

Schach lernen

Lizenz

Dieses Dokument inklusive aller Grafiken stehen unter einer Creative-Commons-Lizenz ([Creative Commons Attribution-Noncommercial 3.0 Germany License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/)). Sie dürfen das Dokument vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen. Sie müssen den Namen des Autors Meino Aden und einen Verweis auf die Seite <http://schach-lernen.com> nennen. Sie dürfen dieses Werk nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.

Den vollständigen Lizenzvertrag finden Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>.

Meino Aden

Kontakt: info@schach-lernen.com

Internet: <http://schach-lernen.com>

Inhaltsverzeichnis

Schach lernen.....	4
Grundlagen.....	5
Das Brett.....	5
Linien und Reihen.....	5
Grundstellung.....	6
Die Figuren.....	7
Der König.....	7
Die Dame.....	7
Der Turm	8
Der Läufer.....	8
Der Springer.....	9
Der Bauer.....	9
Der Wert der Figuren.....	10
Schach, Matt und Patt.....	11
Schach.....	11
Matt.....	11
Patt.....	12
Sonderzüge.....	12
Rochade.....	12
En Passant.....	14
Umwandlung.....	15

Schach lernen

„Das Schachspiel ist ein See, in welchem eine Mücke baden und ein Elefant ertrinken kann.“

Indisches Sprichwort

Schach lernen ist einfach. Es gibt ein übersichtliches Brett und sechs eigenständige Figuren mit eigenen Zugmöglichkeiten:

- König
- Dame
- Turm
- Läufer
- Springer
- Bauer

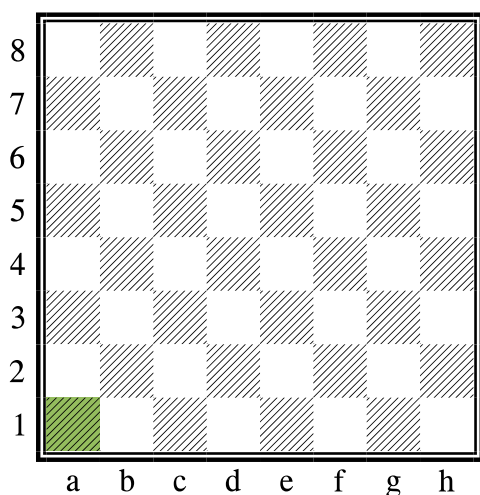
Also nichts außerordentlich kompliziertes. Wer die Grundlagen kennt kann Schach spielen.

Und doch bietet das Schachspiel so viele Möglichkeiten, dass Großmeister den ganzen Tag nichts anderes machen als zu trainieren und die neueste Schachtheorie zu lernen.

In diesem Text geht es nur um die absoluten Grundlagen: Was muss ich wissen, um eine Partie Schach spielen zu können. Und für Anfänger ist die Praxis der beste Lehrmeister.

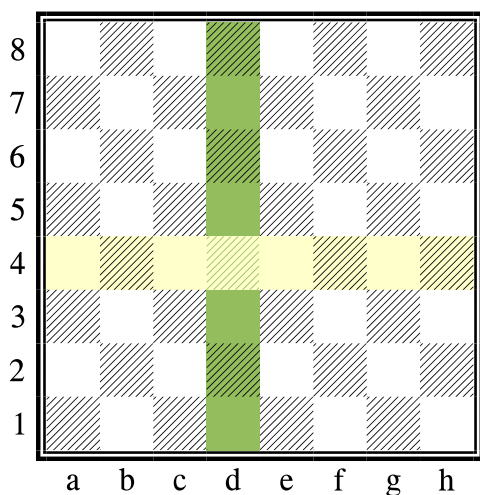
Grundlagen

Das Brett



Das Brett besteht aus 8x8 Feldern, die abwechselnd schwarz und weiß gefärbt sind. In der rechten unteren Ecke muss sich ein weißes Feld befinden. Am Brettrand können sich Koordinaten befinden, mit denen sich jedes einzelne Feld genau bestimmen lässt. So wird zum Beispiel das grün markierte Feld links unten mit a1 bezeichnet.

Linien und Reihen

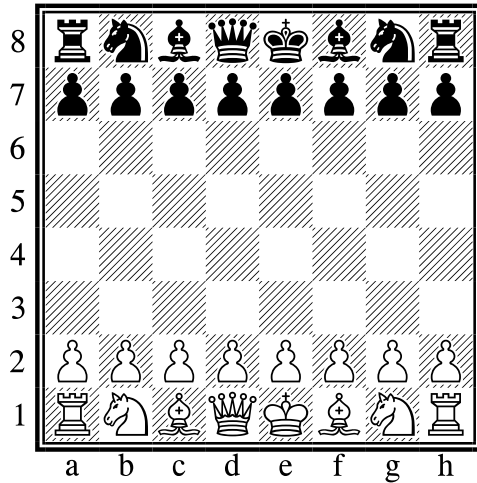


Linien werden im Schach 8 untereinander liegende Felder genannt, **Reihen** sind 8 nebeneinander liegende Felder. Linien werden mit dem dazugehörigen Buchstaben gekennzeichnet, Reihen mit der Zahl.

Im Diagramm links bilden die grün hinterlegten Felder die d-Linie und die gelb hinterlegten Felder bilden die die 4. Reihe.

Eine weitere Bezeichnung gibt es für die 1. und die 8. Reihe: sie werden auch **Grundreihe** genannt.

Grundstellung



In der Grundstellung stehen die weißen Figuren auf der 1. und der 2. Reihe, die schwarzen Figuren auf der 7. und der 8. Reihe. Die Bauern stehen jeweils vor den anderen Figuren.

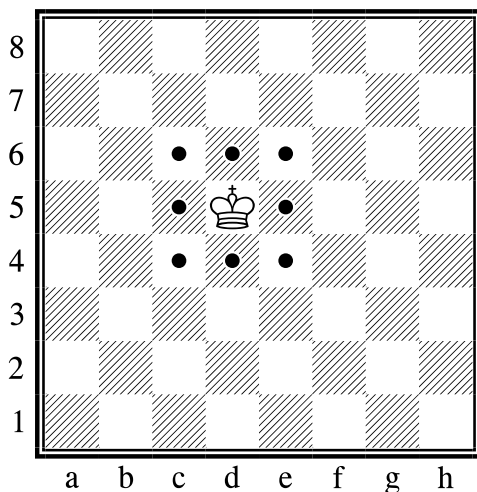
Die Position von König und Dame kann man sich folgendermaßen merken:
Weiße Dame weißes Feld, schwarze Dame schwarzes Feld.

Die Figuren

Beim Schach gibt es sechs verschiedene Figuren: König, Dame, Turm, Springer, Läufer und Bauer.

Dame und Türme werden auch als **Schwerfiguren** bezeichnet, Springer und Läufer als **Leichtfiguren**.

Der König



Der **König** ist die wichtigste Figur im Spiel. Ziel des Spiels ist es, ihn „gefangen zu nehmen“ (Matt setzen).

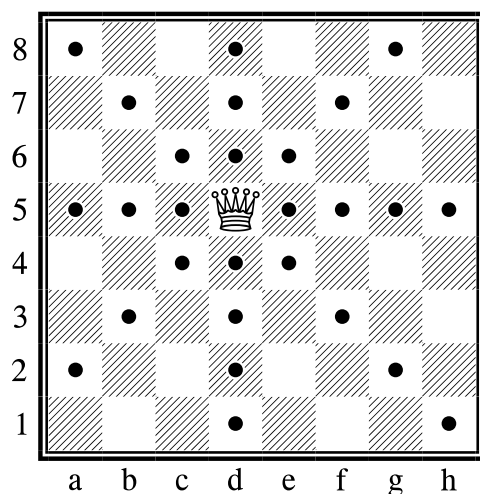
Er kann sich immer nur um ein Feld bewegen, allerdings in jede Richtung.

Der König kann als einzige Figur **nicht** geschlagen werden.

Bei den Königen gibt es noch eine Besonderheit: sie dürfen **niemals** direkt neben dem gegnerischen König stehen.

In Zusammenspiel mit dem Turm kann ein König noch einen speziellen Zug ausführen: die **Rochade**.

Die Dame

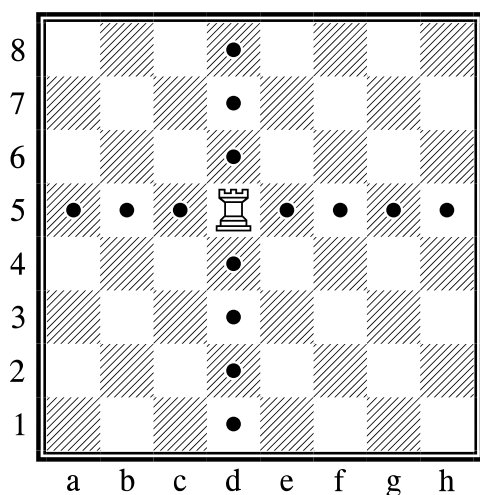


Die **Dame** ist die stärkste Figur im Spiel. Sie kann beliebig weit in alle Richtungen ziehen. Beliebiger weit bedeutet, bis sie auf eine eigene oder eine gegnerische Figur trifft.

Die Dame vereint die Zugmöglichkeiten von Turm und Läufer.

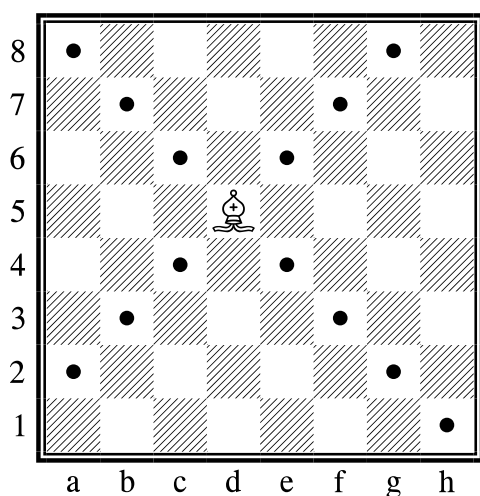
Eine Dame ist in den meisten Fällen jedoch stärker als Turm und Läufer zusammen.

Der Turm



Der **Turm** kann waagrecht und senkrecht soweit ziehen, bis er auf eine eigene oder gegnerische Figur trifft. Er ist nach der Dame die zweitstärkste Figur.

Der Läufer



Der **Läufer** darf nur diagonal ziehen, dafür aber so weit, bis er auf eine eigene oder gegnerische Figur trifft. Er ist auf eine Farbe festgelegt.

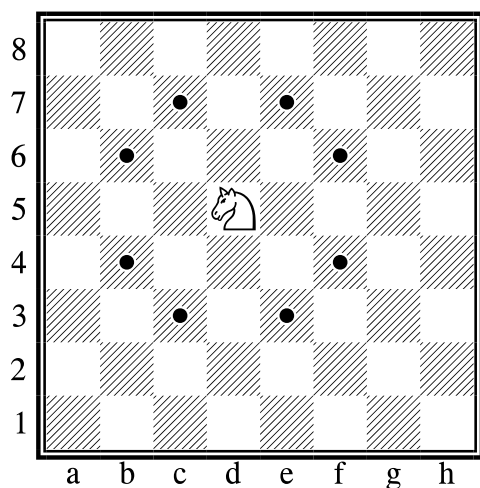
Ein weißfeldriger Läufer zieht also immer nur auf den weißen Feldern.

Wenn ein Spieler sowohl den weiß- als auch den schwarzfeldrigen Läufer besitzt, so spricht man von einem Läuferpaar. Ein Läuferpaar ist besonders in Stellungen mit wenigen Bauern stark.

Mit einem Läuferpaar kann der gegnerische König matt gesetzt werden. Mit zwei Springer ist das nicht zwingend

möglich.

Der Springer



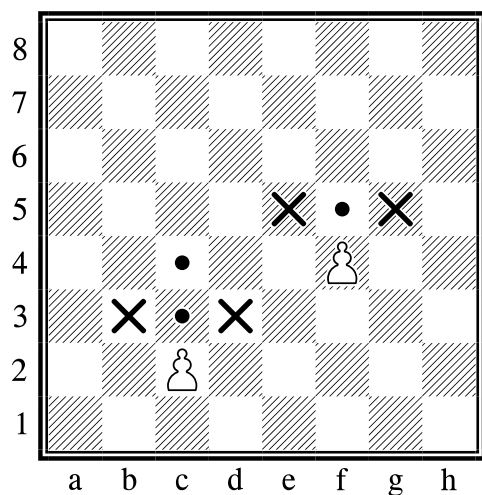
Der **Springer** zieht zwei Felder waagrecht oder senkrecht und dann ein Feld nach links oder rechts. Schlagen kann der Springer nur auf den mit einem Punkt gekennzeichneten Zielfeldern. Über die anderen Felder springt er hinweg, auch wenn dort Figuren stehen. Der Springer wechselt mit jedem Zug die Feldfarbe.

Springer sind besonders in Stellungen stark, in denen noch viele Figuren auf dem Brett sind. Sie können Figuren angreifen, die sich hinter anderen Figuren verschanzt haben.

Springer sind relativ langsam. Sie benötigen

bis zu sechs Züge, um ein anderes Feld zu betreten.

Der Bauer



Der **Bauer** darf als einzige Figur nur vorwärts ziehen. Aus seiner Ausgangsposition heraus zwei Felder (der linke Bauer), ansonsten ein Feld (der rechte Bauer). Ein Bauer schlägt anders als er zieht, nämlich schräg. Dies ist durch die Kreuze gekennzeichnet. Er wechselt dadurch auf eine andere Reihe.

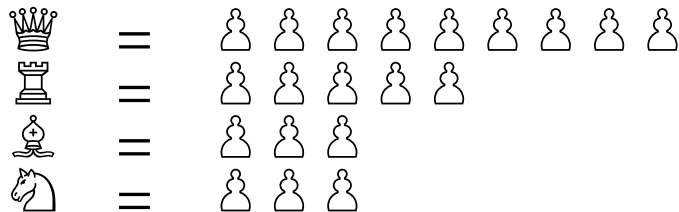
Ein besonderer Bauernzug wird **En Passant** genannt. Dieser Zug wird in dem entsprechenden [Kapitel](#) erklärt.

Ein Bauer hat noch eine besondere Stärke, auf die im Kapitel [Umwandlung](#)

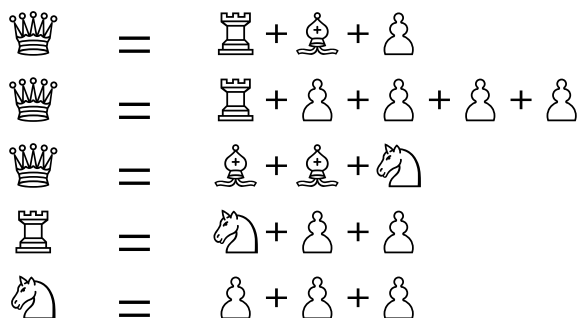
näher eingegangen wird.

Der Wert der Figuren

Die Figuren haben, abhängig von ihrer Stärke, einen bestimmten Wert. Dieser Wert wird in Bauereinheiten ausgedrückt.



Die Dame ist 9 Bauern wert, also soviel wie ein Turm, ein Läufer und ein Bauer zusammen. Ein Turm ist soviel wert wie z. B. ein Springer und zwei Bauern.

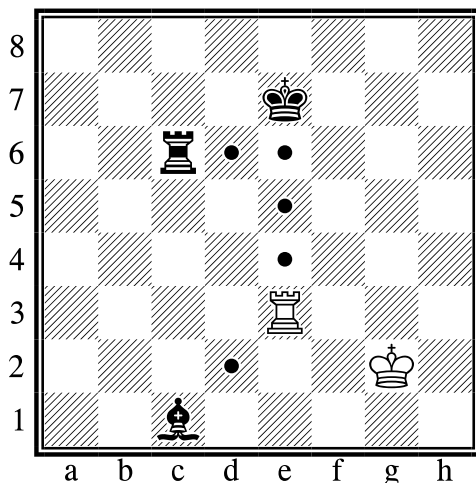


Diese Berechnungen sind allerdings nur Anhaltswerte, um einen Abtausch abschätzen zu können. Ein Springer wird z. B. allergrößte Schwierigkeiten haben, drei Bauern aufzuhalten und eine Dame ist in den meisten Fällen drei Leichtfiguren (Springer und Läufer) unterlegen.

Schach, Matt und Patt

Beim Schach geht es darum, den gegnerischen König **Matt** zu setzen. Dazu muss man ihn direkt angreifen, was als **Schach bieten** bezeichnet wird. Auf ein Schach muss der Spieler sofort reagieren.

Schach



Als Schach bezeichnet man den direkten Angriff auf den König. Der so angegriffene Spieler muss direkt auf das Schach reagieren. Dies kann geschehen durch

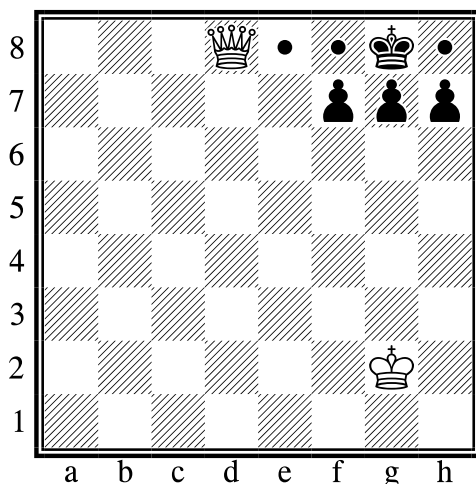
- das Wegziehen des Königs,
- das Schlagen des Angreifers oder
- das eine eigene Figur zwischen Angreifer und König ziehen

Im Diagramm links bietet der weiße Turm auf e3 dem schwarzen König Schach. Schwarz hat in dieser Stellung drei Möglichkeiten, das Schach abzuwehren.

- den König wegziehen, z. B. nach f7
- den Turm von c6 nach e6 ziehen und so seinen König schützen
- mit dem Läufer von c1 den Turm auf e3 schlagen

Wobei in diesem Fall natürlich die dritte Möglichkeit die beste ist.

Matt

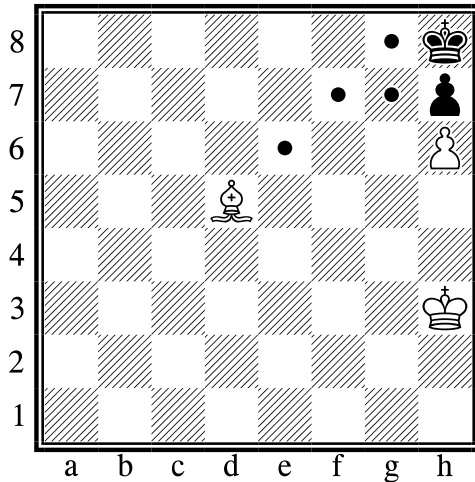


Wenn ein Spieler ein Schach nicht abwehren kann, dann ist er **matt**.

Im Diagramm links greift die weiße Dame auf den schwarzen König an. Er steht im Schach. Schwarz kann das Schach nicht abwehren und ist deswegen Matt.

Er kann den König nicht wegziehen (Möglichkeit 1), denn sowohl auf f8 als auch auf h8 wäre er immer noch von der Dame angegriffen. Er kann keine eigene Figur dazwischen ziehen (Möglichkeit 2) und auch nicht die weiße Dame schlagen (Möglichkeit 3).

Patt



Ein Spieler ist dann patt, wenn er keine regulären Züge mehr ausführen kann, aber sein König nicht angegriffen wird.

Wenn im Diagramm links Schwarz am Zug ist, dann ist der schwarze König **patt**. Der weiße Läufer bedroht das Feld g8. Der weiße Bauer bedroht das Feld g7 und hindert gleichzeitig den schwarzen Bauern daran zu ziehen. Der schwarze König steht nicht im Schach, darf aber auf keines der bedrohten Felder ziehen.

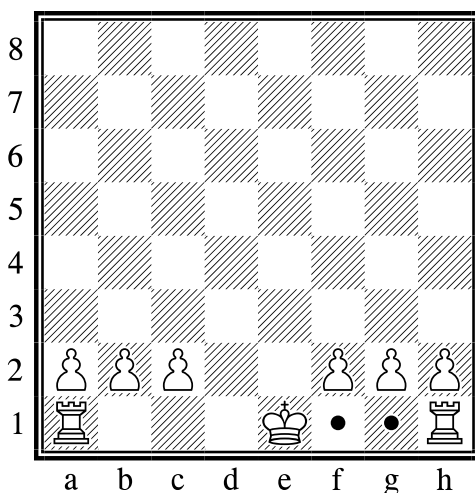
Ein Patt wird genauso gewertet wie ein Remis, also mit einem halben Punkt.

Sonderzüge

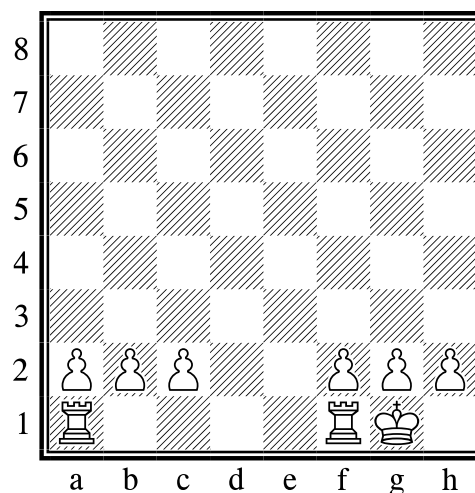
Im Schach können einige Figuren besondere Züge ausführen. Dies sind die **Rochade**, das Schlagen **En Passant** und die **Bauernumwandlung**.

Rochade

Die Rochade dient dazu, den eigenen König in Sicherheit zu bringen. Sie wird mit dem König und einem Turm ausgeführt und gilt als **ein** Zug.

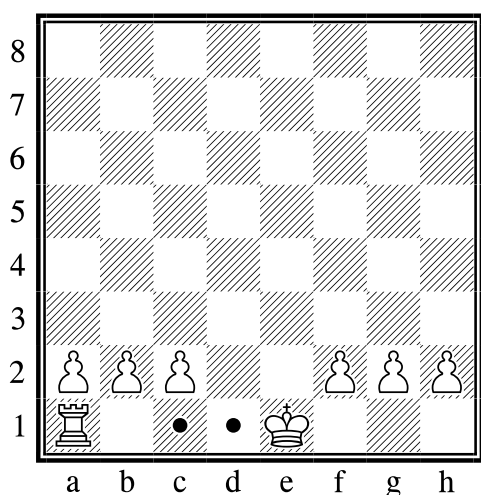


Vor der kurzen Rochade

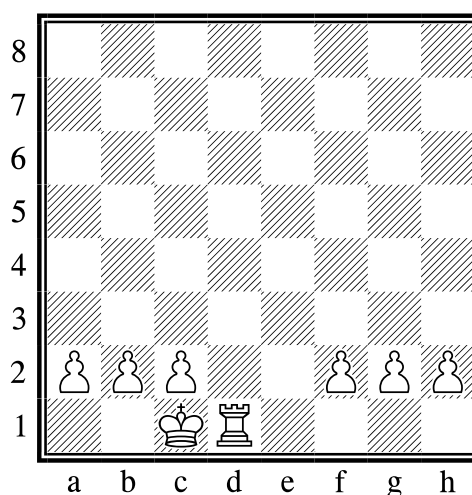


Nach der kurzen Rochade

Bei der Rochade geht der König zwei Felder nach links oder rechts und der Turm springt auf die andere Seite. Im oberen Beispiel spricht man von der **kurzen Rochade**, da der Turm den kurzen Weg (2 Felder) geht. Beim unteren Beispiel handelt es sich um die **lange Rochade**, da der Turm den langen Weg (3 Felder) geht.



Vor der langen Rochade



Nach der langen Rochade

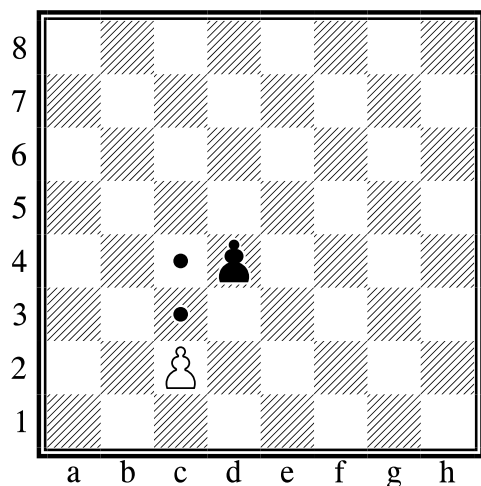
Bei der Rochade gibt es mehrere Dinge zu beachten:

- Der König und der Turm, mit dem rochiert werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben.
- Der König darf nicht im Schach stehen.
- Der König darf nicht über ein bedrohtes Feld gehen.
- Der König darf nicht auf ein bedrohtes Feld gehen.

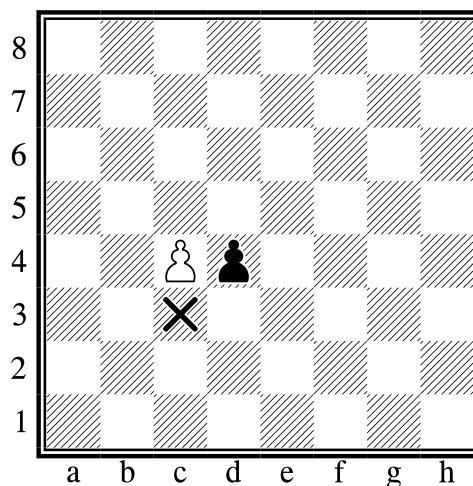
Wenn der Turm angegriffen ist, darf die Rochade jedoch durchgeführt werden.

Die kurze Rochade wird 0-0 notiert, die lange Rochade 0-0-0.

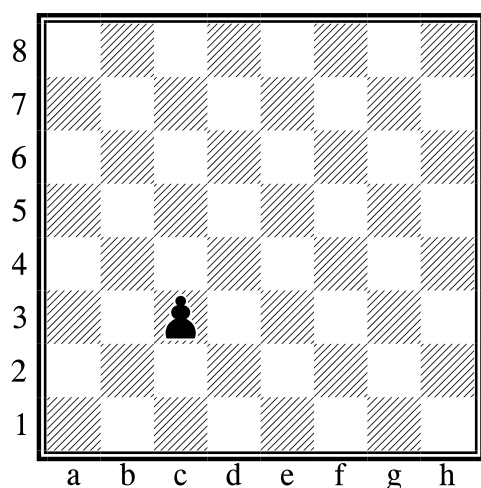
En Passant



Weiß zieht Bauer c2 nach c4



Schwarz schlägt auf c3 und nimmt den weißen Bauern weg



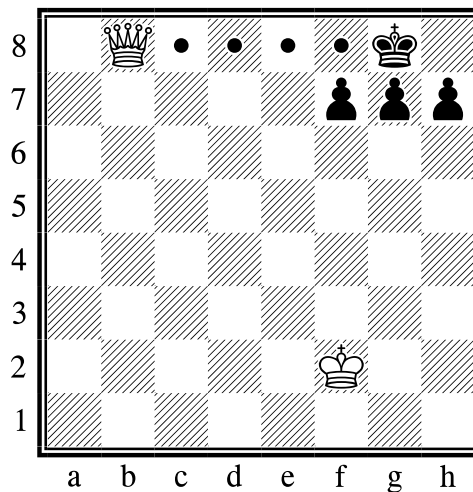
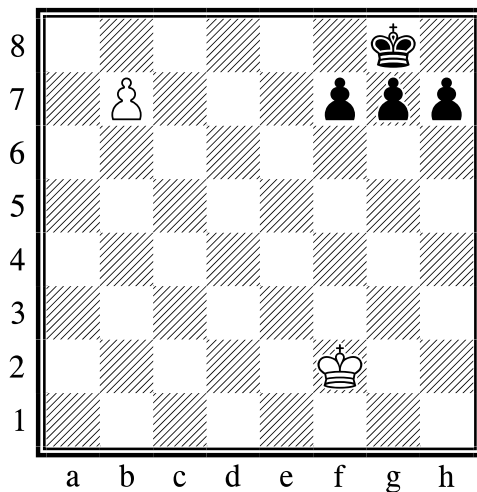
Schwarz steht auf c3

En Passant kommt aus dem französischen und bedeutet „im Vorbeigehen“. Dieser Zug ist dann möglich, wenn ein Bauer aus der Grundstellung heraus zwei Felder nach vorne direkt neben einen gegnerischen Bauern zieht.

Im den obigen Diagrammen hat weiß seinen c-Bauern von c2 nach c4 gezogen. Der schwarze Bauer darf jetzt so tun, als ob weiß nur ein Feld vorgezogen hätte. Er kann im direkt folgenden Zug (und nur dann) seinen Bauern nach c3 stellen und den weißen Bauern auf c4 vom Brett nehmen. Wenn schwarz erst etwas anderes zieht, so ist das Schlagen En Passant danach nicht mehr möglich.

Umwandlung

Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht hat, dann muss er in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe umgewandelt werden. Prinzipiell kann ein Spieler durch Umwandlung bis zu 9 Damen auf dem Brett haben.



In der obigen Stellung kann Weiß am Zug den Bauern von b7 nach b8 ziehen und ihn in eine Dame umwandeln, wonach die neue weiße Dame den gegnerischen König angreift. Und ihn auch noch matt setzt.