Die ersten Schritte

Schachratgeber für Anfänger

Im Auftrage des Großdeutschen Schachbundes

bearbeitet von

Kurt Richter

Mit zahlreichen Stellungsbildern

Sonderdruck
Luftwaffenführungsstab Ic/VIII

BERLIN 1941
WALTER DE GRUYTER & CO.
vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung - J. Guttentag
Verlagsbuchhandlung - Georg Reimer - Karl J. Trübner
Veit & Comp.

Alle Rechte, einschließlich des Übersetzungsrechts, vorbehalten

Archiv-Nr. 53 29 40

Printed in Germany / Druck von Metzger & Wittig in Leipzig

Vorwort

An Lehrbüchern im Schach ist kein Mangel, ebenfalls nicht an kleinen Anleitungen zur Erlernung der Regeln. Meist bieten diese aber zu wenig und jene zuviel, so daß der neugewonnene Schachfreund, der in alle Gebiete des Schachs ohne großen Zeitverlust eingeführt sein will, nicht auf seine Kosten kommt. Ich habe mich daher bemüht, in der vorliegenden kleinen Schrift auf alle im Schach liegenden Schönheiten hinzuweisen und zur weiteren Beschäftigung mit dem königlichen Spiel anzuregen. Hoffentlich ist es mir gelungen, Trockenheit und Langeweile zu vermeiden.

Manch einer wird sagen, die Zeit wäre nicht danach, um für ein Spiel zu werben. Er ist im Irrtum; noch nie hat das Schachspiel solches Interesse und solche Verbreitung gefunden wie gerade jetzt. In den Lazaretten und in Ruhestellungen an der Front ist es ein willkommenes Mittel zur Anregung und Erbauung, wie dies in Hunderten von Briefen an den Großdeutschen Schachbund zum Ausdruck gekommen ist. Zahllos sind die Bücher und Spiele, die hinausgingen zu unseren Soldaten und ihnen Schachfreude und Unterhaltung brachten. So hat auch das Schachspiel zu seinem bescheidenen Teil dazu beigetragen, die Brücke zwischen Front und Heimat zu schlagen.

Berlin, im Juni 1940

Kurt Richter

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	III
I. Wir spielen eine Schachpartie	1
Das Handwerkszeug	1
Die Kampfkraft der Steine	1
Die Bezeichnung der Felder	5
Berührung mit dem Feinde	5
Das Ziel der Schachpartie	7
Wir spielen eine Schachpartie	9
Zwei Ausnahmen wichtiger Regeln	10
II. Die drei Phasen des Spieles	14
Einleitung	14
A. Der Aufmarsch der Truppen	15
B. Der Kampf der Heere	23
C. Endkampf und Ausklang	32
III. Kleines Schachlexikon	41
IV. Kunstschach	53
Direkte Schachaufgaben	53
Kunststudien	58
V. Schach und Sport	63
Die Deutschen Turniertafeln	63
Die ersten Schritte im Turnier	65
Eine Meisterpartie	66
Organisation des Deutschen Schachs	69

I. Wir spielen eine Schachpartie

Das Handwerkszeug

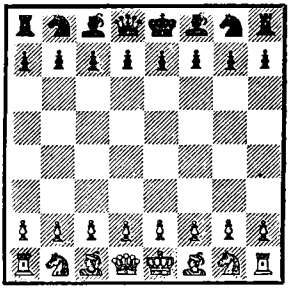
Wir brauchen zum Spielen einer Schachpartie ein Brett mit 64 abwechselnd weißen und schwarzen quadratischen Feldern, wie wir es auch vom Damespiel her kennen. Bei der Aufstellung des Brettes achte man darauf, daß sich rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld befindet.

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:		Schwarz:
♔	je ein König	♚
♕	je eine Dame	♛
♖	je zwei Türme	♜
♗	je zwei Läufer	♝
♘	je zwei Springer	♞
♙	je acht Bauern	♟

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 schwarze stets auf einem schwarzen Feld; eine kleine Gedächtnishilfe!

Die Kampfkraft der Steine

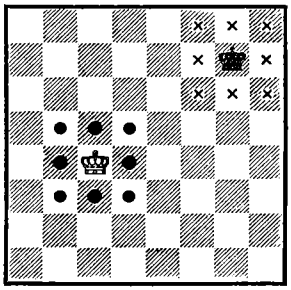
.... und alles dreht sich um den König

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 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.



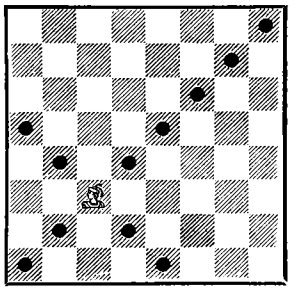
Dem weißen König sind hier alle punktierten, dem schwarzen König alle mit einem liegenden Kreuz bezeichneten Felder zugänglich.

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 sausen. Sie beherrschen die schrägen Linien. Jede Partei hat einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer, die infolge 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.



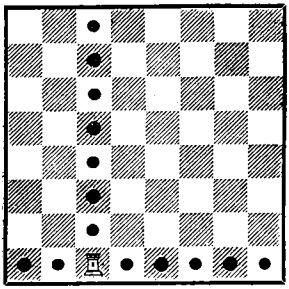
Der lernende Schachfreund erkennt deutlich die weitreichende Wirkungskraft des Läufers. Geschickt geführt, sind die Läufer eine mächtige Waffe.

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.



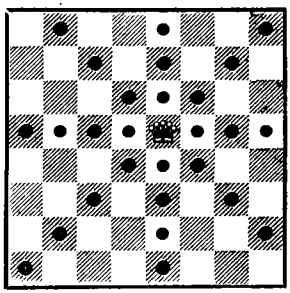
Der Kampfwert der Türme ist größer als der der Läufer, weil sie nicht an eine bestimmte Farbe gebunden sind, sondern jeden beliebigen Punkt des Schachbrettes erreichen können. Zwei Türme hintereinander aufgestellt, auf ein bestimmtes Ziel gerichtet, haben zermalmende Kraft. Darüber später.

Die Dame

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

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

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



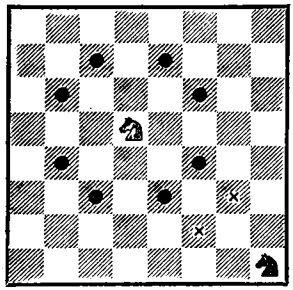
Hälfte des gesamten Brettes. Freilich ist sie im Gegensatz zum König nicht unentbehrlich, und oft genug bahnt erst ihre Aufopferung den anderen Figuren den Weg zum Siege.

Der Springer – ein windiger Geselle

Der Springer: springt in kühnen Sätzen,
Er liebt die Jagd,
die Hatz, das Hetzen!

Wie ein Wesen aus einer anderen 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.

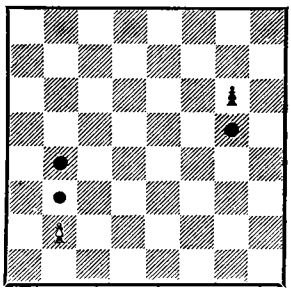
Die Bauern – Kampftruppe der vordersten Linie

. . . 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 einmal 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 b2, der sich hier noch in der Anfangsstellung befindet, kann entweder einen oder zwei, der schwarze Bauer g6 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