

Manfred van Fondern

Tipps für Anfänger

Joachim Beyer Verlag – Hollfeld


ISBN 978-3-88805-468-6

12. aktualisierte Auflage 2007

© 1974 by Joachim Beyer Verlag, Hollfeld

Alle Rechte vorbehalten!

Umschlag: Georg Hofmann, 96247 Michelau

Druck:  FINIDR s. r. o., Český Těšín

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Zeichenerklärung	7
Wie ist das Schachspiel entstanden	8
Die Spielregeln	8
Die Gangart der Steine	11
Das Schachbieten	12
Wert der einzelnen Figuren	17
Das Schlagen	19
Meine Partien	20
Partie Nr. 1	20
Partie Nr. 2	23
Partie Nr. 3	29
Partie Nr. 4	31
Partie Nr. 5	38
Partie Nr. 6	49
Partie Nr. 7	53
Partie Nr. 8	60
Partie Nr. 9	68
Partie Nr. 10	75
Partie Nr. 11	81
Partie Nr. 12	86
Partie Nr. 13	88
Partie Nr. 14	90
Partie Nr. 15	95
Partie Nr. 16	103
Partie Nr. 17	112
Partie Nr. 18	117
Lerne Kombinieren	125
Endspiele	136
Kleines Schachlexikon	144
Deutsche Rangliste, Männer, Top Ten	153
Weltranliste Rangliste, Frauen, Top Ten	153
Weltranliste Rangliste, Junioren, Top Ten	154
Weltranliste Rangliste, Mädchen, Top Ten	154
Deutsche Schachmeister seit 1991	155
Meisterschaften Westliche Besatzungszonen	156
Internationale BRD-Meisterschaften	158
Meisterschaften der Sowjetischen Besatzungszone	158
Die bisherigen Weltmeister	159
Weltranliste Rangliste, Top Ten	160

„Man lernt im Schach nur durch Fehler.
Im Fehler steckt immer etwas Richtiges.
Die Fehlzüge sind oft sehr schwer zu finden.“
(Dr. Tartakower)

Vorwort

Es gibt eine Unmenge von Schachbüchern.

Jedes Jahr erscheinen allein im deutschsprachigen Raum mehrere Dutzend. So stellt sich bei jeder Neuerscheinung die Frage: Was will (oder soll) dieses Buch?

„Tipps für Anfänger“ ist allen empfohlen, die bereits eine erste Begegnung mit dem Schachspiel hatten und all denen, die für das Königliche Spiel noch begeistert werden wollen. Es gibt sehr viele Schachlehrbücher für Anfänger. Immer wieder werde ich gefragt (als Schachspieler und Buchhändler): Welches ist das Beste?

Ich selbst habe für Schachkurse verschiedene Bücher gebraucht, weil sich in jedem Buch Aufgaben, Stellungsbilder und kleine Partien befinden, die je nach Bedarf nützlich sein können. Ob je einer **das** Lehrbuch schreiben kann, glaube ich nicht. Es sind bisher einige Tausend Schachbücher erschienen. Diese Tatsache macht verständlich, dass das Schachspiel mehr sein muss als alle anderen Spiele, deren Spielregeln man oft, bevor man sich seinem Partner gegenüber setzt, erlernt.

Trotzdem kann jeder das Spiel relativ schnell erlernen, wenn er sich mit Freude und Ausdauer ans Brett begibt.

Anfänger fragen sehr oft, wie lange man braucht, um so gut zu sein wie Bobby Fischer oder Garry Kasparow.

Überlegen Sie die Gegenfrage: Wie lange muss ich Fußball trainieren, bis ich die Perfektion eines Franz Beckenbauers erreiche.

Wir kennen die großen Leistungsunterschiede zwischen Fußballanfänger, Amateur-, Profi- und Nationalspieler; genau so verhält es sich bei den Schachspielern.

Dieses Buch stellt trotzdem ein Novum dar. Als ich vor fast 40 Jahren das Spiel erlernte, habe ich jede Partie aufgeschrieben und gesammelt.

So kann man anhand dieser Partien die Entwicklung eines Schachspielers verfolgen. Wichtig dabei ist nicht, wie fehlerfrei die Partien bereits gespielt sind, sondern es gilt typische Fehler zu erkennen und auszumerzen.

Anregungen und Anfragen werden gerne entgegengenommen und ausgewertet.

Ich wünsche allen Lesern dieses Büchleins viel Vergnügen bei der Lektüre und beim Spiel, den Lehrenden und Lernenden.

Vorwort zur 12. Auflage

Die erste Auflage erschien 1974. Knapp 23 Jahre später bietet mir der Verleger – inzwischen Inhaber einer der größten europäischen Schachverlage – eine Neuauflage an.

Die ersten Partien wurden von mir als Jugendlicher 1954 gespielt! Schach hat sich natürlich in den Jahren weiterentwickelt. Keiner wusste damals, dass es eines Tages Schachcomputer geben würde, schon gar nicht, dass sie einen Weltmeister Paroli bieten könnten.

Aber die wichtigste Erkenntnis hat Bestand: Spiele deine eigenen Partien immer wieder durch – da liegt der Schlüssel zur Verbesserung der eigenen Spielstärke!

Die vorliegende Auflage wurde um einige Partien erweitert.

Zeichenerklärung

±	Weiß steht besser
∓	Schwarz steht besser
±	Weiß steht etwas besser
∓	Schwarz steht etwas besser
+ −	Weiß hat entscheidenden Vorteil
− +	Schwarz hat entscheidenden Vorteil
=	Das Spiel ist ausgeglichen
∞	Das Spiel ist unklar
!	Ein sehr guter Zug
!!	Ein ausgezeichneter Zug
?	Ein schwacher Zug
? ?	Ein grober Fehler
! ?	Ein beachtenswerter Zug
? !	Ein Zug von zweifelhaftem Wert
N	Neuerung
△	Mit der Idee
+	Schach
#	Matt
x	Schlägt (bei ausführlicher Notation)
:	Schlägt (bei der Kurznotation hinter einem Zug)

Wie ist das Schachspiel entstanden

Die Frage nach den Anfängen des Schachspiels wurde zu allen Zeiten neu gestellt.

Maler und Kunsthandwerker trugen durch ihre Bilder und wundervollen Figuren aus wertvollen Materialien mit dazu bei, dass das Schachspiel zu Recht das „Königliche Spiel“ genannt wird. Die Anfänge des Spiels verlieren sich im dunkeln der Vorzeit.

Wie die Menschen ihre Lebensauffassungen und Gewohnheiten gewechselt haben, so veränderte sich auch das Schachspiel. Die älteste Form dürfte in Indien zu finden sein mit dem Chaturanga-Spiel. Hieran waren 4 Spieler beteiligt, von denen sich je 2 verbündeten und jeder 8 Figuren hatte. Etwa 600 n. Chr. reduzierte sich das Spiel auf 2 Personen mit je 16 Figuren. Von Indien kam das Spiel nach Persien, und damit wurde es den Arabern bekannt, die um 700 dieses Land eroberten.

Von hier kam das Spiel nach Nordafrika, dann nach Spanien. Im 11. Jahrhundert wurde es in ganz Europa gespielt.

Die Spielregeln

Viele, die das Schachspiel erlernen wollen, kennen die meisten Spielregeln bereits, wie das Aufstellen und die Gangart der Figuren.

Einige Bücher für Anfänger beschäftigen sich hiermit über viele Seiten.

Doch hat die Erfahrung gezeigt, dass man erst dann zum Buch greift, wenn man mehr wissen will und nur verschiedene Regeln nicht beherrscht, z. B. die Rochade und das „Schlagen en passant“.

Wir kommen nachher darauf zurück.

Deshalb wollen wir den Abschnitt „Regeln“ so kurz wie möglich beschreiben.

Wichtig ist, dass wir uns die Mühe machen, die Bezeichnung der Felder und das Lesen der Züge zu erlernen.

So sieht ein leeres Schachbrett aus mit der Bezeichnung der Felder.

	X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	(
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	,	
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	&	
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	%	
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	\$	
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	#	
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	"	
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	!	
	x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

Die Figuren werden in diesem Buch so abgebildet:

Die weißen Figuren

K	= König,	abgekürzt	K
Q	= Dame,	abgekürzt	D
R	= Turm,	abgekürzt	T
L	= Läufer,	abgekürzt	L
N	= Springer,	abgekürzt	S
P	= Bauer,	ohne Angabe	

Die schwarzen Figuren

k	= König,	abgekürzt	K
q	= Dame,	abgekürzt	D
r	= Turm,	abgekürzt	T
l	= Läufer,	abgekürzt	L
n	= Springer,	abgekürzt	S
p	= Bauer,	ohne Angabe	

Und so sieht die Grundstellung aus:

X A B C D E F G H Y
8 r s l w k v n t (
7 z p z p z p z p '
6 - + - + - + - + &
5 + - + - + - + - %
4 - + - + - + - + \$
3 + - + - + - + - #
2 P Z P Z P Z P Z "
1 T N V Q M L S R !
x a b c d e f g h y

Die Gangart der Steine

Der König

Mit Ausnahme der Rochade bewegt sich der König von seinem Felde auf ein angrenzendes Feld, das nicht von einem feindlichen Stein bedroht ist.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y	
8	-	+	-	+	-	+	-	+	(
7	+	-	+	-	+	-	+	-	'	
6	-	●	{	●	-	+	-	+	&	
5	+	{	M	{	+	{	●	{	%	
4	-	●	{	●	-	●	k	●	\$	
3	+	-	+	-	+	{	●	{	#	
2	-	+	-	+	-	+	-	+	"	
1	+	-	+	-	+	-	+	-	!	
	x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

Die Rochade ist eine Bewegung des Königs und des Turmes. Sie gilt als ein Zug und ist folgendermaßen auszuführen: Der König verlässt sein ursprüngliches Standfeld, um auf derselben Reihe eines der beiden nächsten Felder gleicher Farbe zu besetzen; sodann zieht derjenige Turm, zu dem sich der König hinbewegt hat, über den König hinweg auf dasjenige Feld, das dieser soeben überschritten hat.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y	X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y	
8	r	+	-	+	k	+	-	t	(8	-	+	k	t		-	t	k	+	(
7	+	-	+	-	+	-	+	-	'	7	+	-	+	-		+	-	+	-	'
6	-	+	-	+	-	+	-	+	&	6	-	+	-	+		-	+	-	+	&
5	+	-	+	-	+	-	+	-	%	5	+	-	+	-		+	-	+	-	%
4	-	+	-	+	-	+	-	+	\$	4	-	+	-	+		-	+	-	+	\$
3	+	-	+	-	+	-	+	-	#	3	+	-	+	-		+	-	+	-	#
2	-	+	-	+	-	+	-	+	"	2	-	+	-	+		-	+	-	+	"
1	T	-	+	-	M	-	+	R	!	1	+	-	M	R		+	R	M	-	!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y	x	a	b	c	d	e	f	g	h	y	

Die Rochade ist nach beiden Seiten ein für alle Male unmöglich, wenn der König bereits gezogen hat. Die Rochade ist ebenfalls endgültig unmöglich mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

Die Rochade ist vorübergehend verhindert:

- wenn das ursprüngliche Feld des Königs oder das Feld, das der König überschreiten soll oder dasjenige, das er besetzen soll, von einem feindlichen Stein bedroht ist.
- wenn sich Steine zwischen dem König und dem Turm befinden, zu dem sich der König hinbewegen soll.
- wenn dem König Schach geboten wird.

Das Schachbieten

- Der König steht im Schach, wenn das von ihm besetzte Feld von einem feindlichen Stein bedroht wird; man sagt dann, dieser bietet dem König Schach.
- Dem Schachgebot muss im unmittelbar darauf folgenden Zuge begegnet werden. Parieren kann man das Schach, wenn man

der gegnerischen Figur das Wirkungsfeld nimmt (Zwischenziehen einer eigenen Figur oder Wegziehen des Königs).
 Wenn dem Schachgebot nicht begegnet werden kann, so nennt man dies 'Matt'.

- Ein Stein, der ein dem eigenen König gebotenes Schach unterbricht, kann dabei seinerseits dem feindlichen König Schach bieten.

Die Dame

Da die Dame die meisten Felder beherrschen kann, ist sie die stärkste und damit neben dem König die wichtigste Figur. Sie kann waagrecht, senkrecht und diagonal ziehen.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	-	+	{	+	-	●	-	+	(
7	+	-	+	{	+	{	+	{	'
6	-	+	-	+	{	●	{	+	&
5	●	{	●	{	●	Q	●	{	%
4	-	+	-	+	{	●	{	+	\$
3	+	-	+	{	+	{	+	{	#
2	-	+	{	+	-	●	-	+	"
1	+	{	+	-	+	{	+	-	!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y