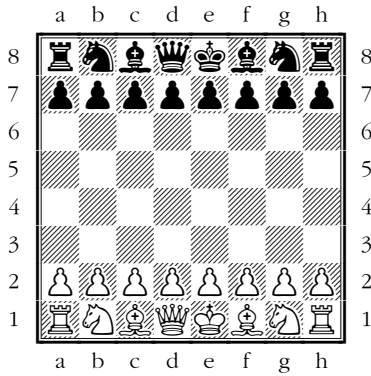


Grundstellung



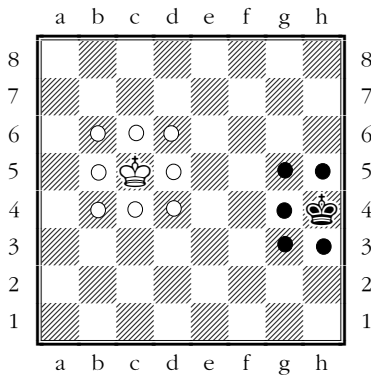
„Weisse Dame weisses Feld, schwarze Dame schwarzes Feld.“
Die rechte untere Ecke ist weiss.

Die Schachfiguren

Allgemeine Regel: Ausser dem Springer kann keine Figur eine andere überspringen!

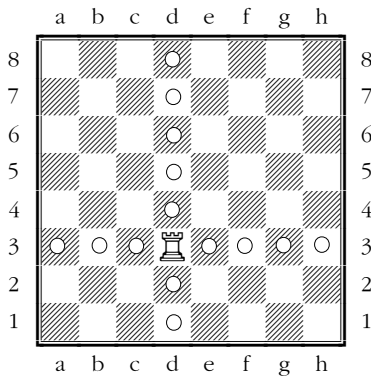
König

Der König ist die wichtigste Figur im Schach. Er kann auf alle benachbarten Felder ziehen, die nicht von einer gegnerischen Figur bedroht sind.



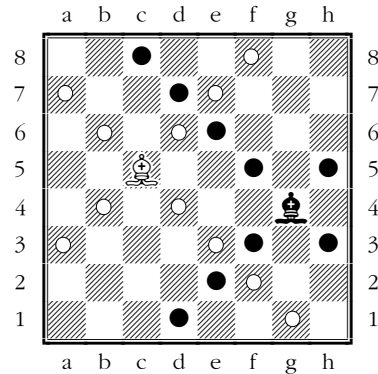
Turm

Der Turm kann waagrecht und senkrecht ziehen.



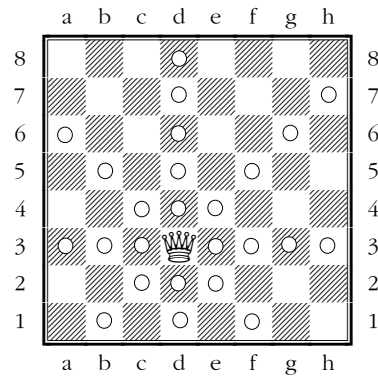
Läufer

Der Läufer kann diagonal ziehen. Er bleibt während des ganzen Spiels auf der Felderfarbe, auf der er begonnen hat.



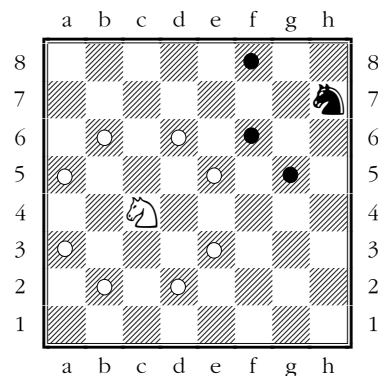
Dame

Die Dame ist die mächtigste Figur. Sie kombiniert die Ganganarten von Turm und Läufer.



Springer

Der Springer ist die einzige Figur, die andere Figuren und Bauern überspringen kann.



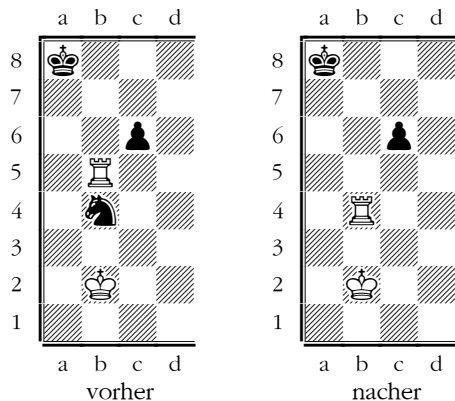
Bauer

Bauern ziehen senkrecht und schlagen diagonal (jeweils um ein Feld, und nur vorwärts!). Von der Grundposition aus darf der Bauer einen Doppelschritt machen.

Das Schlagen

Wenn eine Figur auf ein Feld ziehen kann, das von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so darf sie diesen schlagen. Der geschlagene Stein wird vom Brett genommen und durch die schlagende Figur ersetzt.

Der weiße Turm b5 schlägt den weißen Springer b4:



Schach

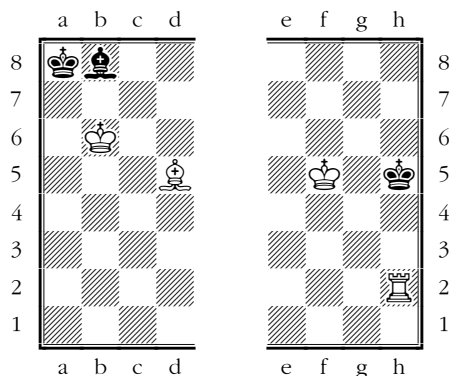
Wenn der König angegriffen wird (d.h. im folgenden Zug geschlagen werden könnte), „steht er im Schach“. Es **muss** ein Zug gemacht werden, der dieses Schach aufhebt. Dies kann auf drei Arten geschehen:

- 1: der König zieht auf ein nicht bedrohtes Feld. Er kann dabei gleichzeitig auch eine (ungedeckte) Figur schlagen
- 2: die schachbietende Figur wird geschlagen
- 3: es wird eine eigene Figur zwischen die angreifende Figur und den König gezogen

Beendete Partie

Matt

Wenn der König im Schach steht und dieses nicht mehr abgewehrt werden kann, ist er **matt**. Er hat die Partie verloren.



Remis

Es gibt Stellungen, in denen keine Partei mehr gewinnen kann. Z.B. wenn nur noch die beiden

Könige auf dem Brett sind. Die Partie ist dann **remis** (unentschieden).

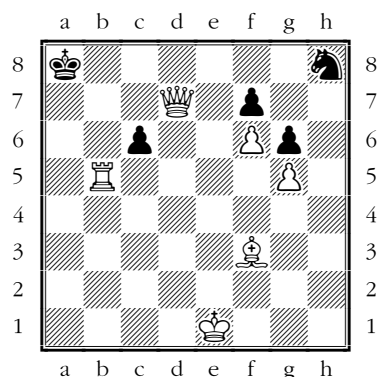
Ebenfalls remis ist eine Partie, wenn im Laufe der Partie dreimal eine identische Stellung entstanden ist, oder wenn während der Partie 50 Züge lang kein Bauer gezogen und keine Figur geschlagen worden ist.

In Turnierpartien einigen sich die beiden Spieler oft auf ein remis, auch wenn noch viele Figuren vorhanden sind (vereinfachte Stellungen, die nur noch durch grobe Fehler des Gegners zu gewinnen sind).

Patt

Wenn eine Partei am Zug ist, der König nicht im Schach steht und kein legaler Zug gemacht werden kann, ist die Partie **patt** (unentschieden).

In der folgenden Stellung ist Schwarz am Zug patt:

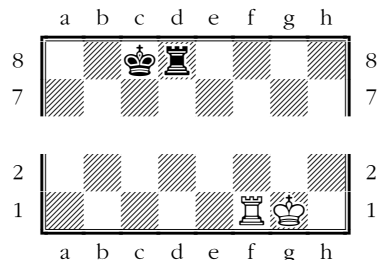


Spezielle Züge

Rochade

Bei der Rochade ziehen der König und einer der beiden Türme gleichzeitig. Der König macht dabei zwei Schritte zur Damenseite (lange Rochade) oder Königsseite (kurze Rochade), der Turm überspringt ihn und kommt neben ihn zu stehen. Die Notation der kurzen/langen Rochade ist 0-0 und 0-0-0.

Schwarz hat lang, Weiss hat kurz rochiert:



Die Rochade ist nur möglich, wenn:

- 1: der König und der Turm (mit dem rochiert wird) sind noch nicht gezogen worden
- 2: die Felder zwischen dem König und dem betreffenden Turm sind frei
- 3: der König ist im Moment der Rochade nicht im Schach

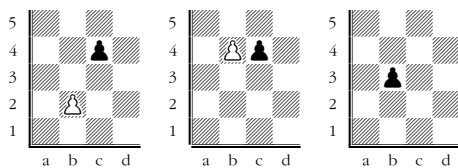
- 4: das Feld, das der König überschreitet, ist nicht bedroht
- 5: das Feld, auf das der König zu stehen kommt, ist nicht bedroht

Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer zur gegenüberliegenden Grundreihe gelangt, wird er in eine beliebige Figur (kein König!) der eigenen Farbe umgewandelt. Er wird vom Brett genommen und die Figur an seine Stelle gesetzt. Normalerweise wird der Bauer in eine Dame umgewandelt, da dies die stärkste Figur ist. Während einer Partie können also mehrere Damen der gleichen Farbe vorhanden sein.

En Passant

Wenn ein Bauer aus der Grundstellung den Doppelschritt macht und neben einen gegnerischen Bauern zu stehen kommt, kann er durch diesen im direkt folgenden Zug (nur dann!) so geschlagen werden, wie wenn er nur ein Feld vorgerückt wäre (en passant, im Vorbeigehen). Im folgenden Beispiel würde man schreiben: cxb3 e.p. (oder cxb3 i.V.). Der weiße Bauer b2 macht den Doppelschritt und der schwarze Bauer c4 schlägt ihn en passant:



Tips und Tricks

Spielverlauf

Weiss beginnt die Partie und macht den ersten Zug. Danach wird abwechselungsweise gezogen.

„Berührt geführt“

Wenn eine Figur berührt worden ist, muss sie gezogen werden!

Eröffnung

In der Eröffnung sollte man das folgende beachten:

- eröffne mit einem Doppelschritt des d- oder e-Bauern
- entwickle zuerst die Springer und Läufer
- rochiere so schnell wie möglich, bevorzugt zur Königsseite
- schütze angegriffene Figuren und Schwächen in der Stellung rechtzeitig
- besetze das Zentrum, besonders mit den Mittelbauern, Springern und Läufern

Was man vermeiden soll:

- frühzeitig mit der Dame ziehen
- unnötige Züge mit den Randbauern (z.B. a2-a3 oder h7-h6)
- ziehen der Läufer vor die eigenen Mittelbauern (z.B. ♘f1-d3)
- Springer-Randzüge: „Springer am Rande bringen nur Schande“. Springer stehen am besten im Zentrum.
- mehrfaches ziehen mit der gleichen Figur (speziell am Anfang der Partie!)

Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

Links

Weltschachverband FIDE
www.fide.com

Schweizerischer Schachbund
www.schachbund.ch

Schachklub Zug
www.schachklubzug.ch

Schachklub Cham
www.skcham.ch