

Tipps für Turnierpartien

Generell:

- Erst denken - dann ziehen!
- Stelle Dir vor jedem Zug folgende Fragen:
 - Was droht (alles)?
 - Welche Blöße gibt sich der Gegner mit seinem Zug?
 - Welche meiner Figuren steht noch nicht aktiv genug?
 - Welchen Nachteil hat mein beabsichtigter Zug?
 - Welches Schach (Gardez) kann der Gegner geben?
- Vermeide planlose Züge und Tempoverluste.
- Rochiere früh.
- Denk an Fesselungen.
- Lasse nie eine Figur über längere Zeit ungedeckt .
- Jede Figur muss an eine Rückzugsmöglichkeit denken.
- Falls man etwas zum Opfer oder Tausch anbietet, so muss man sich immer fragen: "Wenn er aber nicht schlägt... ?"
- Hänge nie eine Figur an einen Springer.
- Überlaste Deine Figuren nicht.
- Schwäche keine wichtigen Felder (besonders im Zentrum).
- Besetze mit den Türmen offene Linien oder solche Linien, die bald geöffnet werden.
- Was nicht gedeckt werden kann, läuft davon.
- Türme gehören auf die siebte (zweite) Reihe.
- Eine Batterie ist oft besser als direktes Schach.
- Ein Läufer ist meist besser als ein Springer (Ausnahme: blockierte Stellungen).
- Drohungen sind oft stärker als ihre Ausführung.
- Passives Schach rächt sich meistens.
- Wenn eine Deiner Figuren angegriffen wird, so greife nicht sofort eine gegnerische Figur an, sondern schütze erst Deine Figur.
- Im Schach gibt es drei Faktoren: Raum, Zeit und Kraft. Ein Vorteil im Hinblick auf die Zeit (Tempo) kann oft einen Nachteil in der Kraft (Bauernnachteil) ausgleichen.
- Nichts ist schwerer zu gewinnen als eine gewonnene Partie. Deshalb bei Materialvorteil noch konzentrierter spielen.

Eröffnungstips:

- Wenn möglich, mache einen Entwicklungszug, der etwas droht.
- Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel.
- Wähle das geeignete Feld für eine Figur und weise ihr den Platz endgültig zu.
- Rochiere so früh wie möglich.
- Strebe nach Herrschaft in der Mitte.
- Opfere nicht ohne guten Grund.
- Mache in der Eröffnung höchstens drei Bauernzüge.
- Meistens ist es besser, die Springer vor den Läufern zu entwickeln.
- Achte auf die schwachen Punkte f7 und c7 (f2 und c2).
- Achte auf mögliche Opfer auf f7 (f2).

Mittelspieltips:

- Lass gut stehende Figuren nicht abtauschen.
- Nach dem Tausch der Dame verliert die Rochade an Bedeutung.
- Suche gute Felder für Deine Figuren, auch wenn diese erst über Umwege zu erreichen sind.
- Vermeide Fesselungen.
- Ein Angriff hat nur Erfolg, wenn Du mehr Figuren als der Gegner im Kampfgebiet hast.
- Schaffe freie Linien, wenn Du sie besetzen kannst; vermeide sie, wenn der Gegner sie besetzen kann.
- Behalte, wenn möglich, das Läuferpaar.
- Wenn Du das Läuferpaar besitzt, so öffne die Stellung; besitzt es der Gegner, so halte die Stellung geschlossen.
- Der Schwächere darf nicht tauschen.
- Hast Du etwas mehr, so versuche abzutauschen, vor allem die Dame.
- Tausche auch ab, wenn Du beengt stehst oder angegriffen wirst. Hast Du mehr Raum, so vermeide Abtausch.
- Halte nach Angriffsmarken Ausschau.
- Die eigenen Bauern sollte man nicht auf die Farbe des eigenen Läufers stellen.
- Vermeide schon im Mittelspiel rückständige Bauern, denn oft wickelt der Gegner dann ins Endspiel ab, und der Nachteil, einen rückständigen Bauern zu haben, führt zum Verlust.
- Stelle also Deine Bauern so auf, dass sie im Endspiel gut stehen.
- Der König steht oft hinter einem feindlichen Bauern sicher.

- Ein Freibauer ist von Vorteil, wenn er gut gedeckt und nicht ständig blockiert ist. Besonders bei wirksamer Blockade durch einen Springer ist er dagegen meist ein Hindernis.

Endspieletipps:

- Reine Bauernendspiele sind am leichtesten zu gewinnen.
- Der König ist nun eine starke Figur. Bringe ihn im Endspiel so schnell wie möglich ins Spiel.
- Es ist meist ein Vorteil, den König in Nah- oder Fernopposition zu bringen. Denke besonders an das Letztere.
- Musst Du einen eigenen Freibauern mit dem König unterstützen, so gehört der König vor den Bauern.
- Vermeide doppelte, vereinzelte und blockierte Bauern
- Bewegliche Bauern sollten so schnell wie möglich vorrücken.
- Ungleichfarbige Läufer ergeben meist Remis.
- Bewegliche Bauern des Gegners sollten vom eigenen König blockiert werden.
- Wer um ein oder zwei Bauern im Nachteil ist, tausche Bauern, aber keine Figuren.
- Wer um ein oder zwei Bauern im Vorteil ist, tausche Figuren, aber keine Bauern.
- Türme gehören hinter die Freibauern.
- Endspiele mit Randbauern sind meistens Remis. Hast Du die Auswahl, einen Randbauern oder einen anderen zu behalten, so entscheide Dich für das letzte.
- Das reine Abzählen von Zügen hat große Bedeutung. Ein Tempo entscheidet oft über den Ausgang der Partie.

[zurück](#)