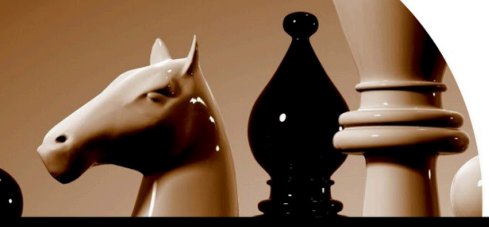
SCHACH SPIELEN LERNEN

DER KOMPLETTE LEITFADEN FÜR ANFÄNGER



LE PALAIS DES ECHECS



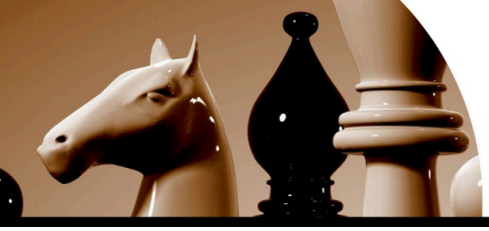
Schach spielen lernen

Der komplette Leitfaden für Anfänger

Le Palais des Échecs

Copyright © 2021 Le Palais des Échecs

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Urheberrechtsinhabers in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln vervielfältigt werden, auch nicht durch Einscannen, Fotokopieren oder auf andere Weise.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort 2

1. Eine Einführung ins Spiel 3

I) Das Schachbrett 3

II) Die Figuren 8

2. Die Regeln 16

I) Das Brett aufstellen 16

II) Das Schlagen 17

III) Das Schach 20

IV) Schachmatt 23

V) Das Patt 24

VI) Die Rochade 25

VII) Das Schlagen en passant 30

VIII) Die Notation 34

IX) Eine Partie spielen 36

3. Die Grundmatts 37

I) König und Dame gegen König 37

II) König und Turm gegen König 39

III) König und zwei Läufer gegen König 40

IV) König, Läufer und Springer gegen König 41

V) Unmögliche Matts 42

4. Die Taktik im Schach 43

I) Die Fesselung 43

II) Der Spieß 44

III) Die Gabel 45

IV) Der Abzugsangriff 46

V) Das Doppelschach 47

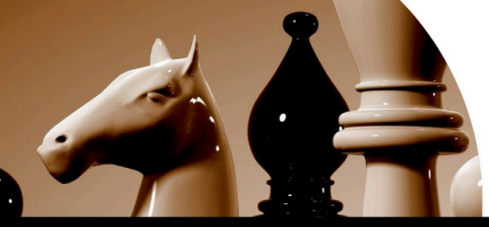
5. Die Strategie 48

I) Die Eröffnung 48

II) Das Mittelspiel 49

III) Das Endspiel 51

Schluss 52



Vorwort

Schach lernt man Schritt für Schritt. Dieser Leitfaden begleitet Sie vom ersten Blick auf das Brett bis zu Ihren ersten strategischen Ideen: die Rolle jeder Figur, die vollständigen Regeln (Rochade, en passant, Patt), die Grundmatts und dann die taktischen Muster, die über die meisten Partien entscheiden.

Unser Rat: Halten Sie ein Schachbrett griffbereit und spielen Sie jedes Diagramm nach. Eine Stellung, die man selbst gezogen hat, merkt man sich viel besser als eine, die man nur gelesen hat.

Viel Freude beim Lesen und bei Ihren Partien!
Das Team von Le Palais des Échecs

LE PALAIS DES ÉCHECS

Wählen Sie Ihr erstes Schachspiel

Jedes Diagramm in diesem Leitfaden wird auf einem echten Brett lebendig. Finden Sie ein komplettes Set, bei dem Brett und Figuren in der Größe zusammenpassen und das sofort spielbereit ist.

✓ **Komplette Sets**, Brett und Figuren inklusive
✓ **Holz-, Metall- und Themensets** für jeden Geschmack
✓ **Eine Preisspanne für jedes Budget**

UNSERE SCHACHSPIELE ANSEHEN

de.le-palais-des-echecs.com › Komplette Schachspiele

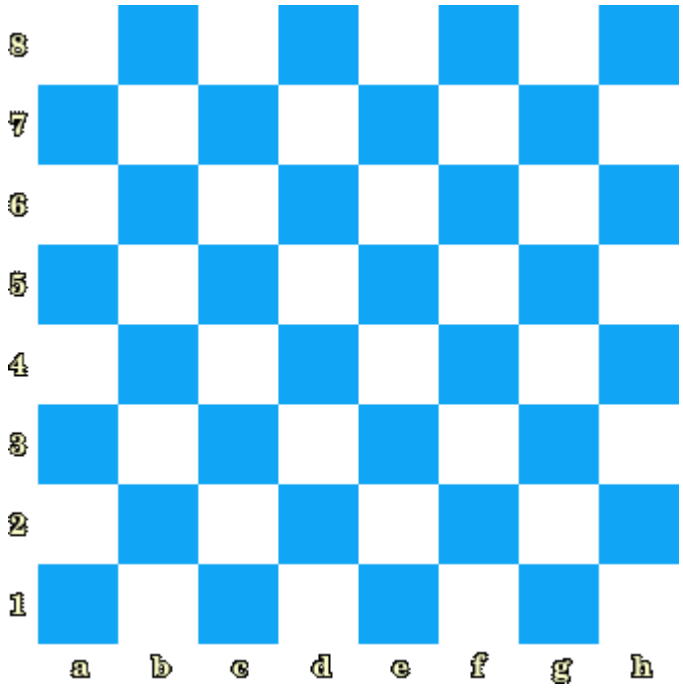
Scannen, um unsere Schachspiele zu sehen

1. Eine Einführung ins Spiel

Schach wird zu zweit gespielt, und das Ziel ist es, den König des Gegners zu schlagen (was das bedeutet, sehen wir später). Wie in vielen Sportarten kann das Ergebnis ein Sieg für eine der beiden Seiten oder ein Remis sein, bei dem sich beide Spieler den Punkt teilen.

I) Das Schachbrett

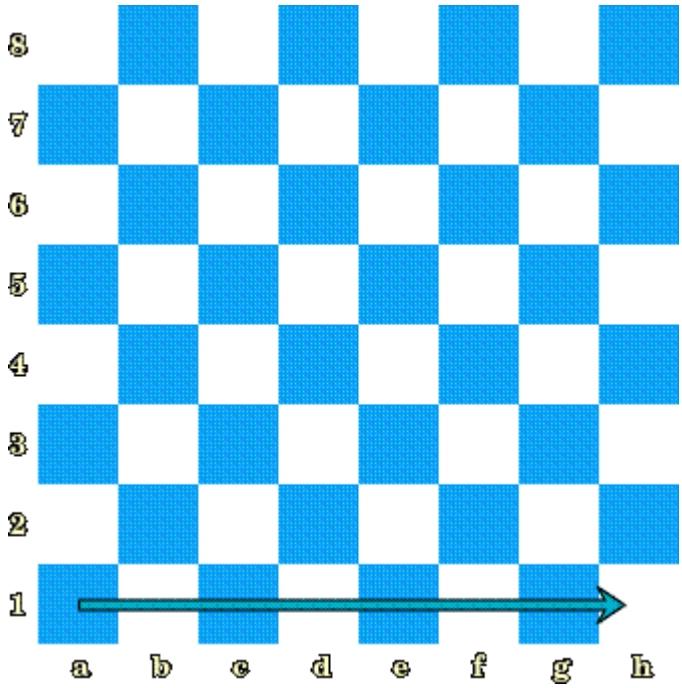
Gespielt wird auf einem Brett mit 64 Feldern (8 mal 8), abwechselnd hell und dunkel. Die Abbildung unten zeigt, wie es aussieht:



Diag. 1.1 (Das Schachbrett)

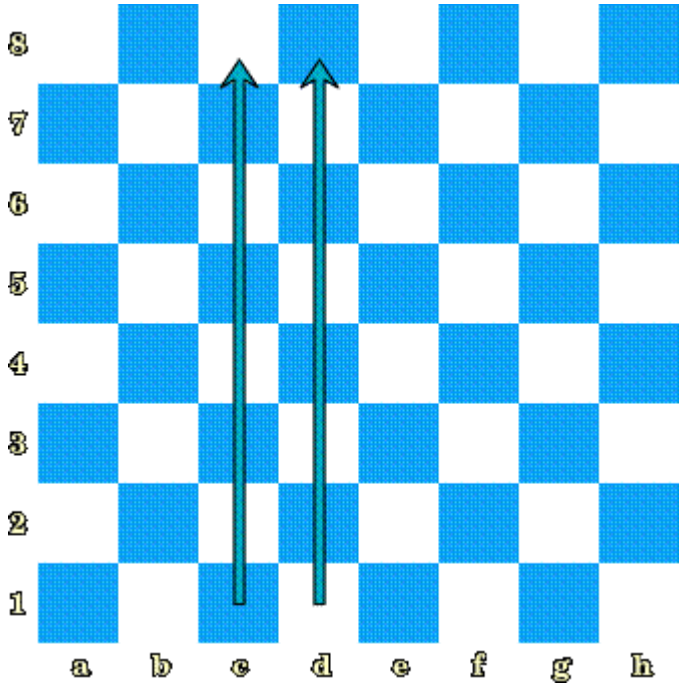
Die Felder des Brettes werden mit einem ganz einfachen System benannt. In einer Tabellenkalkulation wird jede Zelle durch ihre Spalte, gefolgt von ihrer Zeile, bezeichnet. Im Schach verwendet man ein sehr ähnliches System, mit **Reihen** und **Linien**.

Die **Reihen** verlaufen waagerecht von links nach rechts über das Brett. Es gibt acht davon, nummeriert von 1 bis 8. Im nächsten Diagramm ist die 1. Reihe hervorgehoben:



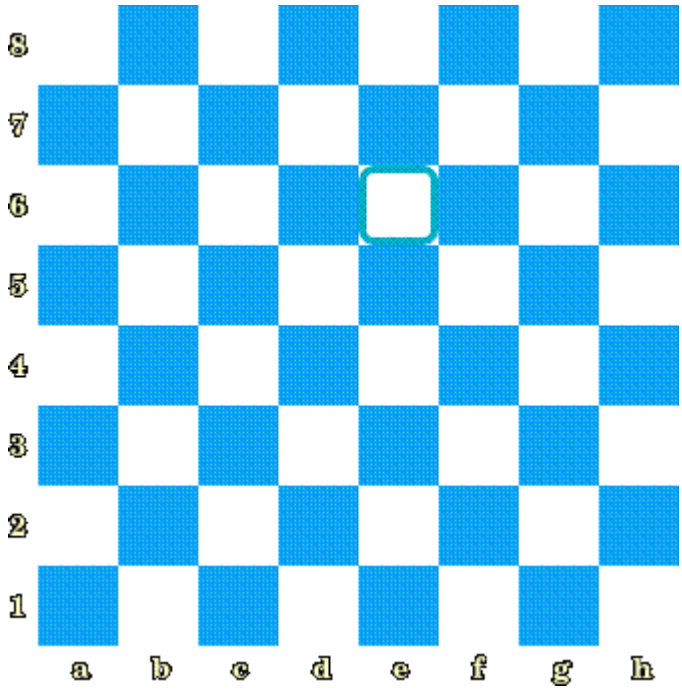
Diag. 1.2 (Die 1. Reihe)

Die **Linien** tragen einen Buchstaben von a bis h. Die Linie ganz links ist die **a-Linie** und die Linie ganz rechts ist die **h-Linie**. **Diag. 1.3** zeigt die Linien c und d des Brettes.



Diag. 1.3 (Die Linien c und d)

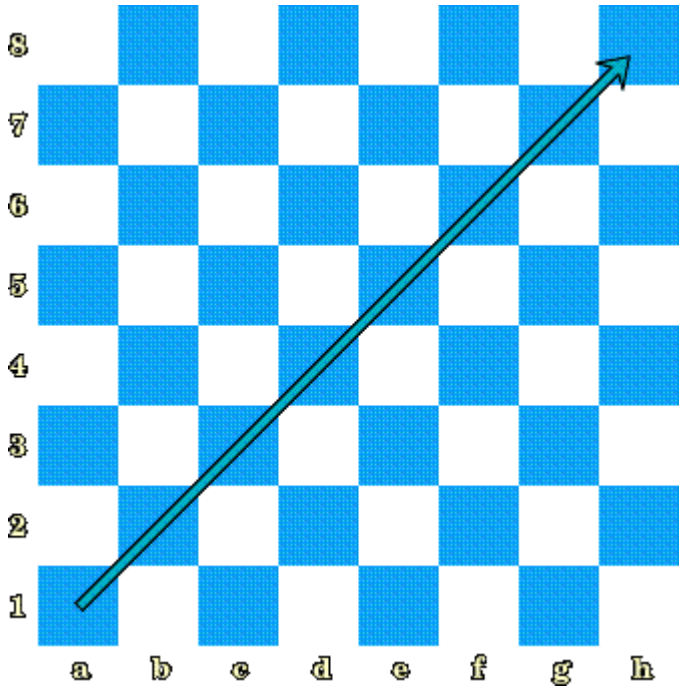
Um ein Feld auf dem Brett zu benennen, gibt man zuerst seine Linie an, dann seine Reihe. Beides zusammen ergibt den Namen des Feldes. Bestimmen wir nach dieser Methode das markierte Feld in **Diag. 1.4**.



Diag. 1.4 (Das markierte Feld bestimmen)

Wir fragen uns zuerst: „Auf welcher Linie liegt das ausgewählte Feld?“ Die Antwort lautet: auf der e-Linie. Dann suchen wir die Reihe: Es ist die **sechste Reihe**. Das Feld heißt also e6.

Außer Linien und Reihen gibt es auch Diagonalen, die schräg nach oben oder unten über das Brett verlaufen. Alle Felder einer Diagonale haben dieselbe Farbe. Das nächste Diagramm zeigt die Diagonale **a1-h8**:



Diag. 1.5 (Die Diagonale a1-h8)

Sie fragen sich vielleicht, warum man Linien, Reihen und Diagonalen benennen muss. Schach ist ein weltweites Spiel: Wenn Bücher oder Artikel erscheinen, braucht es eine gemeinsame Sprache, die alle verstehen.

Jetzt, da wir das Schlachtfeld (das Schachbrett) kennen, ist es Zeit, die verschiedenen Figuren des Spiels kennenzulernen.

II) Die Figuren

Es gibt 6 Arten von Figuren: den König, die Dame, den Turm, den Läufer, den Springer und den Bauern. Sehen wir sie uns im Einzelnen an:

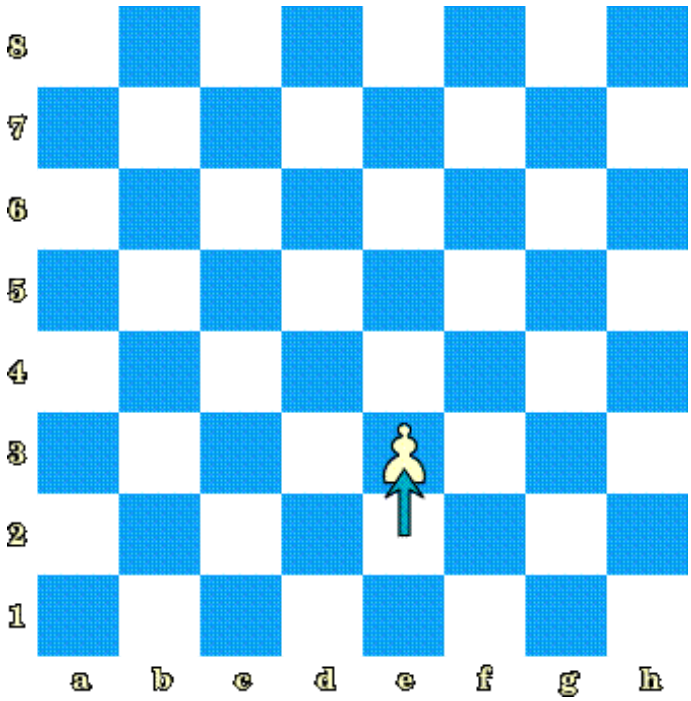
a) Der Bauer - Der Bauer ist die schwächste Figur: Üblicherweise wird ihm der Wert 1 zugewiesen. In 2D wird der Bauer so dargestellt:



Diag. 1.6 (2D-Darstellung des Bauern)

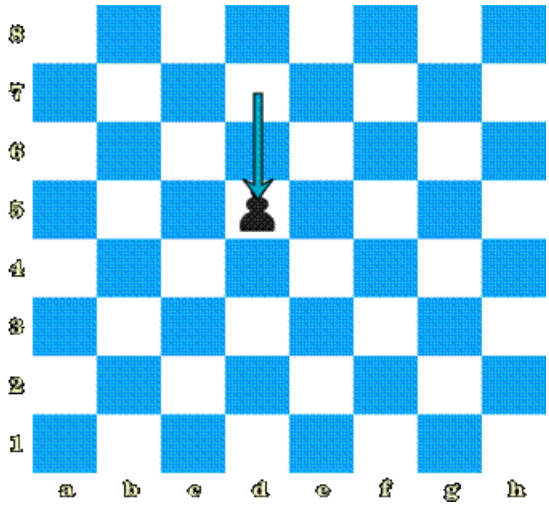
Der Bauer zieht ein Feld geradeaus vorwärts, sofern keine Figur im Weg steht, aber er schlägt ein Feld diagonal vorwärts.

Die folgenden Diagramme zeigen, wie Bauern ziehen:

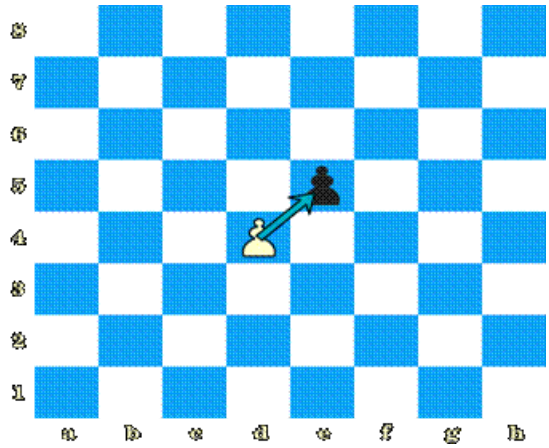


Diag. 1.7 (Der weiße Bauer ist von e2 nach e3 gezogen)

In Diag. 1.7 ist der weiße Bauer von e2 nach e3 gezogen. Ein Bauer, der sich noch nicht bewegt hat, kann statt eines Feldes zwei Felder vorrücken: Das gilt für einen weißen Bauern auf der 2. Reihe oder einen schwarzen Bauern auf der 7. Der Bauer ist die einzige Figur, die **nicht** rückwärts ziehen kann.



Diag. 1.8 (Der schwarze Bauer steht auf seinem Ausgangsfeld, er kann also von d7 nach d5 ziehen)

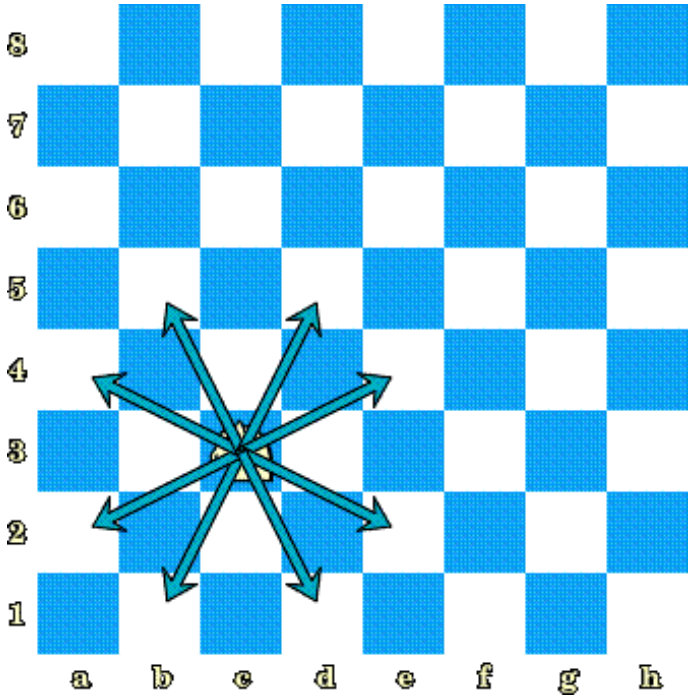


Diag. 1.9 (Bauern schlagen diagonal. Der Bauer d4 kann den Bauern e5 schlagen)

b) Der Springer - Der Springer ist wohl die Figur mit dem kniffligsten Zug. Er ist 3 wert. Er zieht in L-Form, in jede beliebige Richtung, sofern sein Zielfeld nicht von einer eigenen Figur besetzt ist. Steht dort eine gegnerische Figur, schlägt der Springer sie. Sein Zug lässt sich so beschreiben: ein Feld in die eine Richtung und dann 2 Felder im rechten Winkel dazu, oder umgekehrt. Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren hinwegspringen kann. Das nächste Diagramm zeigt alle Felder, die ein Springer auf c3 erreichen kann. In 2D wird er so dargestellt:



Diag. 1.10 (2D-Darstellung des Springers)



Diag. 1.11 (Alle Felder, auf die ein Springer auf c3 springen kann)

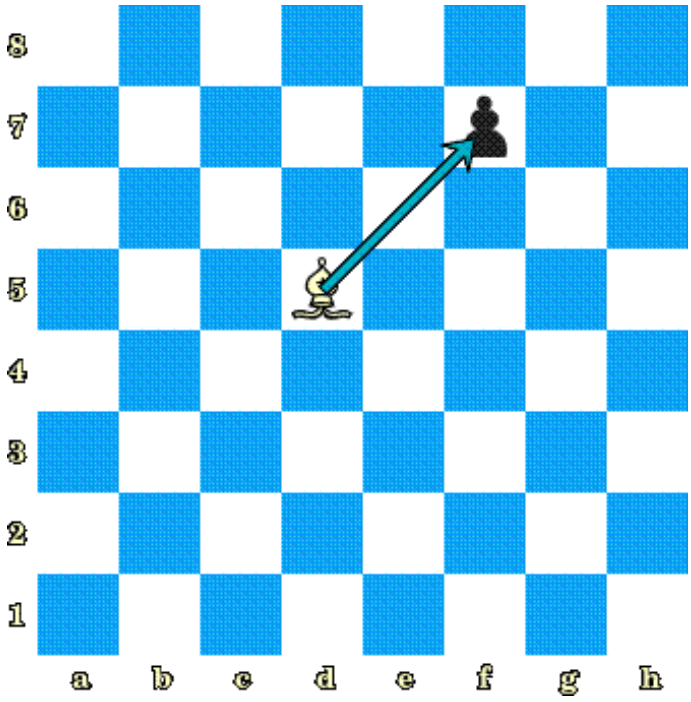
c) Der Läufer - Der Läufer zieht diagonal, in jede beliebige Richtung, solange ihm keine eigene Figur den Weg versperrt. Steht eine gegnerische Figur in seinem Weg, kann er sie schlagen. In Schachbüchern wird der Läufer so dargestellt:



Diag. 1.12 (Der Läufer)

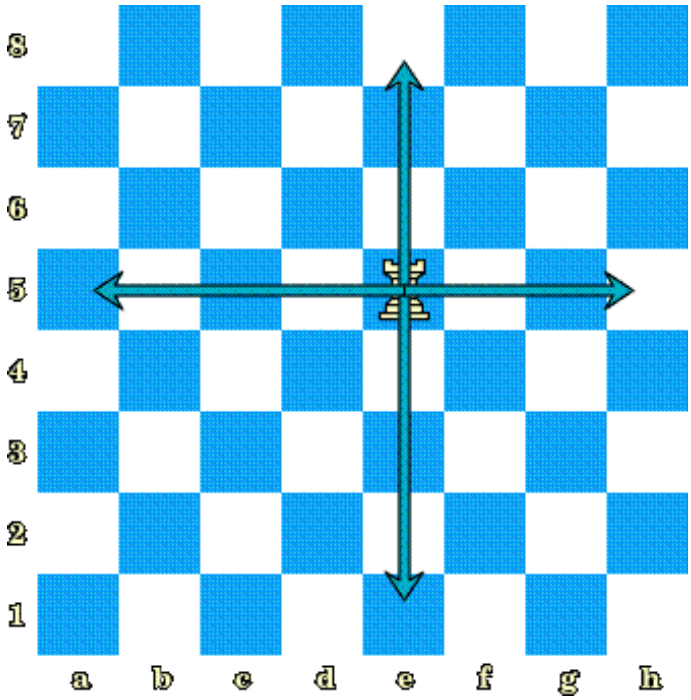
Erinnern Sie sich, dass alle Felder einer Diagonale dieselbe Farbe haben? Ein Läufer bleibt also die ganze Partie über auf Feldern einer einzigen Farbe. Seine Stärke ist gleich der des Springers: Auch er ist also 3 wert.

Läufer und Springer heißen Leichtfiguren.



Diag. 1.13 (Der Läufer d5 kann den Bauern f7 schlagen)

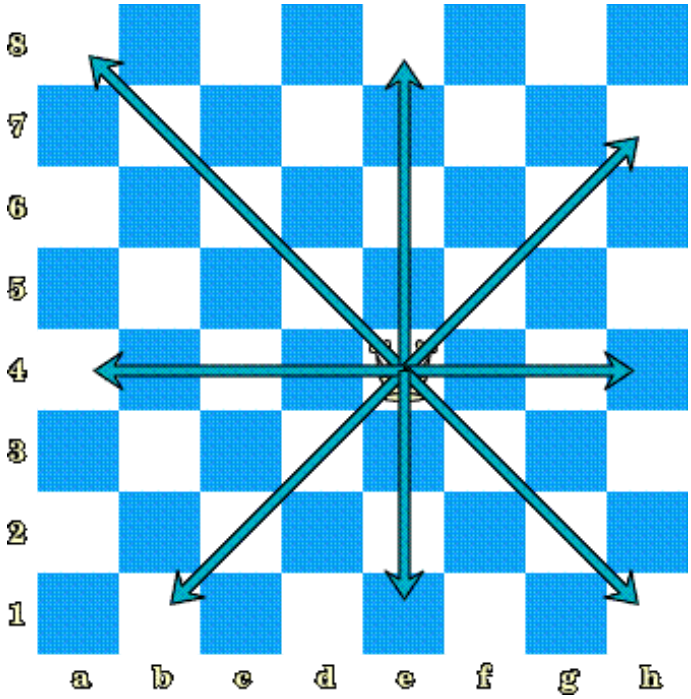
d) Der Turm - Der Turm zieht geradlinig, waagerecht oder senkrecht, in alle Richtungen, solange ihm keine eigene Figur den Weg versperrt. Steht eine gegnerische Figur in seinem Weg, kann er sie schlagen. Wegen der vielen Felder, die er beherrscht, ist der Turm **5** wert.



Diag. 1.14 (Alle Felder in Reichweite des Turms e5)

e) Die Dame - Ihre Majestät ist die stärkste Figur auf dem Brett. Sie vereint die Züge von Läufer und Turm: Sie zieht diagonal, waagerecht oder senkrecht, in jede beliebige Richtung, solange keine Figur auf ihrem Weg steht. Eine gegnerische Figur auf ihrem Weg kann natürlich geschlagen werden. Dank ihrer enormen Reichweite ist die Dame **9** wert.

Dame und Turm sind die **Schwerfiguren**. Das nächste Diagramm zeigt die Felder, die die Dame von e4 aus erreichen kann.



Diag. 1.15 (Die Dame auf e4 kann auf alle Felder ziehen, die von den Pfeilen durchquert werden)

In Schachbüchern wird die Dame so dargestellt:



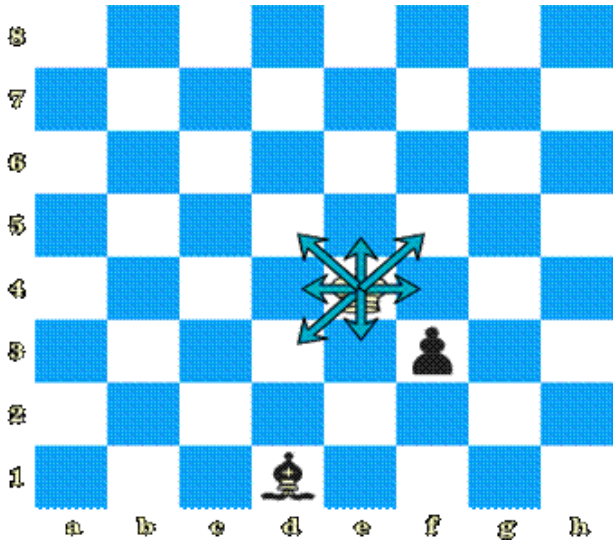
Diag. 1.16 (2D-Darstellung der Dame)

f) Der König - Der König ist die wichtigste Figur im Spiel. Alle Züge, Fallen und Taktiken zielen darauf, den gegnerischen König mattzusetzen. Egal, wie viele Figuren noch auf dem Brett stehen: Ist der König mattgesetzt, endet die Partie sofort. Man muss also den eigenen König schützen und zugleich den des Gegners jagen.

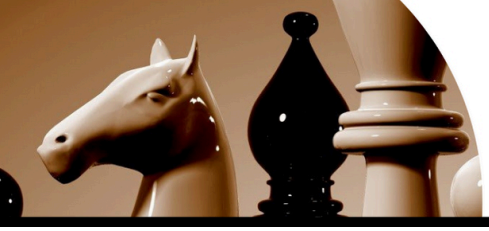
Der König zieht ein Feld in jede beliebige Richtung, solange dieses Feld nicht von einer eigenen Figur besetzt ist. Er kann eine gegnerische Figur schlagen, aber nur, wenn sein Zielfeld nicht von einer anderen gegnerischen Figur angegriffen wird. Dem König wird kein Wert zugewiesen, denn er ist **unschätzbar**. In Schachbüchern wird der König so dargestellt:



Diag. 1.17 (Der König)



Diag. 1.18 (Der König kann auf alle angezeigten Felder ziehen. Den Bauern f3 darf er dagegen nicht schlagen, denn dieses Feld wird vom schwarzen Läufer d1 gedeckt)



Man sagt, die Partie sei zu Ende, wenn ein König mattgesetzt ist, aber der König wird nicht wirklich geschlagen: Er sitzt so in der Falle, dass er unweigerlich geschlagen würde, wenn die Partie weiterginge. Darauf kommen wir noch zurück.

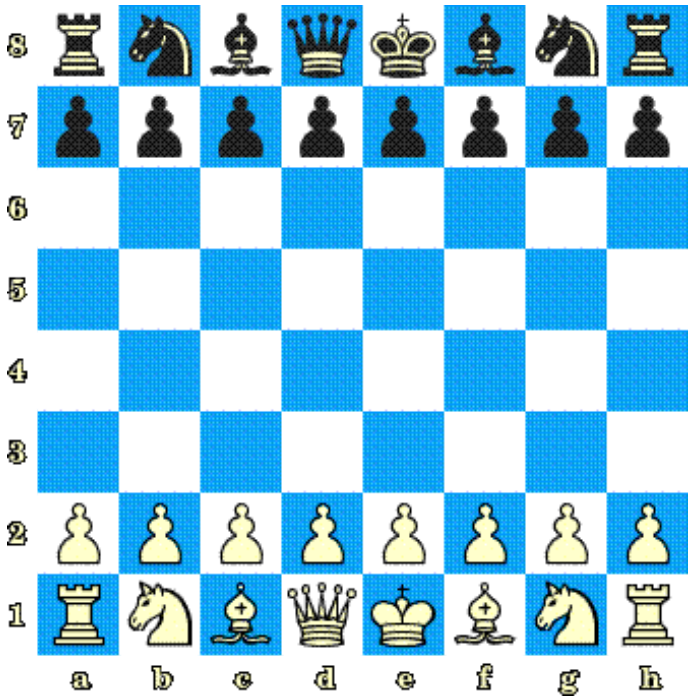
Damit haben wir die Grundlagen von Brett und Figuren behandelt. Wir können nun verstehen, was ein Spieler meint, wenn er zum Beispiel sagt: „*Ich habe meinen Läufer nach f7 gespielt*“. Im nächsten Kapitel lernen wir die Regeln dieses wunderbaren Spiels kennen, um das Schach als Ganzes besser zu verstehen.

2. Die Regeln

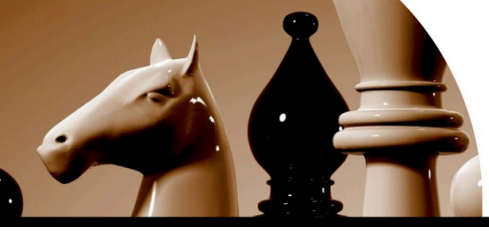
Jede Sportart hat einen Verband, der die Regeln aufstellt und über ihre Einhaltung wacht. Beim Fußball ist es die FIFA; im Schach heißt der internationale Verband FIDE. Eine ausführliche Beschreibung der Regeln finden Sie auf seiner Website, www.fide.com, wir beschränken uns aber auf das Wesentliche.

I) Das Brett aufstellen

Zu Beginn einer Partie muss das Brett immer so aufgestellt werden:



Diag. 2.1 (Ausgangsstellung vor Beginn einer Schachpartie)



Auf den meisten Brettern stehen die Koordinaten, und die weißen Figuren stehen immer auf der 1. und 2. Reihe, die schwarzen auf der 7. und 8. Ist das Brett nicht beschriftet, muss es so hingelegt werden, dass das Eckfeld unten links bei jedem Spieler (a1 für Weiß, h8 für Schwarz) ein dunkles Feld ist.

Die Plätze von Dame und König bringen Anfänger oft durcheinander. Merken Sie sich: Die Damen stehen immer auf der **d-Linie**, die Könige immer auf der **e-Linie**.

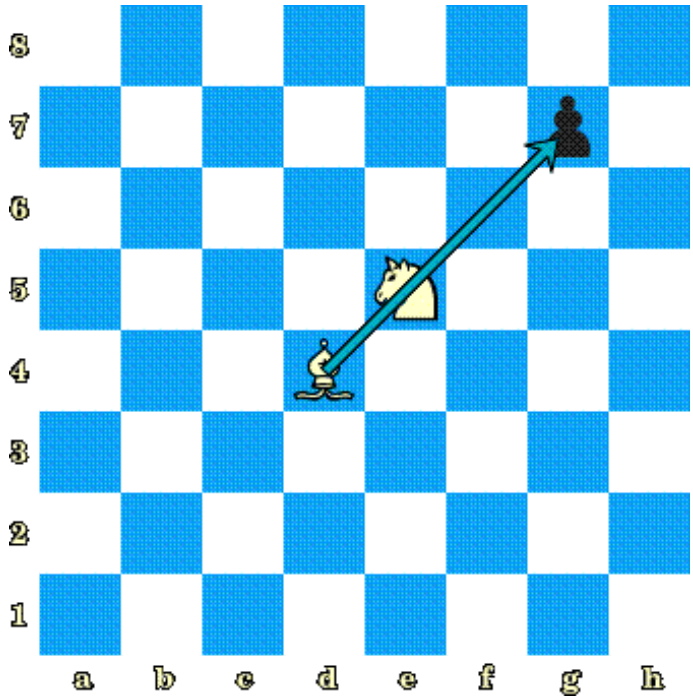
Ist das Brett aufgestellt, macht immer Weiß den ersten Zug, danach sind die Spieler abwechselnd am Zug. Aussetzen ist nicht erlaubt: Wer am Zug ist, muss ziehen.

II) Das Schlagen

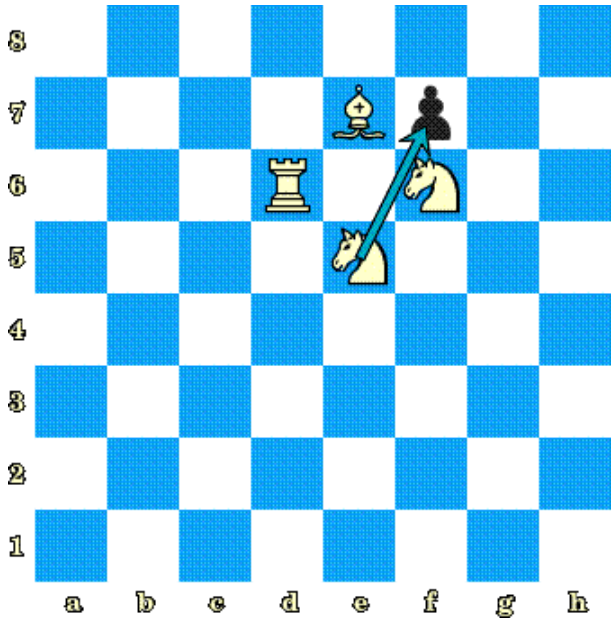
Beim Damespiel schlägt man einen Stein, indem man über ihn hinwegspringt, und nimmt ihn dann vom Brett. Im Schach wird die geschlagene Figur vom Brett genommen, und die schlagende Figur nimmt ihr Feld ein.

Noch ein Unterschied: In den meisten Varianten des Damespiels besteht Schlagzwang, wenn ein Schlag möglich ist. Im Schach ist das Schlagen einer gegnerischen Figur freiwillig, und sehr oft verzichtet ein Spieler darauf, um unangenehme Folgen zu vermeiden.

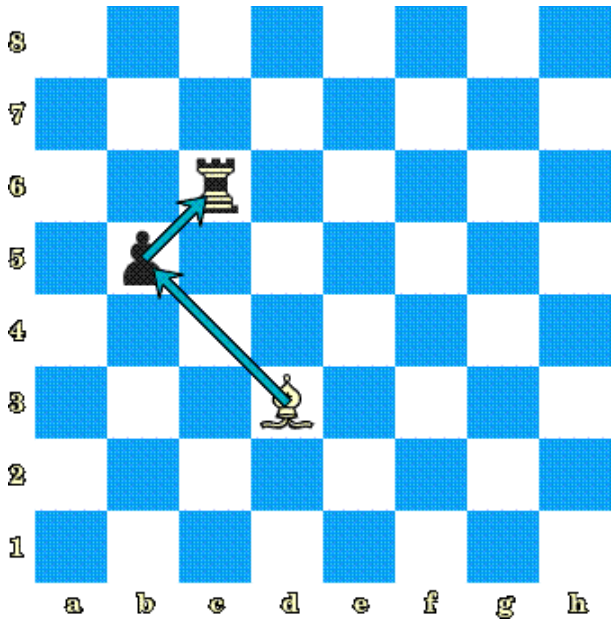
Eine eigene Figur darf man nicht schlagen. Außerdem ist, wie wir bei den Zügen der Figuren gesehen haben, ein Schlag nur möglich, wenn keine Figur zwischen der schlagenden und der geschlagenen Figur steht. Die einzige Figur, die schlagen kann, indem sie über andere Figuren hinwegspringt, ist der Springer. Mehrfachschläge gibt es im Schach nicht: Kann die Figur nach einem ersten Schlag noch eine weitere schlagen, muss sie auf ihren nächsten Zug warten, falls das dann noch möglich ist.



Diag. 2.2 (Der Läufer d4 kann den Bauern g7 nicht schlagen, denn der Springer steht im Weg)



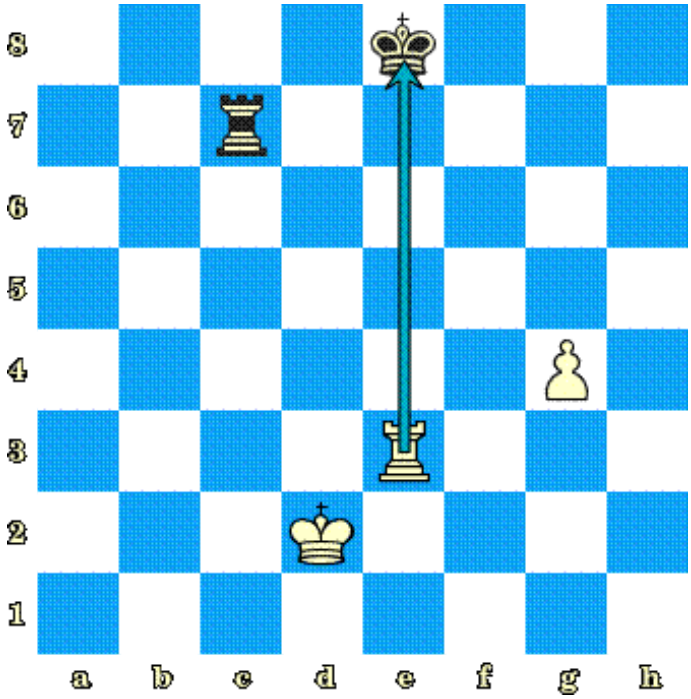
Diag. 2.3 (Obwohl er von Figuren umgeben ist, kann der Springer e5 den Bauern f7 schlagen)



Diag. 2.4 (Nach dem Schlagen des Bauern b5 wird der weiße Läufer den Turm c6 angreifen. Aber Weiß kann nicht zugleich Bauer und Turm nehmen, denn Mehrfachschläge sind verboten)

III) Das Schach

Wenn ein Spieler im Lauf der Partie einen Zug macht, der den gegnerischen König bedroht, sagt er meist „**Schach**“: Der König ist in Gefahr, und die Gegenseite muss reagieren. Man sagt, der angegriffene König steht *im Schach*. „Schach“ anzusagen ist nicht Pflicht.



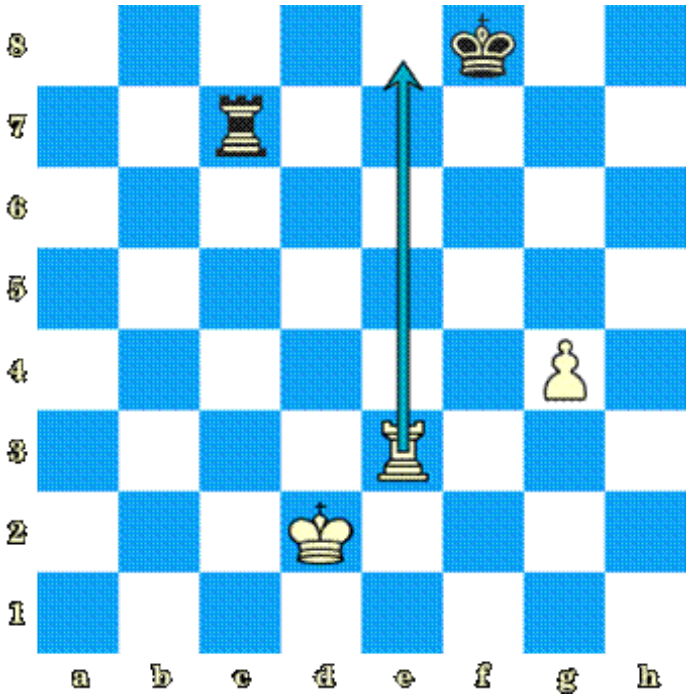
Diag. 2.5 (Der schwarze König steht im Schach)

Steht sein König im Schach, muss ein Spieler dieses Schach aufheben. Es gibt drei Möglichkeiten, ein Schach abzuwehren:

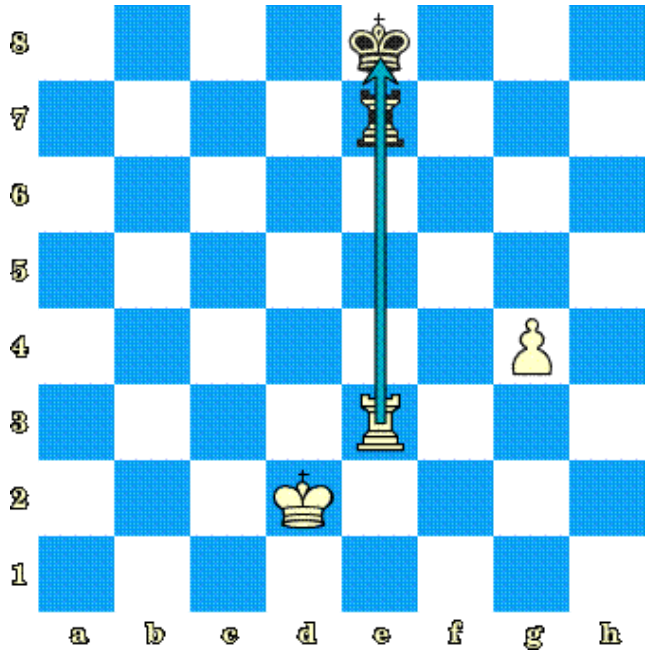
a) Den König ziehen - Der König entgeht dem Schach, indem er auf ein sicheres Feld zieht, das von keiner gegnerischen Figur angegriffen wird.

b) Eine Figur dazwischenstellen - Wenn möglich, stellt sich eine andere Figur zwischen den König und die Figur, die Schach bietet: Der König steht dann nicht mehr auf der Angriffslinie. Beachten Sie, dass ein Schach durch einen Springer so nicht abgewehrt werden kann, da der Springer über andere Figuren hinwegspringt.

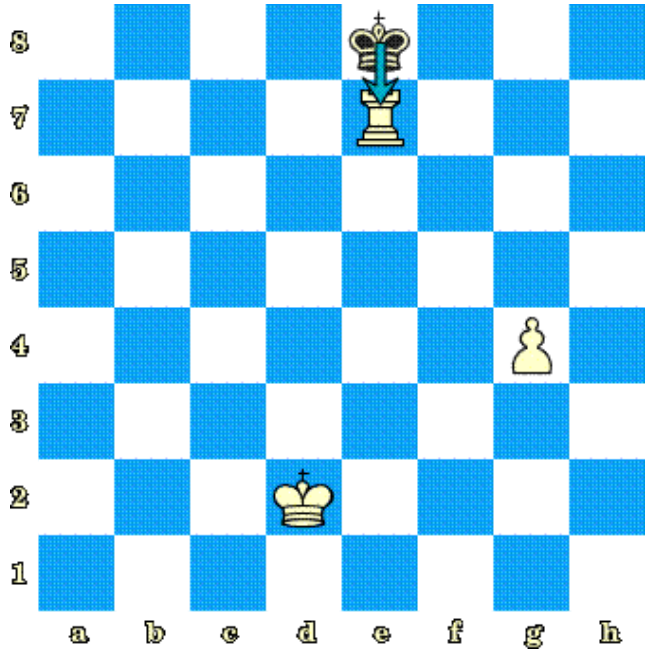
c) Die schachbietende Figur schlagen - Das kann jede Figur, auch der König, sofern er danach nicht im Schach steht.



Diag. 2.6 (Schach abwehren: Der König ist von e8 nach f8 gezogen)



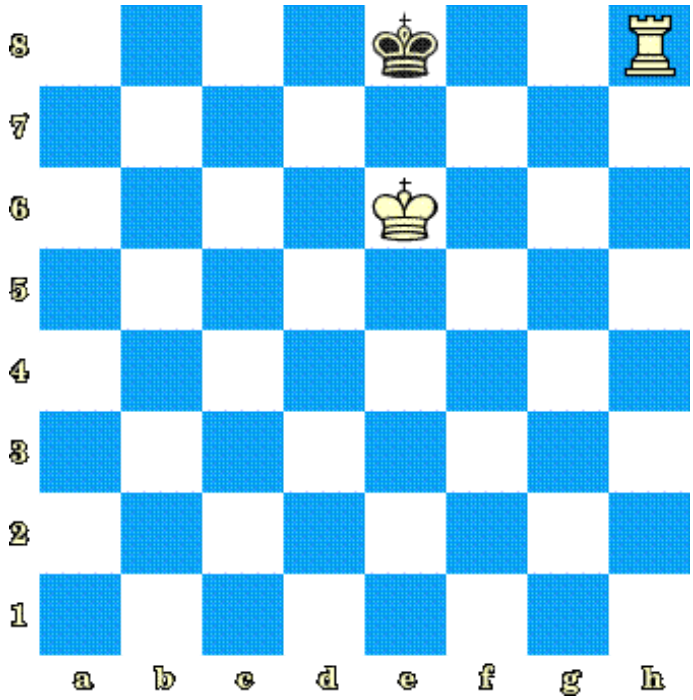
Diag. 2.7 (Dazwischenstellen: Der schwarze Turm zieht nach e7)



Diag. 2.8 (Der König kann den Turm e7 schlagen, denn keine andere weiße Figur greift dieses Feld an)

IV) Schachmatt

Jetzt, da wir das Schach verstehen, sehen wir uns das **Schachmatt** an. Denken Sie daran: Ziel des Spiels ist es, den König zu schlagen. Steht ein König im Schach und kann ihm auf keine der 3 eben gesehenen Arten entgehen, ist er **matt**, und die Partie endet sofort: Seine Seite verliert. Beachten Sie, dass der König nicht wirklich geschlagen wird. Hier ein Beispiel für einen mattgesetzten König:

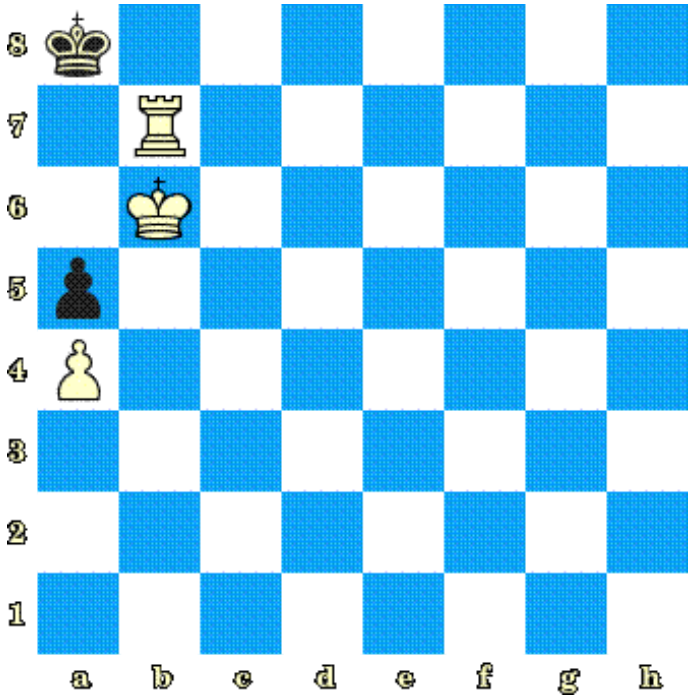


Diag. 2.9 (Der schwarze König ist matt, und Weiß gewinnt die Partie. Beachten Sie, dass alle Felder rund um den König angegriffen werden)

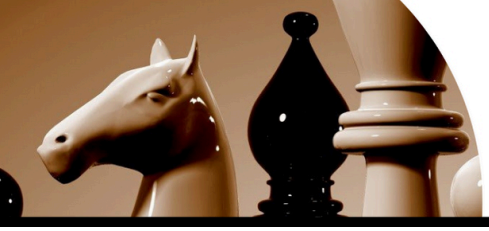
V) Das Patt

Um zu gewinnen, muss der gegnerische König im Schach stehen und ihm nicht entgehen können. Hat die Seite, die am Zug ist, keinen legalen Zug, obwohl ihr König nicht im Schach steht, ist die Partie remis: Das ist das **Patt**. Das Patt ist ein sehr nützliches Rettungsmittel, wenn man im Materialnachteil ist.

In der folgenden Stellung ist Schwarz am Zug. Die Partie endet durch Patt remis, denn Schwarz hat keinen möglichen Zug: Der Bauer ist blockiert, und der König kann nirgendwohin ziehen:



Diag. 2.10 (Ein König im Patt)



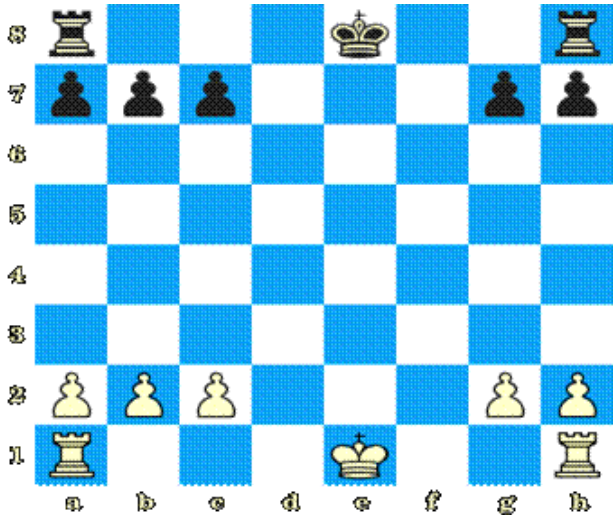
VI) Die Rochade

Sehen wir uns nun die Rochade an. Bei diesem Zug bewegt der Spieler seinen König zwei Felder zur Seite und stellt dann einen Turm direkt neben den König, auf die andere Seite. Sie dient meist dazu, den König in Sicherheit zu bringen. Während einer Partie ist das der einzige Moment, in dem der König mehr als ein Feld weit zieht. Die Rochade ist nicht immer möglich. Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Zwischen dem König und dem betreffenden Turm darf keine Figur stehen.
- Weder dieser König noch dieser Turm dürfen seit Beginn der Partie gezogen haben.
- Der König darf im Moment der Rochade nicht im Schach stehen.
- Der König darf weder über ein angegriffenes Feld ziehen noch auf einem angegriffenen Feld enden.

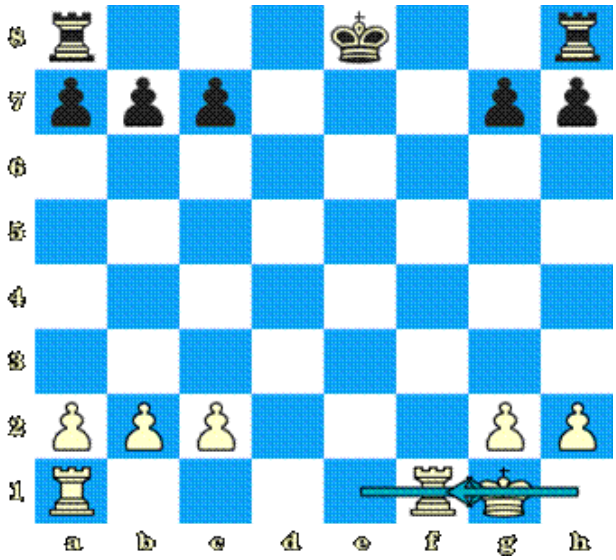
Rochiert der König in Richtung der h-Linie, spricht man von **Rochade am Königsflügel** oder **kurzer Rochade**. Rochiert er in Richtung der a-Linie, spricht man von **Rochade am Damenflügel** oder **langer Rochade**.

Sehen wir uns die Rochade nun in einer echten Stellung an. Im nächsten Diagramm kann Weiß entweder am Königsflügel oder am Damenflügel rochieren:



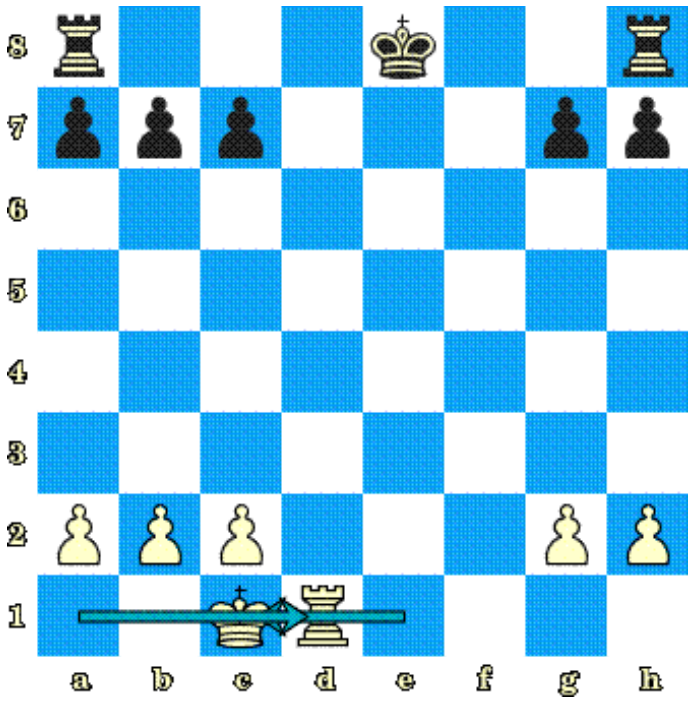
Diag. 2.11 (Der weiße König kann kurz oder lang rochieren)

Nach der kurzen Rochade stehen der weiße König und der Turm in der folgenden Stellung:



Diag. 2.12 (Nach der kurzen Rochade)

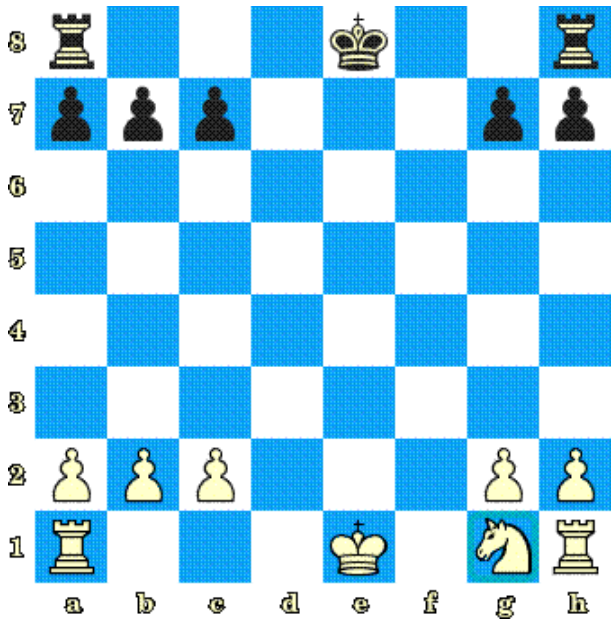
Hätte Weiß lang rochiert, würde der König in der folgenden Stellung stehen:



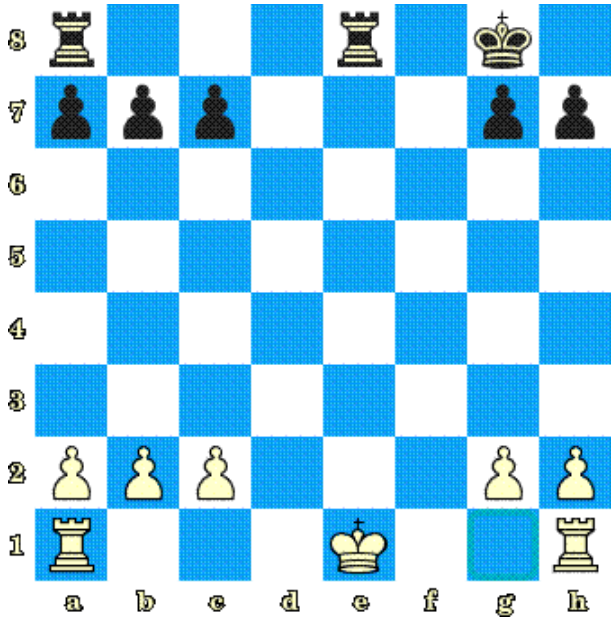
Diag. 2.13 (Die lange Rochade)

In Diag. 2.13 sieht man, dass der Turm 3 Felder gezogen ist, während er bei der kurzen Rochade nur 2 Felder zieht. Der König dagegen zieht immer 2 Felder. Man muss zuerst den König berühren, dann den Turm. Diese Regel gilt auch im Turnier: Berührt man zuerst den Turm, muss man mit dem Turm ziehen, und die Rochade ist nicht mehr erlaubt. Mit dem König zu beginnen vermeidet außerdem jede Verwirrung bei Anfängern.

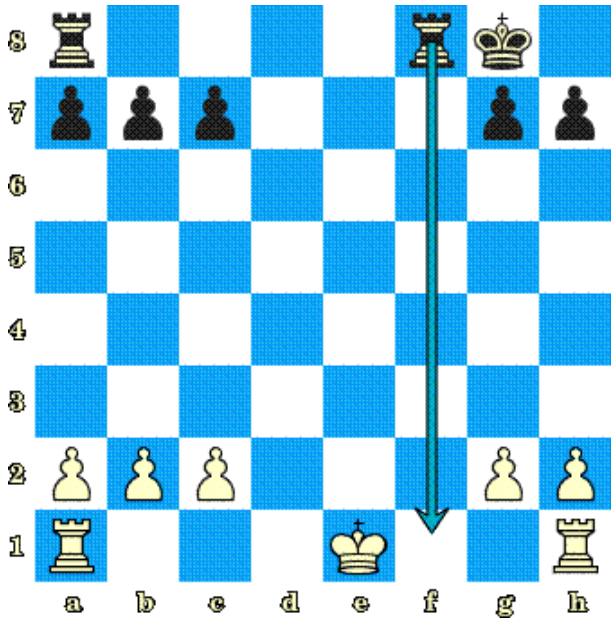
Sehen wir uns nun die Situationen an, in denen die Rochade nicht möglich ist:



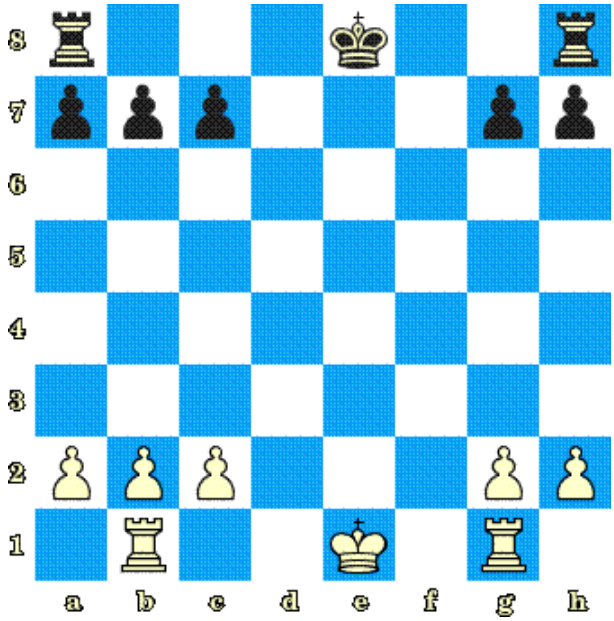
Diag. 2.14 (Die kurze Rochade ist hier für Weiß unmöglich, denn der Springer g1 steht zwischen König und Turm. Die lange Rochade bleibt ihm dagegen möglich)



Diag. 2.15 (Weiß kann überhaupt nicht rochieren, denn sein König steht durch den Turm e8 im Schach)



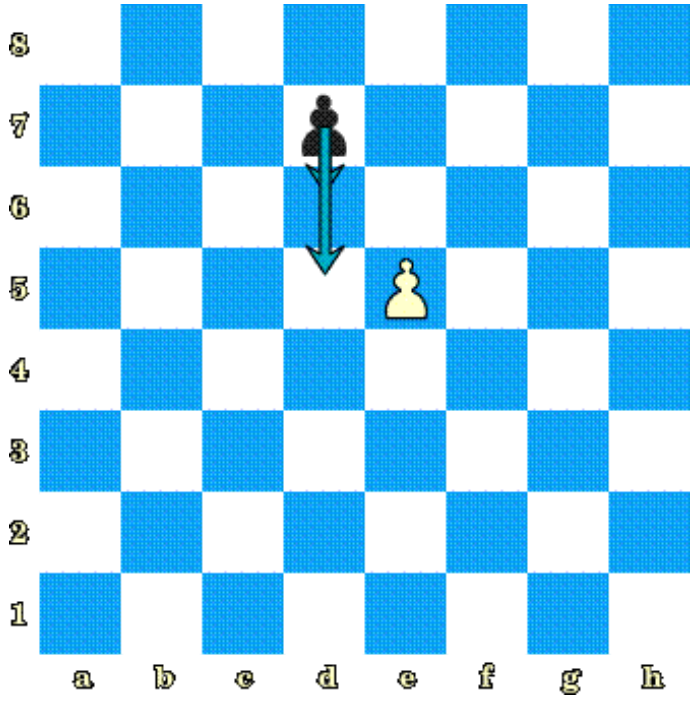
Diag. 2.16 (Weiß kann nicht kurz rochieren, denn der König würde über das Feld f1 ziehen, das vom schwarzen Turm f8 angegriffen wird. Die lange Rochade bleibt dagegen möglich)



Diag. 2.17 (Hier kann Weiß auf keiner Seite rochieren, denn beide Türme, auf b1 und g1, haben sich schon bewegt)

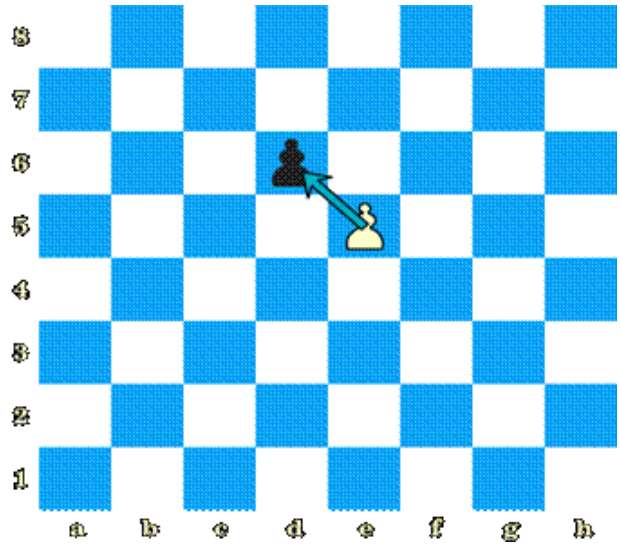
VII) Das Schlagen en passant

Wir haben gesagt, dass der Bauer ein Feld geradeaus zieht und ein Feld diagonal schlägt. Es gibt dennoch eine Ausnahme. Rückt ein gegnerischer Bauer mit einem Zug 2 Felder vor (denken Sie daran: Ein Bauer, der sich noch nicht bewegt hat, kann 2 Felder vorrücken) und landet neben einem unserer Bauern, können wir ihn „en passant“ schlagen: Wir schlagen ihn, als wäre er nur ein Feld vorgerückt. Am besten sieht man es an einem Diagramm. In der folgenden Stellung kann der schwarze Bauer nach d6 oder nach d5 ziehen, da er sich noch nicht bewegt hat:



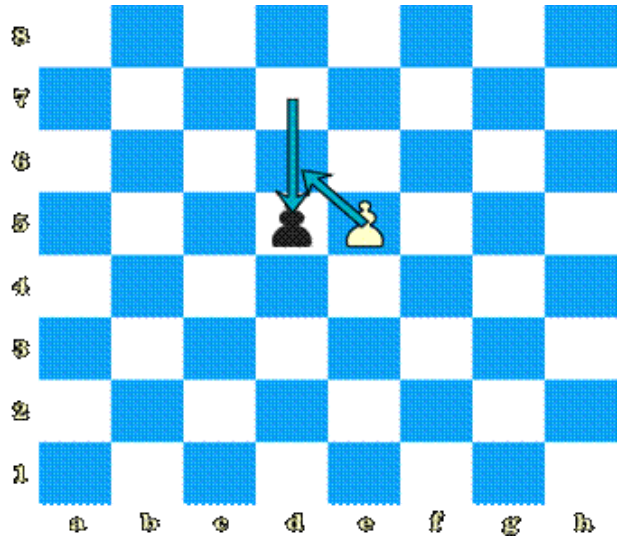
Diag. 2.18 (Der schwarze d-Bauer kann nach d6 oder d5 ziehen)

Zieht der schwarze Bauer nach d6, wissen wir schon, dass wir ihn mit unserem Bauern e5 schlagen können.

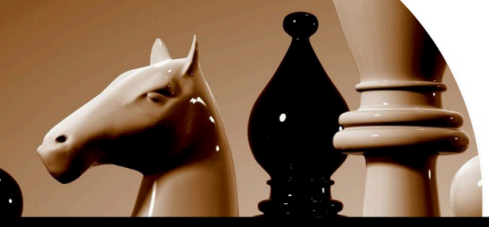


Diag. 2.19 (Weiß kann den schwarzen Bauern schlagen, wenn er nach d6 gezogen ist)

Jetzt kommt die Überraschung! Zieht der Bauer nach d5 statt nach d6, können wir ihn trotzdem **en passant** schlagen.



Diag. 2.20 (Weiß kann den Bauern noch schlagen, als wäre er nur ein Feld vorgerückt: Das ist das Schlagen en passant)



Warum gibt es diese Regel? Wozu dient sie?

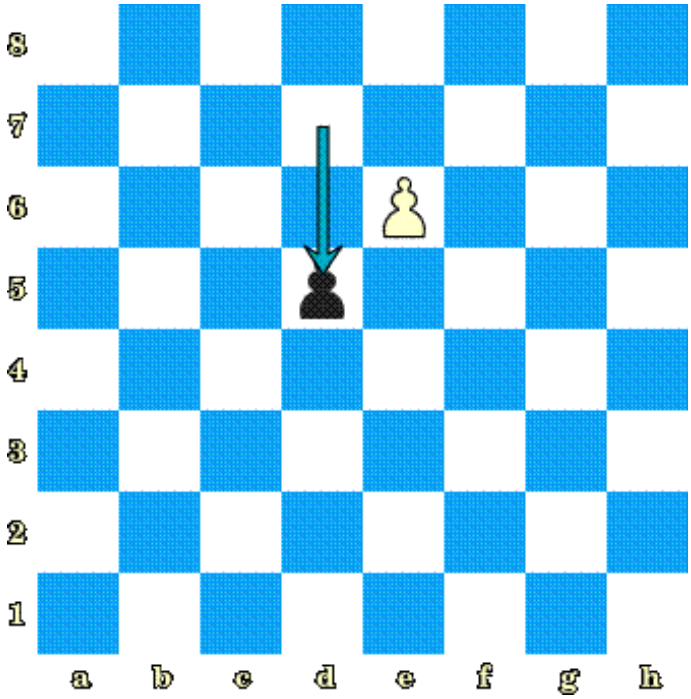
In den Anfängen des Schachs zogen die Bauern immer nur ein Feld, ob sie sich schon bewegt hatten oder nicht. Mit der Zeit wurde der Doppelschritt eingeführt: Ein Bauer, der sich noch nicht bewegt hatte, durfte nun 2 Felder vorrücken. Das Schlagen en passant kam danach, damit sich ein Bauer nicht durch den Doppelschritt dem Schlagen entziehen kann. Kurz gesagt, es gleicht den Doppelschritt der Bauern aus.

Das Schlagen en passant ist allerdings nur erlaubt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind:

- Der Schlag muss sofort erfolgen: Er wird im Zug gespielt, der auf den Doppelschritt des gegnerischen Bauern folgt. Spielt man ihn nicht gleich, kann man diesen Bauern nicht mehr en passant schlagen.
- Die schlagende und die geschlagene Figur müssen beide Bauern sein. Andere Figuren nehmen an einem Schlag en passant nicht teil.

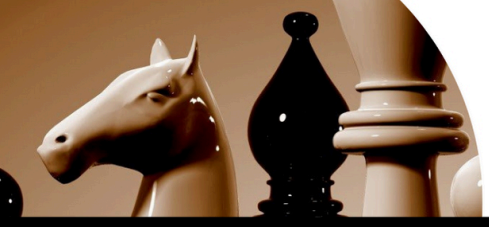
Hinweis: Um en passant zu schlagen, muss Ihr Bauer auf der 5. Reihe stehen, wenn Sie Weiß spielen (auf der 4., wenn Sie Schwarz spielen). Das sorgt oft für Verwirrung, ist aber an einem Diagramm ganz einfach.

Im folgenden Diagramm kann Weiß nicht en passant schlagen, obwohl der schwarze Bauer 2 Felder vorgerückt ist:



Diag. 2.21 (Der weiße Bauer e6, zu weit vorgerückt, kann nicht en passant schlagen)

Umwandlung: Ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht (die 8. für Weiß, die 1. für Schwarz), muss sofort nach Wahl des Spielers durch eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer seiner Farbe ersetzt werden, auch wenn man schon eine Dame hat. Fast immer wählt man eine Dame, die stärkste Figur.



VIII) Die Notation

In der Wissenschaft verwendet man einheitliche Einheiten und Begriffe, damit sich alle Wissenschaftler überall auf der Welt verstehen. Ebenso hat das Schach eine einheitliche Notation, um die Züge einer Partie festzuhalten. Beginnen wir mit den Figuren.

In Schachbüchern werden die Figuren mit den folgenden Buchstaben bezeichnet:

Bauer - (kein Buchstabe)

Läufer - **L**

Springer - **S**

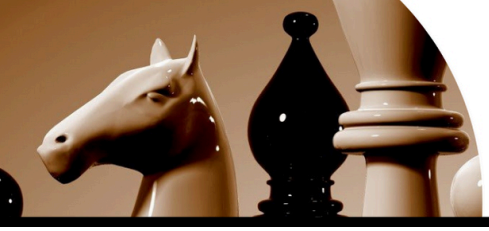
Turm - **T**

Dame - **D**

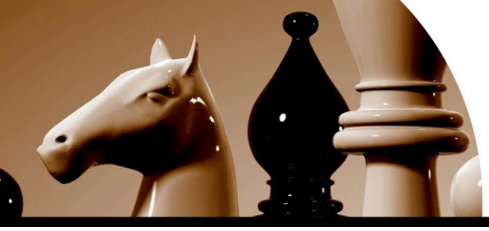
König - **K**

So werden die Züge einer Partie notiert:

- Der **Zug** einer Figur wird notiert, indem man zuerst die Figur und dann das Feld angibt, auf das sie zieht. Ein Läufer, der von c1 nach h6 zieht, wird zum Beispiel als **Lh6** notiert. Bei einem Bauern notiert man nur das Zielfeld: Ein Bauer, der von d2 nach d4 zieht, wird einfach als **d4** notiert.



- Der **Schlag** wird notiert, indem man zuerst die Figur schreibt, **die schlägt**, dann ein „**x**“ und dann das Feld, auf dem sie landet. Schlägt zum Beispiel ein Turm auf a1 einen Bauern auf a4, schreibt man **Txa4**. Schlägt ein Bauer, schreibt man statt der Figur seine Ausgangslinie: Ein Bauer c4, der einen Springer auf d5 schlägt, wird als **cxd5** notiert.
- Die **Rochade** - Die kurze Rochade wird als O-O notiert und die lange als O-O-O.
- **Schach -** Ein Schach wird mit einem Pluszeichen hinter dem Zug notiert. Ein Turm, der nach e8 zieht und einem König auf e1 Schach bietet, wird **Te8+** notiert. Das Matt wird **#** notiert.



IX) Eine Partie spielen

Während einer Partie müssen bestimmte Regeln eingehalten werden. Die vollständige Liste finden Sie auf der Website https://handbook.fide.com/. Hier die grundlegenden Regeln für das Spiel auf dem Brett:

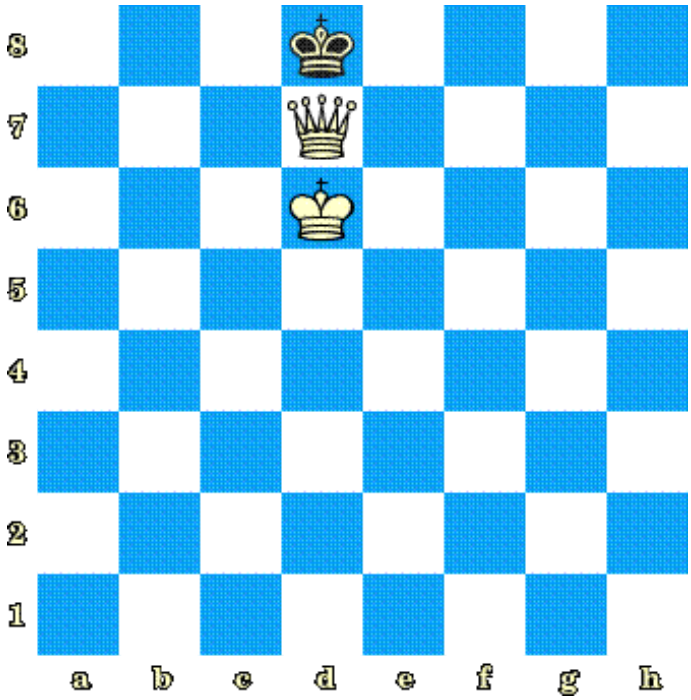
1. Weiß macht immer den ersten Zug. Viele der von Weiß gewählten Anfänge heißen „Eröffnung“ oder „Gambit“, die von Schwarz oft „Verteidigung“.
2. Man darf nicht aussetzen. Jeder Spieler macht seinen Zug und lässt dann den Gegner seinen machen.
3. Berührt – geführt: Berühren Sie eine Figur, müssen Sie mit ihr ziehen, es sei denn, sie hat keinen legalen Zug. Berühren Sie eine gegnerische Figur, müssen Sie sie schlagen, wenn das legal ist. Um eine Figur auf ihrem Feld zurechtzurücken, sagen Sie „J’adoube“ (oder „Ich stelle zurecht“), bevor Sie sie berühren: Das zeigt, dass Sie keinen Zug machen.
4. Nach jedem Zug drückt man die Schachuhr mit der Hand, die die Figur bewegt hat.

3. Die Grundmatts

Sehen wir nun, wie man den gegnerischen König mattsetzt. Bei allen Grundmatts drängt man den gegnerischen König zuerst an den Rand des Brettes und setzt ihn dann matt.

I) König und Dame gegen König

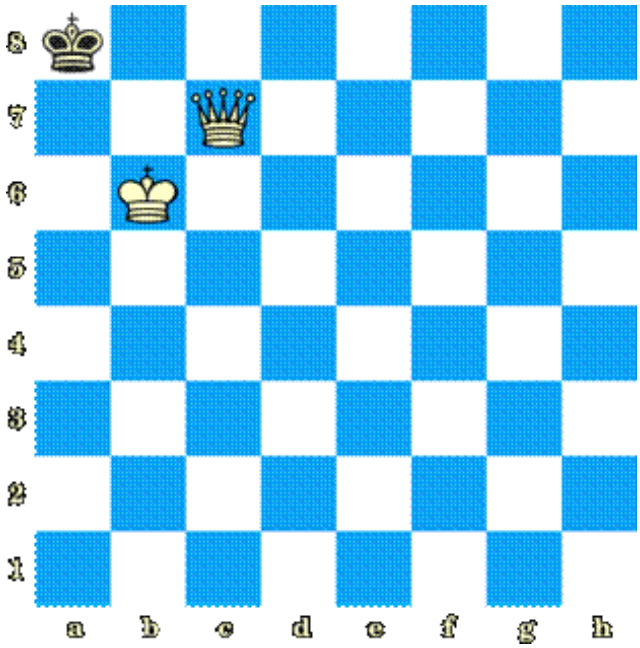
In diesem Fall ist die Endstellung die folgende:



Diag. 3.1 (Ein mattgesetzter schwarzer König)

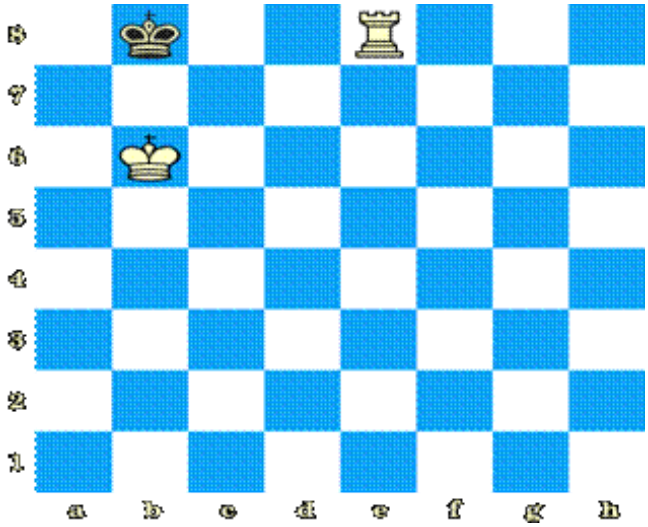
Mit König und Dame drängt man den gegnerischen König nach und nach zur a-Linie, zur h-Linie, zur ersten oder zur achten Reihe, bevor man ihn mattsetzt. Hüten Sie sich dabei aber davor, ein Patt herbeizuführen.

Das nächste Diagramm zeigt das Patt, das man vermeiden muss:



Diag. 3.2 (Ein König im Patt)

II) König und Turm gegen König

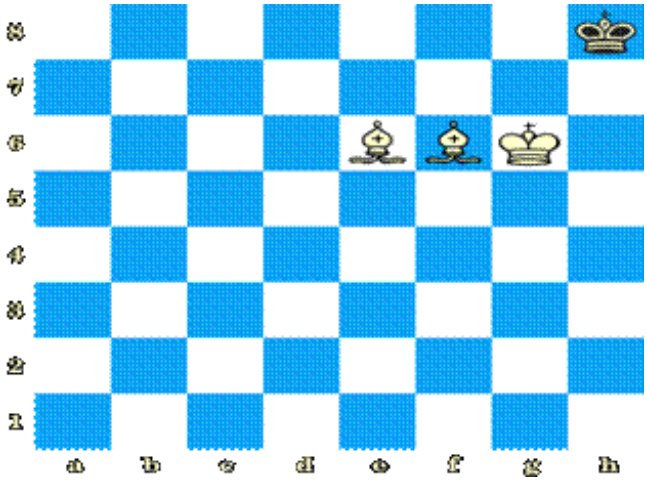


Diag. 3.3 (König und Turm gegen König: Schachmatt)

Diag. 3.3 zeigt die Endstellung. Wie bei König und Dame besteht die Strategie darin, den gegnerischen König an einen der vier Ränder zu drängen und ihn dann mattzusetzen.

III) König und zwei Läufer gegen König

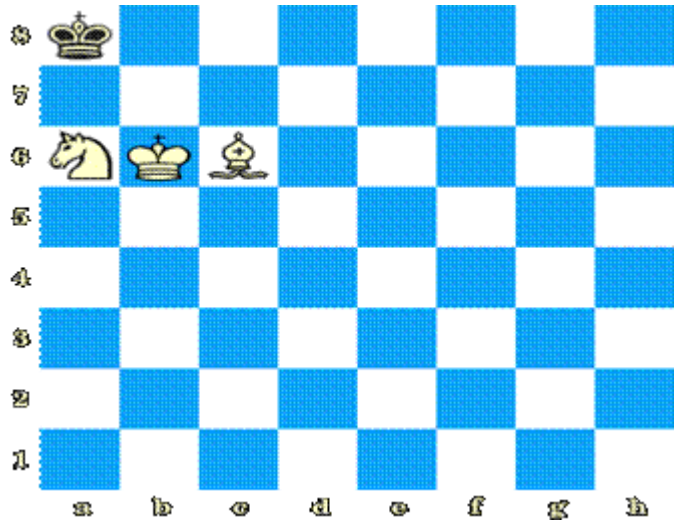
Die Endstellung ist die folgende:



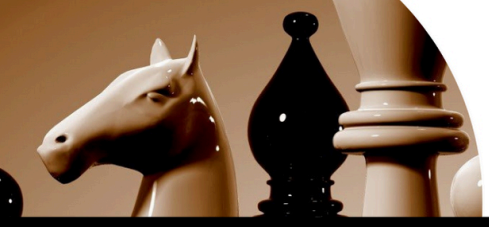
Diag. 3.4 (König und 2 Läufer gegen König: Schachmatt)

IV) König, Läufer und Springer gegen König

Dieses Matt ist für Anfänger wohl das schwierigste, aber die Idee, den gegnerischen König zurückzudrängen, bleibt dieselbe:



Diag. 3.5 (König, Läufer und Springer gegen König: Schachmatt)



V) Unmögliche Matts

Die folgenden Figuren reichen nicht aus, um gegen einen einzelnen König das Matt zu erzwingen. In den ersten beiden Fällen ist die Partie sofort remis (unzureichendes Material):

- Nur König und Läufer: Matt unmöglich, Remis.
- Nur König und Springer: Matt unmöglich, Remis.
- König und 2 Springer: Das Matt lässt sich nicht erzwingen, wenn sich der einzelne König gut verteidigt.

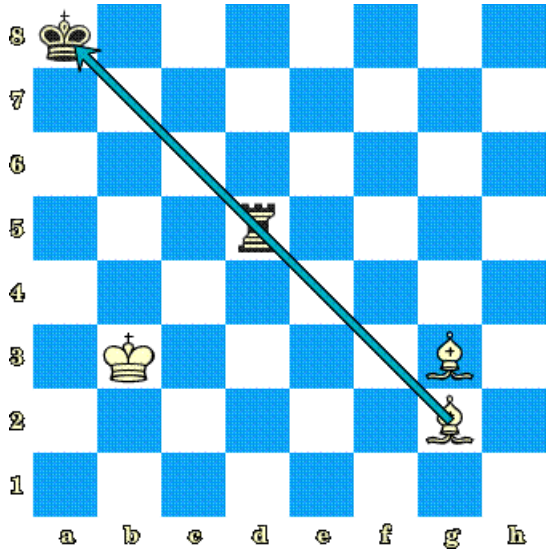
Am besten versteht man, warum diese Matts unmöglich sind, wenn man sie auf dem Brett ausprobiert.

4. Die Taktik im Schach

Im Schach ist eine Taktik eine erzwungene Zugfolge, die Material gewinnt oder zum Matt führt. Es ist nützlich, sie gut zu kennen, um sie in einer echten Partie zu erkennen. Hier die wichtigsten Taktiken:

I) Die Fesselung

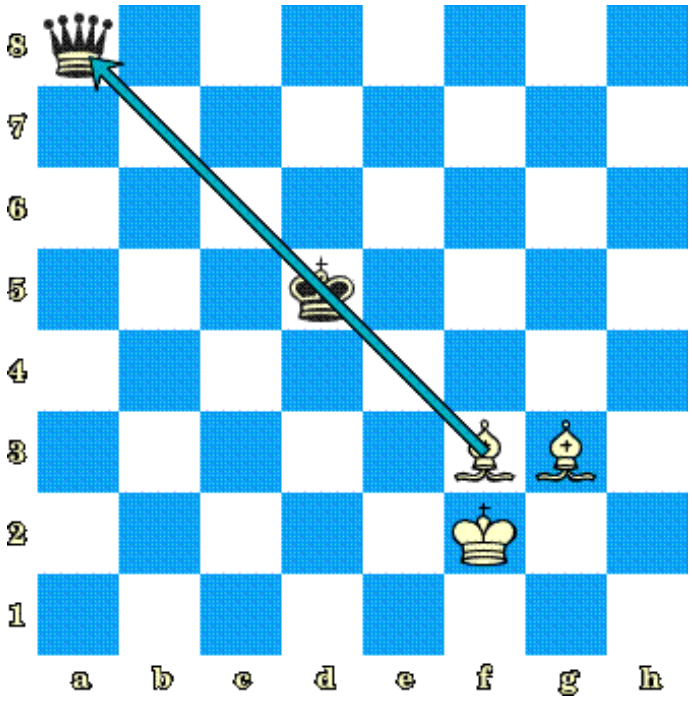
Eine Fesselung ist eine Taktik, bei der eine Figur auf derselben Linie steht wie eine wertvolle Figur hinter ihr: Sie kann sich nicht bewegen, ohne dass diese Figur verloren geht. Ist die wertvolle Figur der König, darf die gefesselte Figur die Linie nicht verlassen, denn sonst stünde der König im Schach. In diesem Diagramm ist der Turm durch den weißen Läufer am König gefesselt:



Diag. 4.1 (Der Turm d5 ist durch den Läufer g2 am König a8 gefesselt)

II) Der Spieß

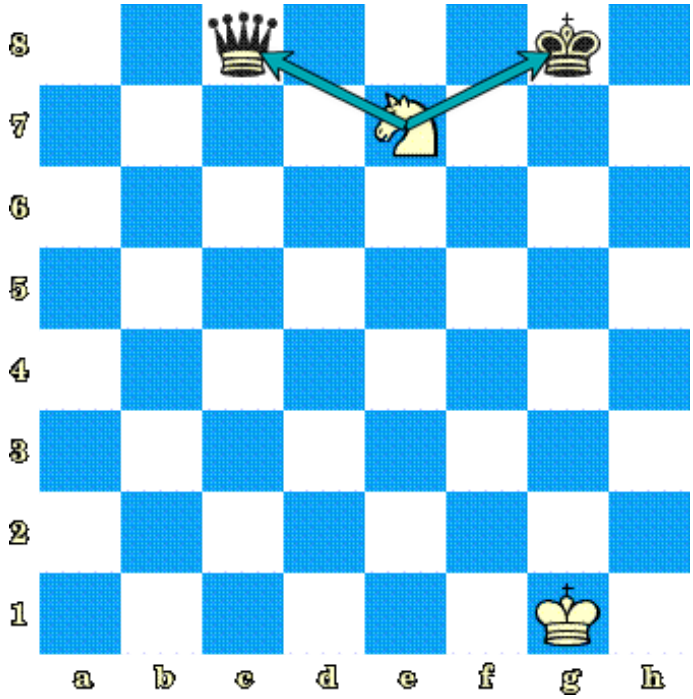
Der Spieß ähnelt der Fesselung, aber die wertvollste Figur steht **vorn**: Sie muss ausweichen und lässt die dahinter stehende schlagen. Hier ein Beispiel:



Diag. 4.2 (Ein Spieß: Der König muss ausweichen, und die Dame a8 geht verloren)

III) Die Gabel

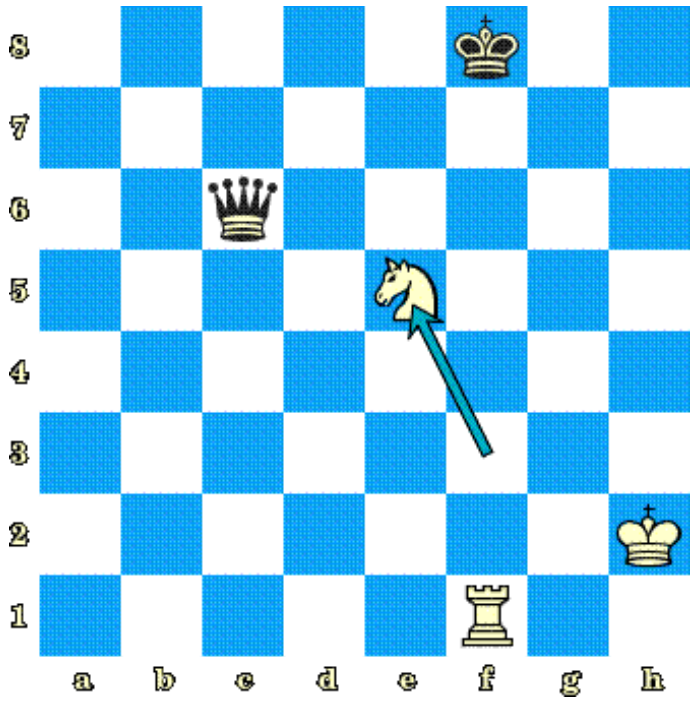
Bei einer Gabel greift eine Figur gleichzeitig 2 gegnerische Figuren an: Der Gegner kann nicht beide verteidigen. Diag. 4.3 zeigt ein Beispiel. Hier greift der Springer zugleich den schwarzen König und die Dame an. Schwarz muss das Schach abwehren: Die Dame geht also im nächsten Zug verloren:



Diag. 4.3 (Eine Gabel: Der Springer e7 greift zugleich den König g8 und die Dame c8 an)

IV) Der Abzugsangriff

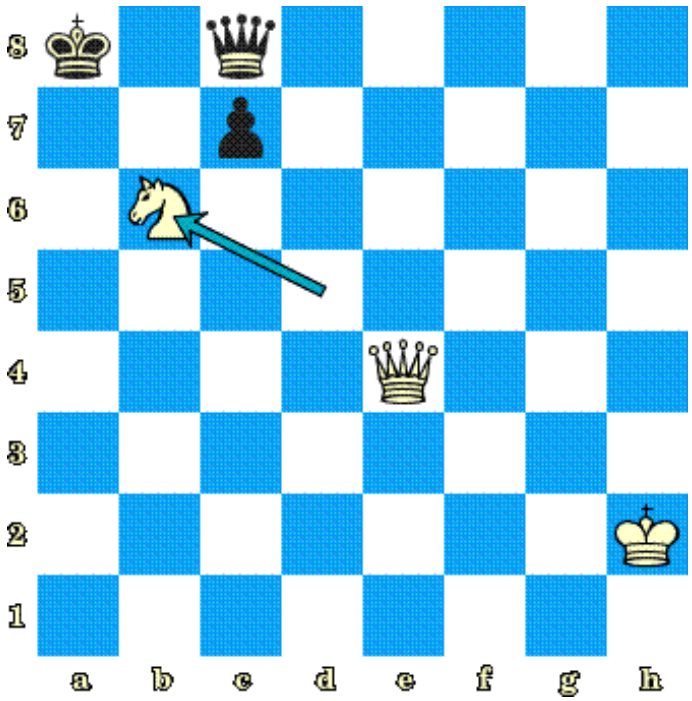
Ein Abzugsangriff ist ein Angriff auf eine gegnerische Figur, der erst sichtbar wird, wenn eine andere Figur die Linie freigegeben hat. Er beruht darauf, dass man nur schwer mit zwei Drohungen zugleich fertig wird. Das folgende Diagramm veranschaulicht es:



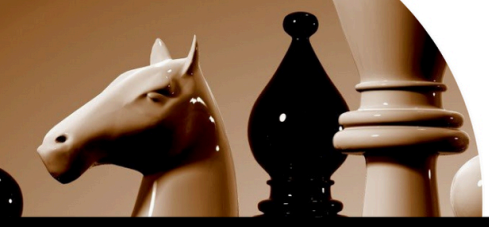
Diag. 4.4 (Der Springer f3 zieht nach e5: Er deckt das Schach des Turms f1 gegen den König f8 auf und greift die Dame c6 an)

V) Das Doppelschach

Hier steht der schwarze König a8 zugleich durch den Springer (von d5 nach b6 gezogen) und durch die Dame e4 im Schach. Beide Schachgebote lassen sich nicht zugleich abwehren: Der König muss ziehen.



Diag. 4.5 (Ein Doppelschach)



5. Die Strategie

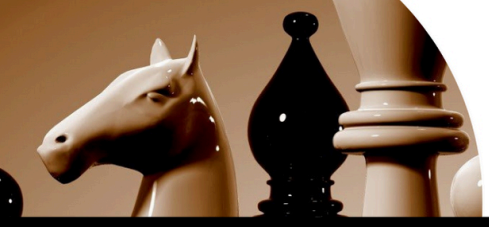
Anders als Taktiken sind Strategien keine Kombinationen, sondern Pläne, Ziele, die man in jeder Phase der Partie verfolgt.

Eine Partie hat 3 Phasen: die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Jede verlangt eine andere Denkweise, aber man muss immer einen konkreten Plan haben.

I) Die Eröffnung

Die Eröffnung umfasst grob die ersten 10 bis 15 Züge, in denen die Spieler ihre Figuren ins Spiel bringen. Hier das Wesentliche:

- Streben Sie eine gute Kontrolle des Zentrums an. Wer das Zentrum hält, kann leicht Angriffe starten und alle seine Figuren gut aufstellen.
- Entwickeln Sie Ihre Figuren. Denken Sie daran, dass man mit nur wenigen Figuren keinen erfolgreichen Angriff führt: Setzen Sie Ihre ganze Armee ein.



- Ziehen Sie nicht zweimal mit derselben Figur. Jedes Mal verlieren Sie ein Tempo, das Sie zur Entwicklung einer anderen Figur nutzen könnten.
- Bringen Sie die Dame nicht zu früh heraus. Sie wird leicht angegriffen, und Sie würden Zeit verlieren, sie in Sicherheit zu bringen.
- Bringen Sie den König in Sicherheit: Rochieren Sie so bald wie möglich.

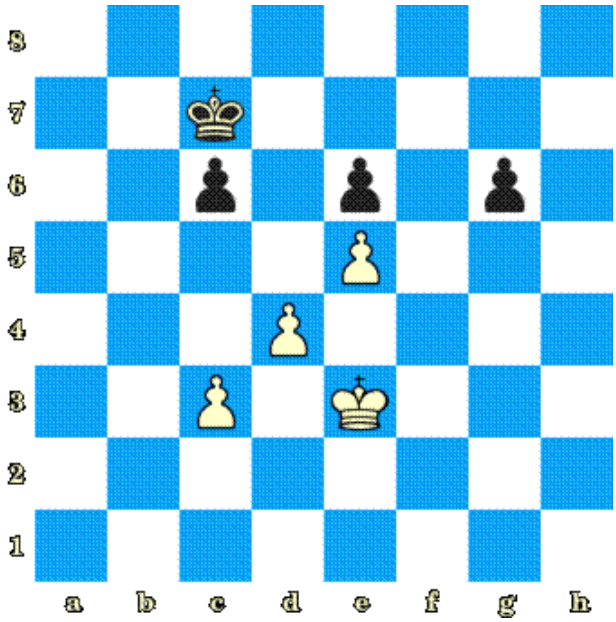
Gegen diese Regeln darf man nur verstoßen, wenn der Gegner einen Fehler macht, den man sofort bestrafen kann.

II) Das Mittelspiel

Das Mittelspiel ist die Phase nach der Eröffnung und vor dem Endspiel. Das Ziel ist in der Regel, den gegnerischen König mattzusetzen oder ein günstiges Endspiel zu erreichen. Einige Grundsätze:

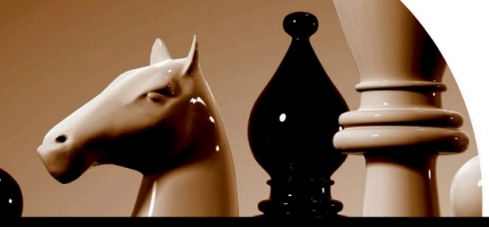
- Verbessern Sie die Stellung Ihrer Figuren. Stellen Sie die Türme auf offene Linien und die Läufer auf aktive Diagonalen. Springer gehören ins Zentrum des Brettes, wo sie viele Felder erreichen.

- Tauschen Sie Ihre Flügelbauern gegen zentrale Bauern des Gegners, denn zentrale Bauern kontrollieren bessere Felder.
- Vermeiden Sie Bauernschwächen, indem Sie Ihre Bauern in einer einzigen Kette halten. Im folgenden Diagramm hat Weiß die bessere Bauernstruktur als Schwarz:



Diag. 5.1 (Weiß hat die bessere Bauernstruktur)

- Wenn Sie im Materialvorteil sind, tauschen Sie Figuren, um das Gegenspiel des Gegners auszuschalten.
- Wenn Sie im Materialnachteil sind, tauschen Sie Bauern. Es ist leichter, um das Remis zu kämpfen, wenn kein gegnerischer Bauer droht, sich in eine Dame zu verwandeln.

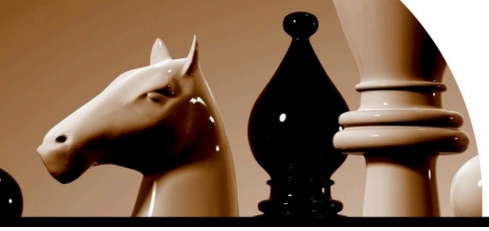


III) Das Endspiel

Das Endspiel ist durch wenige Figuren auf dem Brett gekennzeichnet; die Könige werden aktiv, um den Bauern zu helfen, das Umwandlungsfeld zu erreichen. Es ist eine sehr technische Phase, die vor allem Genauigkeit verlangt.

Einige Tipps für das Endspiel:

- Aktivieren Sie Ihren König. Ein passiv gebliebener König hat schon viele Spieler die Partie gekostet.
- Sind Türme im Spiel, stellen Sie sie hinter die Freibauern.
- Schränken Sie den gegnerischen König so weit wie möglich ein.
- Hat der Gegner einen Läufer, stellen Sie Ihre Bauern am besten auf Felder, die eine andere Farbe haben als die Felder seines Läufers.



Schluss

Wir haben die Grundlagen des Schachspiels kennengelernt. Am Ende dieses Buches sollte ein völliger Anfänger eine Partie ohne Schwierigkeiten spielen können. Haben Sie diese Grundsätze verinnerlicht, können Sie zu fortgeschritteneren Themen übergehen.