

manchen Menschen eine Begabung für Schach, genauso wie es eine Begabung für Musik, Fremdsprachen oder Mathematik gibt. Aber diese Begabung hängt nicht mit dem IQ zusammen und sie bestimmt auch nicht, ob man ein bestimmtes Ziel überhaupt erreicht, sondern nur, wie schnell dies geschieht. Dem einen fällt Schach etwas leichter als dem anderen, weil er ein gutes Gedächtnis und die Fähigkeit hat, sich zu konzentrieren und bestimmte Zusammenhänge schneller zu erfassen. Das bedeutet aber nicht, dass ein anderer nicht ebenso weit kommen kann, wenn er etwas mehr Anstrengung dafür aufwendet. Letztlich macht beim Schach, wie bei jedem Sport, das Talent nur einen geringen Teil des Erfolges aus. Dem amerikanischen Erfinder Thomas Alva Edison wird der Satz zugeschrieben, Genie sei zu einem Prozent Inspiration und zu 99 Prozent Transpiration, was nichts anderes bedeutet als: Ein normal

talentierter Mensch wird bei höherem Trainingsaufwand bessere Ergebnisse erzielen als ein großes Talent, das aber nicht bereit ist, die geringste Mühe aufzuwenden. Wie soll man dieses Buch benutzen? Was Sie gerade in Händen halten, ist ein Arbeitsbuch – kein Roman. Daher sollten Sie es auch nicht lesen wie einen solchen. Wenn Sie die Beispiele nur überfliegen, werden Sie deutlich geringeren Nutzen daraus ziehen, als wenn Sie sie auf dem Schachbrett nachvollziehen. Noch mehr hilft es, die einzelnen Züge zu hinterfragen und letztlich ihren Sinn zu verstehen. Das mag Zeit und Mühe kosten, aber beides ist es wert! Sehr hilfreich ist auch, nach einiger Zeit die Beispiele erneut zu studieren. Auf diese Weise prägen sich die Motive besser ein und Sie können in ähnlichen Situationen dieses Wissen abrufen. Wenn Sie mit einer zweiten Person zusammen das Buch studieren, kann eine solche Zusammenarbeit helfen, bestimmte

Probleme zu lösen – immerhin sehen vier Augen mehr als zwei. Aber auch ein Computer kann hilfreich sein, wenn Fragen entstanden sind, auf die Sie keine Antwort finden. Zur Nutzung von Computern finden Sie an einer späteren Stelle des Buches weitere Hinweise (s. [hier](#)). Bei dieser Gelegenheit: Besitzen Sie eigentlich ein Schachbrett? Wenn dies nicht der Fall ist, sollten Sie sich eines zulegen. Bei offiziellen Turnieren werden Bretter verwendet, die am Rand mit Buchstaben und Zahlen zur Kennzeichnung der Felder versehen sind. Ihre Seiten sind etwa 50 cm lang, entsprechend groß sind auch die Figuren. So hat der König eine Höhe von ca. 95 mm. Ich würde sehr zu einer solchen Größe raten: Zum einen, weil Sie vermutlich irgendwann ohnehin auf diesen Brettern spielen werden – jedenfalls, wenn Sie einem Verein beitreten und Turniere bestreiten – zum anderen, weil es auf großen Brettern übersichtlicher zugeht als

auf kleinen. Verheerend sind
Taschenschachbretter, bei denen man nicht
selten erst einmal genau schauen muss, ob die
Figur, die man ziehen möchte, wirklich der
Läufer und nicht doch ein Bauer ist. So kann
eine Schachpartie zur echten Qual werden. Die
Kosten für die Anschaffung eines Brettes in
Turniergröße sind überschaubar: Ein Brett und
Figuren aus Kunststoff können für weniger als
20 € erstanden werden. Nach oben ist bei
Spielmaterial aus Holz oder noch edleren
Materialien natürlich keine Grenze gesetzt.
Von Schachfiguren mit ungewöhnlichen Farben
und Formen rate ich ab. Klassisch sind die
Figuren schwarz und weiß, auch braun statt
schwarz und elfenbeinfarben statt weiß ist
gängig. Blaue, grüne oder rosa Figuren wirken
daher zumindest exotisch und sind auch nicht
jedermanns Geschmack. Noch weniger zu
empfehlen sind Schachfiguren, deren Aussehen
von der gängigen Form abweicht. Mit solchen

Figuren wird weltweit gespielt. Aber es gibt unzählige andere Figuren, oft an ein bestimmtes Thema angelehnt. Waren sie früher historischen Konflikten nachempfunden – etwa Römer gegen Germanen, Kreuzritter gegen Sarazenen usw. – so findet man heute auch Figuren aus dem Universum von Asterix und Obelix, Harry Potter oder Star Wars. Diese Figuren mögen dekorativ sein, haben jedoch einen großen Nachteil: Schachspieler gewöhnen sich mit der Zeit daran, nicht mehr die Schachfigur als solche auf dem Brett zu sehen, sondern die ihr innewohnenden Möglichkeiten. Steht also ein Springer auf dem Feld d3, nimmt der erfahrene Spieler nicht mehr eine Figur mit dem Kopf eines Pferdes wahr und überlegt erst im zweiten Schritt, wohin dieses Pferd springen könnte, sondern er „übersetzt“ den visuellen Eindruck sofort in eine Zugmöglichkeit und weiß, dass der Springer auf die Felder c5 oder e5 ziehen kann.