

Die 3 wichtigsten Schach-Prinzipien



Herzlichen Glückwunsch zu diesem kleinen aber wertvollen E-Book – Die 3 wichtigsten Schach-Prinzipien. Du wirst merken, dass ich generell nichts von großartig aufgeblasenen Büchern mit Inhaltsverzeichnissen und eloquenten Sätzen halte, sondern dir alles in meiner normalen Umgangssprache erkläre. Klar, sind manchmal einige Fachwörter nötig, aber diese werde ich beim erstmaligen Gebrauch erklären.

Mein Name ist Lars Pilawski und ich habe es mit Training und diesen 3 Schachprinzipien geschafft, in 8 Monaten mein Schachlevel von 1200 ELO Punkten auf 1800 ELO Punkten zu pushen. Jetzt bist du dran, dein Schach-Level zu pushen oder von 0 an richtig und strukturiert zu lernen. Dafür wirst du in nächster Zeit einiges von mir zu lesen bekommen, aber jetzt legen wir erst mal direkt mit den wichtigsten 3 Prinzipien los, damit du diese für dich verinnerlichst.



1. Prinzip: Schach hat 3 Phasen

Sei dir bewusst, dass ein Schachspiel in 3 Phasen eingeordnet ist. Beim Start geht es mit der Eröffnungsphase los. Dazu lernen viele Schachspieler sogenannte Eröffnungstheorien, um am Anfang gleich einen guten Start hinzulegen, ohne groß nachzudenken zu müssen. Der Vorteil einer Eröffnungstheorie ist, dass du die ersten 3-5 Züge auswendig lernst und dann einfach runter spielst. Dabei sparst du Zeit, stehst gleich in einer guten Position für den Rest des Spieles und gerätst nicht sofort in Bedrängnis. Ein Nachteil von Eröffnungstheorien ist die Vorhersehbarkeit. Da fast alle sinnvollen Eröffnungen schon von anderen Schachspielern gelernt wurden, wissen sie schon gleich am Anfang, was du vorhast und können sich direkt darauf einstellen und früh eine Gegenmaßnahme entwickeln. Der zweite Nachteil besteht darin, dass unvorhergesehene Eröffnungsreaktionen dich gleich zum Schwitzen bringen. Dein Gegner muss nicht kooperieren und deiner Eröffnung folgen. Er oder sie kann auch einfach etwas Absurdes spielen. In dem Fall verlieren viele Spieler die Fassung oder machen mit ihrer Eröffnung sofort einen schwerwiegenden Fehler.

Im Folgenden verlinke ich einfach mal ein paar coole Videos zu typischen Eröffnungstheorien, die fast immer gespielt werden. Diese kann man sich auch schnell und leicht merken.

Für weiß:

1) Italienische Eröffnung:

<https://www.youtube.com/watch?v=LkbCCMwYdwA>

2) Spanische Eröffnung:

https://www.youtube.com/watch?v=n2KgJ3tys_w

3) Londoner System:

<https://www.youtube.com/watch?v=YtOt0nS91Zc>

(mein aktueller Favorit für ein solides Spiel)

Für schwarz:

1) Sizilianische Verteidigung:

<https://www.youtube.com/watch?v=8hzuMb5jgOQ>

(mein Favorit mit schwarz)

2) Französische Verteidigung:

<https://www.youtube.com/watch?v=trVvvokT4hg>

3) Königsindisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=wtN90Y9h8i4>

Sei dir bewusst, wann die Eröffnungstheorie zu Ende ist und die zweite Phase das Mittelspiel beginnt. Das kann bei Kooperation des Gegners nach 7-8 Zügen sein oder manchmal auch schon nach 1-2 Zügen. Hier musst du umschalten lernen und sofort selbst nachdenken. Umso länger die Eröffnungsphase dauert, umso mehr Zeit und Gehirnenergie sparst du. Allerdings zeigt sich im Mittelspiel direkt immer, wer wirklich Schach spielen kann und wer nur auswendig gelernt hat. Wenn du also gut über die Züge nachdenken kannst und dazu auch noch sehr gut logisch weit voraus denken kannst, ist das Mittelspiel dein Ding und du benötigst zum guten Spielen kaum Eröffnungstheorie.

Das Mittelspiel beansprucht am meisten Zeit und Energie, bis man ins Endspiel übergeht. Diese Grenze ist eher grau verwaschen und bedarf Spielerfahrung und Praxis. Beim Endspiel geht es darum, die kleinen Vorteile des Spiels in einen Sieg zu verwandeln. Sei es ein Bauer mehr, 2 Läufer statt 1 Pferd + 1 Läufer oder einfach eine bessere zusammenhängende Bauernstruktur. Bei Endspielen gibt es keine guten/halbguten oder schlechten/halbschlechten Züge. Es geht dann fast immer um den richtigen Zug, der deine Siegmöglichkeit aufrecht erhält oder das Spiel in sich zusammen fallen lässt. Wichtig für das Endspiel ist jedoch, dass der König ins Spiel eintreten und eine wichtige Rolle spielen muss, während er im Mittelspiel sich hauptsächlich versteckt. Wichtig ist auch, die Bauern nur dann zu ziehen, wenn es erforderlich ist oder die Umwandlung zu einer Dame gewiss ist.

Es ist zwar immer schwer, den Übergang von Mittelspiel zum Endspiel zu erkennen, aber folgend habe ich ein paar Indizien, um diesen Übergang zu verdeutlichen:

- 1) Wenn beide Damen zusammen vom Brett sind, ist die Hälfte der akuten Gefahr für den König bereits vorüber und du musst lediglich darauf aufpassen, nicht von den beiden Türmen zugleich angegriffen zu werden. Wenn dieser Aspekt save ist, kannst du ins Endspiel übergehen.
- 2) Ein Massaker, also ein ordentlicher Abtausch von zahlreichen Figuren nacheinander sollte dich ebenfalls immer hochschrecken lassen, ob nach dem Abtausch die Zeit gekommen ist, das Endspiel zu forcieren, wenn wieder Ruhe ins Spiel gekehrt ist.
- 3) Wenn der gegnerische König sich mehrmals hintereinander ohne zwingenden Grund bewegt, dann ist das Endspiel wahrscheinlich bereits eingetreten und dein Gegner will seinen König aktivieren, um die Oberhand über das Spiel zu bekommen. Auch hier solltest du aufschrecken und darüber

nachdenken, welchen Vorteil sich dein Gegner hier mit dem König sichern will.

2. Prinzip: Denken gewinnt gegen Theorie

Zwar ist es korrekt, dass Schachmeister eine Menge Theorie gelernt haben, um gegen alle Waffen eine Abwehr zu haben. Dennoch sind die Schachmeister im logischen Vorausdenken und in der Praxisroutine mehr als in allen anderen Aspekten geübt. Damit will ich behaupten, dass wenn 2 gleichstarke Gegner mit ähnlichen Punkten aufeinandertreffen, immer derjenige gewinnt, der mehr und weiter voraus logisch denkt, als derjenige, der die beste Eröffnungstheorie gelernt hat.

Es ist gut, wenn du ein paar Eröffnungstheorien am Anfang lernst und damit umgehen kannst. Wichtiger wird aber immer sein, dass du schnell lernst, . . .

- 1) welche Anfangszüge negative Konsequenzen mit sich bringen und du vermeiden solltest
- 2) welche Vorteile und Nachteile die einzelnen Figuren beim Ziehen haben und wie du sie am besten einsetzt
- 3) was kann der Gegner im nächsten Zug ziehen und welche Bedrohung er damit aufstellen kann
- 4) welche Figur du als nächstes ziehen solltest, um mehr ins Spiel reinzukommen

Gerade der letzte Tipp ist unheimlich wichtig. Generell wollen alle Figuren (Leichtfiguren und Schwerfiguren, nicht Bauern, nicht König) schnell mitspielen. Das bedeutet, dass du deine Figuren in den ersten Zügen so ziehen solltest, dass sie eine bessere Position für das Spiel haben und damit aktiver sind. Im Gegenzug ist es immer ein grober Fehler, wenn in den ersten Zügen eine Figur mehrmals unnötigerweise gezogen wird. Auch wenn man in aktuellen Schach-Serien oder Filmen immer gern

mal sieht, dass der Hauptdarsteller direkt mit der Dame zieht und alles platt macht, ist das für das echte Spiel unrealistisch. Die Dame ist zwar die stärkste Figur auf dem Brett, aber damit auch die Figur, die der Gegner am liebsten angreift. Spieler, die mit ihrer Dame direkt auf Kreuzzüge gehen wollen, kommen immer in Probleme, dass die Dame dann von Leichtfiguren (Läufer/Springer) und Bauern bedroht wird und immer wieder ziehen muss. Das ist nicht nur nervig, sondern nach 8-10 Zügen stellst du plötzlich fest, dass dein Gegner optimal auf dem Schachbrett steht, während deine Figuren alle noch im Schlafmodus sind.

3. Prinzip: Nicht aus der kalten spielen

Bis heute mache gern ich den Fehler, einfach nach dem Motto „*Joar, ich habe jetzt Bock auf ein schnelles Schachspiel!*“ aus der Kalten heraus ein Spiel zu wagen und es dauert keine 2 Minuten und ich habe schon den ersten Fehler realisiert. Auf meinem Level bedeutet das auch in 90% der Fälle direkt Verloren. Würde ich mich des Öfteren an folgende Regeln halten, würde ich mindestens die Hälfte meiner „*Schnell mal ne Schachpartie*“ Spiele gewinnen:

- 1) Mach mindestens 10 Minuten (besser 30 Minuten) Praxisübungen vor jedem Spiel. Es gibt unzählige Übungen, in denen du den nächsten perfekten Zug finden musst, um das Spiel zu gewinnen. Von diesen Zügen spielst du einfach 5-20 durch und dein Gehirn wird sich automatisch auf Schach einstellen. Gerade weil dieser Tipp so wichtig ist, werde ich dich in den nächsten Tagen abhängig von deiner ELO-Zahl und deinem Schachkönnen mit solchen Praxistipps zu ballern. Diese kannst du dann genau für Spielvorbereitungen nutzen und dein Gehirn auf Schach stellen.

- 2) Entscheide dich vorher, was du spielen willst. Wenn du weiß spielst, wisse vor dem Spiel, welche Eröffnung du spielen willst. Wenn du schwarz spielst, entscheide dich vorher, wie du auf die ersten 2-3 Züge reagieren und verteidigen wirst. Das Gleiche gilt für Defensiv oder Aggressiv. Entscheide vor dem Spiel, ob du ein aggressives oder defensives Spiel führen möchtest. Diese Tipps hören sich banal an, aber wenn ich mir nicht selbst vor Spielanfang sage, welche Strategie ich verfolge, kommen des Öfteren irgendwelche Hybriden heraus und ich versauere mir das eigene Spiel. Außerdem hat der Gegner ebenfalls eine Strategie. Und wenn man ohne Intension in das Spiel reingeht, wird das immer eine Art Katz-und-Maus-Spiel.
- 3) Gerade beim letzten Satz des zweiten Tipps gibt es noch etwas Besonderes zu beachten: Das sogenannte Gegenspiel. Selbst wenn du noch so konzentriert spielst, aber die ganze Zeit darauf achtest, dass dein König nicht bedroht wird, jedoch selbst kein eigenes Spiel aufziehst, wirst du über kurz oder lang verlieren. Dein Gegner kann sich dich nach und nach zurechtlegen. Von daher sei dir immer bewusst, dass auch wenn du in der Defense bist, immer die Möglichkeit suchen musst, selbst anzugreifen. Manche Spieler sind so aggressiv, dass man manchmal über 5-6 Züge in die Defensive gedrängt wird. Meistens machen diese aggressiven Spieler jedoch entweder Fehler oder sorgen zu wenig für ihre Entwicklung oder ihre Abwehr. Das solltest du dir bewusst machen. In dem Moment, in dem dein Gegenspieler dann selbst Luft holen muss, um sich zu ordnen, solltest du nicht unbedingt deine Abwehr optimieren, sondern erst mal gucken, ob du in 1-2 Zügen einen vernichtenden Konter einleiten kannst. Das ist öfter möglich, als man denkt, jedoch kommt ein in die Ecke gedrängter Spieler da meist nicht drauf, wenn er im Verteidigungsmodus ist.

Das war es erst mal für heute. Ich hoffe, dir hat dieses kleine aber wertvolle E-Book gefallen und du konntest direkt etwas für dich mitnehmen und in deinen nächsten Schachspielen umsetzen. Wenn du mir Feedback schreiben willst oder Nachfragen hast, kannst du mir alles an support@schach-lernen.online zukommen lassen. Ansonsten sei gespannt, was ich in den nächsten Tagen du Wochen noch für dich parat habe.

Falls du zu einen der nächsten Online Trainings „Wie Du Dein Schach gezielt verbesserst“ kommen möchtest, kannst du über [diesen Link](#) einen der aktuellen Termine wählen.

Viel Spaß & Erfolg

Dein Lars Pilawski

von <https://schach-lernen.online>