

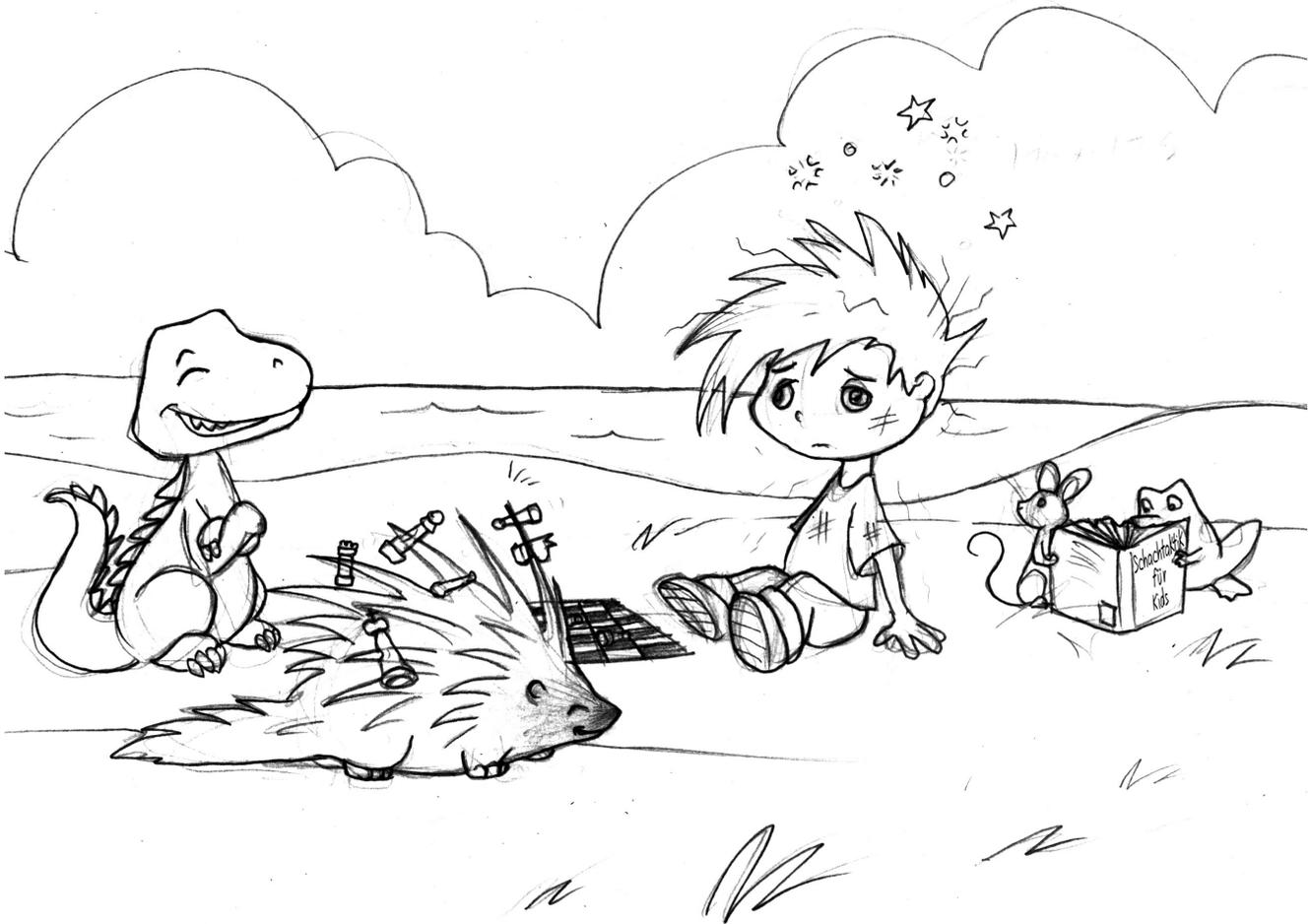
# INHALTSVERZEICHNIS

Einführung .....	4	Wie viele Damen kann ich haben? .....	64
<b>Teil 1</b>		Schrecklich schwerer Test Nummer 11 .....	66
<b>Das Schachbrett und die Figuren</b> .....	6	<b>Das en passant-Schlagen</b> .....	67
Die Ausgangsstellung .....	7	<i>En passant</i> schlagen üben .....	69
Schrecklich schwerer Test Nummer 1 .....	8	Schrecklich schwerer Test Nummer 12 .....	70
<b>Wie Läufer und Türme ziehen</b> .....	9	<b>Teil 4</b>	
Schrecklich schwerer Test Nummer 2 .....	12	<b>Wie Schachpartien mit Remis enden</b> .....	72
<b>Wie Damen und Könige ziehen</b> .....	13	Remis durch Vereinbarung .....	72
Schrecklich schwerer Test Nummer 3 .....	16	Remis durch Patt .....	73
<b>Wie Bauern und Springer ziehen</b> .....	17	Remis durch Stellungswiederholung .....	75
Schrecklich schwerer Test Nummer 4 .....	20	Schrecklich schwerer Test Nummer 13 .....	76
<b>Übungen</b> .....	21	<b>Wie Du Deine ersten Partien gewinnst</b> .....	77
Mini-Schachpartien .....	22	Schachmatt mit einer Dame .....	78
<b>Teil 2</b>		Schachmatt mit Dame und Turm .....	80
<b>Die Schachnotation lernen</b> .....	24	Schachmatt mit zwei Türmen .....	81
Wie man Schachzüge liest und schreibt .....	26	Schrecklich schwerer Test Nummer 14 .....	82
Ein Partieformular .....	28	<b>Teil 5</b>	
Schrecklich schwerer Test Nummer 5 .....	30	<b>Ein paar grundlegende taktische Motive</b> .....	84
<b>Der Wert der Figuren</b> .....	31	Gabeln .....	84
Schrecklich schwerer Test Nummer 6 .....	34	Fesselungen .....	86
<b>Ziehen und schlagen üben</b> .....	35	Spieße .....	87
Schrecklich schwerer Test Nummer 7 .....	42	Schrecklich schwerer Test Nummer 15 .....	88
<b>Schach geben üben</b> .....	43	<b>Wie man eine Schachpartie beginnt</b> .....	89
Schach geben und ausweichen .....	45	Die Traumstellung von Weiß .....	92
Schrecklich schwerer Test Nummer 8 .....	48	Eine Eröffnungsfalle, die man vermeiden sollte .....	93
<b>Schachmatt setzen!</b> .....	49	Verschiedene Möglichkeiten des Partiebeginns .....	94
Schachmatt üben .....	51	Schrecklich schwerer Test Nummer 16 .....	96
Schrecklich schwerer Test Nummer 9 .....	54	<b>Planung und Strategie</b> .....	97
<b>Teil 3</b>		Schrecklich schwerer Test Nummer 17 .....	100
<b>Die Rochade lernen</b> .....	56	<b>Teil 6</b>	
Beispiel für eine Rochade in einer Partie .....	59	<b>Kristin gegen Ben: Das große Match</b> .....	101
Schrecklich schwerer Test Nummer 10 .....	60	Lösungen für die schrecklich schweren Tests .....	108
<b>Bauernumwandlung</b> .....	61		



## TEIL 5

★ Ein paar taktische Tricks ★ Wie man eine Schachpartie beginnt ★  
★ Pläne und Strategien ★



*Ben hätte seine Schachtaktik besser lernen sollen.  
In dieser Partie wurde er gefesselt, gegabelt, gespießt und gestachelt.*



## Ein paar grundlegende taktische Motive

Im Schach bedeutet der Begriff **Taktik** (oder **taktische Zugfolge**) eine **Abfolge zwingender Züge**, mit denen ein Vorteil erreicht wird. Während einer Partie werden beide Spieler die ganze Zeit Möglichkeiten im Kopf durchrechnen. Zum Beispiel könntest Du denken: „Wenn ich mit meinem Läufer dahin gehe, schlägt er meinen Bauern, und dann nehme ich seinen Turm.“ Du berechnest taktische Zugfolgen!

Taktik ist sehr wichtig, weil gute Berechnungen Dir ermöglichen, Material zu gewinnen (z. B. Figuren und Bauern Deines Gegners zu schlagen). Die taktischen Motive, die am häufigsten vorkommen, haben Namen, und einer der besten Wege, um Dich zu verbessern, ist diese Motive zu lernen.

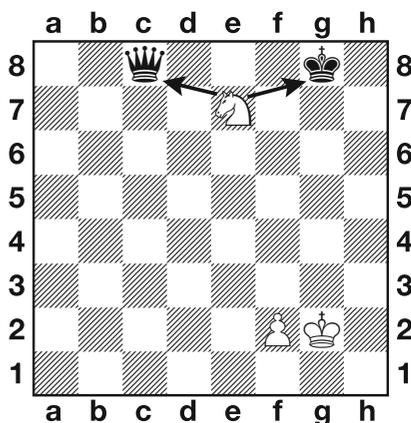
### Die drei wichtigsten taktischen Motive

★ Gabeln ★ Fesselungen ★ Spieße ★

Nun werden wir diese drei Motive sorgfältig studieren. Wenn Du diese taktischen Ideen beherrschst, wirst Du bald ein starker Spieler werden.

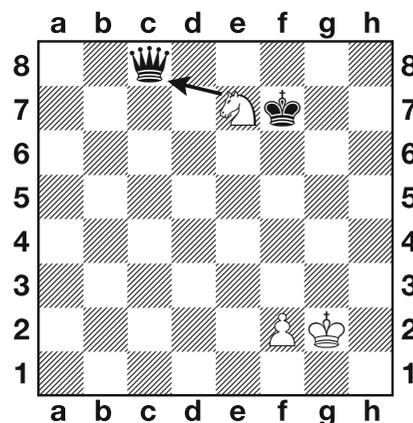
### Die Gabel

Wenn Du eine Gabel spielst, stellst Du einen **Doppelangriff** auf. Eine Deiner Figuren greift zwei oder mehr wertvolle Figuren Deines Gegners gleichzeitig an. Vielleicht kannst Du die zwei „Zinken“ der Gabel in dem Diagramm unten erkennen.



#### Schwarz am Zug

Hier ist ein Beispiel für eine Gabel durch den weißen Springer. Der Springer greift zwei wertvolle schwarze Figuren gleichzeitig an (den schwarzen König und die Dame).



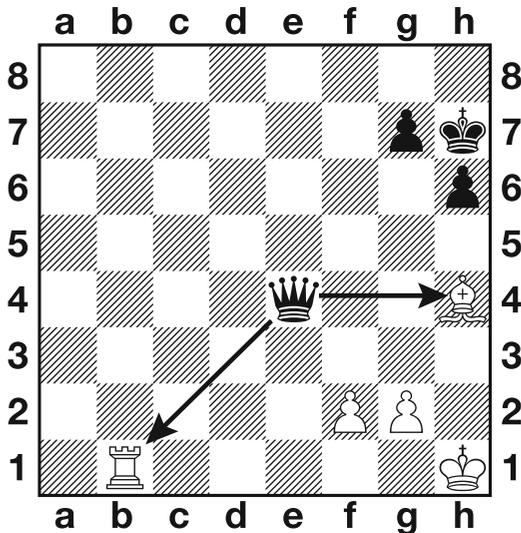
#### Weiß am Zug

Der schwarze König war im Schach und musste daher ziehen. Jetzt kann Weiß die schwarze Dame schlagen. Die Springergabel hat dem Weißen eine ganze Dame gewonnen!



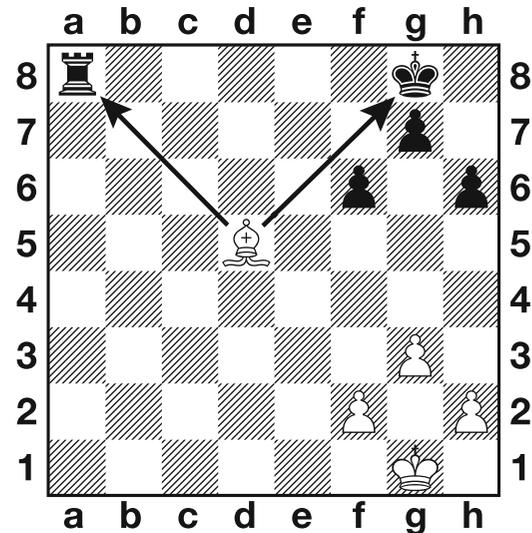
## Gabeln üben

Wenn Du eine Gabel spielst, ist es egal, ob Dein Gegner sieht, dass Du seine Figuren angreifst. Du wirst Material gewinnen, weil Du einen **Doppelangriff** aufstellst. Dein Gegner kann nicht beide angegriffenen Figuren innerhalb eines einzigen Zugs retten.



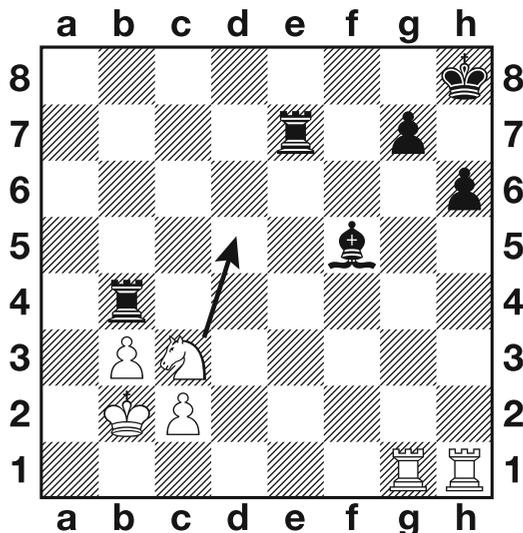
### Weiß am Zug

Hier sehen wir eine Gabel durch die schwarze Dame, die zwei ungedeckte Figuren angreift. Obwohl Weiß am Zug ist, wird entweder der weiße Turm oder der weiße Läufer verloren gehen.



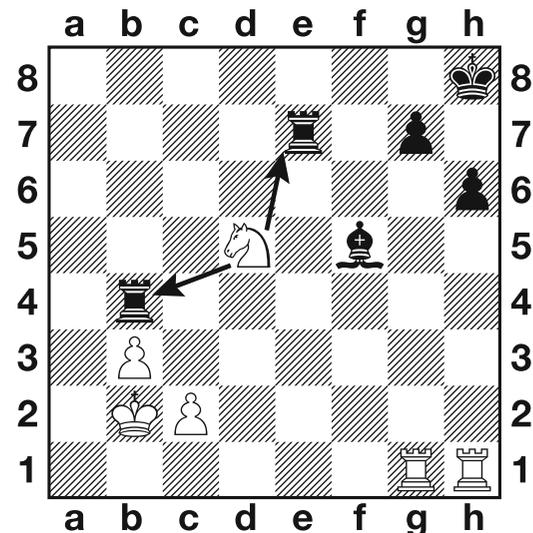
### Schwarz am Zug

Hier hat der weiße Läufer erfolgreich den schwarzen König und den Turm gegabelt. Schwarz muss seinen König aus dem Schach herausziehen, wonach Weiß mit ♖xa8 den Turm schlagen kann.



### Weiß am Zug

Kannst Du hier für Weiß die starke Springergabel entdecken? Der Zug 1 ♞d5 greift beide schwarzen Türme an (und Türme sind wertvoller als Springer).



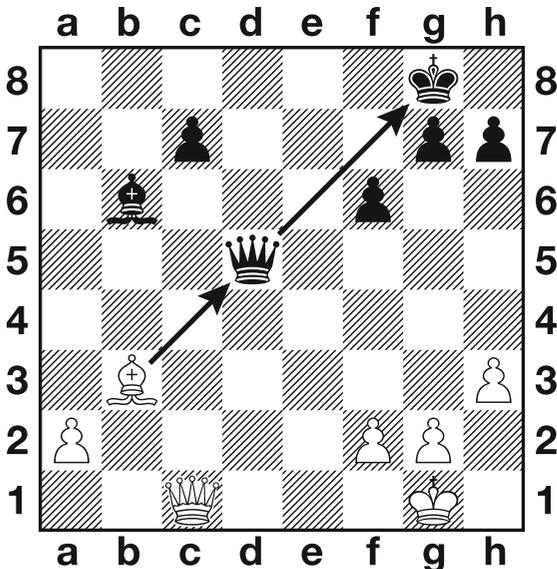
### Schwarz am Zug

Es macht nichts, dass der Springer im Austausch für den Turm geschlagen werden wird (z. B. 1... ♖bb7 2 ♞xe7 ♖xe7). Der Tausch ist günstig für Weiß.

## Fesselungen

Eine **Fesselung** tritt auf, wenn eine verteidigende Figur nicht ziehen kann, weil sie eine wertvollere Figur in den Angriff stellen würde.

Manche Fesselungen sind fast harmlos, aber andere sind vernichtend stark. Hier ist ein grausames Beispiel – Schwarz ist dabei, seine Dame für nichts weiter als einen Läufer zu verlieren.



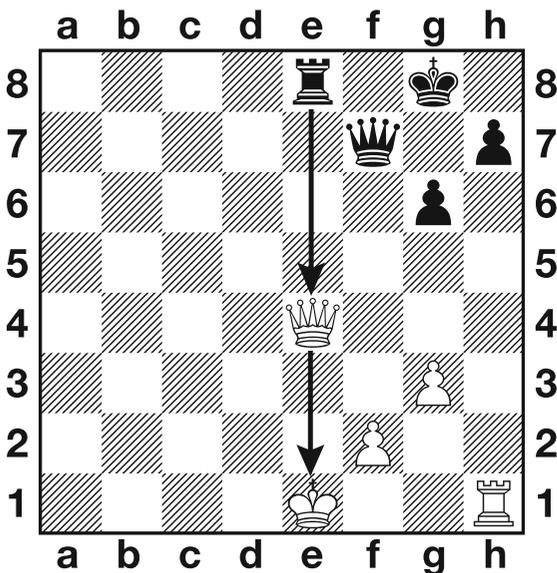
**Schwarz (am Zug) ist gefesselt.**

Der weiße Läufer fesselt die schwarze Dame entlang der Diagonale an den schwarzen König. Die Dame kann dem Angriff des Läufers nicht ausweichen, weil das den schwarzen König ins Schach stellen würde.

Die schwarze Dame (9 Punkte wert) ist verloren.

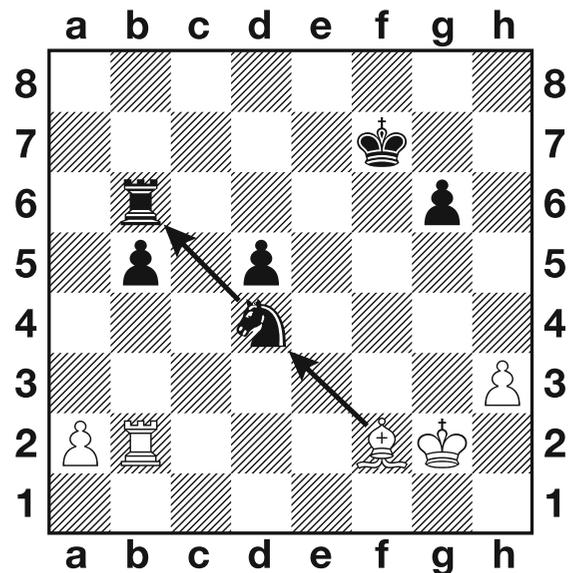
Schwarz wird dafür nur einen weißen Läufer bekommen (3 Punkte wert).

### Mehr lehrreiche Fesselungen



**Weiß am Zug**

Hier ist die weiße Dame – die vom schwarzen Turm angegriffen wird – in einer tödlichen Fesselung gefangen. Die Dame kann nicht entkommen, weil sie an den König gefesselt ist. Weiß wird seine Dame verlieren und dafür nur einen Turm bekommen.



**Schwarz am Zug**

Hier geht es dem schwarzen Springer an den Kragen. Er ist durch den weißen Läufer an den schwarzen Turm gefesselt. Wenn Schwarz durch einen Springerzug der Gefahr ausweichen würde, ginge stattdessen der noch wertvollere schwarze Turm auf b6 verloren.