

**Cor van Wijgerden**

# **Schach lernen**

**Handbuch zum Selbststudium**

## **Stufe 6**

# Inhalt

---

Vorwort für den Trainer .....	4
1: König in der Mitte .....	5
2: Der Freibauer .....	15
3: Strategie .....	24
4: Mobilität.....	34
5: Remis.....	43
6: Die Eröffnung .....	53
7: Taktik .....	60
8: Bauernendspiel.....	70
9: Läufer oder Springer? .....	82
10: Königsangriff .....	93
11: Endspielvorteil .....	102
12: Läufer .....	112
13: Verteidigen.....	124
14: Turmendspiel .....	134
Die Stappenmethode.....	148

## Vorwort für den Trainer

Dieses Buch unterscheidet sich in einigen Punkten von den vorherigen. Erstens hat sich die Zielgruppe des Buchs verändert. Es ist kein Handbuch für den Trainer mehr, sondern ein Lehrgang im Selbststudium für alle Interessierten.

Zweitens ist Rob Brunia als Co-Autor weggefallen. In der Anfangsphase der Stappenmethode haben wir intensiv zusammengearbeitet. Wegen seiner zahlreichen Verpflichtungen musste die Zusammenarbeit 1991 beendet werden. Seither war das Instand halten und Weiterführen der Methode meine Aufgabe und Verantwortung.

Im Dezember 2004 begegnete ich Rob mal wieder bei einem Wettkampf in Rotterdam. „Ich habe mehr Zeit, können wir wieder etwas zusammen machen?“, war seine Frage. Wir haben uns dann einmal getroffen. Die zweite Verabredung Anfang 2005 musste er wegen vieler Termine doch wieder eine Woche verschieben. Es ist sehr traurig, dass dieses Treffen nicht zu Stande kam. In der selben Woche starb er an den Folgen eines Schlaganfalls.

Rob Brunia wurde 57 Jahre alt.

Der Schwierigkeitsgrad des Stoffes liegt wiederum etwas höher. Der Strategie wird viel Aufmerksamkeit gewidmet. Diese bleibt für jede(n) ein schwieriges Thema, vor allem die Aufgaben im Arbeitsbuch. Auch das Endspiel wird in vielen Kapiteln nochmals behandelt. Endspielstudium ist ein zuverlässiges Mittel, die eigene Spielstärke zu verbessern. Nur ein einziges Kapitel ist der Taktik gewidmet.

Das Arbeitsbuch wurde der veränderten Struktur angepasst. Die Gedächtnisstützen (bis auf eine) wurden herausgenommen. Der erste Teil umfasst die Übungsblätter der 14 Kapitel, der zweite Teil die gemischten Aufgaben. Insgesamt gibt es etwa fast 1300 Aufgaben. Die Antworten aller Aufgaben der Arbeitsbücher finden Sie unter:

**[www.stappenmethode.de](http://www.stappenmethode.de)** oder **[www.stappenmethode.nl](http://www.stappenmethode.nl)**

Natürlich kann dieses Buch auch als Ausgangspunkt für Trainingsstunden auf dem Niveau der sechsten Stufe dienen. Vor allem Kinder der Grundschule aber werden das Buch nicht selbständig durcharbeiten können.

Cor van Wijgerden  
Rotterdam, April 2007

# 1

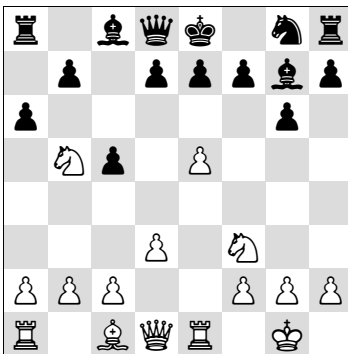
# König in der Mitte

Die unsichere Stellung des Königs spielt im ersten Kapitel die wichtigste Rolle. In der folgenden Partie verbleibt der König allein in der Mitte des Brettes ohne jegliche Verteidiger um sich herum.

*Rossolimo-Romanenko  
Bad Gastein 1948*

**1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 g6 4.  
0-0 Lg7 5. Te1 Sf6 6. Sc3 Sd4?  
7. e5 Sg8 8. d3 Sxb5 9. Sxb5  
a6?**

Ein gegnerischer Springer in der eigenen Hälfte ist gefährlich, also wird er weggejagt.



Schwarz hat bisher bereits mehrere Fehler gemacht. Er:

- vernachlässigt die drei goldenen Regeln
- tauscht falsch
- macht einen unnötigen Bauernzug

Weiß kann mit einem Springeropfer die Position des schwarzen Königs ausnutzen. Wie sich herausstellen wird, steht ein König in der Mitte des Brettes viel gefährlicher, als wenn er

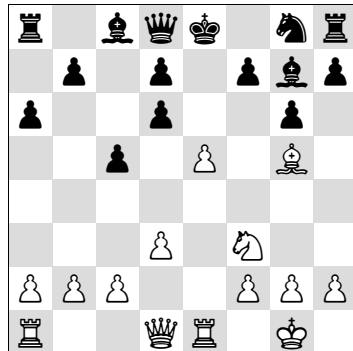
rochiert hat.

**10. Sd6+ exd6**

Besser ist es mit 10. ... Kf8 das Opfer abzulehnen, obwohl Weiß nach 11. Se4 b6 12. d4 wegen seiner besseren Entwicklung auch dann deutlich besser steht.

**11. Lg5!**

Übereilt auf d6 zu schlagen würde nichts bringen; Weiß bringt zuerst mit Tempo seinen Läufer ins Spiel, um das Dazwischenziehen mit f6 zu verhindern.



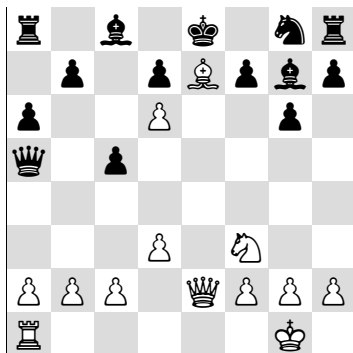
Schwarz hat nun zwei Felder für seine Dame, jeder Zug hat seine Vor- und Nachteile.

Zunächst der Gewinn nach 11. ... Db6. Weiß hat die schöne Abwicklung 12. exd6+ Kf8 13. Te8+!! Kxe8 14. De2+ Kf8 15. Le7+ Ke8 16. Te1.

Nach diesem stillen Angriffszug ist keine Verteidigung mehr möglich, z.B. nach 16. ... Lf8 entscheidet 17. Lg5+ Le7 18. Dxe7+ Sxe7 19. Txe7+ Kf8 20. Lh6+ Kg8 21. Te8#.

Die Partiefortsetzung ist sehr ästhetisch.

11. ... Da5 12. exd6+ Kf8 13.  
Te8+ Kxe8 14. De2+ Kf8 15.  
Le7+ Ke8



### 16. Ld8+!!

Der Läuferzug macht die Alternative 16. Te1 überflüssig. Auch dieser Zug gewinnt: 16. ... Dxe1+ (erzungen) 17. Dxe1 f6. Schwarz hat genügend Material, kann aber nicht ziehen: 18. Lxf6+ Kf8 19. Lxg7+ Kxg7 20. De5+ Sf6 21. De7+ Kh6 22. Dxf6, und Schwarz wird schnell matt nach 23. g4.

### 16. ... Kxd8 17. Sg5

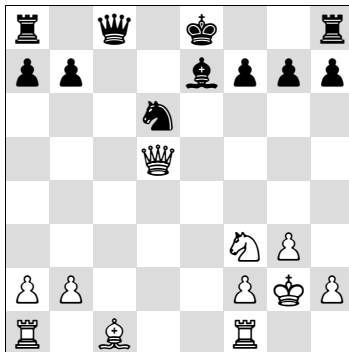
Schwarz gab auf. Er kann das Matt auf f7 nur noch mit 17. ... Sh6 decken, dann folgt aber Matt auf e7.

Der Weißspieler hat bekannte Angriffsregeln geschickt angewendet:

- Zutritt verschaffen zum König
- Figuren heranholen
- Kombination als Waffe verwenden (Magnet und Abzugsschach)
- mit Tempo entwickeln

Andere nützliche Regeln, die im nächsten Fragment vorkommen, sind:

- Abtausch von Angreifern verhindern
- Spannung aufrechterhalten
- Schwächungen provozieren
- den König in der Mitte halten



Schwarz droht, durch Rochade seinen König in Sicherheit zu bringen. Der erste Zug liegt auf der Hand.

### 1. Te1

Schwarz hat fünf Züge, die es sich anzuschauen lohnt. Zunächst einmal die Züge, die den Läufer decken.

- 1) 1. ... Dc7
- 2) 1. ... Sf5
- 3) 1. ... Dd7
- 4) 1. ... Dc6
- 5) 1. ... Kf8

### Verteidigung 1

#### 1. ... Dc7 2. Lg5

Eine Schwächung zu provozieren ist meist gut, obwohl auch das sofortige 2. Lf4 gewinnt. Nach 2. ... Td8 3. Tad1 0-0 (3. ... Kf8 4. Tx7 Kxe7 5. Dg5+ Kf8 6. Lxd6+ Txd6 7. De5!) 4. Tx7 Dxe7 5. Lxd6 Df6 hat Weiß eine technisch gewonnene Stellung.

#### 2. ... f6 3. Lf4 Td8 4. Tad1 Kf8

#### 5. Sd4

Der weiße Vorteil ist entscheidend.

### Verteidigung 2

#### 1. ... Sf5 2. Te5

Der Springer auf f5 muss ausgeschaltet werden. Das ist möglich mit 2. g4. Dieser Zug gewinnt auch, schwächt aber die Königsstellung. Das macht hier zwar nichts, aber wenn der Angriff auch mit Figuren geführt werden

kann, sollte man das tun.

**2. ... g6 3. Lg5 Kf8 4. Txe7!  
Sxe7 5. Lxe7+ Kxe7 6. De5+  
De6 7. Dc5+ Kf6 8. Dc3+**

Weiß gewinnt die Dame.

### Verteidigung 3

**1. ... Dd7 2. Lg5**

Die weiße Stellung ist auch nach 2. Lf4 Sc8 3. Dxd7+ Kxd7 4. Tac1 sehr gut. Mit dem Provizieren von f6 bekommt Weiß größeren Vorteil. Die kurze Rochade ist vorläufig nicht möglich und manchmal hat Weiß ein Schach auf h5.

**2. ... f6 3. Lf4 0-0-0**

Am Damenflügel ist der König nicht sicher, aber die Alternativen sind nicht besser: 3. ... Sc8 4. Db3, gefolgt von 5. Tad1 oder 3. ... Td8 4. Tad1, und Schwarz erliegt den Fesselungen.

**4. Tac1+ Kb8 5. Tcd1**

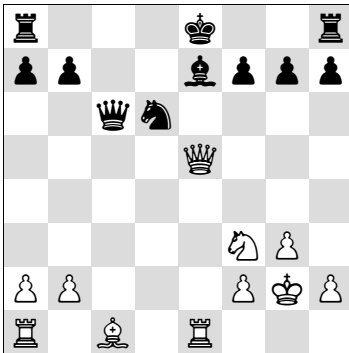
Weiß gewinnt Material.

### Verteidigung 4

Dieser Zug will den wichtigsten weißen Angreifer abtauschen.

**1. ... Dc6 2. Dg5!**

Weiß geht dem Abtausch natürlich aus dem Weg. Damit umgeht er eine sehr gemeine Feinheit.



Ein Diagramm für den verführerisch aussehenden Zug 2. De5?. Dieser

Damenzug ist sehr ungenau, denn nach 2. ... 0-0! darf Weiß nicht auf e7 schlagen wegen 3. ... Tae8.

**2. ... Dd7 3. Lf4**

Eine Geschmacksfrage, auch 3. Dxd7 0-0-0 4. Lf4 ist sehr gut.

**3. ... Kf8 4. Txe7 Dxe7 5.**

**Dxe7+ Kxe7 6. Te1+ Kd7**

**7. Td1**

Weiß hat großen Vorteil.

### Verteidigung 5

Die Rochade aufzugeben und zu fliehen ist immer eine Möglichkeit.

**1. ... Kf8**

Der Königszug ist nicht schwer zu widerlegen.

**2. Lg5 f6 3. Txe7! Kxe7 4.**

**Te1+**

Weiß gewinnt.

Meist ist der Verteidiger selbst schuld, wenn sein König in der Mitte verbleiben muss. Einige typische Fehler wurden bereits bei der ersten Partie genannt. Zwei andere Fehlritte, die man begehen könnte, sind:

- schwache Punkte in der Stellung nicht beachten
- die Stellung freiwillig öffnen

In der Eröffnung ist f7 ein schwacher Punkt, das ist bekannt. Dass die Diagonale h5/e8 auch schnell schwach werden kann, lehrt die folgende Partie.

*Markovic-Radonjic, Cetinje 1990*

**1. e4 c5 2. c3 Sf6 3. e5 Sd5 4.**

**d4 cxd4 5. Sf3 e6 6. cxd4 b6 7.**

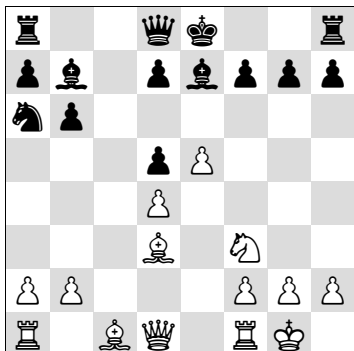
**Sc3 Lb7 8. Ld3 Le7 9. 0-0**

Schwarz kann nun am besten kurz rochieren. Er beschließt, erst das Feld d5 zu stärken mit Sa6-c7 (oder b4).

**9. ... Sa6?**

Der Verlustzug! Der Springer wird a6 nicht mehr verlassen.

**10. Sxd5 exd5**



### 11. e6! f6

Andere Züge sind auch nicht besser:

- A) 11. ... fxe6 (nun zeigt sich die Schwäche der Diagonale h5/e8)  
 12. Se5 Lf6 13. Dh5+ g6 14. Lxg6+ hxg6 15. Dxc6+ Ke7 16. Df7+ Kd6 17. Lf4 Th4 18. Lg3 Lxe5 19. Lxe5+ Kc6 20. Tfc1+
- B) 11. ... 0-0 12. exf7+ Txf7 13. Se5 Tf6 14. Dh5 g6 (14. ... h6 15. Lg5) 15. Sxg6 mit gewinnendem Angriff.
- C) 11. ... dxe6 (kostet einfach eine Figur) 12. Da4+ Kf8 13. Lxa6.

### 12. Se5 fxe5

Auch nach 12. ... 0-0 13. Sf7 Txf7 14. Dh5 ist die Partie vorbei.

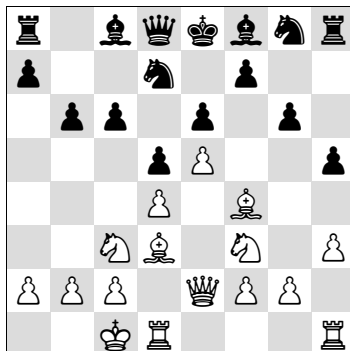
### 13. Dh5+

Schwarz gibt auf.

In geschlossenen Stellungen ist ein Entwicklungsrückstand im Allgemeinen nicht so schwerwiegend. Es ist logisch, dass das Öffnen der Stellung in solchen Fällen fatal wäre.

Im nächsten Diagramm (aus der Partie *Neuenschwander-Kindler, Bern 1992*) hat Schwarz großen Entwicklungsrückstand.

Der Schwarzspieler wollte die eingeschränkten Möglichkeiten des Läufers auf d3 ausnutzen.



### 1. ... c5?

Droht 1. ... c4, schwächt aber d5. Weiß nutzt die ihm gegebene Chance aus, indem er mit einem Opfer die e-Linie öffnet.

### 2. Sxd5! exd5 3. e6 Sdf6

Das Zurückgeben einer Figur mit 3. ... Le7 ist in derartigen Stellungen am besten. Schwarz steht dann allerdings erbärmlich.

### 4. Se5

Schwarz gibt auf.

In manchen Eröffnungen ist ein Entwicklungsrückstand schnell passiert, wie z.B. in folgender Variante der Französischen Verteidigung.

*Grapperhaus-Franck*

*Amsterdam-Brussel 1952*

### 1. d4 e6 2. e4 d5 3. Sd2 Sc6 4.

### Sgf3 Sf6 5. e5 Sd7 6. Lb5 Scb8

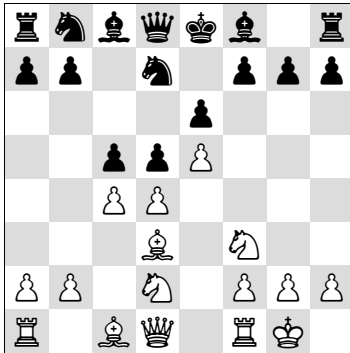
Dieser Rückzug wurde schon oft gespielt.

### 7. 0-0 c6?

Das ist zu bunt. Wenn Schwarz den Läufer von b5 vertreiben will, muss er 7. ... a6 spielen.

### 8. Ld3 c5? 9. c4!

Weiß reagiert aufmerksam, er erhöht die Spannung weiter. Die Stellung wird nun sicher geöffnet werden, Schwarz hilft dabei sogar noch.



### 9. ... dxc4?

Der Springer auf d2 steht am schlechtesten! Besser war 9. ... Sc6.

### 10. Sxc4 cxd4?

Jeder Entwicklungszug wäre besser.

### 11. Lg5 Dc7 12. Sxd4 a6 13.

### Sxe6!

Die Diagonale h5/e8. Nach Schlagen auf e6 folgt 14. Dh5+ nebst Matt.

### 13. ... Dc6 14. Sd8!

Nicht der stärkste Zug (das wäre 14. Tc1!), aber der ästhetischste. Schwarz gab auf.

## EIN BAUERNOPFER

Der Angreifer kann mit einem Bauernopfer probieren, den gegnerischen König in der Mitte zu halten. Mit einem Bauernopfer ist man nicht so sehr auf Fehler des Gegners angewiesen. Man kann ein Bauernopfer aus zwei Gründen anstreben:

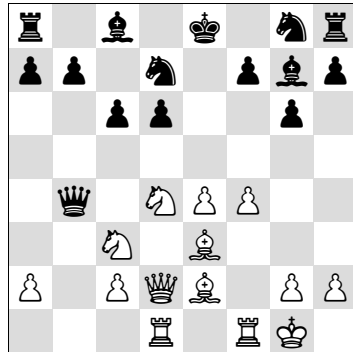
- Zeitgewinn
- Stellungsöffnung

Man gewinnt immer Zeit, wenn der Gegner auf Bauernraub aus ist. Einer der begehrtesten Bauern in der Eröffnung ist der Bauer b2.

*Judowitsch-Borisenko  
Sowjetunion 1964*

1. d4 d6 2. e4 g6 3. Sc3 Lg7 4. f4 c6 5. Sf3 Sd7 6. Le2 e5 7. 0-0 exd4 8. Sxd4 Db6 9. Le3 Dxb2 10. Dd2 Db4 11. Tad1

Der „Tempogewinn“ mit dem Turm 11. Tad1 Da5 hilft dem Schwarzen dabei, seine Dame auf ein besseres Feld zu ziehen.



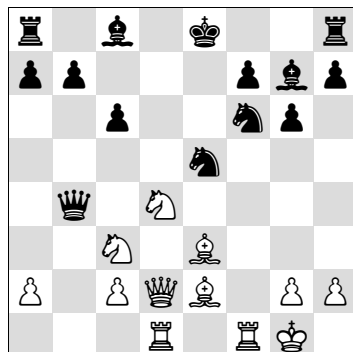
### 11. ... Sgf6

Auf den unnatürlichen Zug 11. ... Se7 folgt stark 12. Scb5. Weiß gewinnt seinen Bauern zurück und hat Vorteil nach 12. ... Dxd2 13. Sxd6+ Kf8 14. Txd2.

### 12. e5!

Schwarz darf nicht die Gelegenheit bekommen zu rochieren. Auf Kosten eines weiteren Bauern öffnet Weiß die Stellung.

### 12. ... dxe5 13. fxe5 Sxe5





#### 14. Sb3

Dieser bescheidene Zug ist der beste. Auf 14. Sxc6 reicht 14. ... Sxc6, und auch nach 14. Se6 Lxe6 ist d8 gedeckt. Einen gewinnenden Abzugsangriff hat Weiß also nicht.

Lehrreich sind die Folgen des frechen Vorgehens mit 14. Lg5. Ein aktiver Zug, aber ob mehr als remis drin ist? 14. ... Sfd7 15. Scb5 (sonst rochiert Schwarz) 15. ... Dxd2 16. Sc7+ Kf8 17. Txd2 Tb8 18. Sde6+ Kg8 19. Sxg7 Kxg7 20. Txd7 Sxd7 21. Txf7+ Kxf7 22. Lc4+ mit Dauerschach.

#### 14. ... Sfd7

Für einen Entwicklungszug hat Schwarz keine Zeit. Nach 14. ... Le6 15. Lc5 Dh4 16. g3 Dh3 17. Dd6 Sg8 18. Ld4 droht die schwarze Stellung einzustürzen.

Auf Abtausch zu spielen mit 14. ... Sd5 scheitert an der lehrreichen Feinheit: 15. Sxd5 Dxd2 16. Sc7+ Kd8 17. Sxa8! Die Dame läuft nicht weg. Der Springer entkommt nach Lxa7 über b6.

Letztendlich ist auch 14. ... 0-0 keine Notlösung. Die Rochade wäre möglich, wenn Schwarz den Schaden auf eine Qualität begrenzen könnte, aber das wird nicht gelingen: 15. Lc5 Dh4 16. Lxf8 Lxf8 17. g3 mit großem Vorteil für Weiß.

Der Rest der Partie geht am Schwarzen vorbei.

#### 15. Lc5 Dh4 16. Tf4 Dh6 17.

#### Se4 Kd8 18. Le3 g5 19. Tf5

#### De6 20. Lxg5+ Kc7 21. Sbc5

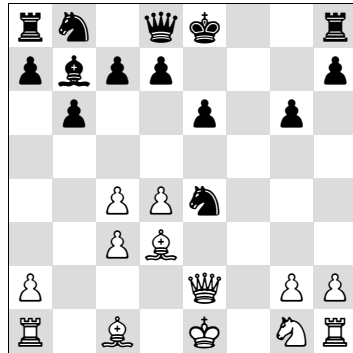
Weiß geht zur Schlussoffensive über. Der Turm auf f5 kann nicht geschlagen werden: 21. ... Dxf5 22. Dd6+ Kb6 23. Tb1+ Ka5 25. Ld2 matt.

#### 21. ... Sxc5 22. Ld8+ Kb8 23.

#### Sxc5 Dd5 24. Sa6+ bxa6 25.

#### Db4+

Schwarz gibt auf.



*Marinelli-Krajina, Vinkovci 1989*

Schwarz hat gerade einen Bauern auf e4 geschlagen (Dh4+ deckt indirekt). Weiß hat ihn bewusst für Zeitgewinn geopfert. Der Springer muss wieder zurück, wodurch Schwarz nicht mehr mit seinem König wegkommt.

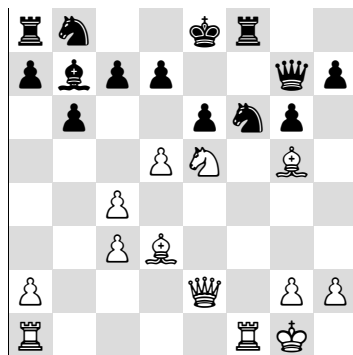
#### 1. Sf3 Sf6

Noch einen Bauern zu schlagen, wäre aberwitzig: 1. ... Sxc3 2. De5 0-0 3. d5 Sa4 4. 0-0 Tf7 5. Lc2, und wenn der Springer zieht, folgt Lb2 mit Gewinn.

#### 2. 0-0 De7

Rochade ist schlecht wegen 3. Lh6 Tf7 (3. ... Te8 4. Lg5) 4. Se5.

#### 3. Lg5 Tf8 4. Se5 Dg7 5. d5!



Das schafft ein Angriffsziel auf e6 und öffnet Linien.

#### 5. ... Lc8

Ein seltsamer Zug, aber den Springer

auf b8 kann man nicht entwickeln: 5. ... Sa6 6. Sxd7 Dxd7 7. Lxf6 mit entscheidendem Vorteil.

**6. dxe6 dxe6 7. Tad1 Sfd7**

Der Springer kann immer noch nicht in die Freiheit entkommen: 7. ... Sbd7 8. Sxg6 hxg6 9. Dxe6+ De7 10. Lxg6+ Kd8 11. Txf6.

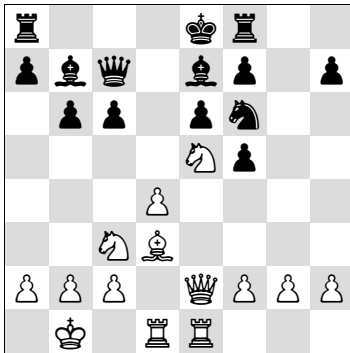
**8. Sxg6 Txf1+ 9. Txf1 Dg8 10.**

**Dh5 Sf6 11. Lxf6 hxg6 12.**

**Lxg6+ Kd7**

Schwarz gibt auf.

Im nächsten Beispiel verwendet Weiß das Bauernopfer, um Linien und Diagonalen zum König hin zu öffnen.



*Gdanski-Babula, Odorheiu 1995*

Der Vorteil für den Angreifer beim König in der Mitte ist, dass die Bauern vor dem König bereits vorgezogen wurden. Die Bauern im Zentrum haben daher viel früher „Kontakt“ mit anderen Bauern als bei einer Rochadestellung.

**1. d5! Se4**

Schwarz schlägt nicht, sondern opfert selbst einen Bauern, für den er nichts zurückbekommt.

Das weiße Bauernopfer ist gut. Das zeigen die folgenden Varianten:

- A) 1. ... exd5 2. Lxf5, und Weiß hat ohne Materialverlust gute Angriffschancen wegen der offenen e-

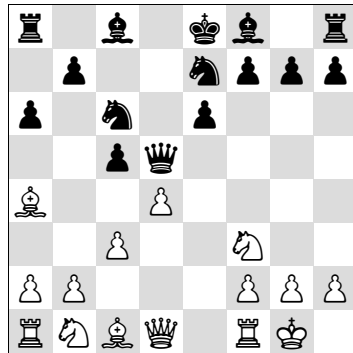
Linie. Der schwarze König muss in der Mitte verbleiben.

- B) 1. ... Sxd5 2. Sxd5 cxd5 3. Lb5+ Kd8 4. Sxf7+ Txf7 5. Dxe6 Tf8 6. Txd5+ Lxd5 7. Dxd5+ Ld6 8. Te6 mit großem Vorteil.
- C) 1. ... cxd5 2. Lb5+ Kd8 3. Sxf7+ Txf7 4. Dxe6 Tf8 5. Sxd5, und auch hier ist der weiße Sieg nicht mehr weit weg.

**2. Lxe4 fxe4 3. dxc6 Lxc6 4.**

**Sxc6 Dxc6 5. Sxe4**

Weiß hat einen gesunden Mehrbauern.



*Wahls-Rajkovic, Bundesliga 1992*

**1. ... b5**

Ein normaler Zug, würde man denken. Der Läufer muss weichen, und die Fesselung des Sc6 ist damit aufgehoben. Schwarz würde prima stehen, wenn Weiß nicht folgenden starken Zug besäße:

**2. c4! Dd6**

Es gibt wenig Alternativen: 2. ... Dxc4 3. Lb3 Db4 4. Ld2 mit Damengewinn. Nach 2. ... bxc4 folgt 3. Sc3 Df5 (oder 3. ... Dd6 4. dxc5 Dxd1 5. Txd1 Ld7 6. Txd7, und Weiß steht deutlich besser) 4. Se5 Ld7 5. Lc2 Df6 6. Se4 mit Gewinn. Ein Spieler, der schon einmal die weißen Möglichkeiten unterschätzte, spielte das schwache 2. ... Dd7 und gab nach 3. cxb5 Sxd4 4. Se5 auf (*Chrupov-Borisenko, Tiumen*;

Russische Meisterschaft 1993).

3. cxb5 Sxd4 4. bxa6+ Sec6 5.

Lf4 Dd5 6. Sxd4 cxd4 7. Sc3

Schwarz gibt auf.

An den Beispielen lässt sich ablesen, dass ein König in der Mitte schlechter steht, als wenn er rochiert hat. In der Mitte steht er verwundbarer als auf einem Flügel:

- Eine Schwächung durch f6 ist viel schwerwiegender als durch h6.
- Die Zentrumsbauern wurden bereits vorgezogen, es gibt daher keine Bauernmauer.
- Verteidigende Figuren können einfacher durch Bauern verjagt werden.
- Das Öffnen von Linien ist einfacher (die Bauern vor dem König wurden bereits gezogen oder abgetauscht).
- Türme können sich leichter am Angriff beteiligen.
- Der König kann von drei Seiten angegriffen werden: vom Damenflügel, vom Königsflügel und über das Zentrum.

Meist trifft den Verteidiger selbst die Schuld. Seine Fehlritte:

- Er missachtet die drei goldenen Regeln.
- Er tauscht falsch (kostet Zeit).
- Er lässt Tempogewinne zu.
- Er macht unnötige Bauernzüge.
- Er geht auf Bauernjagd (oder anderes Material).
- Er öffnet freiwillig die Stellung.

Nun ist es auch wieder nicht richtig, eine Stellung, in der der König in der Mitte festgehalten wird, gleich als schlecht zu beurteilen.

Lustig ist der Kommentar Gauthiers zu folgender Partie.

(ChessBase CD-ROM von 1999 über Eröffnungen).

Euwe-Réti, Amsterdam 1920

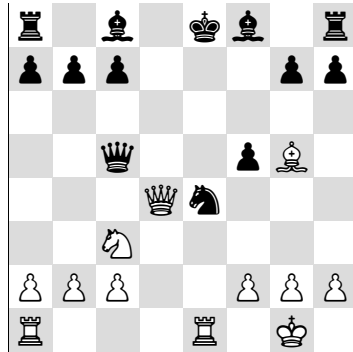
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6 4.

d4 exd4 5. 0-0 Sxe4 6. Te1 d5

7. Lxd5 Dxd5 8. Sc3 Da5 9.

Sxd4 Sxd4 10. Dxd4 f5 11. Lg5

Dc5



Weiß befolgt die Strategie, die „Initiative zu ergreifen“, d. h.,

a) Zeit zu gewinnen und

b) den Verlauf der Partie zu diktieren.

Innerhalb von drei Zügen wird der Anziehende eine Reihe strategischer Ziele erreichen, während sein Gegner Deckung suchen muß.

**12. Dd8+**

Ein Schach bedeutet immer, daß man noch einen Zug „frei“ hat. Schwarz hat nur Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen.

**12. ... Kf7**

Weiß behält die Initiative.

**13. Sxe4**

Schwarz kann keine Strategie befolgen, er ist vollauf mit der Verteidigung beschäftigt.

**13. ... fxe4**

Nun wird die letzte Figur ins Spiel gebracht.

**14. Tad1**

Wenn man die Initiative besitzt, ist der Gegner mit der Verteidigung beschäftigt, während man selbst Strategien befolgt. Hier hat Weiß vier Ziele erreicht:

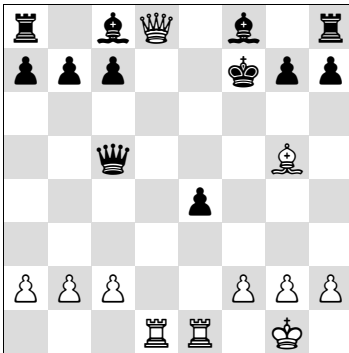
1. Er hat die d-Linie voll in Besitz genommen
2. ALLE seine Figuren im Spiel
3. Schwarz hat der Entwicklung gehindert und
4. droht, Material zu gewinnen.

Hier endet das Zitat erst einmal.

Beim Schachtraining solltest du immer kritisch sein und nicht einfach alles glauben, was geschrieben steht (auch in diesem Buch wird der ein oder andere Fehler vorkommen!).

Im zitierten Fragment stehen Dinge, die zwar stimmen, aber nicht in Bezug auf diese Partie. Weiß steht beinahe auf Verlust! Um den Gegner mattzusetzen, braucht man Figuren. Die hat Weiß zu wenig, da Schwarz auch noch Verteidiger hat. Regeln sind ein gutes Hilfsmittel, aber die Stellung bestimmt, ob sie angewendet werden sollten.

In der Partie leistete Weiß nicht mehr lange Widerstand.



## ARBEITSBUCH

Die beste Verarbeitung dieses Kapitels ist natürlich das Anwenden des Gelernten in eigenen Partien. Daher listen wir noch einmal die Faustregeln für den Angreifer auf:

- Figuren heranholen.
- Zutritt zum König verschaffen.

### 14. ... Ld6

Schwarz hat sogar noch eine zweite Möglichkeit, schwächer zwar, aber nicht schlecht: 14. ... Lg4 15. Dxa8 Lxd1 16. Txe4 Lh5 17. Le3 Dxc2 18. Tf4+ Ke7 19. g4.

Es scheint unwahrscheinlich, dass Weiß genügend Kompensation für die Figur hat.

### 15. Dxb8 Dxc5! 16. f4

Dieser Zug ist laut CD-ROM der Stundenbock: „ein schlechter Zug, nach dem Schwarz die Initiative und Angriff erhält.“

Etwas besser ist 16. g3, aber nach 16. ... Dh5 17. Td3 Ld7 steht Schwarz so gut wie auf Gewinn.

### 16. ... Dh4 17. Txe4

Noch ein schlechter Zug. Trotz seiner exzellenten Strategieführung beim Übergang zum Mittelspiel ist Weiß nun in Schwierigkeiten, weil sich sein frühes Läuferopfer nicht ausgezahlt und er darüber hinaus gerade zwei schwache Züge gespielt hat. Doch Schwarz muß aufpassen.

Es gibt nichts Besseres. Jeder Zug verliert chancenlos. Auf 17. Tf1 spielt Schwarz 17. ... b6 mit beinahe direktem Gewinn.

### 17. ... Lh3 18. Dxa8 Lc5+ 19.

### Kh1 Lxg2+ 20. Kxg2 Dg4+

Weiß gibt auf.

- Kombinationen als Waffe gebrauchen (vor allem die Fesselung eignet sich gut dazu).
- Abtausch von Angreifern vermeiden (manchmal Damentausch, wenn man dabei Material gewinnt).
- Spannung aufrechterhalten.
- Erkenne Stellungen mit typischen Opfern (e6, b5, f7).
- Achte auf die Diagonale e8/h5 und die Schwäche des Felds f7.
- Provoziere (neue) Schwächungen.
- Halte den König in der Mitte.
- Suche Mattbilder (z.B. ein diagonales Matt).
- Wenn der König bereits gezogen hat, darf er nicht mehr rochieren! (Du wirst nicht der Erste sein, der das ab und zu vergisst)

Wende diese Regeln auch beim Lösen der Übungsblätter an.

*Königsangriff – König in der Mitte: A*

*Königsangriff – König in der Mitte: B*

Natürlich ist der Verteidiger nicht von vorneherein chancenlos. Für ihn gilt:

- Bei einem Entwicklungsrückstand bloß nicht die Stellung öffnen.
- Fliehe mit dem König.
- Gib Material (zurück).
- Achte auf taktische Möglichkeiten, um zur Rochade zu gelangen.
- Tausche wichtige Angreifer ab.



# Die Stappenmethode

---

Die Originalfassung der Stufenmethode ist holländisch.  
In deutscher Fassung liegen vor:

## **Handbuch für Schachtrainer**

Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5



## **Arbeitsbuch**

### *Basis Arbeitsbuch:*

Vorstufe 1, Vorstufe 2, Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5, Stufe 6

### *Extra Arbeitsbuch:*

Stufe 1 extra, Stufe 2 extra, Stufe 3 extra, Stufe 4 extra, Stufe 5 extra, Stufe 6 extra

### *Plus Arbeitsbuch:*

Stufe 1 plus, Stufe 2 plus, Stufe 3 plus, Stufe 4 plus, Stufe 5 plus

### *Mix Arbeitsbuch:*

Stufe 1 mix, Stufe 2 mix, Stufe 3 mix, Stufe 4 mix, Stufe 5 mix

### *Vorausdenken Arbeitsbuch:*

Stufe 2 Vorausdenken

## **Handbuch zum Selbststudium**

Stufe 6

## **Software** (nur Windows)

Chess Tutor Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3  
(CD oder Download).

Demo: [www.chesstutor.eu](http://www.chesstutor.eu)

Die deutschen Bücher und CDs können Sie

bestellen bei: [www.ischach.com](http://www.ischach.com) oder [www.stappenmethode.de](http://www.stappenmethode.de)

Auf der Website finden Sie den aktuellen Stand und die Preisliste:

[www.stappenmethode.de](http://www.stappenmethode.de) und [www.chesstutor.eu](http://www.chesstutor.eu)

