

Jugendschach, Lektion 1

1.1. Das Prinzip

Nach meiner Einschätzung ist der Unterschied zwischen einem Spieler mit DWZ 1000 und DWZ 2000, trotz der scheinbar großen Lücke, relativ gering bzw. leicht überbrückbar. Der hauptsächlichste Unterschied zwischen beiden ist, dass der höher eingestufte Spieler wesentlich mehr Stellungstypen „abgespeichert“ hat (d.h. er kennt aus eigener Erfahrung oder aus Büchern viele verschiedene Stellungsarten und weiß in etwa, wie man sich in ihnen zurechtfindet). Zusätzlich ist sein Wissen in der Eröffnung und um taktische Kniffe umfangreicher und besser verankert. Jedoch – das alles lässt sich mit etwas Aufwand ohne weiteres von jedem aneignen, weshalb ich überzeugt bin, dass im Grunde jeder mit einem gut strukturierten Training innerhalb von ein, zwei Jahren selbst 1000 DWZ-Punkte aufholen kann.

Ganz schön weit aus dem Fenster gelehnt, gelle?! Stimmt schon, aber wäre es Euch lieber, wenn ich hier ankündigen würde, dass Ihr nach ca. 5 Jahren harten Trainings gute Chancen hättet, Eurem Großvater ein Remis abzunehmen?!

Vielleicht hier in der allerersten Lektion (später werde ich nicht so viel labern, versprochen!) noch ein paar grundsätzliche Worte zum Thema Schach spielen (schreibt man hier „spielen“ mittlerweile groß? Vielleicht könnt Ihr mir ja im Gegenzug die neuen Rechtschreibregeln erläutern?). Wenn man sich mal ein Fußballspiel zweier (ungeschulter) E-Jugend Mannschaften ansieht, fällt auf, dass alle Spieler (außer dem Torwart, hoffe ich) fast ausschließlich auf den Ball fixiert sind – dort, wo er ist, ist zumeist auch eine Traube von Kindern hinter ihm her. Verständlich; man braucht den Ball ja, um Tore zu schießen. Aber gegen eine gut ausgebildete Mannschaft wäre man so natürlich ohne Chance – wenn von 10 Feldspielern 8 um den Ball herum schwirren, sind an anderen Stellen riesige Lücken v.a. in der Deckung, und ein erfahrener Gegner würde hier einfach hindurch spazieren und vermutlich zweistellig gewinnen. Müsste das gegnerische Team hierfür eine bessere Balltechnik haben? Nein. Es bräuchte lediglich um eine optimale Strategie zu **wissen** und diese auch anzuwenden.

Noch ein Vergleich: Nehmen wir an, Ihr wärt ein großer Heerführer unmittelbar vor Beginn einer großen Schlacht. Ihr habt das Kommando über einige Reiter, Kanonen, Bogenschützen und viel Fußvolk. Das Schlachtfeld liegt in einem Tal, das von Hügeln umgeben ist. Würdet Ihr nun Euren Leuten sagen, sie sollen (laut brüllend, womöglich) zu Beginn der Schlacht allesamt ins Tal und auf den Gegner losstürmen? Wohl eher nicht, zumal Ihr dann sicherlich nicht mehr lange ein Heerführer wärt. Ihr würdet gewiss versuchen, jede Eurer Einheiten dort hinzustellen, wo sie die beste **offensive** und **defensive Wirkung** hätten:

- die Kanonen auf den Hügel, von wo aus sie weiter schießen können und schwerer anzugreifen wären (eine Kanone ist im Nahkampf völlig hilf- und nutzlos)
- die Bogenschützen ebenfalls auf den Hügel, für sie gilt das gleiche wie für die Kanonen

Autor: Marc Lang

Quelle: <http://www.scdillingen.de/schachlektionen.php>

- die Reiter und das Fußvolk nach vorne, in das eigentliche Kampfgeschehen
- Und nicht zu vergessen: Euch selbst, den „König“, hinter all Euren Kämpfen, den dort seid Ihr am sichersten.

Auf diese Weise hättet Ihr das Potenzial Eurer Armee so gut es geht genutzt und, was noch wichtiger ist, sie „als Ganzes“ gesehen. Nicht, wie etwa die o.g. Fußballjungs, blindlings auf einen Punkt gestürmt, sondern sozusagen mit Euren Einheiten „gesprochen“ und sie nach ihren Präferenzen eingesetzt. In der Theorie ganz logisch und gar nicht so schwer, nicht wahr? Und jetzt lehne ich mich noch einmal weit aus dem Fenster und sage, dass das im Schach ganz genauso ist und dass Ihr, wenn Ihr das einmal verinnerlicht habt, den ersten Riesenschritt Richtung DWZ 2000 schon gemacht habt.

1.2. Ab in die Praxis!

So, jetzt ist genug philosophiert; werfen wir endlich einen Blick auf das Schachbrett.

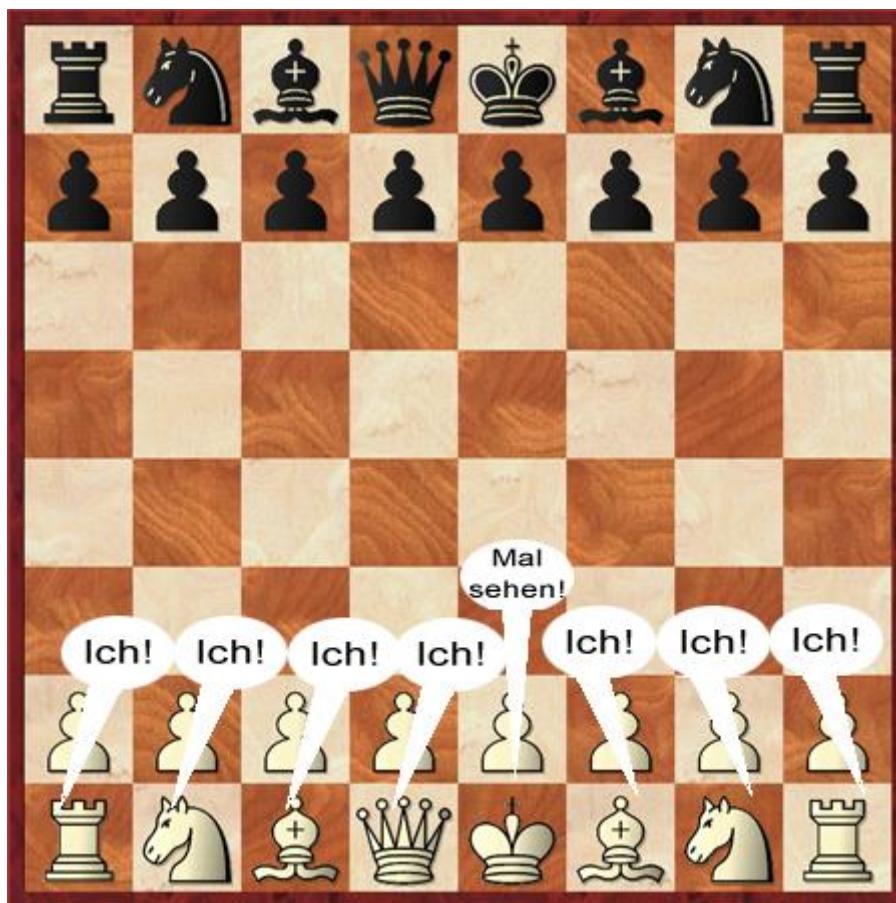


Diagramm 1: Wer von Euch will seine Position verbessern?

Klar, fragt man in der Grundstellung seine Figuren, welche gerne ein besseres Feld hätte, schreien alle „hier!“. Außer dem König vielleicht, dessen allererste Prämisse natürlich seine eigene Sicherheit ist und der sich im Moment noch ausgesprochen wohl fühlt. Dennoch ist auch er grundsätzlich daran interessiert, dass man ihn nicht vergisst, denn in Kürze wird das Feld e1 um einiges zugiger werden.

1.3. Die Zughierarchie

Die Eröffnung kann im allgemeinen als eine Art Wettlauf zwischen Weiß und Schwarz angesehen werden – beide Parteien werden versuchen, ihre Figuren so schnell wie möglich auf gute Felder zu stellen bzw. zu verhindern, dass der Gegner dies tut. Das ist enorm wichtig; man stelle sich wieder einmal eine Schlacht vor, bei der die eine Seite ihre Einheiten in Stellung bringt, während die andere noch ein Schläfchen macht – das geht nicht gut. Der Faktor Zeit ist daher gerade in der Eröffnung von enormer Wichtigkeit. Auf hohem Niveau kann bereits ein einziger verschwendeter Zug zur Niederlage führen. Aber wie sollen die Figuren entwickelt werden? Sehen wir uns einmal ein Beispiel an, in dem Weiß demonstriert, wie man es ganz bestimmt nicht machen soll:

Weiß: Karl Kamikaze

Schwarz: Demian Denker

1. e4 e5 2. Dh5? (Diagramm)



Stellung nach 2. Dh5?

Um es vorweg zu nehmen (und Ihr wisst es wahrscheinlich auch schon): der Zug ist grottenschlecht. Aber warum? Wie wir oben schon gelernt haben, ist Zeit enorm wichtig und man soll seine Kräfte so schnell wie möglich ins Spiel bringen. Was liegt also näher, als mit der stärksten Figur zu beginnen?

Nun, das Problem liegt in der Wertigkeit begraben: Eben **weil** die Dame so eine starke und wertvolle Figur ist, ist es im allgemeinen nicht ratsam, sie gleich zu Beginn so weit hinaus zu ziehen. Je näher sie dem schwarzen Lager kommt, umso leichter kann sie angegriffen werden. Da sie wegen ihres hohen Wertes den Angriffen ausweichen muss, geht ein Zug nach dem anderen verloren. Sehen wir uns an, wie Schwarz das anstellt:

2...Sc6!

Irgendwie ein schöner Zug – deckt e5 und entwickelt eine Figur. Schwarz hätte den Bauern auch mit 2...d6 decken können. Warum ist das weniger gut (Frage)?

Übrigens sei an dieser Stelle angemerkt, dass Euer Lehrer in seinem allerersten Jugendturnier vor über 20 Jahren an dieser Stelle 2...g6?? spielte und nach 3. Dxe5+ De7 4. Dxb8 einen ganzen Turm verlor. Ein Trauma, das ich nie vergessen habe... .

3. Lc4

Weiß bleibt konsequent und entwickelt sich immerhin mal vernünftig. Nach anderen Zügen spielt Schwarz einfach 3...Sf6, entwickelt eine weitere Figur und greift die weiße Dame an, wonach diese schon wieder weichen muss.

3...g6

Deckt die Mattdrohung auf f7 und greift gleichzeitig unter Zeitgewinn die weiße Dame an

4. Df3

Weiß lässt nicht locker und droht erneut Matt auf f7

4...Sf6

Wieder deckt Schwarz und entwickelt sich zugleich. Ziehen wir einmal ein Resümée der Aktion (siehe Diagramm nächste Seite):

Anmerkung:

Ich beeile mich aber, hinzuzufügen, dass das nur eine Richtlinie ist, nicht aber ein allgemeingültiges Gesetz. Es gibt durchaus Stellungen, in denen frühe Damenausflüge gut sind, ja sogar entscheidend. Solche Ausnahmen werden wir aber erst in den folgenden Lektionen genauer unter die Lupe nehmen. Im Allgemeinen kann man aber sagen, dass ein Spiel nach der o.g. Regel fast nie richtig schlecht ist.

Epilog: Taktische Tricks für den Alltag

Zum Abschluss jeder Lektion werde ich Euch immer ein paar Stellungen servieren, die einen taktischen Trick beinhalten, den man im (Schach-)Alltag immer wieder zu Gesicht bekommt.



L1.1: Schwarz am Zug



L1.2: Weiß am Zug



L1.3: Weiß am Zug



L1.4: Weiß am Zug. Kann er den Bauern d5 schlagen?