



LEKTION 1

HISTORIE & REGELN

Lernziel: IPS 1500

Inhalt

Begrüßung

Ausblick

Historie Chess960

Regeln

- Grundstellung
- Rochaderegeln

Worauf kommt es an beim Chess960?

Beispielpartie 1

Lobron - Dautov

Chess960, eine Alternative für Wenigzeithaber

Beispielpartie 2

Svidler - Leko

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zur 2. Lektionsserie der Chess Tigers Universität!

Das Chess960 hält unaufhaltsam Einzug in die Schachwelt und gewinnt immer mehr Anhänger. Viele Spieler der Weltspitze haben beispielsweise das große Chess960 FiNet Open im Rahmen der jährlichen Chess Classic in Mainz in ihren Terminkalender aufgenommen und zeigen sich mehr und mehr beeindruckt von diesem königlichen Spiel abseits jeder Theorie. Allen voran der Chess960-Weltmeister Peter Svidler und sein neuerlicher Herausforderer bei den nächsten Chess Classic 2006, Levon Aronian, sorgen dafür, dass die Popularität von Chess960 stetig zunimmt.

Wenn Sie ein Freund des königlichen Spiels sind und sich nun im Chess960 eine Wertungszahl erspielen möchten, - eine IPS (*Individual Player Strength*) -, dann sind Sie hier genau richtig! Aber nicht nur dann, sondern auch wenn Sie Ihrem normalen Schach wieder mehr Individualität, mehr Kreativität und weniger Routine angedeihen lassen wollen, erscheint dieses Spiel geradezu prädestiniert. Als Trainingsvariante konnte Artur Jussupow so bereits im Jahre 1999 einen Top Five Spieler zu neuen Ideen und kreativem Spiel führen. Bei diesem Spiel wird

wieder das Brett der Tatort und nicht die häusliche Computeranalyse.

Zu allen wichtigen Elementen dieses Spiels erhalten Sie wöchentlich eine Lektion, wobei jeweils jede 5. Lektion mit Übungsaufgaben aufwarten wird, um das Gelernte zu festigen und zu vertiefen. Das Ziel dieses Kurses ist, den Abschlusstest in der 40. Lektion zu bestehen.

Mit den ChessBase Produkten Fritz9(60) und Chessbase9 haben Sie natürlich auch endlich starke Unterstützung beim Archivieren, Kommentieren und Analysieren von Chess960-Partien. Insgesamt haben Sie auch mit Shredder9, The Baron und weiteren 18 Engines die Möglichkeit das Chess960 weiter und tiefer zu erforschen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

Ihr Mike Rosa

Ausblick

Die nächste Lektion beschäftigt sich mit der besonderen Rolle des Bauern beim Chess960.





Historie Chess960

Erstmals 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 Theorielernerei der übrigen Meisterriege anschließen und ebenso nicht das schon willkürlich wirkende Shuffle Chess propagieren. Unter Anderem 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 wiederum aus dem traditionellen Schach bekannt sind.

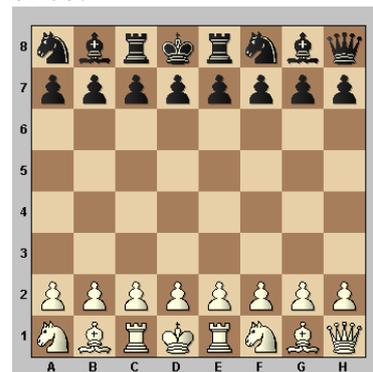
Die Begriffe *kurze Rochade* und *lange Rochade* treffen in vielen SP optisch nicht zu. In der Folge wird daher das Ausgangsfeld des Königs zur Rochadenbestimmung benutzt. Also *c-* und *g-Rochade*.

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 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



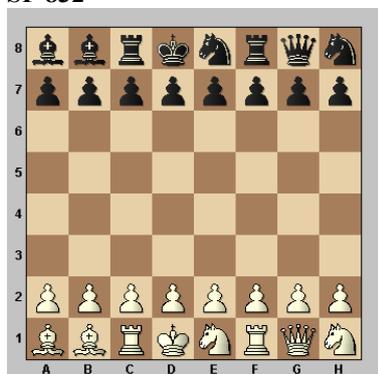


Grundreihe verhungern zu lassen. Das geschieht schneller, als man es mitunter erwartet, wie die folgende Partie aus dem *Chess960 Open* der *Chess Classic Mainz 2002* zeigt:

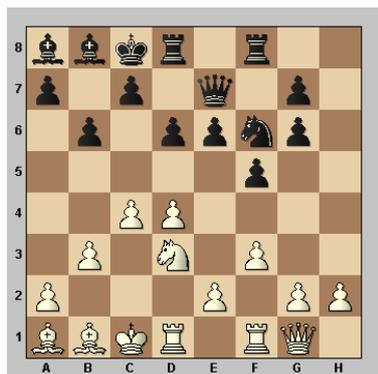
Beispielpartie 1:

Lobron - Dautov
CCM2, 2002

SP 832

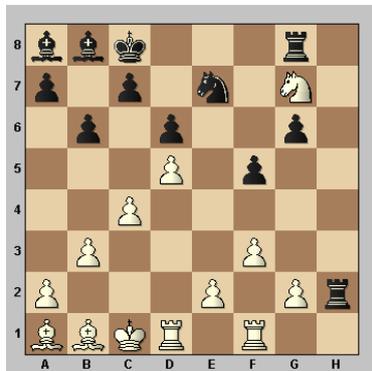


1.d4 b6 2.c4 f5 3.♘d3 ♗f6
4.f3 e6 5.b3 ♘g6 6.♗hf2 ♖f7
7.♗e5 ♕e7 8.♗xg6 hxg6
9.♗d3 d6 10.0-0-0 0-0-0



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.



♜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 ♜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

Chess960, eine Alternative für Wenigzeithaber

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

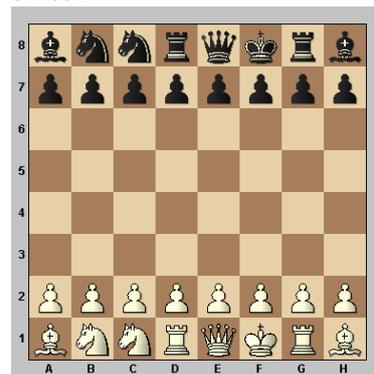
sitzt anfänglich genauso ratlos vor der jeweiligen SP und muss die Stellungsmerkmale ebenso herausarbeiten.

Sehen Sie nun den amtierenden Chess960-Weltmeister, Peter Svidler, in der nun folgenden Partie bei der Arbeit zu. Die meisten Analysen stammen vom Meister selbst.

Beispielpartie 2:

Svidler - Leko
CCM3 Mainz (8), 2003

SP 051

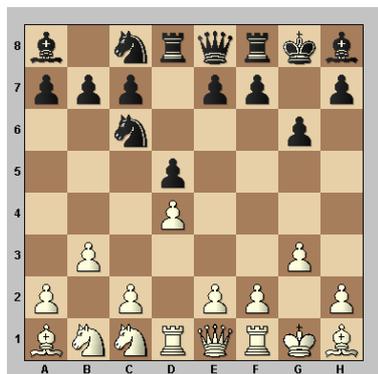


Beim Stande von 3,5 : 3,5 war beiden Akteuren nicht nach einem Tie-Break, den es bei einer Teilung des Punktes unweigerlich gegeben hätte. **1.d4** Nach einigem Nachdenken beschloss Svidler, einen Grünfeld-Indischen Stellungstyp herbeizuführen, in dem er sich etwas Vorteil durch den bereits fianchettierten ♗h1 versprach. Allerdings ist auch Leko ein ausgewiesener Meister in solchen Positionen...
1...d5 2.g3 g6 3.0-0 0-0

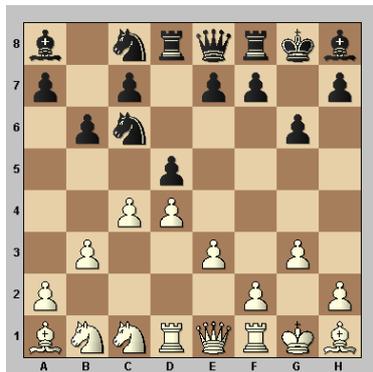




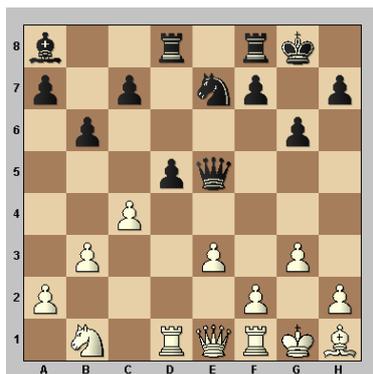
4.b3 Ein sehr flexibler Zug. Weiß bereitet c2-c4 vor und erschwert gleichzeitig den schwarzen Vorstoß e7-e5. **4...♖c6** Eine sehr gute Antwort. Schwarz erhöht den Druck auf den Punkt d4 und plant, gelegentlich doch e7-e5 durchzusetzen.



5.e3 b6 Beide Seiten stehen bereit, den Kampf um das Zentrum aufzunehmen. **6.c4?**



Objektiv besser scheint 6.♘d3, doch nach 6...e5 7.dxe5 ♘xe5 8.♗xe5 ♙xe5 9.♙xe5 ♖xe5 10.c4 ♗e7= wäre die Stellung völlig ausgeglichen.

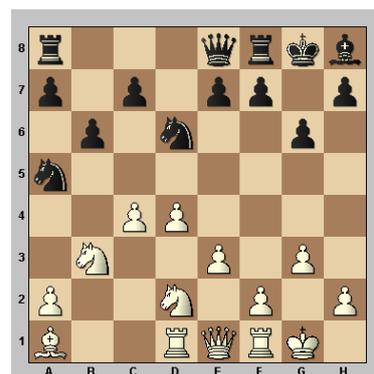


Analysediagramm

6...dxc4! Schwarz gibt einfach das Zentrum auf? **7.bxc4 ♘d6** Nein, er spielt auf die hängenden Bauern!

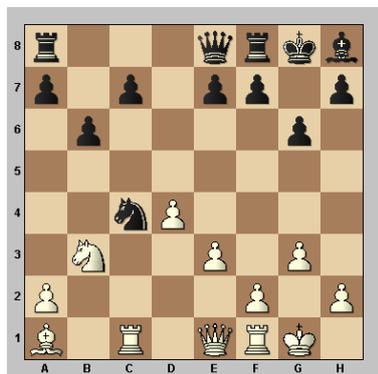


Hier realisierte Svidler, dass die Eröffnung nicht gut für ihn gelaufen war, doch nach einigem Nachdenken fand er einen Weg, um das Gleichgewicht zu wahren. **8.♘d2 ♘a5 9.♙xa8 ♗xa8 10.♘cb3!**

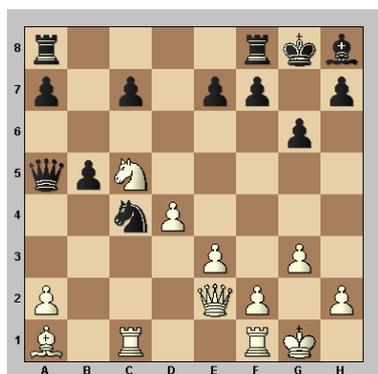


10.♙e2? ♖a4 ist natürlich nicht gut. **10...♗axc4 10...♖a4!** **11.c5!** ist dagegen eher unklar. **11.♗xc4 ♗xc4 12.♖c1** Weiß hat einen Bauer geopfert, aber dafür ist er alle seinen schlechten Figuren los.



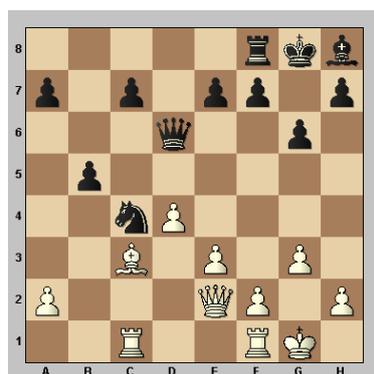


12...♖a4 12...b5!? 13.♘a5! c5 (13...♘xa5 14.♗xa5 c6 15.♗a6∞) 14.♘xc4 bxc4 15.♗xc4 cxd4= 13.♗e2 b5 14.♘c5 ♗a5? Ein sehr unvorsichtiger Zug, der Schwarz urplötzlich in Schwierigkeiten bringt.



Klar besser war ♘14...♗a3 und nach 15.♗c2 (15.♗b1 c6 16.♗fc1 ♗a5 17.a4 a6♠) 15...♗fe8! (15...e5? 16.♗b1 ist nicht gut für Schwarz. z. B. 16...exd4 17.♗xb5 d3 (17...c6 18.♗b3 ♗xc5 19.♗xc4 ♗f5 20.♘xd4±) 18.♘xd3 ♘xe3 19.♗cc5! ♗ad8 (19...♘xa1? 20.♗a5 verliert die Dame.) 20.♗b3 ♗xc5 21.♘xc5 ♗d1+ 22.♗xd1 ♘xd1 23.♘h8 ♘xh8 24.♗b7±) 16.♗b1 (16.♘c3 e5♠) 16...♗a5 17.♗cc1 (17.♘c3?!

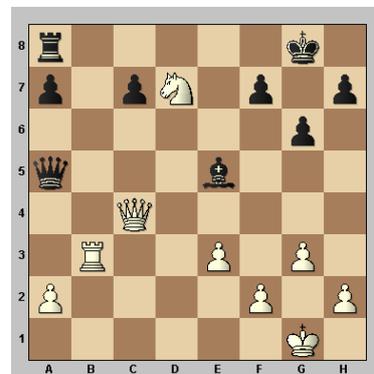
♗b6♠) 17...c6 18.a4 a6 verfügt Weiß zwar über ein wenig Kompensation, aber ein Bauer ist eben doch ein Bauer... 15.♘c3 ♗a3 15...♗b6 16.♘d7 ♗d6 17.♘xf8 ♗xf8 war nicht gerade erfreulich, doch der Textzug ist vermutlich auch nicht besser.



Analysediagramm

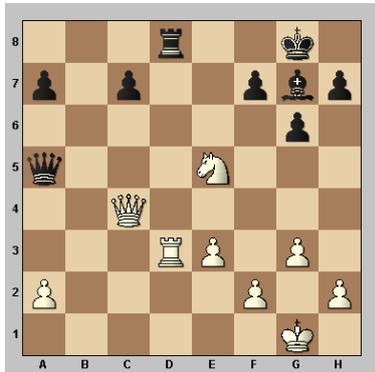
16.♗c2! Durch den ♘c3 ist die schwarze Dame so gut wie gefangen. Nach langem Rechnen zog Leko 16...b4 Die Suche nach Gegenspiel mittels 16...e5? verliert glatt: 17.♗b1 exd4 18.exd4 ♗fe8 19.♗f1! +- 17.♗b1 17.♗xc4 bxc3 18.♗xc3 ♗a5± war auch gut, doch Svidler dachte sich, dass es auch nicht verkehrt sein kann, den Turm auf die offene b-Linie zu stellen. 17...bxc3 17...♗fb8 18.♘e1 ♘d6 19.♗cb2+- war ebenfalls schlecht. 18.♗b3 ♗a5 19.♗xc4 ♗fb8 20.♗cxc3± Nun steht Weiß deutlich besser. Die schwarze Dame ist unbeweglich und auch der ♘h8 gibt keine gute Figur ab. Dagegen versucht Leko, etwas zu unternehmen. 20...♗xb3 21.♗xb3 e5 22.dxe5?! ♘22.d5! wäre deut-

lich stärker gewesen. 22...♘xe5 23.♘d7

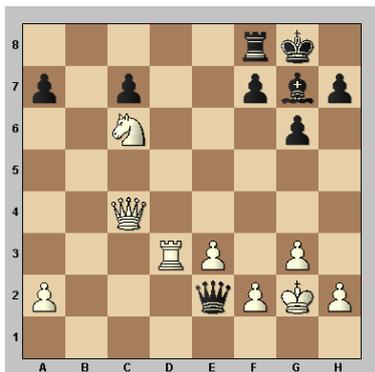


Die Begründung für 22.dxe5 sah Svidler in der geplanten Fortsetzung 23.♗b5 in der Diagrammstellung. Doch er vergaß das Feld c3 für die gegnerische Dame. Weiß steht nach 23...♗c3 24.♗xc3 ♘xc3 25.♘a6! noch immer besser, aber aufgrund der wachsenden Zeitnot von Leko wollte Svidler mehr. 23...♗d8 24.♗d3 Die weißen Figuren herrschen nach wie vor über das Brett. 24...♘g7 Das nun folgende taktische Motiv hatte Leko zwar gesehen, doch keinen Ausweg gefunden. Er hätte 24...♘d6 versuchen sollen, um dann noch nach 25.♘f6+ ♘g7 26.♗d4 das coole 26...♗f5! finden zu müssen, wonach er zumindest noch im Spiel ist. 27.♘e8+ ♘f8 28.e4 ♗e6 29.♘f6 ♘e7 30.♘d5±± 25.♘e5! Nun gewinnt Weiß.

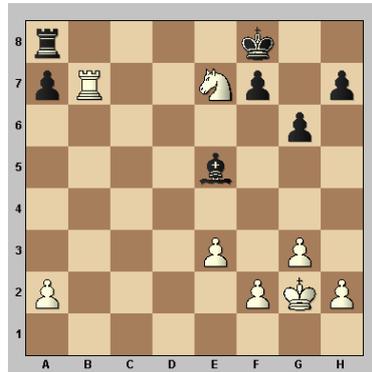




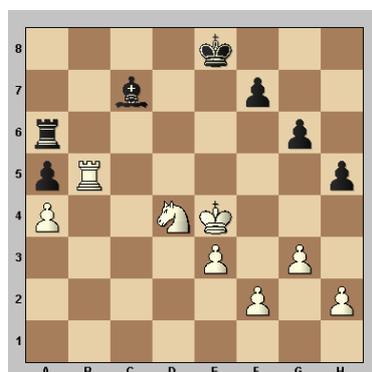
25...Rf8 26...Nc6 ♖h5
26...♞e1+ 27.♔g2 ♞e2 würde auch nichts ändern. 27.♔g2 27.♞d7 wäre auch sehr stark gewesen, aber Svidler hatte das folgende Endspiel angestrebt und wollte den Plan nun nicht mehr ändern. 27...♞e2



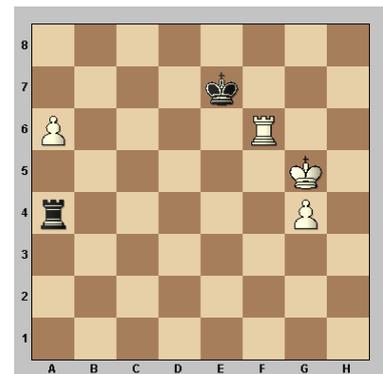
28.♞d4 28...Nxa7 ♞e8 29.a4 ♞xe3 wäre ein völlig unnötiges Risiko gewesen. 28...♞xc4 29.♞xc4 ♞a8 30.♔e7+ ♔f8 31.♞xc7 ♔e5 32.♞b7+- Weiß hat einen Bauern mehr, die aktiveren Figuren und mehr Zeit auf der Uhr und wird folgerichtig gewinnen.



32...a5 33...Nc6 ♔d6 34.♞d7 ♔c5 35.♞d5 Jetzt oder auch noch später hätte 35.g4! weitere Schwächen von Schwarz festgelegt, doch Svidler's Fortsetzung ist gut genug. Dennoch musste sich der Chess960 Weltmeister nach der Partie von Endspielexperte Michael Gurevich für diese Unterlassung kritisieren lassen. 35...♔b6 36.a4 Fixiert den schwachen a-Bauer von Leko. 36...♔e8 37.♔f3 ♔c7 38.♞b5 38.g4!? 38...♞a6 39.♔d4 h5 40.♔e4 Nach und nach finden alle weißen Figuren die besten Felder. Danach wird Weiß seine Bauern in Bewegung setzen.



40...♔b6 41.♔c6 ♔c7 Svidler hatte eine schöne Falle aufgebaut: 41...♔xe3 42.♞e5+! ♔f8 43.♔b8! und Schwarz verliert Material. Doch Leko roch den Braten natürlich. 42.♔d5 ♔d7 43.♔e5+ ♔c8 Das Turmendspiel ist ebenfalls hoffnungslos. 44.♔c4 ♔d7 45.e4 f6 46.f4 h4 47.e5 hxg3 48.hxg3 fxe5 49.fxe5 g5 50.♞b7 ♔c8 51.♞b1 Δ♞h1-h7 51...♞h6 52.♔d6+ ♔xd6 52...♔d7 53.♞b7+- 53.exd6 ♞h2 54.♞b5 ♔d7 55.♞xa5 ♞d2+ 56.♔e5 ♞e2+ 57.♔f5 ♔xd6 58.♔xg5 ♔e7 59.♞f5 ♞a2 60.a5 ♞a4 61.g4 ♔e6 62.♞f6+ ♔e7 63.a6



Hier gab Leko auf und Svidler wurde Chess960 Weltmeister. 1-0

Tipp:

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

