfst du niemals denken! Rechne weiter als dein Gegner!

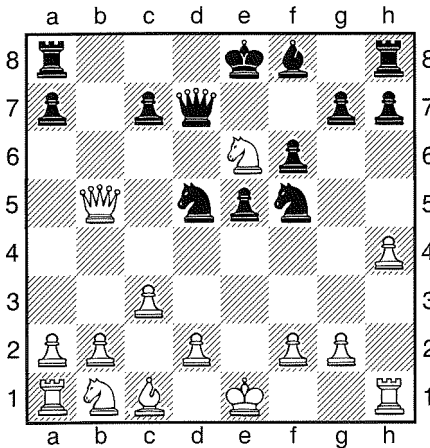
Richtig ist 11. - De7 und nach 12. Sxf8 Txf8= ist noch alles möglich.

**12. Dxb5+!** Jetzt ist eine Situation entstanden, in der Schwarz keinen Einfluss mehr auf das weitere Geschehen hat. Seine Dame und sein König sind bedroht.

**12. - Dd7** Das ist also erzwungen.



13. Dxd5!

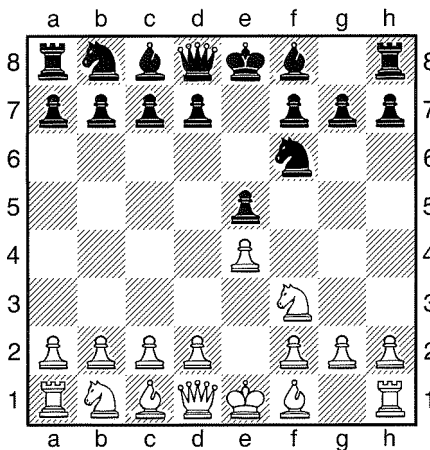


1-0

Pobedin - Prozjuk C42

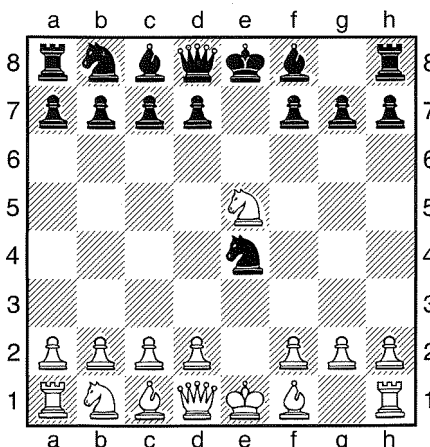
Kemerowo, 1987

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6



Wir haben die Grundstellung der Russischen Verteidigung erreicht.

3. Sxe5 Sxe4?!



Was du kannst, das kann ich auch, mag der Nachziehende hier gedacht haben. Die Partie zeigt, dass dies nicht stimmt. Schwarz kann nicht agieren wie der Gegner. Weiß hat im Schach nun mal den Anzugsvorteil. Das heißt für den Führer der schwarzen Steine erstmal die Drohungen des Weißen abwehren, die Figuren entwickeln und den eigenen König in Sicherheit bringen. Die Zeit spielt also im Schach eine sehr bedeutende Rolle. Dies zu erkennen, ist nicht so einfach. Das Material kann jeder zählen. Selbst Menschen, die kein Schach spielen und die Regeln nicht kennen, sehen dennoch, wer mehr Material besitzt. Es ist aber bei weitem nicht der Fall, dass dieser Spieler automatisch dann auch besser steht.

Besser ist 3. - d6

4. De2 Die Dame greift den ungedeckten Springer an. Welche Möglichkeiten stehen dem Nachziehenden zur Verfügung?

4. - De7 Der einzige Zug!

Völlig ausgeschlossen ist 4. - Sf6?? 5. Sc6+±. Im Falle von 4. - d5 5. d3 ist 5. - De7 erzwungen. 6. dxe4 Dxe5 7. exd5 und Weiß verfügt über einen gesunden Mehrbauern.

5. Dxe4 Weiß hat eine Figur gewonnen und den eigenen Springer gedeckt.

5. - d6 Schwarz greift den gefesselten Springer an. Da die weiße Dame ungedeckt ist, darf der bedrohte Springer nicht ziehen.

6. d4 dxe5 7. dxe5 Weiß ist im Besitz eines Mehrbauern.

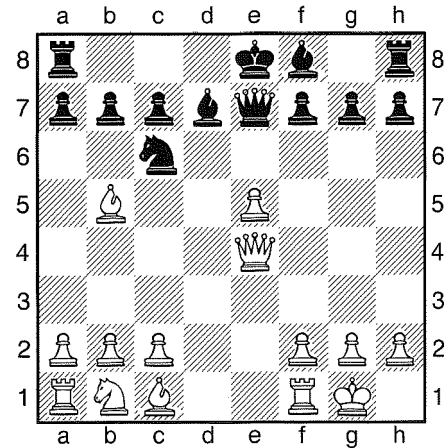
7. - Sc6 Diesen Bauern greift Schwarz nun an. Welche Verteidigungsmaßnahmen siehst du?

8. Lb5 Weiß schützt seinen Zentrumsbauern, indem er den Angreifer fesselt. Hast du diesen Zug gesehen?

Möglich ist auch 8. Sc3! Du wirst nun fragen, was der Springer mit dem Zentrumsbauern zu tun hat. Nach 8. - Dxe5 9. Dxe5+ Sxe5 10. Lf4 Ld6 11. Lg3! hat Weiß das angenehmere Spiel.

8. - Ld7 Damit ist die Fesselung wieder aufgehoben und es erhebt sich die Frage: "Was droht?"

9. 0-0

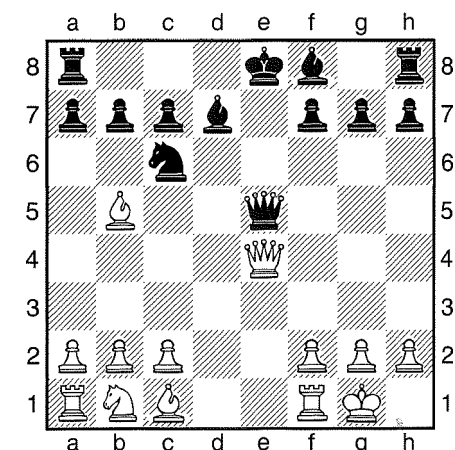


Der e-Bauer ist zweifach angegriffen und nur von der Dame gedeckt. Heißt das, der Bauer ist verloren?

Stark ist aber auch 9. Sc3! Sxe5? scheitert an (9. - 0-0-0 10. Lf4=) 10. Sd5!+±.

9. - Dxe5?? Das verliert sofort.

9. - 0-0-0 10. Sc3 Sxe5; 9. - Sxe5? 10. Lxd7+ Sxd7 11. Dxb7±

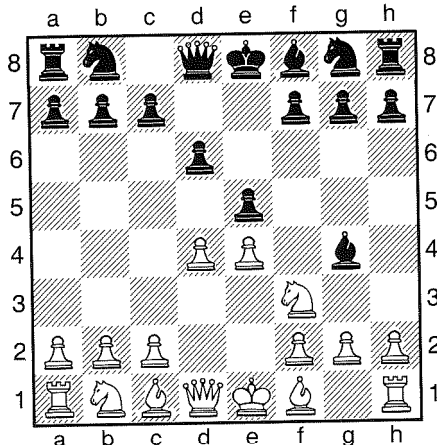


10. Lxc6 1-0

**Morphy, Paul - Duke Karl\Count Iso-uard C41, Paris, 1858**

1. e4 e5 2. Sf3 d6 Die Eröffnung heißt Philidor-Verteidigung.

3. d4 Lg4?!



Der Springer wird gefesselt. Dennoch ist der Zug nicht gut, weil der Läufer ungedeckt ist. Merke: Entwickle deine Springer vor den Läufern.

4. dxe5 Paul Morphy war einer der stärksten Schachspieler aller Zeiten. Er war der erste Spieler, der die Bedeutung des Zentrums erkannt hat.

4. - Lxf3 Schwarz muss diesen Abtausch vornehmen um nicht schon jetzt einen Bauern zu verlieren.

4. - dxe5 verliert nach 5. Dxd8+ Kxd8 6. Sxe5 einen Zentrumsbauern.

5. Dxf3 dxe5 Das Material ist gleich. Welchen Preis musste der Nachziehende dafür bezahlen? Morphy verfügt bereits jetzt über einen kleinen Entwicklungsvorsprung.

6. Lc4 Es droht Matt auf f7. Schwarz verfügt über eine Menge Möglichkeiten, die Drohung abzuwenden.

6. - Sf6 Schwarz entwickelt eine Figur und verstellt damit die f-Linie.

7. Db3! Das ist ein Doppelangriff auf f7 und b7. Kann der Nachziehende beide Drohungen parieren?

7. - De7 Der beste Zug!

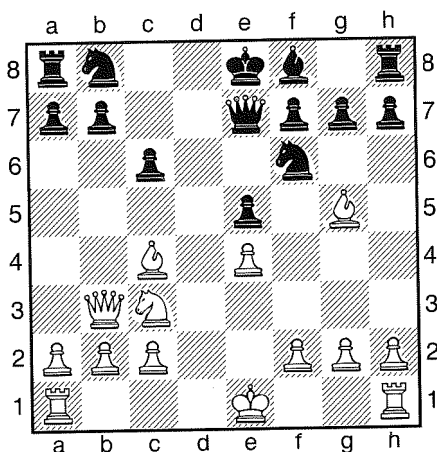
Zum sofortigen Matt führt 7. - Sxe4? 8. Lxf7+ Ke7 9. De6#. Auf 7. - Dd7 kann 8. Dxb7 folgen und Schwarz verliert seinen Turm. 8. - Lc5 (8. - Dc6? scheitert an 9. Lb5) 9. Dxa8+.

8. Sc3 Morphy entwickelt eine weitere Figur und stützt die Zentrumsfelder e4 und d5. Außerdem droht jetzt Dxb7!

Der Amerikaner verzichtet auf 8. Dxb7 wegen 8. - Db4+ 9. Dxb4 Lxb4+, weil sein Vorteil dann nicht mehr so toll wäre. Merke: Wer besser steht will nicht die Damen abtauschen!

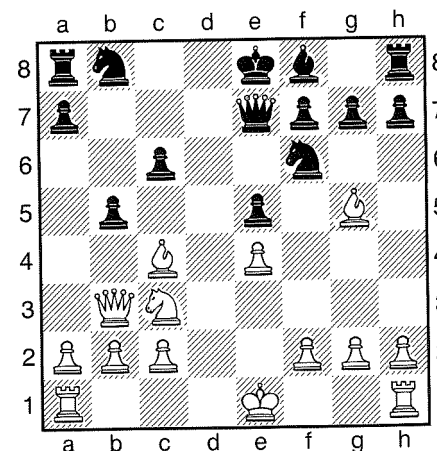
8. - c6 Schwarz muss (d5 und Dxb7 verhindern, was ihn daran hindert, seine Entwicklung zu vollenden.

9. Lg5



Der Springer wird gefesselt. Schau dir mal die schwarzen Figuren an. Die beiden Springer können nicht ziehen und der Läufer wird von der eigenen Dame eingesperrt.

9. - b5?



Der Nachziehende will sich etwas Luft verschaffen. Er will nicht ständig b7 decken müssen. Werfen wir noch einen raschen Blick auf die Tempobilanz. Das ist der Stand der Entwicklung! Es steht 4:2!

10. Sxb5! Jetzt opfert Morphy einen Springer gegen zwei Bauern. Was bekommt er dafür? Entwicklungsvorsprung und einen starken Angriff auf den unrochierten König.

10. - cxb5 11. Lxb5+ Sbd7 Der Springer d7 steht in einer echten und Sf6 in einer unechten Fesselung. Die Beweglichkeit der schwarzen Figuren ist katastrophal schlecht. Wir werden in dieser Serie noch sehr oft über Dynamik im Schach sprechen. Dynamik ist das Gegenteil von Statik und bedeutet Beweglichkeit. Die weißen Figuren sind außerordentlich beweglich. Sie kontrollieren wichtige Felder und besitzen etliche Zugmöglichkeiten. Das meine ich mit Dynamik. Ich will versuchen, dir diese Art Schach zu spielen zu vermitteln. Das wird dir großen Spaß machen, deine Spielstärke steigern und dir spektakuläre Siege einbringen. Denke aber immer daran, dass du dabei die wichtigste Person bist!

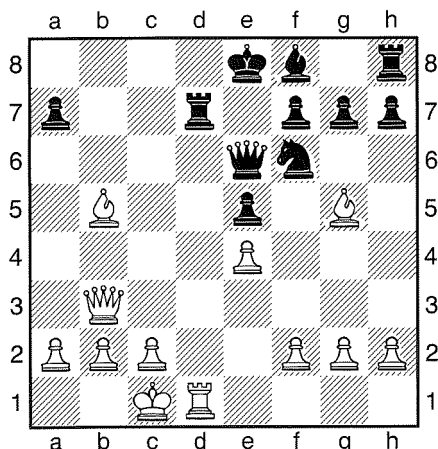
12. 0-0-0!! Eine gefesselte Figur anzugreifen ist in neun von zehn Fällen eine gute Strategie. Also solltest du dir das merken! Darüber hinaus hat Weiß durch die Rochade seinen König in Sicherheit gebracht und seine Entwicklung abgeschlossen.

12. - Td8 Schwarz muss den Springer decken. Wie geht es nun weiter? Weiß steht klar besser. Er greift an und der Gegner ist fast bewegungsunfähig. Merke: Führe einen Angriff stets mit möglichst vielen Figuren! Richtig, der Th1 spielt noch nicht mit.

13. Txd7!! Weiß opfert die Qualität und zwingt damit den Turm in die Fesselung.

13. - Txd7 14. Td1! Alle weißen Figuren sind am Angriff beteiligt. Der berühmte englische Großmeister und brillante Autor hervorragender Schachbücher John Nunn hat einmal geschrieben: Jeden zur Party einladen! Das soll heißen, dass du deinen Angriff stets mit möglichst allen Figuren führen sollst. Präge dir diesen Satz gut ein!

14. - De6



Schwarz will endlich seinen Sf8 entwickeln. Was jetzt folgt, ist eine sehr schöne und zugleich lehrreiche Kombination. Wenn zwei taktische Motive miteinander verknüpft werden, sprechen wir von Kombination.

15. Lxd7+ Dieser Zug öffnet die Diagonale d8-h4 und ermöglicht der Dame die Beherrschung der b-Linie.

15. - Sxd7 Wenn auf d7 kein Springer stehen würde, könnte der Turm dort matt setzen.

16. Db8+ Dieses taktische Mittel nennen wir Ablenkung! Der Springer wird gezwungen die d-Linie zu verlassen.

16. - Sxb8 Das ist eine Ablenkung!

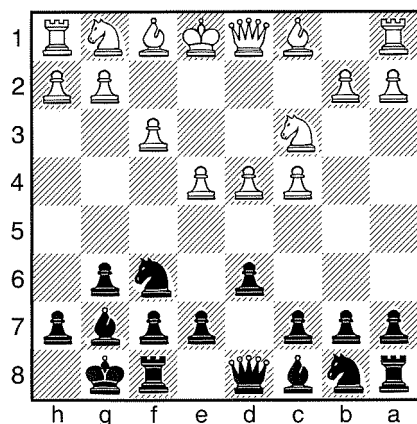
17. Td8# Das ist eine meiner Lieblingspartien. Hoffentlich gefällt sie dir auch. Jedenfalls ist sie sehr lehrreich.

## Eröffnungsecke

Königsindisch & Benoni gegen das Sämisch-System  
von A-Trainer IM Uwe Kersten



1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 5. f3 0-0



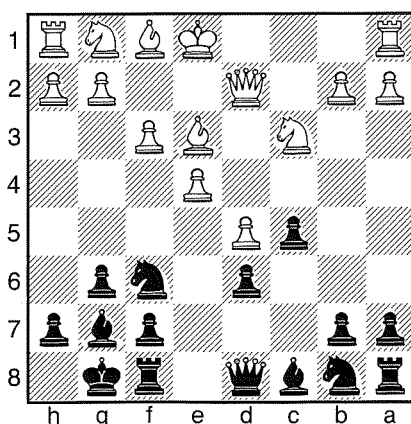
Die Grundstellung des Sämisch-Systems gegen die Königsindische Verteidigung.

Der charakteristische Bauernzug f2-f3 stabilisiert das weiße Zentrum und bereitet einen Aufbau mit Le3 und Dd2 vor, ohne den Ausfall Sg4 fürchten zu müssen. Problematisch für Weiß ist die Entwicklung seines Königsflügels, da der Bauer f3 das beste Feld zur Entwicklung des Sg1 blockiert. Schwarz muss sich nun entscheiden, ob er das Zentrum mit e7-e5 oder c7-c5 angreifen will, wir konzentrieren uns hier auf den zuletzt genannten Zug.

6. Le3 c5!? 7. d5 Weiß stabilisiert die Lage in der Mitte und gewinnt Raum. Die beiden wichtigen Alternativen 7. Sge2 (Halten der Zentrumsspannung) und 7. dxc5 dxc5 8. Lxc5 (Annahme des Bauernopfers) betrachten wir in einer späteren Jugendschachausgabe.

7. - e6 Schwarz muss das weiße Zentrum angreifen, um sich Gegenspiel zu verschaffen und nicht erdrückt zu werden.

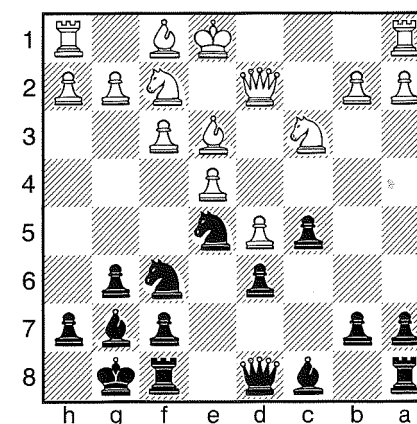
8. Dd2 exd5 9. cxd5



Die nun vorliegende Bauernstruktur ist der Benoni-Verteidigung zuzuordnen und beweist die nahe Verwandtschaft von Königsindisch und Benoni, wenn Schwarz das Zentrum mit c7-c5 angreift.

9. - Te8 Es ist wichtig, noch kein a6/a4 einzuschieben, da Schwarz in einigen Momenten direkt b7-b5 spielen kann, was nach dem Einschub unmöglich wäre.

Eine weitere wichtige Regel besteht darin, erst dann Sbd7 zu ziehen, wenn Weiß schon Sge2 gezogen hat. Erfolgt Sbd7 früher, verfügt Weiß über das Manöver Sh3-f2 ohne Lxh3 fürchten zu müssen und kann so leichter seinen Königsflügel entwickeln. 9. - Sbd7?! 10. Sh3! Se5 11. Sf2



und Weiß steht bereit seine Entwicklung mit Le2 und kurzer Rochade abzuschließen.