

SCHACHMERKREGELN

zusammengestellt von Jörg Berkes (joergberkes@web.de)

A) Was bei jeder Schachpartie richtig und wichtig ist:

Erst denken - dann ziehen!!

Es gibt zwei Ziele im Schach:

1. Nicht mattgesetzt zu werden.
2. Mattzusetzen.

Und vor allem ist wichtig: Fair zu sein und Spaß zu haben!

B) Wie man einen Zug auswählt

Bei der Entscheidung, welchen Zug du spielen willst, solltest du dir normalerweise **vor jedem Zug** einige Fragen stellen. Bei Blitz- und Schnellschachpartien oder wenn du nur noch wenig Zeit hast, dann kannst du natürlich nicht alle Fragen stellen. Die Frage, was der Gegner alles droht, sollst du dir immer stellen.

1) Zwei Fragen zum gegnerischen Zug

Du musst den Zug des Gegners genau anschauen und zwei Fragen stellen:

1. Was droht der Gegner (alles)?
2. Hat der letzte Zug des Gegners einen Nachteil für ihn selbst?

2) Vier Fragen zum eigenen Zug

Wenn du die beiden Fragen beantwortet hast und noch nicht weißt, welchen Zug du machen sollst, musst du dir vor deinem Zug insbesondere folgende vier Fragen stellen:

1. Kann ich mattsetzen?
2. Kann ich etwas gewinnen?
3. Kann ich eine gute Drohung aufstellen?
4. Welche meiner Figuren ist noch nicht gut genug entwickelt, steht ungedeckt oder am Rand?

Wenn du nach all diesen Fragen immer noch keinen guten Zug gefunden hast und auch sonst keine Idee hast, was du ziehen sollst, dann wähle den Zug, der nach deinem „Schachgefühl“ der Beste ist.

3) Zwei (im Endspiel drei) Kontrollfragen

Wenn du deinen Zug überlegt hast, musst du, bevor du ziehst, folgende zwei (im Endspiel drei) Fragen stellen:

1. Hat mein geplanter Zug einen Nachteil?
2. Welche Schachgebote oder welche Damenangriffe (= Gardez) kann der Gegner nach meinem geplanten Zug geben?
3. (im Endspiel): Führt mein Zug zu einem Patt (z. B. durch ein Opfer?)

Hast du alle Fragen oder einen Teil der Fragen beantwortet, so hast du meist einen Zug gefunden oder nur wenige Züge zur Auswahl.

C) Allgemeine Merkregeln:

- Vermeide planlose Züge. Mache Züge, die eine Drohung abwehren, mattsetzen, einen Stein gewinnen, etwas drohen oder einen Stein entwickeln!
- Mache keinen riskanten Zug, wenn es auch einen guten sicheren Zug gibt!
- Rochiere beizeiten, so hast du in der Not! (nämlich deinen König in Sicherheit und deinen Turm im Spiel)
- Wenn der Gegner etwas opfert, prüfe, was er damit beabsichtigt! Wenn du nach genauer Prüfung keinen Nachteil siehst, dann nimm das Opfer an!
- Prüfe, ob nach deinem geplanten Zug ein Stein von dir gefesselt werden kann!
- Stelle nie eine Figur längere Zeit ungedeckt auf!
- Stelle einen Turm gegenüber der Dame und Dame oder Turm gegenüber dem König, auch wenn derzeit noch viele Figuren dazwischen stehen!
- Stelle deine Figuren so auf, dass sie auf möglichst viele Felder ziehen können! Türme brauchen offene Linien, Läufer brauchen möglichst lange Diagonalen!
- Alle Figuren müssen "Zukunft" haben! (das heißt, sie müssen von dem Feld, auf dem sie stehen, auf weitere unbedrohte Felder gelangen können)
- Jede Figur muss an eine „Rückzugsmöglichkeit“ denken!
- Falls du einen Stein zum Tausch oder als Opfer anbietest, so musst du dich immer fragen: "Was passiert, wenn der Gegner nicht schlägt..."
- Hänge nie einen Stein an einen Springer! (das heißt decke nie einen Stein durch einen Springer, wenn der Springer angegriffen werden kann)
- Überlaste deine Figuren nicht! (das heißt, Figuren sollten nicht zwei Steine oder Felder zugleich schützen müssen)
- Schwäche keine wichtigen Felder, besonders im Zentrum! (das heißt, gib die Kontrolle über diese Felder nicht auf)
- Besetze mit den Türmen offene Linien oder Linien, die bald geöffnet werden!
- Stelle die Türme nie „press“! (das heißt, die Türme sollen so nebeneinander aufgestellt werden, dass kein Turm eingeklemmt ist und momentan nicht ziehen kann)
- Türme sind Feinde der gegnerischen Bauern und wollen auf die 7. (oder 2.) Reihe!
- Wenn ein Stein nicht gedeckt werden kann, dann kann er vielleicht wegziehen!
- Ein Läufer ist oft besser als ein Springer! (aber nicht in blockierten Stellungen)
- Wenn eine deiner Figuren angegriffen wird, so greife nicht sofort eine gegnerische Figur an, sondern schütze erst deinen Stein oder ziehe ihn weg!
- Decke deine Steine am besten durch Bauern und nicht durch Dame oder Turm!
- Eine „Batterie“ ist oft besser als direktes Schach! (Eine Batterie ist eine Abzugsschachstellung, das heißt, ein eigener Stein zieht weg und ein dahinter stehender eigener Stein bietet Schach; der abziehende Stein kann oft einen Stein schlagen oder einen höherwertigen Stein bedrohen und dann im nächsten Zug schlagen.)
- Drohungen sind oft stärker als ihre Ausführung! (Wenn du eine Drohung aufstellst, muss der Gegner die ganze Zeit mit ihrer Ausführung rechnen, führst du die Drohung aus, so muss der Gegner „nur“ auf den konkreten Zug reagieren.)
- Gib keine nutzlosen Schachs, sondern warte mit Schachgeboten, bis du daraus einen konkreten Vorteil ziehen kannst!

Stelle möglichst mehrere Drohungen auf! Der Gegner hat so Schwierigkeiten, alle Drohungen gleichzeitig zu verhindern.

- Passives (= allzu vorsichtiges) Spiel ist meistens nachteilig! Versuche stattdessen, dem Gegner dein Spiel aufzuzwingen!
- Im Schach gibt es 3 Faktoren: Kraft (= Material), Raum (= Anzahl der Zugmöglichkeiten) und Zeit (= Entwicklung der Figuren). Ein Vorteil in der Zeit kann oft einen Nachteil in der Kraft ausgleichen, insbesondere in der Eröffnung!
- Nichts ist schwerer zu gewinnen als eine gewonnene Partie! Spiele deshalb bei Materialvorteil noch konzentrierter!

D) Merkregeln für die Eröffnung:

- Mache möglichst einen Zug, der eine Figur besser stellt und etwas droht!
- Ziehe nicht zu früh mit der Dame!
- Ziehe einen Stein nicht mehrmals hintereinander!
- Rochiere so früh wie möglich, am besten auf die kurze Seite!
- Versuche stets, dass einer deiner Bauern auf Dauer in der Brettmitte steht!
- Opfere nicht ohne guten Grund!
- Mache in der Eröffnung höchstens 3 Bauernzüge!
- Prüfe genau, welche Bauern du ziehst, denn Bauern können nie zurück!
- Meistens ist es besser, die Springer vor den Läufern zu entwickeln!
- Versuche nicht, Bauern zu gewinnen, bevor du Figuren entwickelt hast!
- Achte besonders auf f7 (f2) und c7 (c2), die am Anfang nur von König bzw. Dame gedeckt sind!
- Achte insbesondere auf mögliche Opfer auf f7 (f2)!
- Entwickle zuerst den Königsflügel, damit du bald kurz rochieren kannst!
- Vergiss den Letzten nicht! (das heißt, ziehe auch den Turm auf a1 (a8)).
- Ziehe nicht ohne Grund Bauern, die nach der Rochade deinen König schützen sollen!
- Gib keinen Läufer gegen einen Springer her, wenn es nicht nötig ist!
- Versuche nicht, einen Bauern zu gewinnen, bevor du rochiert hast. Das gilt jedenfalls dann, wenn der Gegner sich währenddessen entwickeln und vielleicht deine Rochade verhindern kann.

E) Merkregeln für das Mittelspiel:

- Verhindere, dass deine gut stehenden Figuren abgetauscht werden!
- Verhindere, dass deine Figuren gefesselt werden! Fessele gegnerische Figuren!
- Schlage gefesselte Steine erst, wenn du dabei etwas gewinnst! Versuche, gefesselte Steine ein weiteres Mal anzugreifen, am besten mit Bauern!
- Um erfolgreich angreifen zu können, musst du normalerweise mehr Angriffsfiguren haben als dein Gegner Verteidigungsfiguren!
- Greife in der Regel den gegnerischen König mit Figuren an, nicht mit Bauern!
- Wenn du dich zwischen mehreren Zügen entscheiden musst, wähle den Zug, der bei möglichst vielen verschiedenen Zügen deines Gegners immer gut ist!
- Prüfe, ob du einen Doppelangriff machen kannst!
- Nach dem Tausch der Damen ist die Rochade oft nicht mehr ganz so wichtig!

- Verdopple die Türme auf offenen Linien, jedenfalls dann, wenn der Gegner die Türme nicht abtauschen kann!
- Suche gute Felder für deine Figuren und ziehe sie dorthin, auch wenn diese Felder erst nach mehreren Zügen zu erreichen sind!
- Schaffe freie Linien, wenn du sie dauerhaft selbst besetzen kannst; verhindere freie Linien, wenn der Gegner sie dauerhaft besetzen kann!
- Behalte, wenn möglich, das Läuferpaar!
- Öffne die Stellung (das heißt tausche Bauern ab), wenn du das Läuferpaar besitzt, halte die Stellung geschlossen, wenn der Gegner das Läuferpaar besitzt! Springer sind in geschlossenen Stellungen oft besser als Läufer!
- Schau nach Angriffspunkten (schwache Punkte oder Steine beim Gegner!)
- Der Schwächere muss verhindern, dass seine Steine abgetauscht werden!
- Hast du Materialvorteil, so tausche ab, vor allem die Damen!
- Tausche auch ab, wenn du beengt stehst oder angegriffen wirst! Hast du mehr Raum, so verhindere einen Abtausch!
- Hast du nur noch einen Läufer, so sollten deine Bauern in den meisten Fällen nicht auf den Feldern von der Farbe des Läufers stehen!
- Stelle deine Bauern so auf, dass sie für das Endspiel gut stehen! Überlege also ob - wenn alle Figuren vom Brett entfernt würden - das Bauernendspiel für dich günstig ist! Vermeide isolierte, rückständige und Doppelbauern!
- Ein Freibauer ist von Vorteil, wenn er gut gedeckt und nicht ständig blockiert ist! Bei guter Blockade, insbesondere durch einen Springer, nützt er wenig!

F) Merkgeregeln für das Endspiel:

- Du solltest alle Figuren abtauschen, wenn das Bauernendspiel für dich gewonnen ist!
- Der König ist im Endspiel eine sehr starke Figur! Bringe ihn daher zu Beginn des Endspiels so schnell wie möglich "in das Spiel"!
- Es ist meist von Vorteil, den König in Nah- oder Fernopposition zu bringen! (das heißt, den König so in gerader - nicht diagonal - Linie gegenüber dem gegnerischen König zu ziehen, dass eine ungerade Anzahl von Feldern zwischen den Königen liegt)
- Musst du einen Freibauern mit dem König unterstützen, so gehört der König - in Richtung auf das Umwandlungsfeld gesehen - vor den Bauern!
- Bewegliche Bauern sollten meist so schnell wie möglich vorrücken!
- Haben die Spieler je einen Läufer unterschiedlicher Farbe, so führt dies meist zum Remis, selbst wenn der Gegner einen oder zwei Bauern mehr hat!
- Wer einen oder zwei Bauern weniger hat, soll Bauern tauschen, aber keine Figuren! Wer einen oder zwei Bauern im Vorteil ist, soll Figuren tauschen, aber keine Bauern!
- Türme gehören hinter die Freibauern, um deren Vormarsch zu unterstützen!
- Endspiele mit Randbauern sind oft Remis! Hast du die Auswahl, einen Randbauern oder einen anderen Bauern zu behalten, so behalte in der Regel nicht den Randbauern, sondern einen anderen Bauern!
- Insbesondere in reinen Bauernendspielen hat das Abzählen von Zügen große Bedeutung, da ein Tempo oft den Ausgang der Partie entscheidet!

Diese Merkgeregeln gelten zwar für die meisten Fälle, aber es gibt auch Ausnahmen. Deshalb prüfe immer genau, ob die Merkgeregeln passen!