

# DIE SCHACHPARTIE

## WIE STARK SIND DIE FIGUREN IN ERÖFFNUNG, MITTELSPIEL UND ENDSPIEL?

- KÖNIG** Muss sich in Eröffnung und Mittelspiel sehr gut verstecken, weil die Feinde zu zahlreich sind. Wo ist er am sichersten? Aber im Endspiel wird er mutig und kann es mit fast jeder Figur aufnehmen, meist ist ein aktiver König im Endspiel einem Läufer oder einem Springer überlegen. Im Endspiel dringt der König auf feindliches Gebiet vor und führt seine Bauern an, indem er gegnerische Bauern leicht beseitigt. Außerdem ist er ja die wichtigste Figur des Spiels.
- DAME** Sie sollte nicht zu früh ins Spiel gebracht werden, da sie von den gegnerischen Leichtfiguren und Bauern angegriffen werden kann, dadurch fliehen muss und dafür Zeit verbraucht. (Zum Begriff der Zeit im Schach kommen wir später.) Meist entwickeln sich die gegnerischen Figuren schnell, wenn sie die Dame angreifen und jagen können. Bei einem Angriff im Mittelspiel auf die feindliche Stellung ist die Dame sehr stark, auch wenn sie meist erst herbeieilt, wenn die anderen eigenen Figuren den feindlichen König attackiert haben, um dann den König matt zu setzen. Eine Dame ist so stark wie zwei Türme oder drei Leichtfiguren. In Bauerneinheiten gemessen ist sie 9 Bauern wert.
- TURM** Die Türme brauchen meist sehr lange bis sie ins Spiel kommen, obwohl sie nach der Dame die stärksten Figuren sind. Türme brauchen offene Linien und Reihen, um ihre volle Stärke zu entwickeln. Verdoppelte Türme brauchen meist keinen Feind zu fürchten, nicht einmal die Dame. Im Mittelspiel sind sie aufgrund ihrer Reichweite gefährliche Angreifer, im Endspiel sind sie wahre Monster. Ein Turm ist stärker als Läufer oder Springer. In Bauerneinheiten gemessen ist der Turm 4,5 bis 5 Bauern wert.
- LÄUFER** Die Läufer sind im Mittelspiel gefährliche Angreifer. Viele Spieler halten den **Königsläufer** für die stärkste Angriffsfigur. Sie müssen in der Eröffnung sehr schnell herausgebracht werden. Im Endspiel sind Läufer ebenfalls sehr stark, weil sie schnell von einer Seite des Brettes zu anderen kommen. Wenn sie im Endspiel Bauern aufhalten müssen, sind sie stärker als Springer. Wenn man einen weißfeldrigen Läufer hat, muss man danach trachten, dass die eigenen Bauern auf schwarzen Feldern stehen. Bei einem schwarzfeldrigen Läufer ist das natürlich genau umgekehrt. Das gilt im Mittelspiel, aber vor allem im Endspiel. In Bauerneinheiten gemessen ist der Läufer 3 Bauern wert.
- SPRINGER** Die Springer sind für die meisten aufgrund ihrer Gangart die interessantesten Figuren. In der Eröffnung sollten sie rasch herausgebracht werden, am besten noch vor den Läufern. Warum? In der Eröffnung sollten sie aber nur einen Zug machen. Springer sind gute Verteidigungsfiguren des eigenen Königs. Sie sind aber auch im Angriff sehr stark und wendig, vor allem, wenn sie in die Nähe des feindlichen Königs gelangen. Springer auf der 3. Reihe (6. Reihe) sind starke Verteidiger. Springer auf der vierten Reihe können schnell in den Angriff eingebunden werden, aber auch zum Verteidigen zurück eilen. Springer auf der 4. Reihe sind also echte Arbeitspferde. Springer auf der 5. Reihe schielen immer zum feindlichen König hin. Vor allem, wenn sie auf der

5. Reihe im Zentrum einen Stützpunkt haben. Was ist ein Stützpunkt? Springer auf der 6. Reihe sind der Schrecken aller Könige dieser Welt. Im Endspiel sind Springer meist etwas schwächer als Läufer (es gibt aber viele Ausnahmen), wenn sie allein gegen Bauern kämpfen müssen, tun sie sich oft sehr schwer. Im Endspiel sind drei Bauern meist stärker als ein Springer. In Bauerneinheiten gemessen ist ein Springer 3 Bauern wert.

**BAUERN** Vielleicht die am schwersten zu behandelnden Steine beim Schach. Eine Figur schlägt auf die gleiche Weise wie sie zieht. Bauern schlagen anders als sie ziehen. Keine Figur kann sich in eine andere verwandeln. Bauern sind die einzigen, die ihre Gestalt ändern können, denn sie dürfen alles werden, wenn sie die gegnerische Grundreihe erreichen; alles, außer König natürlich. Bauern sind die besten Verteidiger, aber auch mutige Angreifer, weil sie nicht flüchten können. Figuren können sich zurückziehen, wenn es gefährlich wird, Bauern können nicht zurück. Bauern schlagen Breschen in die gegnerischen Verteidigungsmauern und opfern sich für ihre Figuren, aber wenn sie durchkommen, sind sie plötzlich stärker als die meisten anderen Figuren, weil sie sich in eine Dame verwandeln. Nebeneinander stehen Bauern am besten. Doppelbauern oder gar drei Bauern auf einer Linie sind meistens eine ernsthafte Schwäche. Isolierte Bauern neigen meist zur Schwäche, aber hier gibt es viele Ausnahmen. Rückständige Bauern bleiben sehr lange ein ernsthafter Nachteil, Freibauern hingegen sind meistens ein Pluspunkt, vor allem, wenn sie gedeckte Freibauern sind. Und vielleicht am Allerwichtigsten: Die Bauern bilden das Skelett jeder Stellung! Ein schwaches Skelett kann keine starken Muskeln tragen.

## DIE WICHTIGSTEN FAKTOREN IM SCHACH

- a.) *Kraft*
- b.) *Raum*
- c.) *Zeit*

Aus diesen drei Faktoren besteht das ganze Spiel. Wichtig dabei ist, dass sich jeder Faktor in einen anderen verwandeln kann. Kraft kann man gegen Raum und/oder Zeit eintauschen. Raum kann man in Kraft verwandeln oder in Zeit. Und Zeit kann zu Raum werden oder zu Kraft. Das heißt: Man gewinnt etwas neues, verliert aber etwas bisher Gewesenes.

Wir haben gelernt, dass eine Leichtfigur drei Bauern wert ist. Figuren sind Kraft, Bauern auch. Wenn ich einen Bauern gewinne, habe ich Kraft gewonnen, aber meist dafür Zeit (ein Tempo oder mehrere Tempi) dafür verloren. Wenn ich einen Bauern opfere, dafür aber drei Tempi bekomme, dann ist das sogar ein annehmbarer Tausch. **Lehrsatz:** Ein Bauer ist drei Tempi wert oder umgekehrt. Genau so, wie eine Leichtfigur drei Bauern wert ist, kann man auch hier rechnen. Nur: es ist ein bisschen schwerer.