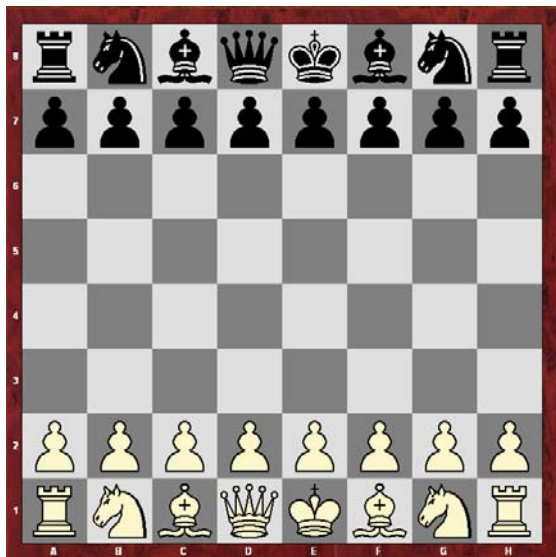


1. Das Schachbrett und die Figuren



- 64 Felder
- Beschriftung von a1 bis h8
(Wichtig für die Notation, Aufschreiben und Nachspielen von Schachpartien)
- Weiß beginnt immer das Spiel
- Die Grundaufstellung ist immer gleich
(Merksatz: weiße Dame auf weißem Feld D1)

Jeder Spieler hat zu Beginn:

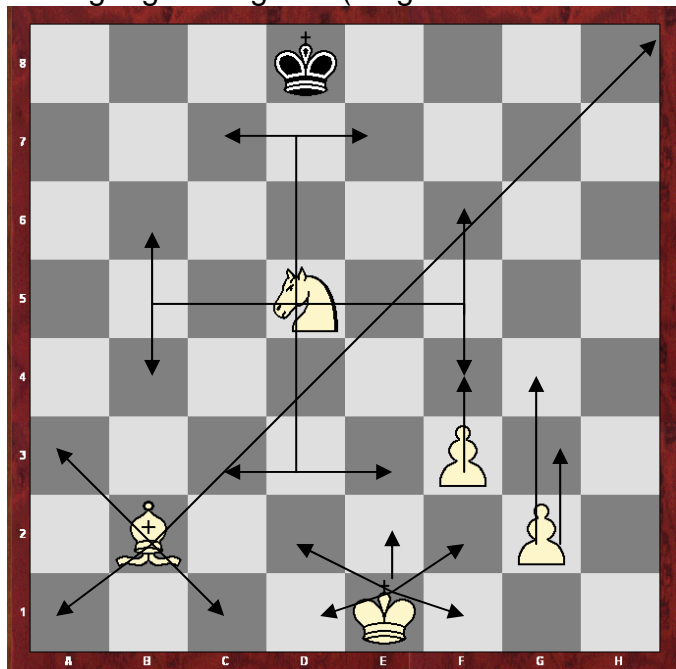
- 1 König
- 1 Dame
- 2 Läufer
- 2 Springer
- 2 Türme
- 8 Bauern

Figurname	Wert ¹	Bewegungsmuster
 König		1 Feld gerade und schräg
 Dame	9	gerade und schräg beliebig weit
 Turm	5	gerade beliebig weit
 Läufer	3	schräg beliebig weit
 Springer	3	2 Felder gerade, danach 1 Feld gerade im rechten Winkel.
 Bauer	1	Normal ein Feld gerade vorwärts, beim jeweils ersten Zug optional auch zwei; schlagen: ein Feld schräg vorwärts

¹ Der Figurenwert ist lediglich ein Richtwert, er hat keine unmittelbare Auswirkung auf das Spiel. Selbst mit einem Bauern kann man schließlich Schachmatt setzen und das ganze Spiel gewinnen.

2. Bewegungsmuster der Figuren (siehe auch Seite 1)

Bewegung der Figuren (mögliche Zielfelder mit Pfeil markiert)

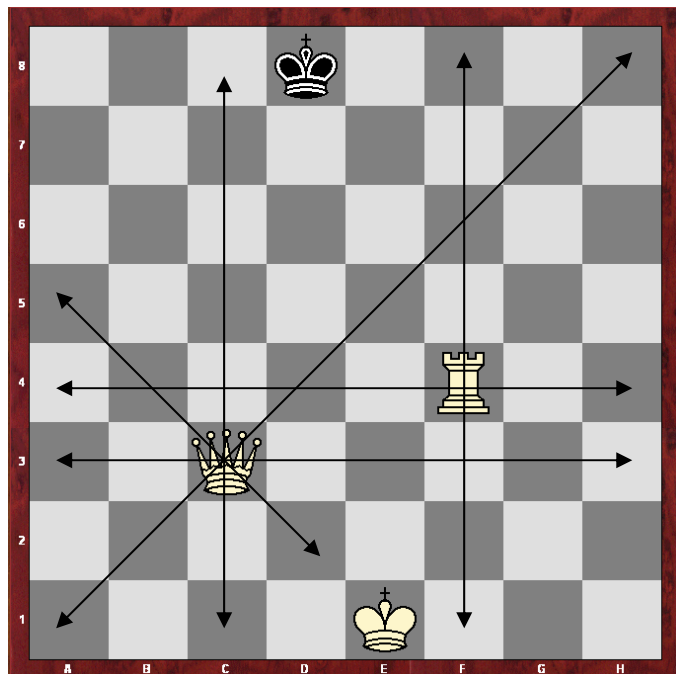


König: nur ein Feld in alle Richtungen

Läufer: Diagonal (schräg) in alle Richtungen ohne Begrenzung

Springer: 2 Felder geradeaus und dann ein Feld links oder rechts

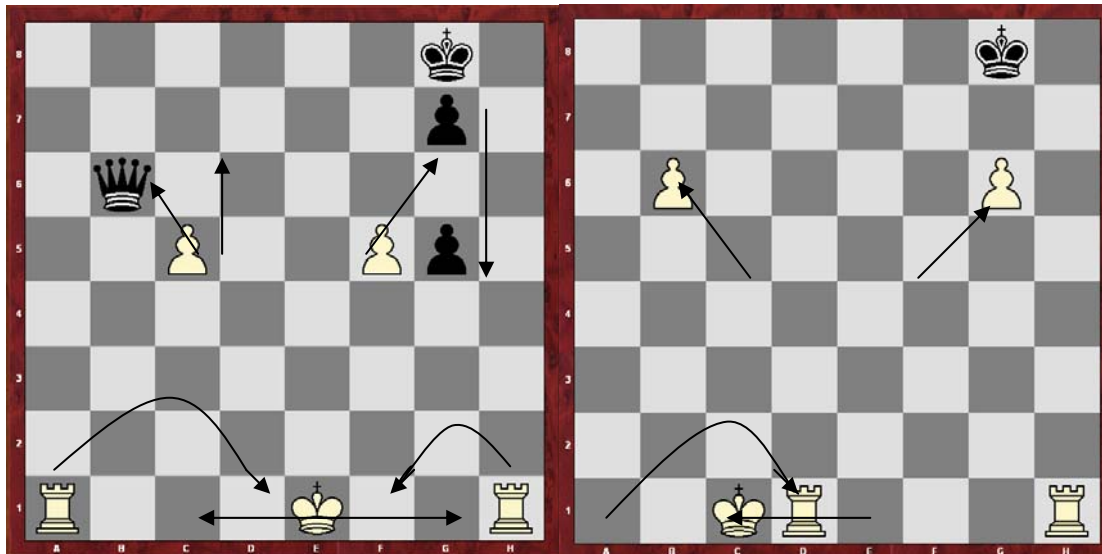
Bauer: nur 1 Feld geradeaus; von der Ausgangsstellung (2- oder 7-Reihe) 1 oder 2 Schritte geradeaus.



Turm: nur Grade ohne Begrenzung

Dame: Grade und Diagonal ohne Begrenzung (wie Läufer und Turm!)

3. Bewegungsmuster – Ausnahmen



Schlagen von Bauern: Ein Bauer kann nur schräg schlagen. Wenn eine Figur grade vor ihm steht, ist er blockiert, er kann dann nur durch Schlagen weiter bewegt werden.

Schlagen „en passant“: Der Bauer schlägt auf der 4- oder 5-Reihe einen Bauern neben sich, indem er wie beim einfachen Schlagen schräg (jedoch an ihm vorbei) zieht. Dies ist nur möglich, wenn der gegnerische Bauer 2-Felder gesetzt wurde, also aus seiner Startposition kommt und nur unmittelbar nach diesem Zug.

Rochade: Der König geht 2-Schritte zur Seite und der Turm wird neben ihn gestellt. Man kann sagen, er überspringt den König und stellt sich neben ihn. Die Rochade ist nur möglich, wenn

1. der König noch nicht gezogen wurde,
2. der beteiligte Turm noch nicht gezogen wurde,
3. zwischen dem König und dem beteiligten Turm keine andere Figur steht,
4. der König über kein Feld ziehen muss, das durch eine feindliche Figur bedroht wird,
5. der König vor und nach Ausführung der Rochade nicht im Schach steht,
6. Turm und König auf derselben Reihe stehen.

Umwandlung eines Bauern

Erreicht ein Bauer die letzte Reihe also die 1. oder 8. Reihe kann er gegen eine beliebige Figur (außer König) eingetauscht werden. Nach Ausführung des Zuges wird der Bauer vom Brett genommen und gegen die gewünschte Figur eingetauscht. Insbesondere wenn nicht mehr viele Figuren auf dem Brett sind (Endspiel), gewinnen die Bauern an Wert. Jeder Bauer ist so gesehen eine potenzielle Dame.

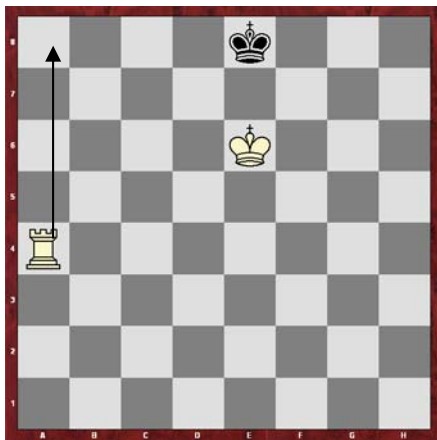
4. Schachmatt, das Ziel des Spiels

Ein Schachmatt (oft auch einfach nur Matt genannt) ist eine Stellung im Schachspiel, bei der ein König im Schach steht, und es keinen regelgerechten Zug gibt, dieses Schachgebot aufzuheben. Mit einem Schachmatt ist die Schachpartie beendet und für den Spieler, dessen König schachmatt gesetzt wurde, verloren.

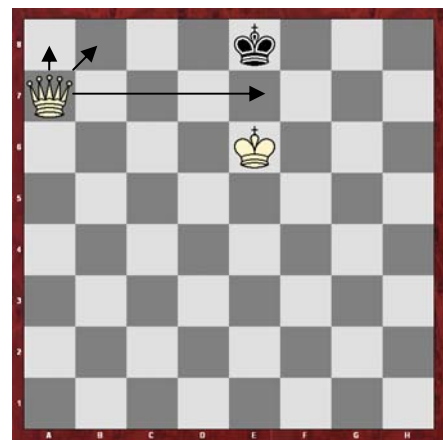
Verhinderung von Matt (König steht im Schach)

- 1) König zieht weg (auf ein freies Feld, das nicht vom Gegner kontrolliert wird)
- 2) Angreifer wird geschlagen
- 3) Eine Figur wird zwischen Angreifer und König gestellt.

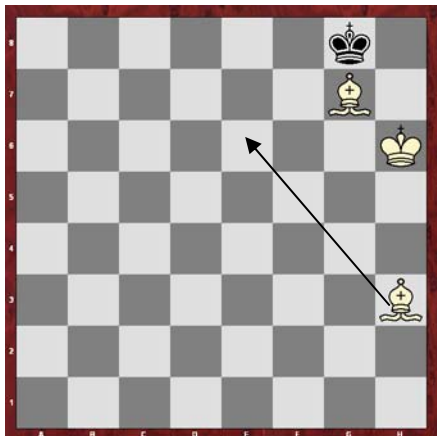
Beispiele, Matt in einem Zug:



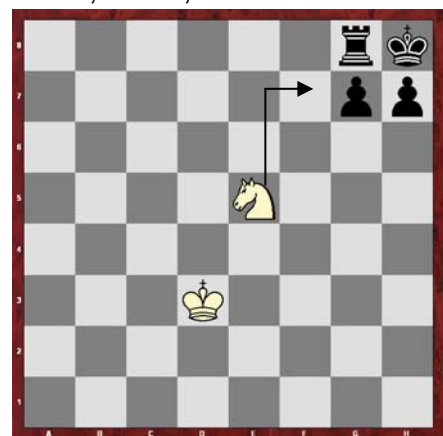
Ta8 #



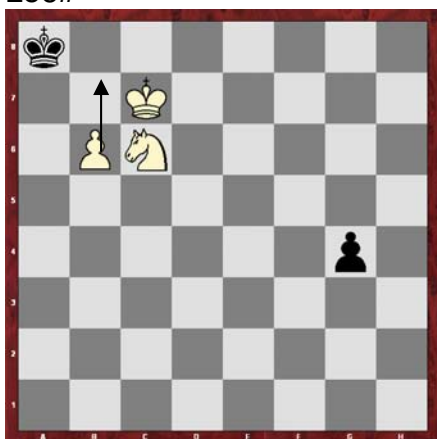
De7#, Da7#, Db7#



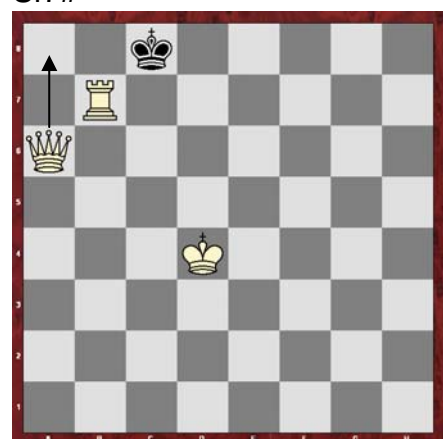
Le6#



Sf7#



b3#



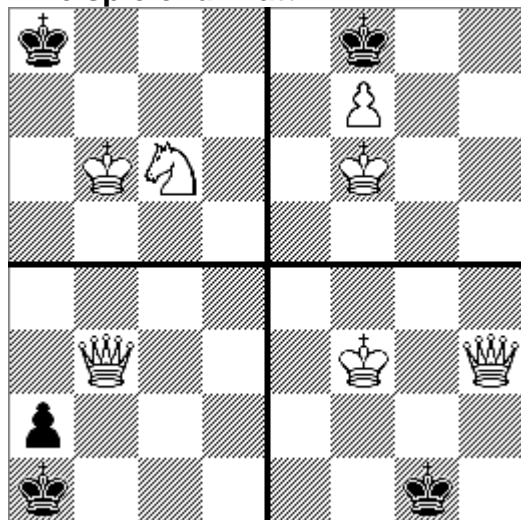
Da8#

5. Patt und irreguläre Züge

Patt

Ein Patt ist eine Endposition einer Schachpartie, bei der ein am Zug befindlicher Spieler keinen gültigen Zug machen kann und sein König nicht im Schach steht. Ein Patt wird als Remis, also Unentschieden gewertet und ist daher häufig ein Rettungsanker für den unterlegenen Spieler. Dieser kann eine Unachtsamkeit des überlegenen Gegners dazu nutzen, sich in eine Pattsituation zu bringen.

4 Beispiele für Patt:



Schwarz ist jeweils am Zug und kann mit dem König kein Feld besetzen, da alle Felder von Weiß kontrolliert werden. Außer dem König ist keine andere schwarze Figur auf dem Brett. Wenn dies der Fall wäre müsste er diese Figur ziehen (Zugzwang). In dieser Situation ist Patt und somit unentschieden, jeder Spieler würde so einen halben Punkt bekommen.

Falsche / irreguläre Züge

Ein irregulärer Zug ist ein Zug der nicht den Regeln entspricht.

Es ist z.B. verboten sich selbst in Schach zu setzen. Wenn dies geschieht muss der Zug zurück genommen werden und ein anderer gemacht werden.

Ein Springer wird wie ein Läufer gesetzt. Auch hier ist der Zug zurück zu nehmen.

6. Der Wert der Figuren, Tauschen und Decken

Der Figurenwert hat keine Auswirkung auf das Spielergebnis, er ist lediglich ein Anhaltspunkt, um eine Stellung oder einen Zug zu bewerten. Gewinnen tut ja nicht der am meisten Figuren geschlagen hat, sondern der als erstes seinen Gegner Matt setzt! In der Partie ist es aber wichtig zu wissen, welchen Wert die Figuren haben. Man kann in jeder Stellung die Werte der weißen und schwarzen Figuren zählen, um die Stellung einzuschätzen.

Figur	Wert
Dame =	9
Turm =	5
Läufer =	3
Springer =	3
Bauer =	1

Der König hat keinen eigenen Wert, er ist sozusagen „unbezahlbar“ und kann auch nie geschlagen werden.



Beispiel: Wert der Figuren

Weiß = 8
Schwarz = 26

Schwarz hat einen deutlichen Figurenvorteil. Dieser nützt ihm aber nichts, da weiß mit Tc8 Matt setzt und das Spiel gewinnt. (sog. Grundlinienmatt)

Tauschen

Wenn man beim Schach eine Figur schlägt und der Gegner schlägt im nächsten Zug wieder, nennt man dies **Tausch** oder Abtausch. Auf beiden Seiten verlässt je eine Figur das Brett.

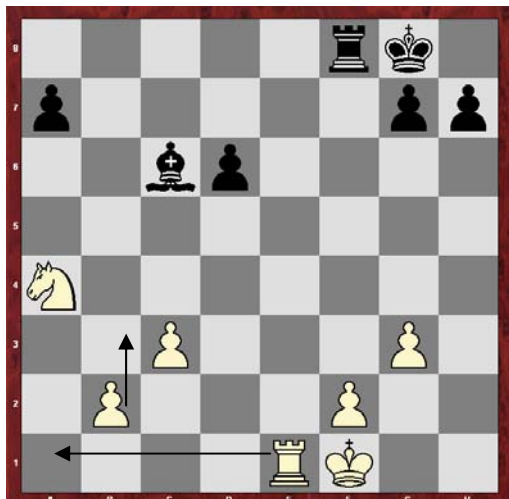
Nach den Werten der Figuren wäre es grundsätzlich nicht gut, eine wertvollere Figur gegen eine geringwertigere Figur zu tauschen. Für den Gegner wäre es gut dies zu tun.

Folgende Beispiele verdeutlichen dies:

Verlust Dame, Gewinn Turm	-4 Punkte, schlechter Tausch
Verlust Turm, Gewinn Läufer	-2 Punkte, schlechter Tausch
Verlust Springer, Gewinn Läufer	+/-0 Punkte, ausgeglichener Tausch
Verlust Springer, Gewinn Turm	+2 Punkte, guter Tausch
Verlust Dame, Gewinn Bauer	- 8 Punkte, sehr schlechter Tausch

Decken

Wenn eine Figur angegriffen ist und sie sich nicht anders verteidigen kann, sollte man sie decken. Wenn der Gegner sie nun schlägt, kann man wieder zurückschlagen und bekommt so eine Figur wieder (Tausch). Ansonsten geht die Figur ohne Gegenwert verloren.



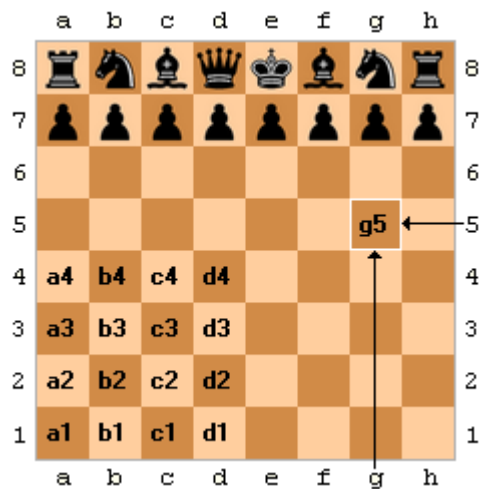
Der weiße Springer ist vom schwarzen Läufer angegriffen und kann nirgendwo hinziehen ohne geschlagen zu werden.

Das Schlagen des Springers im nächsten Zug kann somit nicht verhindert werden.

Wenn es weiß gelingt ihn zu decken, könnte er einen ausgeglichenen Tausch (Springer gegen Läufer, je 3 Punkte) erreichen.

Dies ist möglich durch die Züge **b3** und **Ta1**.

7. Die Notation / Mitschreiben der Schachpartie



Die Notation besteht aus zwei Teilen :

1. Angabe der Figur, durch die Buchstaben (K, D, T, L, S). Für den Bauern wird kein Buchstabe verwendet. Bei einem Zug des Bauern entfällt der erste Teil.
2. Das Zielfeld wird hinter den Buchstaben geschrieben. Wird eine Figur geschlagen wird noch ein kleines x angefügt.

Die Dame zieht von a5 nach g5 (1. **D**, 2. **g5**) ergibt **Dg5**

Bei der ausführlichen Schreibweise wird das Ausgangsfeld der Figur mit genannt (z.B. **Sb8-c6** oder **Sc6**) Beide Schreibweisen sind richtig!

Beispiele:

Der Schwarze Springer auf der Seite des Königs zieht Richtung Mitte:

Sf6 oder **Sg8-f6**

Der Bauern vor dem schwarzen König zieht 2 Felder vor: **e5** oder **e7-e5**

Der Springer schlägt nun auf d5 einen Bauern: **Sd5x** oder **Sf6xd5**

Ausnahmen:

Rochade: **0-0** (kurz) oder **0-0-0** (lang)

Schlagen en passant: Ergänzung **e.p.**

Partie zum Nachspielen:

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Lf1-c4 Sg8-f6 4.Sf3-g5
d7-d6 5.Sg5xf7 Dd8-e7 6.Sf7xh8 Lc8-g4 7.f2-f3 Lg4-e6
8.Lc4xe6 De7xe6 9.d2-d4 0-0-0 10.d4-d5 De6-g8
11.d5xc6 b7xc6 12.Dd1-d3 Dg8xh8 13.c2-c4 Lf8-e7
14.Sb1-d2 h7-h5 15.Sd2-b3 g7-g5 16.c4-c5 d6xc5
17.Dd3-a6+ Kc8-b8 18.Sb3-a5 Sf6xe4 19.Da6-b7#

8. Turnierschach / Schachuhr

Im Turnierschach gibt es 3 Arten von Schach:

Normale Partie: über 2 Stunden Bedenkzeit pro Person

Schnellschach Partie: 15-30 Minuten pro Person

Blitzschach Partie: 5 Minuten pro Partie

Da bei Schachturnieren keiner einen Vorteil hat, bekommt jeder Spieler die gleiche Bedenkzeit. Diese wird durch eine Uhr angezeigt. Theoretisch endet eine Partie ja nie, wenn kein weiterer Zug gemacht wird.



Analoge Schachuhr



Digitale Schachuhr

Funktionsweise der Uhr:

Zunächst wird die Uhr so eingestellt, dass nach der regulären Bedenkzeit das rote Plättchen fällt. z.B. bei zwei Stunden pro Person, kann die Uhr z.B. auf 16 Uhr gestellt werden. Der Spieler dessen Plättchen „um 18 Uhr“ zuerst fällt hat dann verloren.

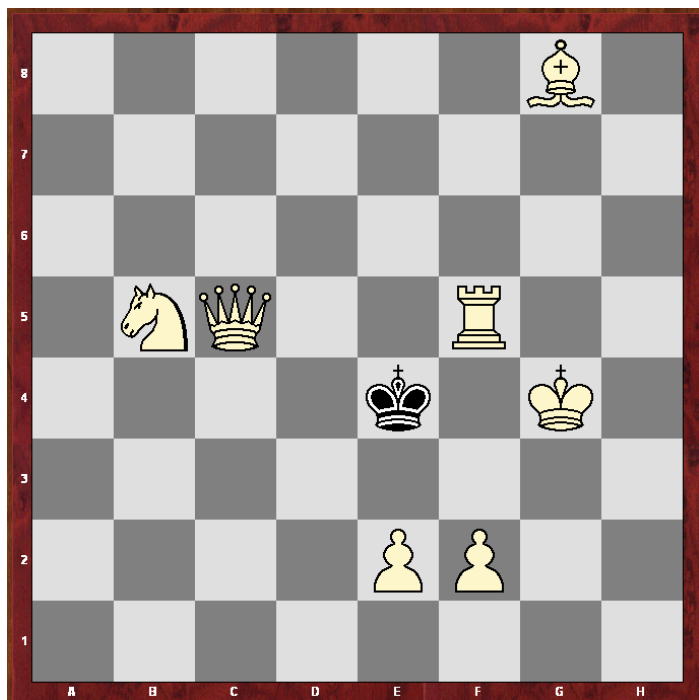
Zur angegebenen Spielzeit z.B. 10 Uhr morgens wird die Uhr von Schwarz in Gang gesetzt, indem er auf seinen Uhrenknopf drückt.
(Die Zeit auf der Uhr muss nicht mit der echten Zeit übereinstimmen.)

Die Zeit läuft nun bei Weiß. Wenn Weiß seinen Zug ausgeführt hat, drückt er wiederum auf seinen Knopf und bringt damit die Uhr des schwarzen zum laufen usw. Die Uhr muss mit der Hand betätigt werden, mit der auch die Figur gezogen wurde. Bei Problemen mit der Uhr ist sofort der Turnierleiter hinzuzuziehen.

Notation:

Beide Spieler sind verpflichtet ihre Namen und die Schachpartie zu notieren, damit bei Spielabbrüchen oder Unklarheiten die Partie von der Turnierleitung nachvollzogen werden kann. Bei Blitz- und Schnellschach ist dies nicht erforderlich. Die Notationsregel gilt ausschließlich bei offiziellen Turnieren die vom Deutschen Schachbund gewertet werden. Die genauen Regeln findet man im Internet unter www.schachbund.de

Fragen 1)



a) Welche Wertigkeit haben die gesamten weißen Figuren?

b) Welche weißen Figuren können Matt setzen?

c) zu b - Wie lauten die konkreten Züge? (Notation)

d) Was passiert, wenn Weiß den König im nächsten Zug zieht?

e) Welche weißen Figuren sind mindestens 1 mal gedeckt?