



Chess960 Grundstufe: Lektion 1

LEKTION 1

EINFÜHRUNG

Inhalt

Historie Chess960

Regeln

- Grundstellung
- Rochaderegeln

Worauf kommt es an beim Chess960?

Beispielpartie

Lobron - Dautov

Chess960, eine Alternative für Wenigzeithaber

Aufgaben 1-4

Lösungen zu den Aufgaben

Ausblick

Tipp:

Gibt man eine beliebige Chess960 Position zur Analyse frei, so sollte man immer die gespielte Startposition (SP) angeben, damit das Rochaderecht ersichtlich ist.

Sehr geehrte Teilnehmer,

diese erste von insgesamt vierzig *Chess960* Lektionen dient zur Einführung, um die folgenden Ausführungen verständlicher zu gestalten.

Wir betreten eine neue Dimension des nahezu unendlichen Schachkosmos und wollen uns dieser nun anpassen. Möglich, dass einige findige Schachspieler schon vor fünfzig oder gar mehr Jahren bei einem Bier in der Stammkneipe und dem jeweils bevorzugten Rauchinstrument in ihre „kreative Phase“ traten und einfach mal die Grundstellung der Figuren veränderten. Vielleicht auch zu dieser Zeit schon, um dem Eröffnungswissen des Gegners aus dem Wege zu gehen? Oder einfach nur, weil das korrekte Aufstellen der Figuren nach dem ausgiebigen Genuss alkoholischer Getränke gelegentlich schon mal selbst diese Routinehandlung arg erschwerte.

Wie auch immer, auf den Punkt brachte es 1996 der US-Amerikaner Robert James Fischer in Buenos Aires. Das Schachgenie, welches am 1. September 1972 triumphal gegen Boris Spassky den Weltmeistertitel errang und damit die Schachwelt – im Besonderen die russische – auf den Kopf stellte, wollte sich anlässlich des 20 Jahre später stattfindenden Rückkampfes nicht der allgemeinen Theorieleiererei der übrigen Meister-

riege anschließen und ebenso nicht das schon willkürlich wirkende Shuffle Chess propagieren. U. a. entfällt bei dieser Variante des Schachs die Rochade völlig und das Läuferpaar kann mitunter vernichtet werden, indem das Los die beiden Läufer auf dieselbe Farbe stellt. Fischer formulierte jedoch im Gegensatz dazu eine Variante des Schachs, welche auch die Möglichkeit lässt, die bekannte *Startposition* (SP) aus dem klassischen Schach zu spielen. Um dieses erfüllen zu können, muss neben der Spiegelung der SP das Rochaderecht erhalten bleiben und die Läufer müssen auf ungleichfarbigen Feldern stehen.

Da es zwei Rochaden geben muss, in deren Verlauf jeweils der König über den Turm oder der Turm über den König springen muss, scheiden auch SP aus, in denen der König auf einem Eckfeld (a1/a8; h1/h8) steht. Ferner muss der König in der SP immer zwischen den beiden Türmen verweilen. Kommt es dann zur Rochade, so müssen der passende Turm und der König nach dem Zug auf denselben Ausgangsfeldern stehen, wie wir es aus dem klassischen Schach kennen. Nach der *kurzen Rochade* stehen demnach der König immer auf g1/g8 und der Turm auf f1/f8 und nach der *langen Rochade* immer auf c1/c8 und der Turm auf d1/d8. Dabei gelten alle anderen Rochaderegeln, wie sie uns





Chess960 Grundstufe: Lektion 1

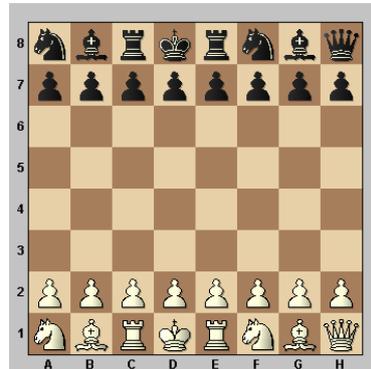
wiederum aus dem klassischen Schach bekannt sind.

Die Begriffe *kurze Rochade* und *lange Rochade* treffen in vielen SP optisch nicht zu. In der Folge wird daher das Ausgangsfeld des Königs zur Rochadenbestimmung benutzt. Also *c-* und *g-Rochade*.

Beachtet man also die oben genannten Kriterien, dann ergeben sich 960 verschiedene aber dennoch regelkonforme SP. Eine davon ist natürlich die uns bekannte Stellung, welche in der Liste der möglichen SP die Bezeichnung **SP 518** erhält und künftig eben 1 von 960 Möglichkeiten darstellt.

In einigen SP ist es sogar möglich, schon im ersten Zug zu rochieren. z. B. in der kürzlich gespielten Partie zwischen *Chess960 Weltmeister* Peter Svidler und Levon Aronian anlässlich der *Chess Classic Mainz 2004 (CCM4)* und der dort ausgetragenen *Chess960 WM*. In der **SP 380** ist durch Austausch von König (d1/d8) und Turm (c1/c8) eine sofortige Rochade möglich.

SP 380



Als Hilfe zum Erlernen der Rochade beim Chess960 kann es sich auch erweisen, wenn man Partien anschaut, in denen rochiert wurde, und selbst die erstaunlichsten Rochaden mit den uns bekannten Regeln überprüft. Generell sollte man, möchte man im Verlaufe eine Partie rochieren, dem Gegner dieses Vorhaben leise mitteilen. So lassen sich Missverständnisse vermeiden. Will man erfolgreich *Chess960* spielen, so wird kein Mensch jemals in der Lage sein, dies durch das Auswendiglernen aller SP zu erreichen. Vielmehr kommt es auf die Fähigkeit an, sich so genannte Module anzueignen und bekannte Stellungstypen herbeizuführen, in denen man sich wohl fühlt und weiß, was zu tun ist. Dafür ist es unerlässlich, eine wohl überlegte Eröffnung zu spielen, ohne eine der Figuren auf der Grundreihe verhungern zu lassen. Das geschieht schneller, als man es mitunter erwartet, wie die folgende Partie aus dem *Chess960 Open* der *Chess Classic Mainz 2002* zeigt:

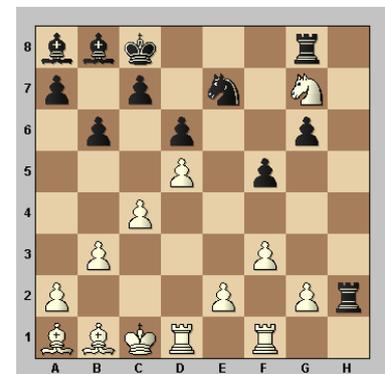
Lobron - Dautov

CCM2, 2002

SP 832



1.d4 b6 2.c4 f5 3.♘d3 ♘f6 4.f3 e6 5.b3 ♘g6 6.♗h2 ♚f7 7.♗e5 ♚e7 8.♗xg6 hxg6 9.♗d3 d6 10.0-0-0 0-0-0 11.♚e3 ♜de8 12.♚g5 ♗d5 13.♚xe7 ♗xe7 14.♗f4 ♜h8 15.♗xe6 ♜xh2 16.♗xg7 ♜g8 17.d5 +- Beide schwarzen Läufer geben ein trauriges Bild ab.



17...♜xg2 18.e4 ♜f8 19.♗e6 ♜e8 20.♜d2 ♜xd2 21.♗xd2 c6 22.♜h1 fxe4 23.fxe4 b5 24.♜h7 bxc4 25.bxc4 ♗b7 26.♗d3 ♗a6 27.♗f6 cxd5 28.cxd5 ♗xd3 29.♗xd3 ♗c6 30.dxc6 ♜xe6 31.♜h8+ ♗c7 32.♗c3 g5 33.♗a5+ ♗xc6 34.♜xb8 ♜g6 35.♗e1 g4 36.♗g3 ♜f6 37.♗d4





Chess960 Grundstufe: Lektion 1

♠f3 38.♠b3 ♠f1 39.♠d3 ♠a1
40.a3 ♠f1 41.♠c4 ♠f6 42.♠d5
♠e6 43.♠d4 ♠g6 44.♠e3 a6
45.♠f4 1-0

Wenigzeithaber, welche sich im „Fritz-, Junior-, Shredder-Zeitalter“ nicht in jeder freien Minute dem Schachspiel und dem mühsamen Erlernen überlebensnotwendiger Eröffnungstheorie widmen wollen, wird in den folgenden Lektionen die Möglichkeit geboten, das zu tun, was sie möchten. Nämlich Schach zu spielen. Kreativität steht wieder im Vordergrund. Und man kann sich sicher sein, der Gegner sitzt anfänglich genauso ratlos vor der jeweiligen SP und muss die Stellungsmerkmale ebenso herausarbeiten.

Erste Tests in Form eines *Chess960 Workshops* in Frankfurt a. M. haben bereits ergeben, dass schon die Grundlagen (entspricht Lektionen 1-10) sofortige positive Ergebnisse bei schwächeren Spielern zeigen. Dadurch, dass das Auge nun wieder auf die Dinge geschult wird, die uns in der **SP 518** so selbstverständlich sind, dass wir sie gar nicht mehr großartig beachten (z. B. schwache oder gar ungedeckte Bauern, Entwicklungswege der Figuren, Fesselungsmotive etc.) passieren weitaus weniger „Missgeschicke“ in der frühen Eröffnung. Natürlich setzt sich der Spieler im Partieverlauf der Spieler durch, der das bessere Stellungsverständnis, Motiv-

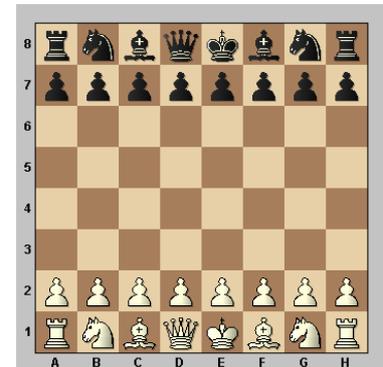
wissen und die bessere Endspieltechnik hat. Alles Dinge, die es auch auf dem Weg zum erfolgreichen *Chess960 Spieler* zu erlernen gilt.

Aber wie oft erlebt der schwächere Spieler gegen den starken Gegner in der **SP 518**, dass er bereits in der frühen Eröffnungsphase in Nachteil gerät, weil sein Gegenüber nun mal einfach mehr auswendig gelernt hat? Was nützt es, wenn man weiß, dass man im Mittel- oder Endspiel seine Stärken hat, aber einfach keine Zeit für intensives Eröffnungsstudium bleibt? Dieser Faktor wird mit *Chess960* aus der Gleichung genommen und stattdessen durch ein fundierte Lehre ersetzt, wie man aus einer beliebigen SP der 960 heraus eine vernünftige Eröffnung spielt und welche Klippen es mitunter zu umschiffen gilt.

Aufgabe 1:

In vielen Partien entscheidet die richtige Rochade über Sieg oder Niederlage. Das sie zudem das Ziel verfolgt, den entsprechenden Turm in das Spiel zu bringen, empfiehlt es sich, beim betrachten einer SP immer ein Augenmerk auf die kommende Rochade zu richten und abzuzählen, in wie vielen Zügen man theoretisch nach links oder nach rechts rochieren kann.

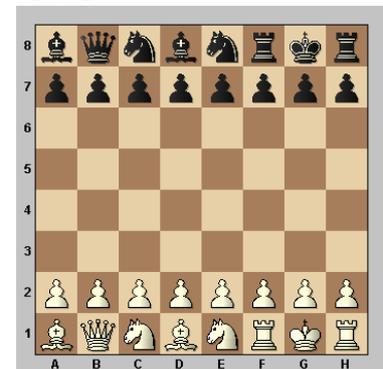
SP 518



In der **SP 518** benötigt man für die *g-Rochade* mindestens 3 Züge, während für die *c-Rochade* mindestens 4 Züge vorab nötig sind.

Ermitteln Sie bei den drei folgenden SP die genaue Zugzahl, die mindestens notwendig ist, um dann entweder die *c-* oder *g-Rochade* ausführen zu dürfen!

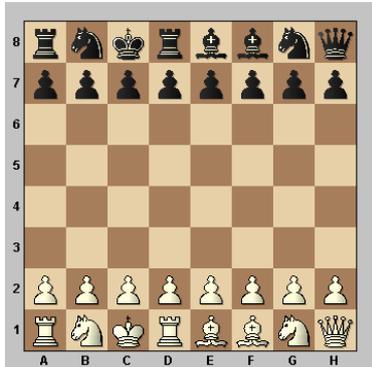
SP 001





Chess960 Grundstufe: Lektion 1

SP 666



Aufgabe 3:

- a). Weiß am Zug möchte die *g-Rochade* ausführen. Darf er das? Was könnte dagegen sprechen?
- b). Schwarz am Zug möchte die *g-Rochade* ausführen. Darf er das? Was könnte dagegen sprechen?

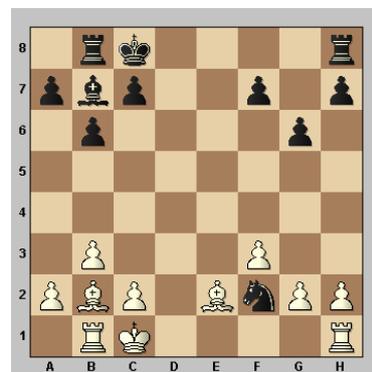
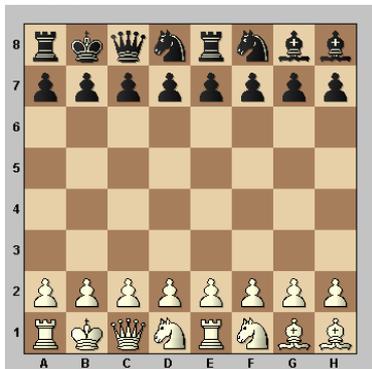
Lösung Aufgabe 1:

- SP 001: *c-Rochade* 5 Züge / *g-Rochade* 2 Züge
- SP 666: *c-Rochade* 3 Züge / *g-Rochade* 5 Züge
- SP 815: *c-Rochade* 3 Züge / *g-Rochade* 6 Züge

Lösung Aufgabe 2:

Nein! Das Ausgangsfeld g1 ist vom Läufer auf b6 bedroht.

SP 815



Lösung Aufgabe 3:

- a). Nein! Der weiße König müsste über das Feld d1 und dieses verbietet der Springer auf f2.
- b). Ja! Es spricht nichts dagegen.

Aufgabe 2:

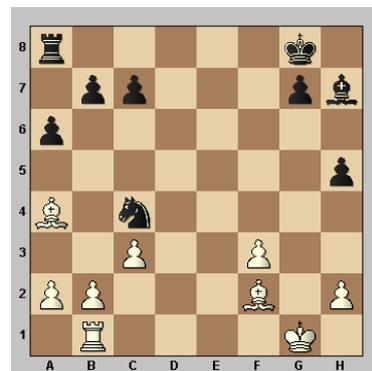
Darf Weiß am Zug hier die *g-Rochade* ausführen? Was könnte dagegen sprechen?

Aufgabe 4:

Weiß am Zug möchte den Angriff des Turmes mit der *c-Rochade* parieren, damit der König gleich den b-Bauern schützt. Darf er das? Was könnte dagegen sprechen?

Lösung Aufgabe 4:

Nein! Um Rochieren zu können, darf der König nicht gezogen haben. Im Diagramm MUSS der König dies jedoch bereits getan haben, denn ansonsten müsste aufgrund der Regeln auf h1 ein Turm stehen.



Ausblick

In der nächsten Lektion wird der *Bauer in der SP* untersucht. Was gilt es beim Ersten Betrachten einer Chess960 SP außer der Rochademöglichkeit noch zu beachten?

