

Power-Schach für Kids

Charles Hertan

Power-Schach für Kids

Clevere Werkzeuge und Tricks zur Verbesserung
deiner Vorausberechnung

New In Chess 2017

© 2017 New In Chess

Veröffentlicht von New In Chess, Alkmaar, Die Niederlande
www.newinchess.com

Alle Rechte vorbehalten. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Verlages darf weder dieses Buch noch Teile daraus in irgendeiner Form, elektronisch, mechanisch, fotografisch, digital oder anderweitig vervielfältigt oder in Speichermedien irgendeiner Art übertragen werden.
Fotos: New In Chess Archiv, Foto des Autors (Seite 167): Jerry Rubin

Umschlaggestaltung: Volken Beck
Titelzeichnung: Zander Dekker
Projektleitung: Peter Boel
Übersetzung aus dem Englischen: Hans-Peter Remmler
Lektorat: René Olthof
Produktion: Anton Schermer

Haben Sie Fehler in diesem Buch gefunden?
Bitte senden Sie Ihre Hinweise an editors@newinchess.com. Wir werden alle relevanten Korrekturen auf der „Errata“-Seite auf unserer Webpräsenz www.newinchess.com sammeln und sie in einer möglichen Neuauflage berücksichtigen.

ISBN: 978-90-5691-757-9

Inhalt

Die Hauptakteure.....	7
Einleitung	10
Kapitel 1	
1,5 Züge vorausdenken mit vier wichtigen Tricks.....	17
Kapitel 2	
Gabeln.....	47
Kapitel 3	
Die Fesselung	83
Kapitel 4	
Spieße.....	129
Kapitel 5	
Verstellungen	149
Schachbegriffe	163
Der Autor	167
Spielerverzeichnis	169

Die Hauptakteure

In diesem Buch begleiten dich vier witzige Typen und zeigen dir, wie du Power-Züge und Vorausberechnung lernst wie ein Profi:



Zort vom Planeten Zugzwang

Zort ist ein Computer-Teenager vom Planeten Zugzwang. Seine Hobbys sind Schach, Facebook und Googeln. Zort findet seinen eigenen Planeten ziemlich langweilig, weil es dort bloß Computer gibt. Die sehen alle irgendwie ähnlich aus, und besonders unterhaltsam sind sie auch nicht. Zort ist beim Googeln auf Bilder von schachspielenden Kindern vom Planeten Erde gestoßen und hat sich sofort in diese exotischen Wesen verliebt. Als er herausfand, dass ich ein Schachbuch für Kinder schreibe, wollte er gleich mitmachen. Zum Glück gab es eine Möglichkeit, wie er wirklich wertvolle Hilfe leisten konnte. Für uns Menschen ist es schon ganz schön schwer, zwei Züge vorauszudenken. Deshalb dachte ich, es sei doch unfair, dass viele Schachbücher für Kinder erwarten, dass man 5 Züge lange Varianten durchrechnet! Für uns ist das schwer, aber für Computer kein Problem, denn die haben einen Riesenvorteil: Sie haben immer ein perfektes Bild des Bretts im „Kopf“, nach jedem einzelnen Zug! Zort hatte eine tolle Idee: Immer wenn eine Variante im Buch länger als zwei oder drei Züge ist, zeigt er euch anhand des computereigenen **Feldherrnblicks** die Stellungen, auf die es ankommt.



Die Dinosaurier

Als „Dinosaurier“ oder „Dinos“ bezeichnen wir Meister aus der Ära der ersten großen Schachturniere, also aus der Zeit von ca. 1850 bis 1900. Aber wieso nenne ich sie so? Nun, sie sind nicht nur ziemlich alt, sie haben auch gespielt wie Dinosaurier: Irgendwie plump und ungeschliffen, aber auch ganz schön tödlich! Remis mochten sie überhaupt nicht, deshalb gingen sie in jeder Partie aufs Ganze, selbst wenn sie schlechter standen. Das sorgte natürlich für aufregendes Schach mit jeder Menge Taktik und tollen Power-Zügen. Zuerst hatte ich Bedenken, die Kids könnten diese uralten Partien vielleicht langweilig finden, aber Zort erinnerte mich daran, dass die meisten Kinder Dinos toll finden. Und überhaupt: Ist es nicht genial,

dass man in einem Buch oder einer Datenbank mühelos Partien findet, die vor 150 Jahren gespielt wurden? Stellt euch mal vor, wie fantastisch das wäre, wenn man eine von euren Partien im Jahr 2159 in einem Buch finden könnte! Wenn ihr eifrig trainiert, kann das durchaus klappen!



Power-Schachkids

Viele Schachbücher für Kinder haben keine Antworten auf die Fragen, die die Kinder wirklich interessieren! Deshalb kommt ihr, die Schachkids dieser Welt, in diesem Buch zu Wort, könnt Kommentare abgeben und typische Fragen stellen, die auch Kinder unterschiedlichen Alters in meinen Kursen stellen.



Der Schachprofessor

Der Schachprofessor beantwortet Fragen der Kids und gibt wichtige Tipps, wie man Partien gewinnt.

Algebraische Notation

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
	a	b	c	d	e	f	g	h

Die Linien werden mit **a-h** bezeichnet, die Reihen mit **1-8**. Damit hat jedes Feld eine eigene Bezeichnung. Die Figuren haben folgende Abkürzungen (Bauern haben keinen eigenen Symbol, wenn ihr also „1.e4“ seht, heißt das, dass Weiß als ersten Zug den Bauern von e2 nach e4 vorrückt):

Springer	=	
Läufer	=	
Turm	=	
Dame	=	
König	=	

Außerdem gibt es noch folgende Symbole:

Schach	=	+
Schachmatt	=	#
Schlagen	=	x
Kurze Rochade	=	0-0
Lange Rochade	=	0-0-0
Guter Zug	=	!
Schlechter Zug	=	?

Viele Kinderbücher arbeiten mit vereinfachten Diagrammen, wir benutzen hier die gleichen Diagramme wie in Schachbüchern für die Großen. Die zeigen nämlich manche spannende Details! Das Kästchen neben jedem Diagramm zeigt die Farbe der Seite an, die am Zug ist. Über jedem Diagramm steht so etwas wie das hier:

Del Pozo-Jauregui, Lima 1959

Die erste Angabe (**Del Pozo**) ist der Nachname des Spielers, der Weiß hat. **Jauregui** hatte Schwarz. So lernt ihr die Namen vieler berühmter Spieler kennen. Danach folgen der Ort und das Jahr, in dem die Partie gespielt wurde. Am Ende der Partie steht **0-1** (Schwarz hat gewonnen), **1-0** bei Sieg für Weiß und $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ bei einem Remis.

Abenteuerlustiges und mutiges Schach zu spielen wird dein Angriffsspiel verbessern, und du wirst dadurch auch schneller Fortschritte machen. Viele Kinder haben einfach Angst vorm Verlieren und können deshalb ihre taktischen Fähigkeiten nicht weiterentwickeln. Wenn du einen guten Angriffszug siehst, aber nicht sicher bist, ob er auch funktioniert, probier's einfach mal! Vergiss nicht, dass es beim Schach ums Mattsetzen geht, nicht einfach nur die eigenen Figuren gedeckt zu halten. Mutiges Spiel ist oft das Beste, es setzt den Gegner unter Druck und verleitet ihn vielleicht zu Fehlern. Und selbst wenn es nicht klappt, lernst du etwas darüber, welche Arten von Angriffen in welchen Stellungstypen erfolgversprechend sind und welche nicht.

Wie auch immer: Bleib bei der Sache und hab' Spaß dabei! Ohne dass du es bemerkst, wirst du immer öfter tolle Züge finden, die dir vorher niemals eingefallen wären. Wenn dein hauptsächlichlicher Gegner zu stark oder zu leicht zu schlagen ist, suche dir einen Trainingspartner, der ungefähr so gut spielt wie du. Jede Partie gegen immer den gleichen Gegner zu gewinnen wird langweilig, und man lernt nicht viel dabei; jede Partie zu verlieren wird aber auch langweilig und verdirbt einem den Spaß. Computer sind gute Trainingspartner, aber es geht nichts über Gegner aus Fleisch und Blut! Wenn unter deinen Freunden niemand ist, mit dem du dich messen kannst, probiere es doch einmal bei einem Schachclub in deiner Stadt oder spiele Partien online. Das Schachspiel lehrt uns etwas, das auch fürs Leben insgesamt sehr wichtig ist: Wenn du etwas aufgibst, wirst du niemals gut darin werden, aber wenn du gerne spielst und bei der Sache bleibst, wirst du auf jeden Fall ein guter Spieler werden!

Powertrick Nr. 3:

Schlägt – Schlägt – Peng!

Wenn man eineinhalb Power-Züge vorausdenken will, fängt man am besten genau damit an. Sagen wir, du hast die Chance, eine gedeckte Figur zu schlagen oder einen Abtausch zu machen. In manchen Partien ergeben sich solche Chancen fast bei jedem Zug!

Ich möchte, dass du Folgendes versuchst: Denke 1,5 Power-Züge voraus, indem du dir sagst: „Wenn ich hier schlage, schlägt er wieder, und was kann ich dann tun?“ Mit der richtigen Antwort auf diese Frage gewinnst du eine Menge Partien.

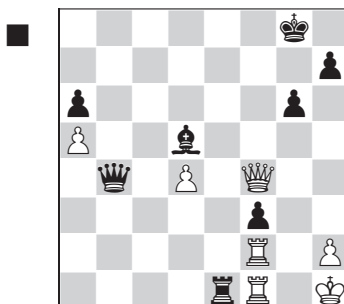


Echt?



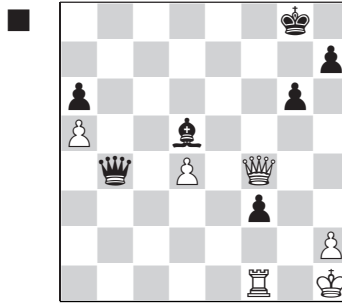
Aber sicher! Das funktioniert bei den Meistern, und es wird auch bei dir funktionieren. Der Trick besteht darin, deinen Feldherrnblick zu schärfen, damit du entscheidende zweite Züge nach dem Schlagwechsel immer im Blick hast.

Stefansson-Kasparow, Reykjavik 1995



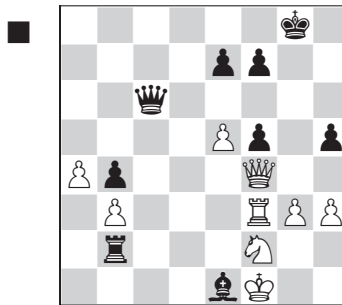
Hast du die Figurenwerte berücksichtigt? Exweltmeister Garry Kasparow hat nur einen Läufer und einen Bauern für den Turm (ein Punkt minus). Wie denkt er über diese Stellung?

Ein Abtausch ist möglich, also fängt seine Berechnung damit an: **1...♖xf1+** (Schlägt) **2.♗xf1** (Schlägt)...



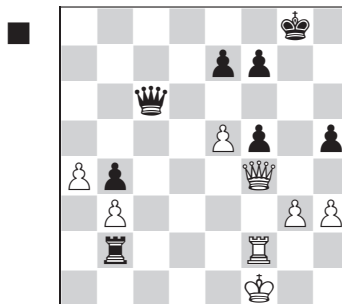
2...f2+ (Peng!!) Dieser tödliche Power-Zug ist ein Abzugsschach des Läufers und nimmt dem weißen König gleichzeitig das Fluchtfeld g1. Matt im nächsten Zug! Kasparow sah den taktischen Gewinn nach dem Abtausch und zerlegte damit einen starken Großmeister.

Rodríguez López-Vassallo Barroche, Corrado Villalba 2008



Das sieht trickreich aus, aber Schwarz nutzt seinen **Feldherrnblick** und erkennt, dass er mit einem Abtausch eine entscheidende Linie für seine Dame öffnen kann:

1...♙xf2! (Schlägt) 2.♖xf2 (Schlägt)



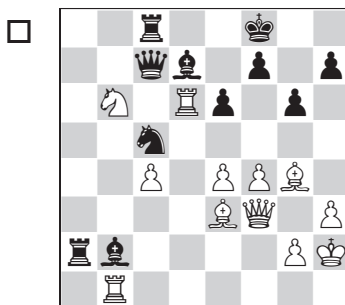
2...♗h1#! (Peng!).

Ihr wollt bestimmt wissen, wieso „Schlägt – Schlägt – Peng!“ so ein wirkungsvoller Trick ist, richtig? Weil das Schlagen einer Figur ein sehr **zwingender** Zug ist. Ein zwingender Zug lässt dem Gegner nur sehr wenige vernünftige Optionen. Das Zurückschlagen 2. ♖xf2 im obigen Beispiel erlaubt ein sofortiges Matt, aber auch wenn Weiß nicht zurückschlägt, bleibt er ohne jeden Gegenwert für den geschlagenen Springer. In der Partie versuchte Weiß noch das verzweifelste 2.e6, gab aber nach 2... ♖a6+ auf. Auch 2. ♖g5+ ♕f8 würde am Ausgang der Partie nichts ändern.

Mit den Powertricks Nr. 3 und 4 hoffst du nicht einfach bloß, der Gegner möge in eine Falle tappen: Du bringst ihn mit deiner eineinhalb Power-Züge weiten Berechnung zwangsläufig in die Bredouille. Du sagst nicht „Ich mach das, dann mach ich das“, wie Mr. James das nennt, du denkst voraus wie die Profis.

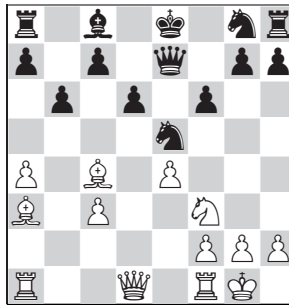
Und selbst wenn ein Abtausch nicht zum Matt führt, kann er doch Material gewinnen, wenn du 1,5 Power-Züge richtig vorausberechnest:

I. Sokolow-McShane, London 2009



Weiß kann in diesem komplizierten Mittelspiel zwischen mehreren zwingenden Abtauschoperationen wählen. Sucht nach der besten, die die Partie sofort gewinnt! 1. ♘xd7+? ♘xd7! ist okay für Schwarz, also berechnet er als Nächstes 1. ♙xc5 (Schlägt – und deckt nebenbei auch Turm und Springer) 1... ♖xc5 (Schlägt) 2. ♘xd7+ (Peng!!). Absolut vernichtend! Weiß nimmt einen ungedeckten Läufer und greift gleichzeitig ♕+♖ an! Im nächsten Zug fällt die schwarze Dame.

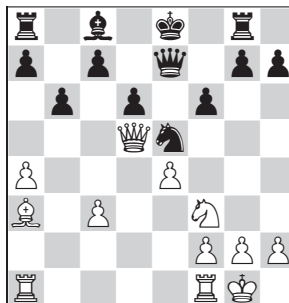
Neumann-Mayet, Berlin 1865



Der gefährliche Dinosaurier Neumann dachte wahrscheinlich zuerst an 1. ♖d5 mit Angriff auf den ♜a8. Dann entdeckte er aber, dass er nach 1... ♜b8 durch die Ausnahme von der Schnellabzählregel gestoppt wird: Weiß greift zwar g8 zwei Mal an und der Springer ist nur ein Mal gedeckt, aber nehmen kann er nicht, weil seine stärkste Figur (die Dame) den ersten Schritt machen müsste: 2. ♛xg8? ♜xg8.

Das Problem ließ sich jedoch mit einem viel zwingenderen Auftaktzug einfach lösen:

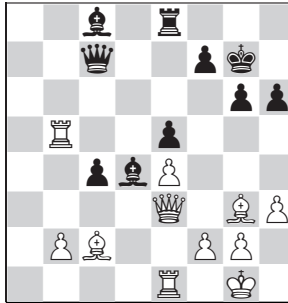
1. ♙xg8 (Schlägt) 1... ♜xg8 (Schlägt) 2. ♛d5 (Peng!!)



Nun greift die Dame beide Türme an, und einer davon muss fallen, deshalb gab Schwarz auf.

Bereit für ein weiteres großes Geheimnis der Meister? Es ist Zeit, mit „Schlägt – Schlägt – Peng!“ den nächsten Schritt zu gehen. Um das Optimale herauszuholen, analysiere mit diesem Trick *alle* Schlagmöglichkeiten – nicht nur Abtauschoperationen, sondern auch Stellungen, in denen du zunächst etwas opferst. Das kann sogar die Dame sein!

Pérez de Aranda-Ponce López, Corrado Villalba 2008



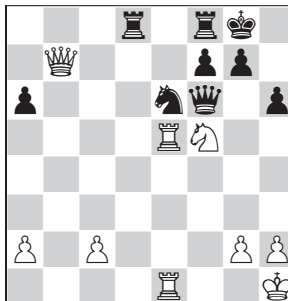
Schwarz hat soeben einen Läufer eingestellt, aber schaffst du es mit deinem Feldherrnblick, das schnell zu erfassen? Du wirst es schaffen, wenn du im Schema „Schlägt – Schlägt – Peng!“ selbst vor Damenopfern nicht zurückschreckst! 1. ♖xd4! (Schlägt) 1...exd4 (Schlägt) 2. ♕xc7 (Peng!!).

Oops!! Wie sich zeigt, war der schwarze Läufer in Wirklichkeit gar nicht gedeckt, aber um das zu sehen, musstest du 1,5 Power-Züge weit rechnen – hier ist das nicht weiter schwierig, vorausgesetzt, du hast das Schema „Schlägt – Schlägt – Peng!“ im Repertoire!

Das Grundreihenmatt ist meist das erste Matt, das man kennenlernt, deshalb werden es die meisten von euch schon gesehen haben.

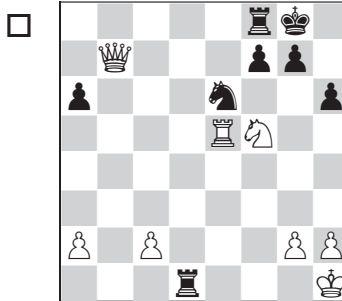
Ganz gleich ob ihr diese Grundidee bereits kennt oder erst jetzt lernt: Ihr könnt eine wichtige Lektion des großen amerikanischen Exweltmeisters Bobby Fischer beherzigen, der mit einem Damenopfer nach dem Schema „Schlägt – Schlägt – Peng!“ hier den gegnerischen König auf der Grundreihe mattsetzt:

Bredoff-Fischer, San Francisco 1957



Ist der ♖e5 wirklich gedeckt? Fischer musste nur 1,5 Power-Züge weit rechnen, um die Antwort zu finden: eher nicht!

1...♔xe5! (Schlägt) 2.♖xe5 (Schlägt) 2...♗d1+! (PENG!!)



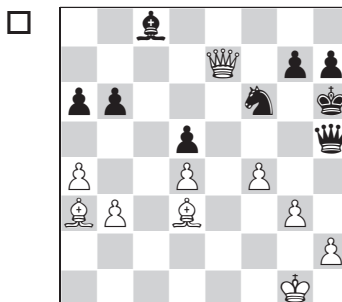
Hier sehen wir ein klassisches Grundreihenmatt – dem weißen König stehen die eigenen Bauern im Weg. Nach dem nutzlosen Dazwischenziehen 3.♗e1 ♗xe1# ist Weiß matt.

Der erste offizielle Schachweltmeister war der große Dinosaurier Wilhelm Steinitz, der auch oft als „Vater des Positionsspiels“ bezeichnet wird. Als einer der ersten Meisterspieler überhaupt erkannte er die Bedeutung des Anhäufens kleiner Vorteile und der guten Verteidigung, anstatt immer nur rücksichtslos auf Mattangriff zu spielen. Aber auch er konnte zum tödlichen Angriffsspieler werden, wenn man ihm die Chance dazu gab.

Hier opfert er urplötzlich die Dame und bekommt bloß einen Springer dafür. Ist er verrückt geworden?

Nein, er hatte einfach im richtigen Moment das Auge für „Schlägt – Schlägt – Peng!“

Steinitz-Gelbfuhs, Wien 1873



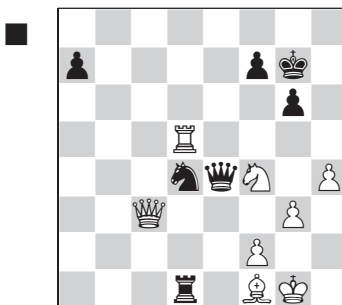
1.♔xf6+! (Schlägt) 1...gxf6 (Schlägt) 2.♗f8# (PENG!!)

Wer dieses schöne Matt finden will, braucht einen guten Feldherrnblick! Man muss sehen, dass das Damenopfer dem Läufer das Feld f8 zugänglich macht und dass das Zurückschlagen mit dem g-Bauern den König einem Schach „von hinten“ aussetzt. Dann muss man nur noch erkennen, dass der schwarze König überhaupt keine Fluchtfelder hat. Wie auch immer: Du kannst diese tolle 1,5 Züge lange Kombination finden, wenn du „Schlägt – Schlägt – Peng!“ trainierst und hart daran arbeitest, alles wahrzunehmen, was auf dem Brett vor sich geht.

Ganz nebenbei: 1...♔g6 war ein besserer Versuch für Schwarz, aber dann hat er ersatzlos einen Springer eingebüßt und wäre gegen den Champion absolut chancenlos gewesen.

Hier kommt gleich noch ein Opfer Marke „Schlägt – Schlägt – Peng!“ aus einer Schneltpartie zwischen zwei Weltklassespielern. Diesmal opfert Schwarz nicht die Dame, sondern nur die Qualität, also einen Turm für einen Läufer. Das Resultat ist nicht minder spektakulär:

Topalow-Kasparow, Schnellschachmatch, Sofia 1998



Jetzt weiß ich schon, worauf ich zuerst achten muss –
1...♖xf1+!

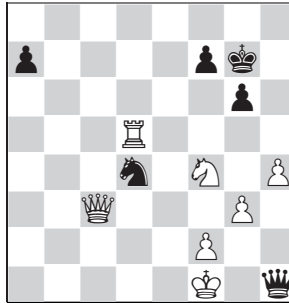


Prima, so langsam hast du's raus! Wenn du die Chance auf einen Abtausch oder ein Opfer nach dem Schema „Schlägt – Schlägt – Peng!“ erkennst, sieh dir das als Erstes genau an. Oft gewinnst du damit die Partie, und es ist einfach zu berechnen, weil es so zwingend ist – der Gegner hat meistens kaum Alternativen, die Verwirrung stiften könnten.

Also dann los:



1...♖xf1+ (Schlägt) 2.♔xf1 (Schlägt) 2...♚h1# (Peng!!)



Danke Zort – sieht hübsch aus, das Matt! Fast wie ein Grundreihenmatt, bei dem die Dame und der (gefesselte!) ♞d4 perfekt zusammenarbeiten.



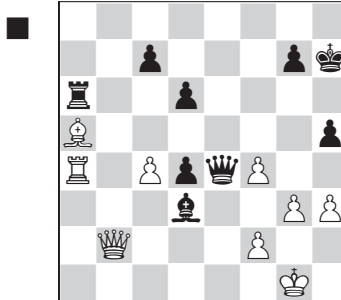
Ja klar Zort, danke für nichts!! Ich hab das mit meinem eigenen Feldherrnblick gefunden!



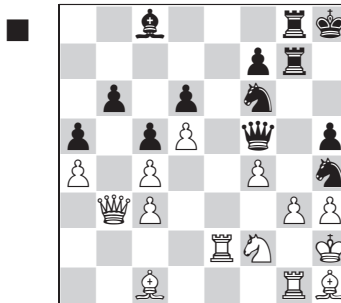
Schön, schön, gut gemacht! Mal sehen, ob du auch die nächsten Aufgaben lösen kannst.

Schlägt – Schlägt – Peng!:

Übungen



Rechne 1,5 Power-Züge weit und erobere einen Läufer.

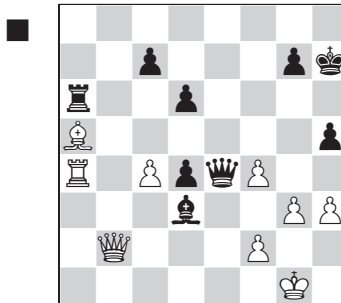


Findest du Großmeister Nimzowitschs fantastisches Matt Marke „Schlägt – Schlägt – Peng!“?

Schlägt – Schlägt – Peng!:

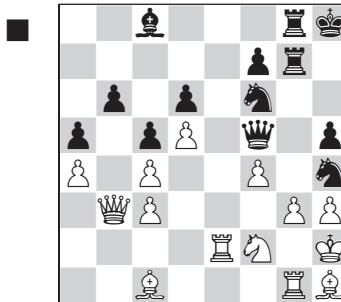
Lösungen

Addison-Fischer, New York 1969



1... ♖xa5! (Schlägt) 2. ♖xa5 (Schlägt) 2... ♔e1+ (Peng!!) gewinnt den Turm mit 3... ♔xa5 zurück und behält am Ende einen Läufer mehr.

Johner-Nimzowitsch (Variante), Dresden 1926



Denkt daran, alle Möglichkeiten für eine Zugfolge nach dem Schema „Schlägt – Schlägt – Peng!“ auszuloten, selbst wenn sie auf den ersten Blick sinnlos erscheinen! Vor allem, wenn es um Angriffe gegen den König geht! Nimzowitsch plante eine verblüffende Kombi mit 1,5 Power-Zügen, um die weiße Verteidigung zu knacken.

1... ♔xh3+!! 2. ♖xh3 ♖g4#!

Dafür braucht man schon einen fantastischen Feldherrnblick, sonst erkennt man nicht, dass mit einem Schlag beide Verteidiger des Felds g4 verschwinden. Um ein richtiger Tiger zu werden, musst du lernen, die Stellung nach diesen 1,5 Power-Zügen exakt vor Augen zu haben – und das schaffst du auch, wenn du fleißig übst! Es ist wie beim Erlernen

eines Musikinstruments: Wer es gut können will, braucht viel Zeit und Konzentration. Versuche, Nimzowitschs Matt zu visualisieren, bis du erkennst, warum es dem weißen König an den Kragen geht. Diese Visualisierung hilft dir, einen guten Feldherrnblick zu entwickeln.

Powertrick Nr. 4:

Schach – Zieht – Peng!

Nun kommt der letzte Powertrick fürs Vorausberechnen von 1,5 Zügen. Wenn du auch den verinnerlicht hast, bist du bereit, um die besten taktischen Waffen der Meister kennenzulernen!



Weißt du noch, warum „Schlägt – Schlägt – Peng!“ eine so wirkungsvolle Methode ist, um Gewinnzüge zu finden?



Ja! Weil Schlagen eine ziemlich zwingende Angelegenheit ist, sie lässt dem Gegner keine große Wahl.



Du hast ein gutes Gedächtnis! Nun, ein Schachgebot ist eine weitere wirkungsvolle Möglichkeit, die Optionen des Gegners einzuschränken. Wenn du also die Chance hast, Schach zu bieten, solltest du genauso vorgehen wie beim Schema „Schlägt – Schlägt – Peng!“. Versuche, 1,5 Züge weit zu rechnen.



Und wie das?



Ganz einfach: Berechne dein Schachgebot, überlege, wie der Gegner ausweichen kann und lege dir den stärksten Power-Zug als zweiten Zug zurecht. Hier ist ein typisches Beispiel: