

Grundsätze zum Schachspiel, Merkregeln

Stand: 02.03.2011

Worauf es ankommt

Dem Anfänger sei geraten, die nachfolgenden Grundsätze zu beherzigen. Sie spiegeln in Kurzform den aus unzähligen Schachpartien gewonnenen Erfahrungsschatz wider und sind für die meisten Problemstellungen anwendbar. Natürlich gibt es für konkrete Einzelfälle auch Ausnahmen. Deshalb sollte man immer prüfen, ob die Merkregel zur aktuellen Stellung passt. Mit ansteigender Spielstärke sollte dies immer leichter werden. Vor Anwendung der Merkregel ist die aktuelle Stellung genau zu betrachten:

- hat der Gegner gezogen, prüfe zunächst, ob von diesem Zug eine DROHUNG ausgeht
- ist dies nicht der Fall, prüfe weiter, ob der Zug dem Gegner einen NACHTEIL bringt

also:

- Droht was?
- Hat der Gegner einen Fehler begangen?

Nach Beantwortung dieser Fragen zeichnen sich meistens schon Ideen für eigene Züge ab. Hier gilt der Zug grundsätzlich als richtig, der besonders vorteilhaft erscheint. Die Zugauswahl wird durch die Beantwortung folgender Fragen unterstützt:

- Kann ich matt setzen?
- Kann ich Material, Raum oder Zeit gewinnen?
- Kann ich etwas drohen?
- Sind Figuren von mir noch nicht gut genug entwickelt oder stehen sie ungedeckt?
- Kann ich ohne Nachteil Figuren abtauschen?

Ergibt sich hiernach keine Zugauswahl, kann vermutet werden, dass die Stellung ausgeglichen ist. Hier sollte man den Zug wählen, der dem eigenen Schachgefühl am meisten entspricht, doch auch hier zuvor die Beantwortung einiger Fragen:

- Bringt mein beabsichtigter Zug irgendwelche Nachteile?
- Ist mein König bedroht: könnte der Gegner nach Zugausführung Schach geben?
- Ist meine Dame bedroht: kann der Gegner einen Damenangriff starten?

Alle diese Eingangsfragen sind dazu da, um grobe Fehler (Putzer) zu vermeiden. Und haben Sie ruhig Angst. „Denn Angst müssen Sie haben. Angst schafft nicht Fehler, Angst hilft Fehler zu vermeiden“. (Vlastimil Hort: in „Krieg auf 64 Felder“, 360° GEO-Reportage, ab ca. 12:12 Min.)

Allgemeines

1. Vermeide planlose Züge. Mach stattdessen Züge, die matt setzen oder einen Stein gewinnen, eine Drohung abwehren, etwas drohen oder die deine Steine entwickeln.
2. Mache keine riskanten Züge, wenn du auch gute sichere Züge zur Auswahl hast.
3. Rochiere früh, um den König in Sicherheit und den Turm ins Spiel zu bringen.
4. Wenn dein Gegner etwas opfert, prüfe, was er damit beabsichtigt. Wenn du nach genauer Prüfung keinen Nachteil für dich siehst, dann nimm das Opfer an.
5. Prüfe, ob nach deinem beabsichtigten Zug ein Stein von dir gefesselt werden kann.
6. Stelle nie Figuren für längere Zeit ungedeckt auf.
7. Stelle einen Turm gegenüber der Dame und die Dame oder einen Turm gegenüber dem König, auch wenn noch so viele Figuren im Moment dazwischen stehen.

8. Stelle deine Figuren so auf, dass sie auf möglichst viele Felder ziehen können. Türme brauchen offene Linien, Läufer brauchen möglichst lange Diagonalen.
9. Alle Figuren müssen Platz haben, das heißt, sie müssen von dem Feld, auf dem sie stehen, auf weitere unbedrohte Felder gelangen können.
10. Jede Figur muss an eine Rückzugsmöglichkeit denken.
11. Falls du einen Stein zum Tausch oder als Opfer anbietest, frag dich immer: Was passiert, wenn der Gegner nicht schlägt?“
12. Hänge nie einen Stein an einen Springer, d.h. decke nie einen Stein durch einen Springer, jedenfalls dann, wenn der Springer angegriffen werden kann.
13. Überlaste deine Figuren nicht. Figuren sollen nicht zwei Steine und/oder Felder zugleich schützen müssen.
14. Schwäche keine wichtigen Felder, besonders im Zentrum. Gib die Kontrolle über diese Felder nicht auf.
15. Besetze mit den Türmen offene Linien oder solche Linien, die bald geöffnet werden.
16. Stelle die Türme niemals so nebeneinander, dass ein Turm eingeklemmt ist und momentan nicht ziehen kann.
17. Türme sind Feinde der gegnerischen Bauern und wollen, wenn du Weiß hast auf die siebte, oder wenn du Schwarz hast auf die zweite Reihe!
18. Wenn ein Stein nicht gedeckt werden kann, dann kann er vielleicht wegziehen.
19. Ein Läufer ist oft besser als ein Springer, ausgenommen in blockierten Stellungen.
20. Wenn eine deiner Figuren angegriffen wird, so greife nicht sofort eine gegnerische Figur an, sondern schütze deinen Stein oder ziehe ihn weg (siehe auch Punkte 9+10).
21. Decke deine Steine am besten durch Bauern und nicht durch Dame oder Turm.
22. Ein Abzugsschach ist oft besser als direktes Schach.
23. Drohungen sind oft stärker als ihre Ausführung. Wenn du eine Drohung aufstellst, muss der Gegner die ganze Zeit mit ihrer Ausführung rechnen. Führst du die Drohung aus, so muss der Gegner lediglich auf den konkreten Zug reagieren.
24. Gib keine nutzlosen Schachs! Frei nach dem Motto von Bobby Fischer: „Wenn der Patzer ein Schach sieht, dann gibt er es!“ - sondern warte mit den Schachgeboten, bis du daraus einen konkreten Nutzen ziehen kannst.
25. Stelle möglichst mehrere Drohungen auf. Der Gegner hat so Schwierigkeiten, alle Drohungen zugleich zu verhindern. Passives, allzu vorsichtiges Spiel, ist meist nachteilig. Versuche stattdessen, dem Gegner dein Spiel aufzuzwingen.
26. Im Schach gibt es drei Faktoren: Kraft= Material, Raum= Anzahl der Zugmöglichkeiten und Zeit= Entwicklung der Figuren. Ein Vorteil in der Zeit kann oft einen Nachteil in der Kraft ausgleichen, insbesondere in der Eröffnung.
27. Nichts ist schwerer zu gewinnen, als eine auf Gewinn stehende Partie. Spiele deshalb bei Materialvorteil noch konzentrierter.

Merkregeln für die Eröffnung

28. Wenn möglich mache einen Entwicklungszug, der etwas droht.
29. Ziehe nicht zu früh mit der Dame!
30. Ziehe einen Stein nicht mehrmals hintereinander.
31. Rochiere so früh wie möglich, am besten auf die kurze Seite.

32. Versuche stets, dass einer deiner Bauern auf Dauer im Zentrum steht.
33. Opfere nicht ohne guten Grund.
34. Mache in der Eröffnung höchstens drei Bauernzüge.
35. Prüfe genau, welche Bauernzüge du machst. Denn Bauern können nie mehr zurück.
36. Meistens ist es besser, die Springer vor den Läufern zu entwickeln.
37. Versuche nicht, einen Bauern zu gewinnen, wenn du dann keine Figur entwickelst.
38. Achte besonders auf die schwachen Punkte f7 / f2 und c7 / c2,
39. Achte insbesondere auf mögliche Opfer auf f7 / f2.
40. Entwickle zuerst den Königsflügel, damit du bald kurz rochieren kannst.
41. Vergiss auch „den Letzen“ nicht, der Turm auf a1 / a8 will auch ins Spiel.
42. Ziehe nicht ohne Grund Bauern, die nach der Rochade deinen König schützen sollen.
(f2, g2, h2 oder f7, g7, h7)
43. Gib keinen Läufer gegen einen Springer her, wenn es nicht unbedingt notwendig ist.
44. Versuche nicht einen Bauern zu gewinnen, bevor du nicht rochiert hast. Das gilt jedenfalls dann, wenn der Gegner sich währenddessen entwickeln und vielleicht deine Rochade verhindern kann.

Merkregeln für das Mittelspiel

45. Verhindere, dass deine gut stehenden Figuren abgetauscht werden.
46. Verhindere, dass deine Figuren gefesselt werden. Fessele die gegnerischen Figuren.
47. Schlage gefesselte Steine erst dann, wenn du dabei etwas gewinnst. Ansonsten versuche, gefesselte Steine ein weiteres Mal anzugreifen, am besten mit Bauern.
48. Um erfolgreich angreifen zu können, musst du normalerweise mehr Angriffsfiguren haben als dein Gegner Verteidigungsfiguren.
49. Greife in der Regel den gegnerischen König mit Figuren an, nicht mit Bauern.
50. Wenn du dich zwischen mehreren möglichen Zügen entscheiden musst, wähle den Zug, der bei möglichst vielen unterschiedlichen Zügen deines Gegners immer gut ist.
51. Prüfe, ob du einen Doppelangriff machen kannst.
52. Nach dem Tausch der Damen ist die Rochade oft nicht mehr ganz so wichtig.
53. Verdopple die Türme auf offenen Linien, jedenfalls dann, wenn der Gegner die Türme nicht abtauschen kann.
54. Suche gute Felder für deine Figuren und ziehe sie dorthin, auch wenn diese Felder erst nach mehreren Zügen zu erreichen sind,
55. Schaffe freie Linien, wenn du sie selbst dauerhaft besetzen kannst; verhindere freie Linien, wenn der Gegner sie dauerhaft besetzen kann.
56. Behalte möglichst das Läuferpaar.
57. Wenn du das Läuferpaar besitzt, öffne die Stellung durch Bauernabtausch. Halte die Stellung durch Vermeidung von Bauernabtausch geschlossen, wenn der Gegner das Läuferpaar besitzt.
58. Springer sind in geschlossenen Stellungen oft besser als Läufer.
59. Schaue nach Angriffspunkten, d.h. schwache Punkte/Felder oder Steine beim Gegner.
60. Der Schwächere muss verhindern, dass seine Steine abgetauscht werden.

61. Hast du Materialvorteil, so tausche ab, vor allem die Damen.
62. Tausche auch ab, wenn du beengt stehst oder angegriffen wirst. Hast du mehr Raum, so verhindere einen Abtausch.
63. Hast du nur noch einen Läufer, so sollten deine Bauern möglichst nicht auf Feldern von der Farbe des Läufers stehen.
64. Stelle deine Bauern so auf, dass sie für das Endspiel gut stehen. Überlege also ob - wenn alle Figuren von Brett entfernt werden würden - das Bauernendspiel für dich günstig ist. Vermeide daher isolierte, rückständige und Doppelbauern.
65. Ein Freibauer ist von Vorteil, wenn er gut gedeckt und nicht ständig blockiert ist. Bei wirksamer Blockade, insbesondere durch einen Springer, nützt er wenig.

Merkregeln für das Endspiel

66. Bei reinen Bauernendspielen ist es einfach, die richtigen Züge herauszufinden. Du solltest daher alle Figuren abtauschen, wenn das Bauernendspiel für dich gewonnen ist.
67. Der König ist im Endspiel eine sehr starke Figur. Bringe ihn daher zu Beginn des Endspiels so schnell wie möglich in das Spiel.
68. Es ist meist von Vorteil, den König in Nah- oder Fernopposition zu bringen, d.h. dein König zieht in gerader - nicht diagonaler - Linie so gegenüber dem gegnerischen König, dass eine ungerade Anzahl von Feldern zwischen den Königen liegt.
69. Musst du einen Freibauern mit dem König schützen, so gehört der König - in Richtung auf das Umwandlungsfeld gesehen - vor den Bauern.
70. Bewegliche Bauern sollten so schnell wie möglich vorrücken.
71. Haben die Spieler jeweils einen Läufer unterschiedlicher Farbe, so führt das meist zum Remis, selbst wenn der Gegner einen oder zwei Bauern mehr hat.
72. Wer einen oder zwei Bauern weniger hat, soll Bauern tauschen, aber keine Figuren. Wer einen oder zwei Bauern im Vorteil ist, soll Figuren tauschen, keine Bauern.
73. Türme gehören hinter den Freibauern.
74. Endspiele mit Randbauern sind oft Remis. Hast du die Auswahl, einen Randbauern oder einen anderen Bauern zu behalten, so behalte in der Regel nicht den Randbauern, sondern einen anderen Bauern.
75. Insbesondere in Bauernendspielen hat das Abzählen von Zügen große Bedeutung, denn ein Tempo entscheidet oft über den (endgültigen) Ausgang der Partie.