

Das Mini-Schachlehrbuch des Deutschen Schachbundes

Liebe Leserin, lieber Leser,
auf diesen Seiten wollen wir dir die Grundkenntnisse des Schachspiels vermitteln. Dabei wünschen wir dir eine gute Unterhaltung und dann beim Schachspielen viel Spaß und Freude.

Nette Leute spielen Schach

Wir, die beiden Schachis, heißen dich herzlich willkommen! Du willst also ein bisschen mehr über's Schachspielen erfahren. Das kannst Du gerne haben! Du meinst, auf diesen ca. zwanzig Seiten kann gar nicht alles stehen? Zum Erlernen des Schachspiels wären dicke Wälzer nötig? Da müssen wir dich aber arg enttäuschen! Schachspielen ist nämlich nicht sooo schwer, wie du vielleicht glaubst!



Inhaltsübersicht

Einführung

Schachfiguren, Schachbrett, Abkürzungen
Schach, Matt und Remis

Wie ziehen die Figuren?

So zieht der König
So zieht der Turm
So ziehen Läufer und Dame
So zieht der Springer
So zieht der Bauer
Die Rochade

Nette Leute spielen Schach

Tips und Tricks

Wichtige Tipps für eine Schachpartie, Wert der Steine
Zentrum und Figurenaufstellung
Die italienische Eröffnung
Fehler in der Eröffnung
Der regelwidrige Zug
Vorteil erlangen
Überraschendes Remis
Endspiele nur mit Bauern
Weitere Endspieltips
Tricks: Grundreihenmatt, Zugzwang

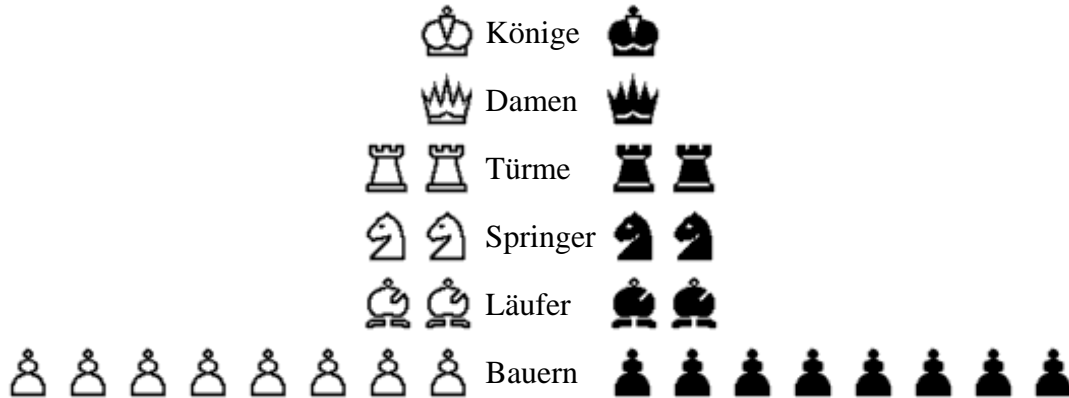
Weiterer Weg

Schachbuch, Schachverein, Schachdiplome

Schachfiguren, Schachbrett und Abkürzungen

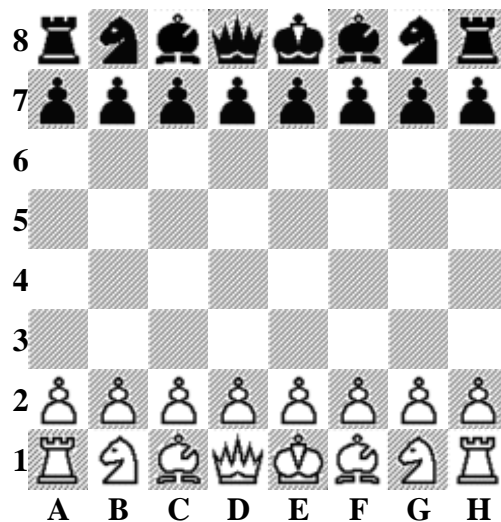
Die Schachfiguren

Zuerst musst du natürlich die Schachfiguren kennenlernen. Es gibt 16 helle und 16 dunkle. Die Schachspieler sagen »weiße« und »schwarze« Steine dazu. Sie sagen immer schwarz und weiß statt dunkel und hell. Schach spielt man auf einem »Brett« mit 64 quadratischen Feldern.



Die Grundstellung

Hier sitzt der »schwarze« Spieler



Hier sitzt der »weiße« Spieler

Das Schachbrett

Das Schachbrett stellt man so auf, dass jeder Spieler rechts vorne ein weißes Feld vor sich hat. Die Figuren werden wie auf dem Diagramm von Seite 2 aufgestellt. Jedes Feld hat einen »Namen«. Sie alle sind auf dem »Diagramm« unten eingetragen.

Die Felder

Damit man eine Schachpartie aufschreiben und nachspielen kann, ist a1 immer das linke Eckfeld des weißen Spielers und h1 das rechte. »Linien« heißen die aneinandergefügten Felder von dir zu deinem Gegner: z. B. läuft die a-Linie von a1 nach a8.»Reihen« verlaufen quer: z. B. die 1. Reihe von a1 nach h1.»Diagonale« sagt man zu den Feldern, die schräg zusammenhängen: z. B. a1-h8 oder a2-g8 oder h5-e8. Die Diagonale besteht immer aus Feldern gleicher Farbe!

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Die Schachzüge

Die Schachpartie wird immer von Weiß begonnen. Schwarz antwortet ihm. Dann ist wieder Weiß dran, dann Schwarz ...

Abkürzungen

Ehe du diese Seiten lesen kannst, müssen wir dir auch noch erklären, wie man die Züge »notiert«. So schwer, wie's aussieht, ist's nicht!

K	König
D	Dame
T	Turm
S	Springer
L	Läufer
0-0	kleine (kurze) Rochade
0-0-0	große (lange) Rochade
e.p.	en passant (franz.) oder
i.V.	Schlagen im Vorbeigehen
-	zieht von ... nach ...
x	schlägt
+	Schach
#	Schachmatt
!	guter Zug
?	schlechter Zug

Schach, Matt und Remis

Schach!

Du **bietest Schach**, indem du den König deines Gegners mit einer Figur bedrohst. Dein Gegner muß dieses Schachgebot abwehren. Das **Ziel der Schachpartie** ist das Mattsetzen des Königs des Gegners. Wer »den Gegner mattsetzt«, hat die Partie gewonnen.

Das Matt

Der König ist mattgesetzt, wenn ein Schachgebot nicht mehr abgewehrt werden kann. Weder durch Schlagen des Angreifers, noch durch Dazwischenstellen einer Figur, noch durch Wegziehen des Königs aus dem Schach. Gelingt der direkte Mattangriff nicht, versucht man Umwege. Man kann dem Gegner soviel »Material« wegnehmen, dass er sich nicht mehr ausreichend verteidigen kann. Oder man erkämpft sich einen Raum- oder Stellungsvorteil, der zum Gewinn im »Endspiel« ausreicht.

Das Remis

Die Schachpartie kann auch unentschieden - »remis« - enden. Das kann durch Vereinbarung der Spieler geschehen. Oder auf Antrag, wenn eine dreimalige Wiederholung derselben Stellung am Zug vorliegt oder erreicht werden kann. Oder wenn kein Spieler mehr genügend Material zum Mattsetzen hat. Oder, wenn 50 Züge lang keine Figur mehr geschlagen und kein Bauer mehr gezogen wurde. Auch das »Patt« ist remis. Wir erklären das später noch genau.

Der König

So zieht der König

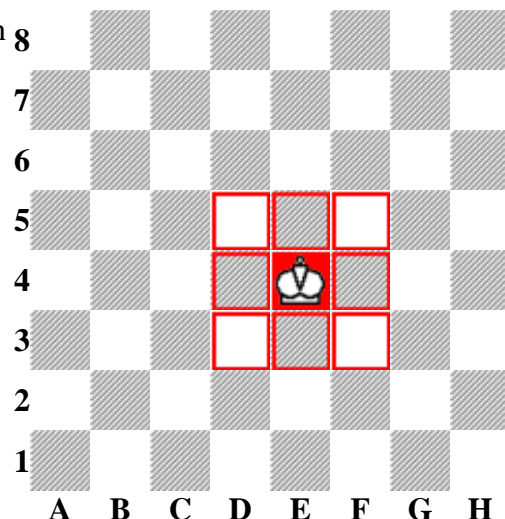
Jetzt wird es aber Zeit, dass wir uns endlich mit den Schachfiguren befassen. Zuerst lernst du die wichtigste Figur kennen: den König. In der Schachpartie musst du gut auf ihn aufpassen. Denn - wie du schon weißt - wenn er mattgesetzt ist, hast du die Partie verloren.

Der König darf auf jedes Nachbarfeld ziehen. Geradeaus und schräg, nach rechts und links, vor und zurück. Genauso schlägt er einen Stein des Gegners. Der König darf aber kein Feld betreten, das von einem Stein des Gegners bedroht ist. Außerdem darf er auf kein Feld ziehen, das von einem eigenen Stein besetzt ist. Doch das gilt selbstverständlich für jede Figur. Außerdem gibt's da noch die Rochade. [Wir erklären sie später.](#)

Die Opposition

Mit den Königen allein kann man schon spielen. Man kann dem gegnerischen König den Weg absperren. Denn dieser darf ja nicht auf die bedrohten Felder ziehen. Wer diesen Dreh gut beherrscht, kann durch die Kenntnis der »Opposition« gar manchen Punkt machen!

Stell den weißen König auf e1, den schwarzen auf e8. Nun zieht abwechselnd Weiß und Schwarz. Ziel ist, mit dem König die gegenüberliegende Reihe zuerst zu erreichen. Wessen König als erster dort ankommt, gewinnt. - Na, wie ist's gelaufen? Hast Du den Dreh schon raus? Die Opposition ist erreicht, wenn sich die Könige mit einem Feld Abstand genau gegenüberstehen. Wer sie aufgeben muss, kann nicht verhindern, daß er dem anderen König den Weg freigeben muss. Probierst du's nochmal?

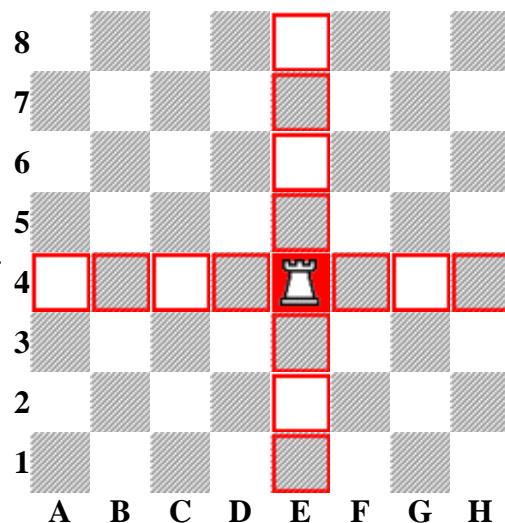


Der Turm

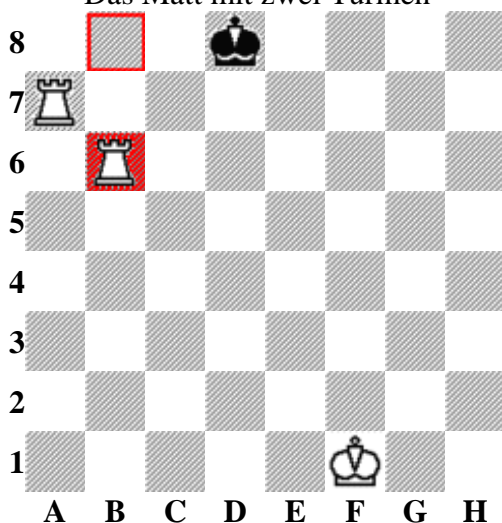
So ziehen die Türme

Der Turm ist eine starke Figur. Zwei Türme reichen zum Mattsetzen aus. Und einer allein kann unter Mithilfe des eigenen Königs das Matt erzielen. Aber auch im Angriffspiel sind die Türme stark. Je leerer das Schachbrett wird, desto wirksamer können die Türme werden.

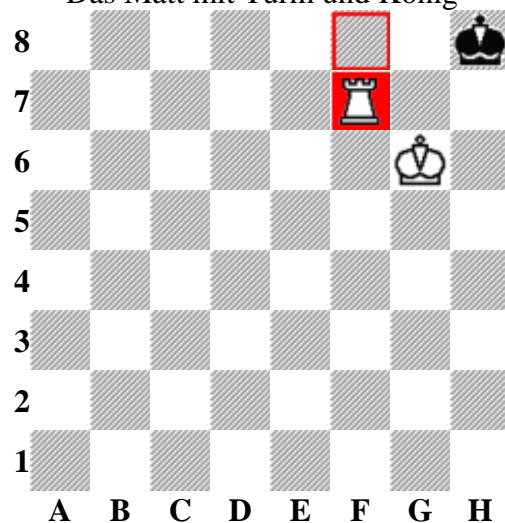
Der Turm zieht geradeaus. Nach rechts und links, vor oder zurück. Er kann den gegnerischen Stein, der ihm im Wege ist, schlagen. Figuren, die ihm im Wege sind, darf er nicht überspringen. Versuch nun das Mattsetzen mit beiden Türmen! Du drängst den König nach und nach an den Rand. Sobald er einen Turm bedroht, darfst du ihn nicht »stehenlassen«, sondern ziehst ihn nur weit weg. Anschließend probierst du auch das Mattsetzen mit einem Turm und dem König!



Das Matt mit zwei Türmen

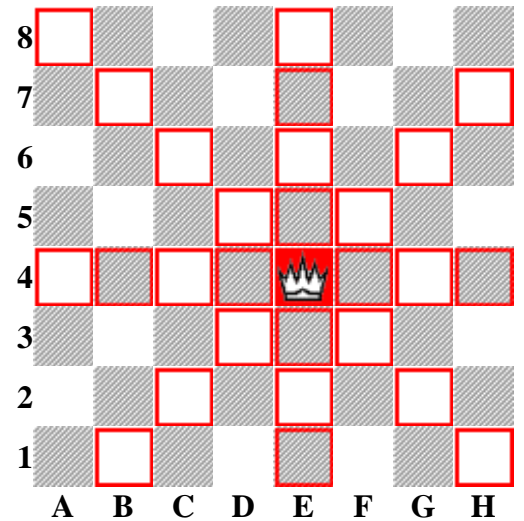
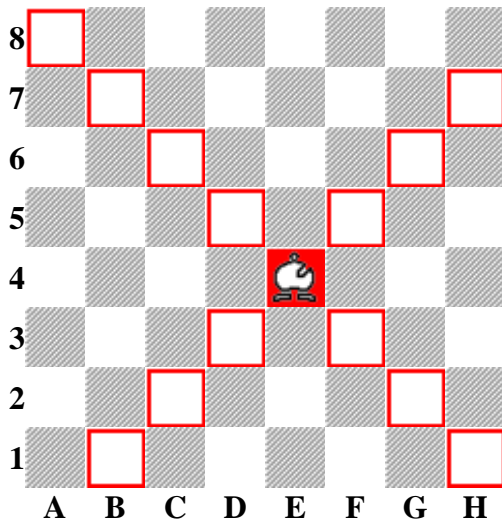


Das Matt mit Turm und König



Hier zeigen wir dir zwei Stellungen, in denen der Turm den König mattsetzen kann. Das geschieht immer am Rand, weil hier der König nicht mehr ausweichen kann. Du kannst von verschiedenen Ausgangsstellungen ausprobieren, wie man den König »an den Rand drückt«!

Der Läufer und die Dame



So ziehen die Läufer

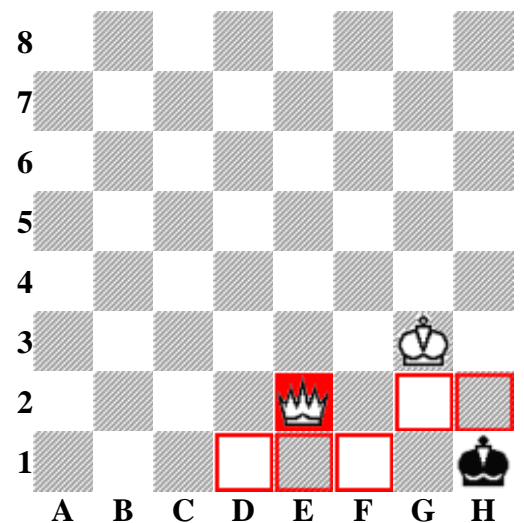
Die Läufer ziehen und schlagen schräg. Alle Richtungen sind erlaubt.

So zieht die Dame

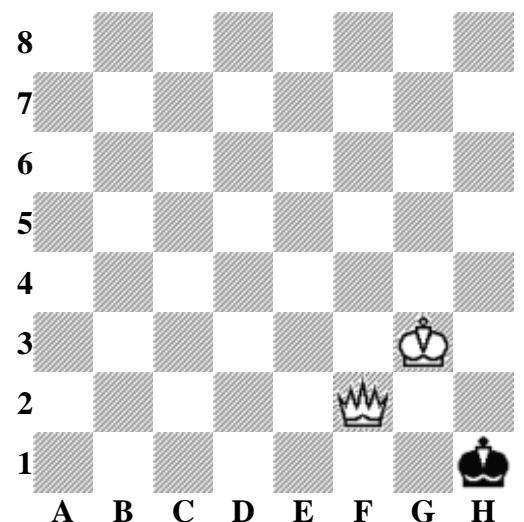
Die Dame darf nach allen Richtungen ziehen und schlagen: gerade und schräg. Sie ist die stärkste Figur. Achte daher auf sie besonders gut! Läufer und Dame dürfen keine anderen Steine überspringen.

Fünf verschiedene Matts!

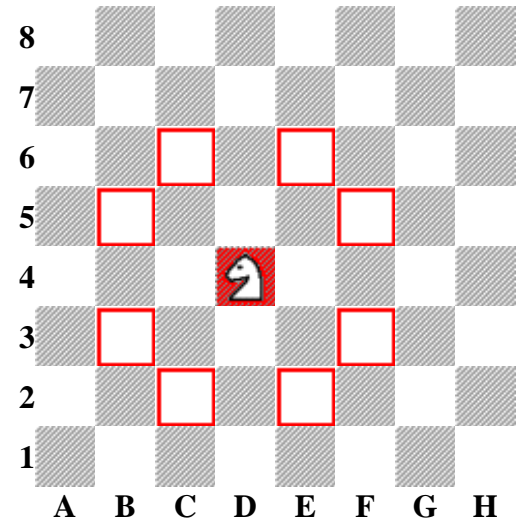
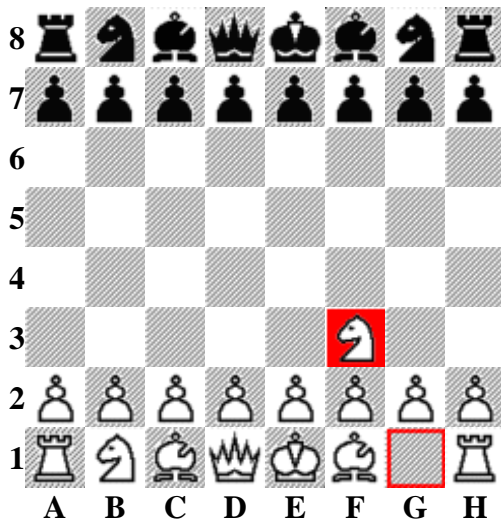
Spiel mit! Nun setzen wir mit Dame und König matt. Das ist ganz leicht.



Schwarz am Zug ist patt!



Der Springer



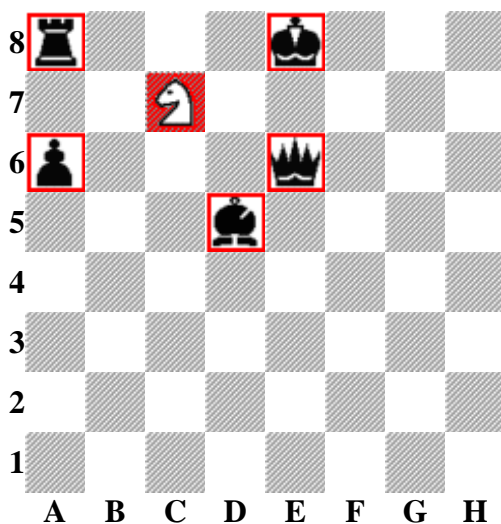
So springt der Springer

Der Springer darf als einzige Schachfigur andere Steine überspringen. Du siehst das auf dem linken Diagramm: Der Sg1 ging nach f3. Das rechte Diagramm zeigt dir anschaulicher, als Worte dies könnten, wie der Springer zieht: erst ein Feld gerade, dann schräg auf das nächste.

So zieht der Springer

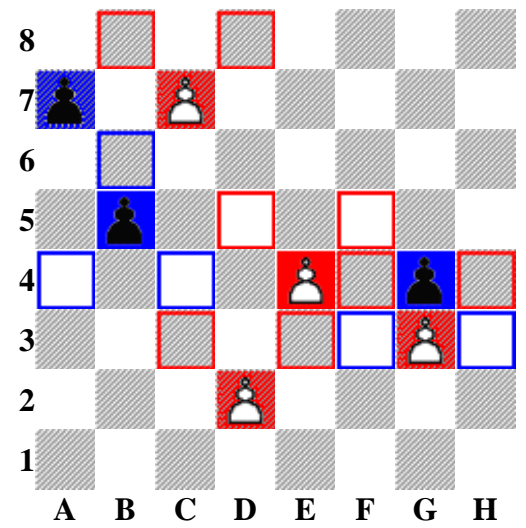
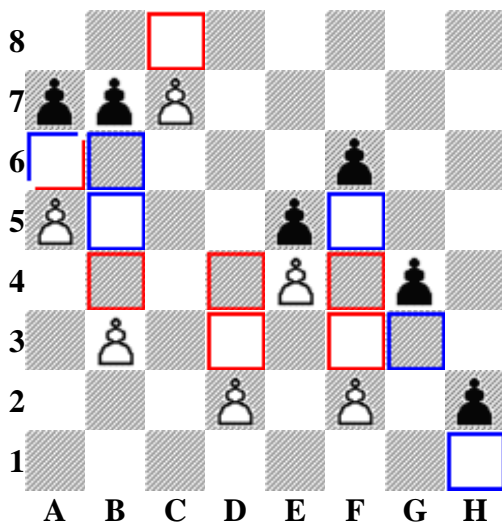
Wie der Springer zieht, so schlägt er auch. Weil man keine Figur zum Schutz gegen seine Bedrohung dazwischenziehen kann, ist der Springer besonders gefährlich. Eine Springergabel und gar das »Familienschach« bedeuten meist den Verlust einer wertvollen Figur! Daher aufgepaßt!

Hüte dich vor der Springergabel... und vor dem Familienschach!



Die Bauern

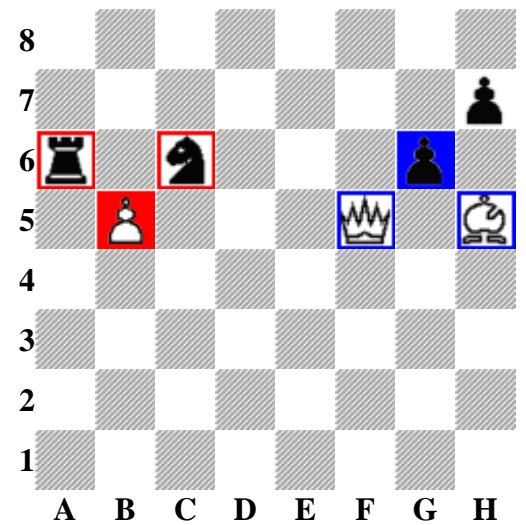
So und so zieht der Bauer.. ... und so schlägt er!



Auch der Bauer hat so seine Besonderheiten. Aufgepaßt: Der Bauer zieht um ein Feld geradeaus. Aber stets vorwärts, nie zurück! Aus der Grundstellung darf er nach Wahl zwei Schritte oder nur einen machen. Er schlägt schräg nach vorn rechts oder links.

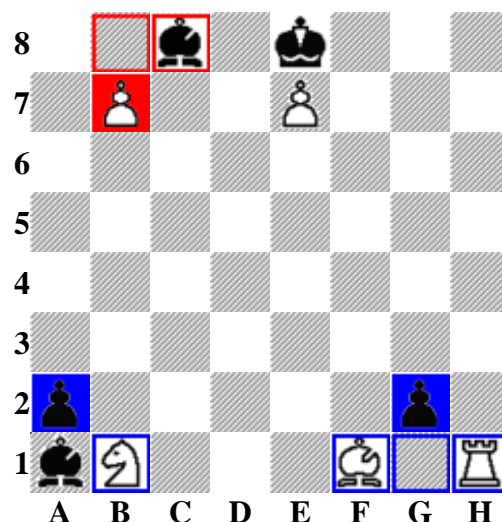
Die »Bauerngabel«

So speißt der Bauer Figuren auf seine Gabel auf!



Die Umwandlung des Bauern

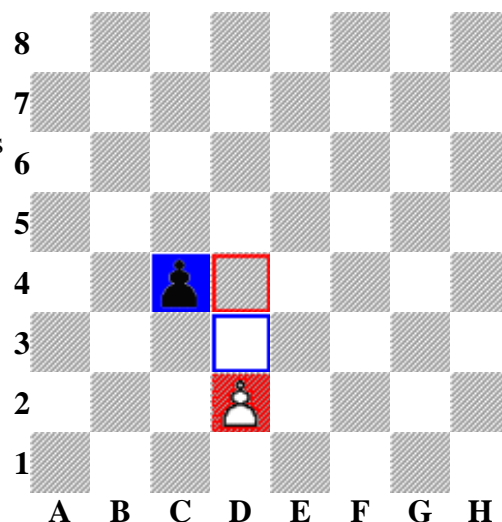
Wenn er die letzte Reihe erreicht, wird der Bauer sofort in eine andere Figur umgewandelt - in eine Dame, einen Turm, den Läufer oder den Springer. Du darfst mehr als eine Dame (auf dem Brett) haben!



Kenn sich da einer mit den Bauern aus! Noch viel mehr gibt's über sie zu berichten: Das »Schlagen im Vorbeigehen« (französisch: *en passant*), der Freibauer, der rückständige Bauer, der Doppelbauer, der Tripelbauer, der isolierte Bauer, verbundene Bauern...

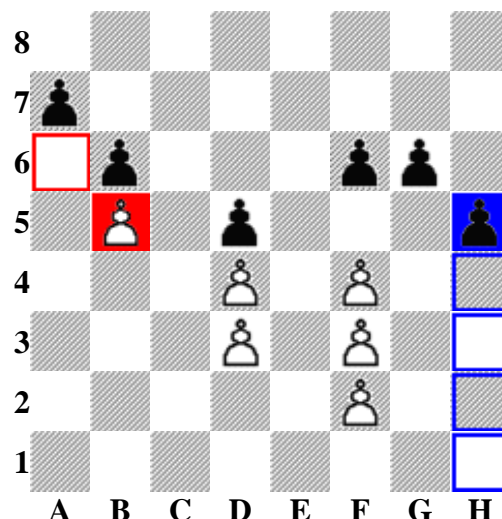
Das Schlagen im Vorbeigehen (*en passant*)

Achte mal auf den Bauern d2 auf dem Diagramm nebenan: Wenn dieser Bauer nach d3 zieht, kann er von seinem schwarzen Kollegen weggenommen werden. Was aber, wenn er seinen (erlaubten) Doppelschritt macht? Nein, er hat sich dem Zugriff des Bauerns c4 nicht entzogen: denn dieser darf ihn unmittelbar im darauffolgenden Zug schlagen, so, als ob der weiße Bauer von d2 nach d3 gezogen hätte. Der schwarze Bauer steht danach auf d3! Und ist's noch so unglaublich - es ist wahr!



»Starke« und »schwache« Bauern

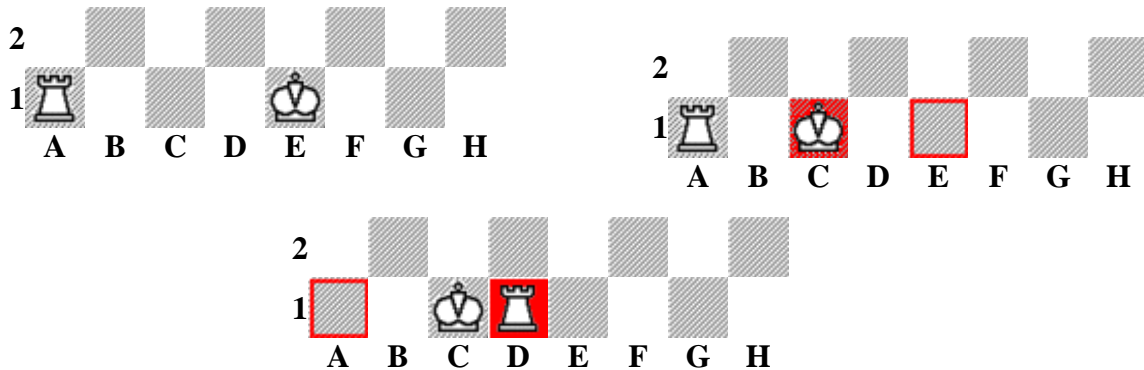
Du weißt, dass die Bauern nicht mehr rückwärts ziehen dürfen. Daher solltest du dir deine Bauernzüge gut überlegen. Achte darauf, dass du keine rückständigen Bauern bekommst, möglichst auch keine isolierten (von keinem Bauern auf der Nachbarlinie begleiteten) Doppelbauern.



Die Rochade

Die große (lange) Rochade

Aufgepasst: Jetzt kommt die Rochade, der Doppelzug von König und Turm. Sie dient der schnellen Entwicklung und dem Schutz des Königs in der »Eröffnung«. Du **musst** aber immer zuerst den König ziehen, sonst kann dein Gegner verlangen, dass du nur den Turm ziehst!



Voraussetzungen:

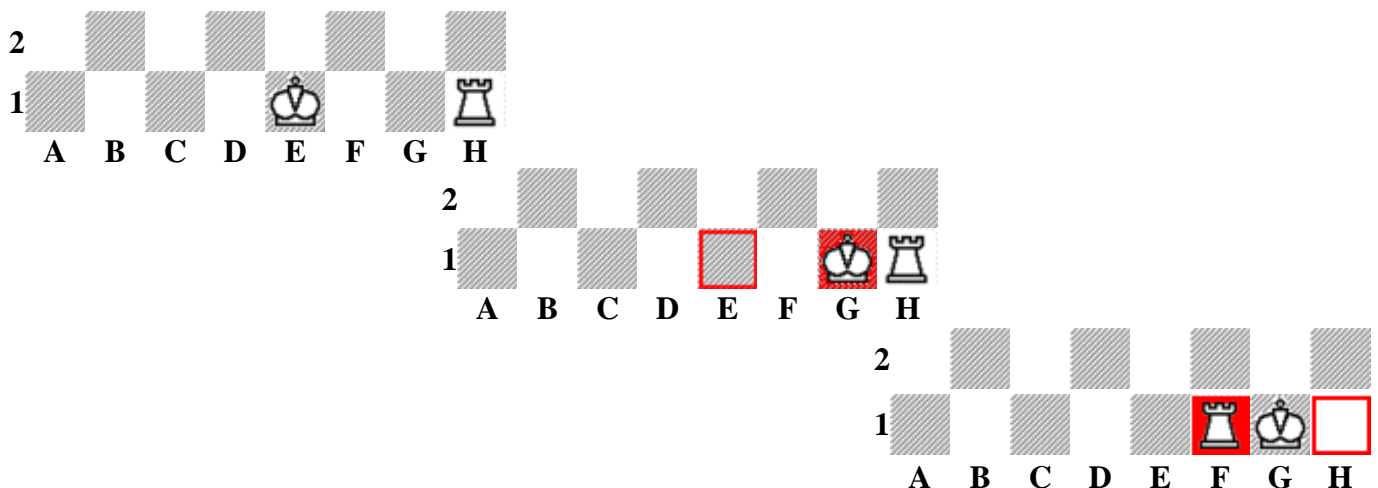
- der Weg muss frei sein
- der König und der Turm dürfen vorher nicht gezogen haben,
- der König darf nicht gerade im Schach stehen,
- die Felder, die der König überschreiten muss, dürfen nicht bedroht sein,
- der König darf auf kein bedrohtes Feld ziehen.

Aber das ist erlaubt:

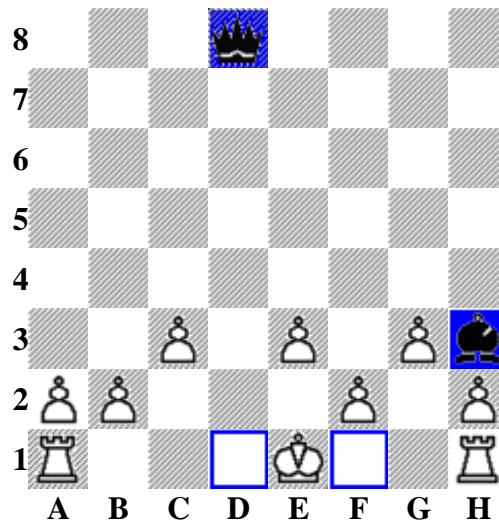
- der Turm darf bedroht sein,
- ebenso das Feld b1 bzw. b8,
- dem König darf vorher schon Schach gegeben worden sein.

Du solltest so bald wie möglich die Rochade anstreben! Sonst ist dein König in der Brettmitte gefährlichen Angriffen ausgesetzt. Lass aber die Bauern vor der »Rochadestellung« möglichst auf ihren Feldern stehen, da du sonst deinem Gegner lockende Angriffsziele bietest!

Die kleine (kurze) Rochade



Die Rochade ist verhindert



Übrigens:

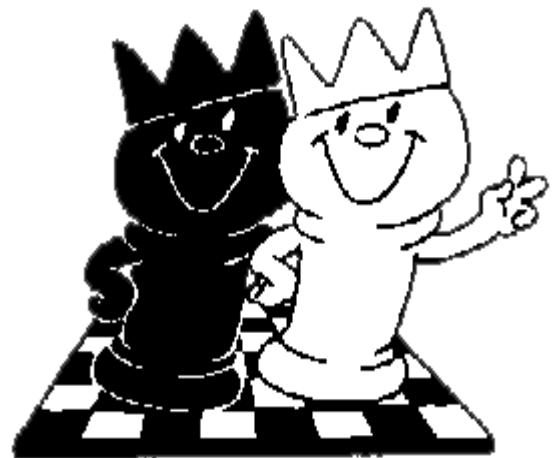
Nette Leute spielen Schach

Die Schachis kommen auch zu dir!

Wie nette Leute Schach spielen

Nette Leute spielen Schach. So heißt der Titel dieses Schachlehrbuchs. Nette Leute spielen Schach. Das ist auch unser Motto. Auch du zählst als angehender Schachspieler zu diesen netten Leuten. Wie du mit deinen Schachpartnern umgehen sollst, erfährst du hier.

Setz dich nicht an's Brett, ohne ein paar nette Worte mit deinem Schachpartner zu wechseln. Lauf nach dem Spiel nicht einfach davon! (Auch wenn du dich über dein eigenes Spiel ärgern mußttest!)



Berührt - geführt! Wenn Du am Zug bist und einen eigenen Stein anlangst, musst du ihn auch ziehen, falls das möglich ist. Fasst du einen Stein des Gegners an, musst du ihn schlagen (den Stein), falls das geht. Auch wenn's deine Dame kostet! Solange du beim Ziehen deine Figur noch in der Hand hältst, darfst du sie auf ein Feld deiner Wahl stellen. Hast du sie aber **losgelassen, gilt der Zug**. Kündige vorher an, wenn du einen Stein *zurechtrücken* willst!

Welche Folgen ein *unmögliches Zug* hat, erfährst du auf einer der nächsten Seiten.

Noch was: *Stör deinen Gegner nicht* beim Nachdenken! Das gilt während der ganzen Partie! Bietest du Schach, *brauchst du nicht »Schach«* zu sagen!

Nimm nie einen Zug zurück! Merk dir den Grundsatz: »Erst das Gehirn einschalten - dann ziehen!«

Die Schachpartie - der Wert der Steine

Wichtige Tips für eine Schachpartie

Um eine Schachpartie zu spielen, brauchst du keine Zugfolgen auswendig zu lernen. Wenn du dir ein paar Eröffnungsgrundsätze merkst, kommst du ganz gut über die Runden, auch gegen erfahrene Gegner. Denk dran, dass diese Tips für Weiß, wie auch für Schwarz gelten!

Überleg dir jeden Zug genau, du hast viel Zeit dazu! Suche und beachte die Drohungen deines Gegners! Zieh nicht unüberlegt, auch beim simpelsten Zug! Erst nachdenken - dann ziehen! Mach dir einen Plan! Und ändere ihn nicht ohne Not!

- Wer das Zentrum (die Felder d4, e4, d5 und e5) beherrscht, hat oft das Spiel seines Gegners im Griff.
- Weiß beginnt zweckmäßigerweise mit dem Doppelschritt eines Bauern nach e4 oder d4, Schwarz antwortet mit dem Doppelschritt dessen Gegenübers.
- Sei sparsam mit weiteren Zügen deiner Bauern!
- Entwickle deine »leichten Figuren« (Springer und Läufer) in einem einzigen Zug auf ein gutes Feld! Das sind z. B. für Weiß: für die Springer f3 und c3, für die Läufer c4, b5, f4 und g5. Prüfe vorher, ob das gewählte Feld bedroht ist!
- Deine Figuren sollen auf das Zentrum und die schwachen Punkte deines Gegners einwirken!
- Achte besonders auf die Felder f2 bzw. f7! Sie sind am Anfang nur vom König geschützt und können leicht von zwei Figuren angegriffen werden. Dann droht Matt!
- Rochiere deshalb möglichst bald! Am schnellsten geht das auf der Königsseite (kurze Rochade).
- Lass die Bauern vor der Rochadestellung stehen! Sie müssen den König vor Angriffen schützen!
- Zieh nicht ohne Not mit derselben Figur zweimal! Das würde einen »Tempoverlust« bedeuten. »Tempi« sind sehr wichtig in der Eröffnung. Wer früher entwickelt ist, hat Vorteile.
- Lass deine Dame hinter den Bauern! Davor kann sie leicht bedroht werden und verloren gehen!
- Verbinde baldmöglichst deine Türme! Stell sie auf freie Linien, dort sind sie aus der Ferne stark.
- Stell deine Steine so auf, dass sie sich gegenseitig schützen!
- Wenn du keine Fortsetzung findest, stell deine am schlechtesten entwickelte Figur auf ein besseres Feld!
- Greif nicht vorzeitig an! Beim Rückzug verlierst du leicht Material, und du gibst deinem Gegner Gelegenheit zum Gegenangriff.
- Wenn du eine Figur auf ein Feld stellst, wo sie geschlagen werden kann, muß sie so oft geschützt sein, wie sie bedroht ist. Du kannst das einfach auszählen!
- Zieh deine Springer möglichst nicht an den Rand!

Der Wert der Steine

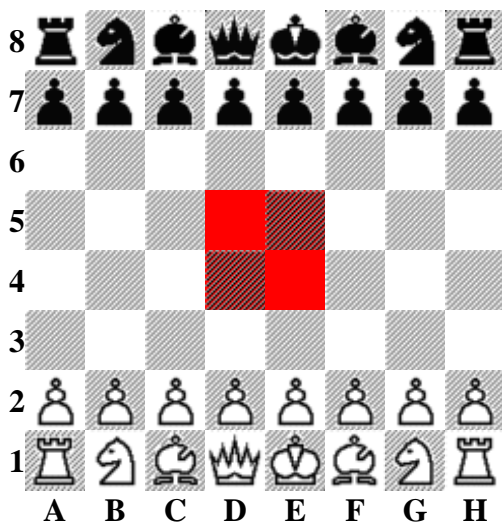
Natürlich musst du auch erfahren, welchen Wert die einzelnen Steine haben. Beim Abtausch möchtest du ja nicht schlechter abschneiden.

Dame = 9 Bauern
Turm = 5 Bauern
Springer = 3 Bauern
Läufer = 3 Bauern



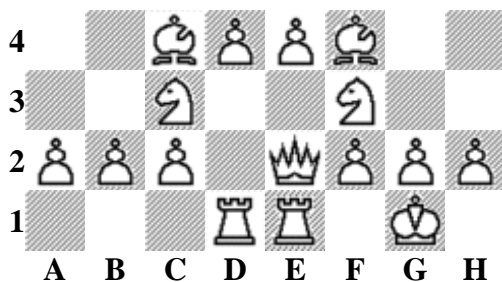
Zentrum und Figurenaufstellung

Das Zentrum



Besetze in der Eröffnung die Zentrumsfelder d4, e4, d5 und e5 mit deinen Bauern und möglichst auch mit einem Springer, der von Bauern nicht mehr vertrieben werden kann. Wenn dir das nicht gelingt, solltest du die Zentrumsfelder zumindest durch Figuren »angreifen«

Eine günstige Figurenaufstellung



Wenn dich dein Gegner die Figuren ungestört entwickeln ließe, könntest du sie z. B. so oder so ähnlich in eine ideale Angriffsposition bringen: du hast das Zentrum mit Bauern besetzt, alle deine Figuren entwickelt und den König durch die Rochade rechtzeitig in Sicherheit gebracht.

Die Italienische Eröffnung

Wir schnuppern in die Italienische Eröffnung

Von den zahlreichen Eröffnungsmöglichkeiten zeigen wir dir den Beginn der »Italienischen Partie«. Man kennt sie schon seit drei Jahrhunderten. Ihr Name stammt von mittelalterlichen italienischen Meistern, die ihre noch heute beliebten Varianten damals schon analysierten.

1.e4 e5 Beide Spieler besetzen das Zentrum

2.Sf3 Weiß greift e5 an.

... **Sc6** Schwarz »deckt« e5.

3.Lc4 Lc5 Die Schwachpunkte f2/f7 werden bedroht.



Diese Stellung siehst du im Diagramm. Hier schon verzweigen sich die Wege, z. B. zu einer »geschlossenen Stellung«:

4.d3 macht den Lc1 frei.

... **Sf6** bereitet die 0-0 vor.

5.Sc3 d6 Weiterentwicklung

6.Lg5 »Fesselung« des Sf6

... **Le6** Unterbrechung der Angriffsdiagonale des gefährlichen Lc4.

7.Sd5 Lxd5 Der »Vorposten« d5 wird abgetauscht.

8.Lxd5 h6 Kein Tempoverlust, da der Lg5 nun zum zweiten Mal zieht.

9.Lh4 Die Fesselung bleibt dadurch erhalten.

Es folgt nun 0-0 auf beiden Seiten. Du kannst nun die Partie nach eigenen Überlegungen fortsetzen. Danach versuchst du, bei den vorausgegangenen Zügen eigene Abweichungen auszuprobieren!

Eine Erläuterung zur Notation: Angenommen, ein Springer steht auf b1, der andere auf f3. Weiß zieht mit dem Sb1 nach d2. Damit keine Verwechslung möglich ist, notiert man für diesen Zug: Sb-d2. Man gibt also die Ausgangslinie (oder -reihe) der ziehenden Figur mit an.

Eine Variante der Italienischen Eröffnung:

Es folgt nun eine andere Variante nach dem 3. Zug von Schwarz:

4.c3 Sf6

5.d4 exd4 auf d5 darf der Bauer nicht vor!

6.cxd4 Lb4+!

7.Ld2 Lxd2+

8.Sbxd2! So wird weiter entwickelt.

... **d5** Dieser Gegenstoß schafft Ausgleich.

9.exd5 Sxd5

10.Db3 Se7

11.0-0 0-0

11.Tf-e1 c6 Nun spiel weiter!

Fehler in der Eröffnung

Häufige Eröffnungsfehler

Vermeide diese Eröffnungsschnitzer:

- Zu viele Bauernzüge, vor allem unnötige Züge mit den Randbauern
- Verfrühte Damenausflüge
- Verstellen der Mittelbauern durch die Läufer
- Springer am Rand
- Grundloses Umherziehen mit den Figuren
- Nutzlose Schachgebote

In der *Italienischen Partie* wird oft der Bauer f7 angegriffen, obwohl die Abwehr mit Tempogewinn leicht möglich ist: **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5** Alles wie schon bekannt **4.0-0 Sf6 5.Sg5?** Nutzlos! **5... 0-0!** Die Gefahr ist abgewehrt. Das Schlagen des Bauern f7 durch den Läufer oder Springer wäre nun ungünstig für Weiß. **6.c3?** Der Bauer e4 müsste gedeckt werden. **6... h6!** Jetzt muss der Springer wieder zurück: **7.Sf3** Schwarz gewinnt den Bauern e4 und kann das Zentrum besetzen.

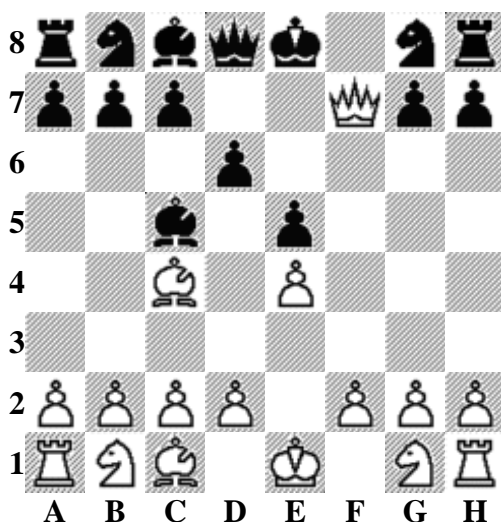
Weitere schwache Züge

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Ld3?? Der Läufer blockiert die weiße Entwicklung total!

1.e4 e6 2.d4 Df6? 3.e5 Df5?? 4.Ld3! Die Dame geht verloren. Und das schon im 4. Zug! Diese Stellung musst du dir auf dem Brett gut ansehen!

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4? Schwarz müsste erst d6 spielen und dann im nächsten Zug Sxe4. Jetzt aber verliert er die Dame durch ein »Abzugsschach«: **4.De2! Sf6?? 5.Sc6+!** Aus ist der Traum!

Das Schäfermatt



Ein häufig gespielter Eröffnungsfehler führt zum »Schäfermatt«: **1.e4 e5 2.Lc4 Lc5** Bis hierher ist alles korrekt. Nun täuscht Weiß mit **3.Dh5** als Ziel einen Angriff auf den Bauern e5 vor. Schwarz stolpert in die Falle: **3... d6??** Er deckt den Bauern e5. **4.Dxf7#**

Wider die Regeln

Der regelwidrige Zug

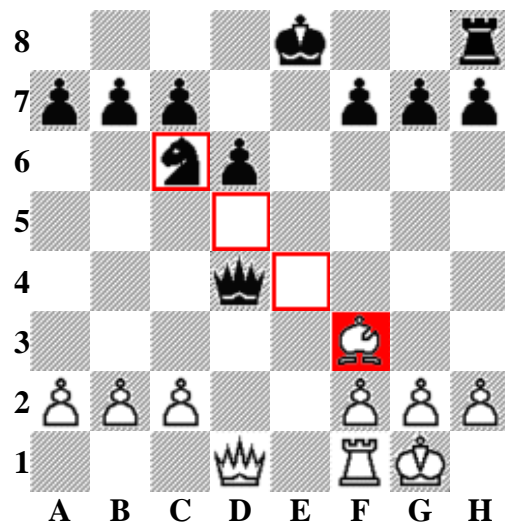
Wird ein »unmöglicher Zug« nach Beendigung einer Partie entdeckt, gilt sie trotzdem. Bemerkt man dies aber während der Partie, muss die Stellung vor dem Regelverstoß wieder aufgebaut werden. Wie in der Regel »Berührt - geführt« beschrieben, muss die berührte Figur einen anderen, nach den Schachregeln erlaubten Zug machen. Kann die ursprüngliche Stellung nicht wieder hergestellt werden oder weiß man nicht mehr, wann die Regelwidrigkeit geschehen ist, wird eine neue Partie gespielt.

Vorteil erlangen

Wie du in Vorteil kommen kannst, fragst du? Da gibt's ebenso viele Möglichkeiten wie Reinfälle! Aus der Vielfalt des Schachspiels können wir dir auf diesen Seiten nur eine winzig kleine Auslese anbieten. Spiel aufmerksam und zieh nicht übereilt, dann kann dir's gelingen!

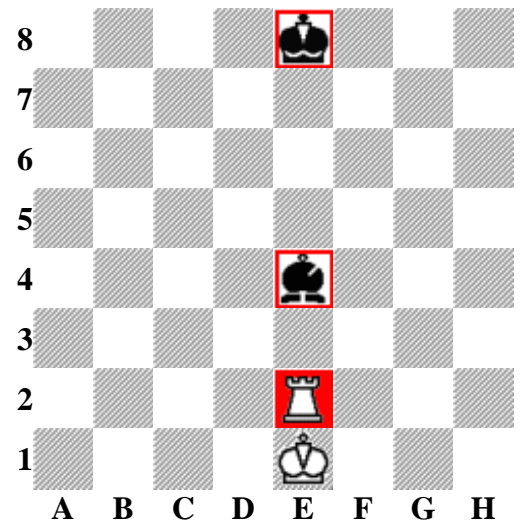
Die Deckung beseitigen

Wenn du eine deckende Figur mit gleichzeitigem Schachgebot oder einer anderen Drohung schlägst, kannst du Material gewinnen! Im nebenstehenden Diagramm eroberst du durch Lxc6+ im nächsten Zug sogar die Dame!

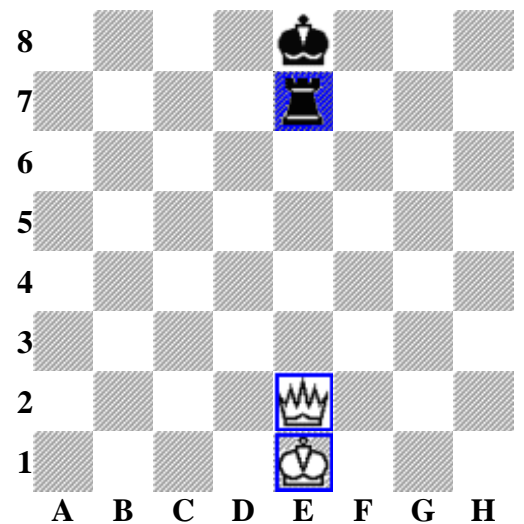


Die Fesselung:

Weiß kann im nächsten Zug den Le4 gewinnen, weil dieser nicht wegziehen kann.



Weiß muss seine Dame wegen der Fesselung gegen den Turm hergeben.



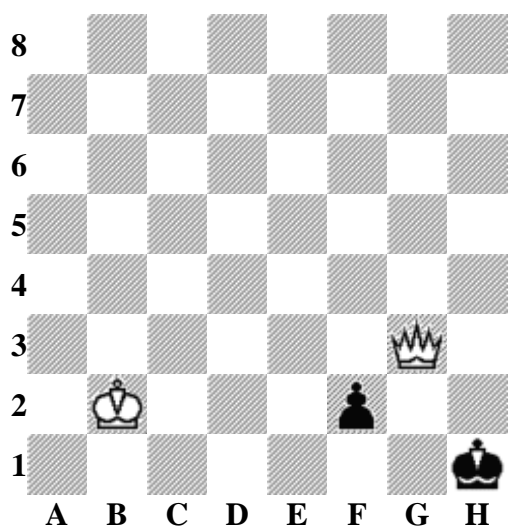
Denk immer dran: Der Phantasie des Schachspielers sind keine Grenzen gesetzt! Spiel phantasievoll, dann wirst du deine Gegner oft »auf dem falschen Fuß« erwischen! Außerdem sind deine Partien dann nie langweilig. Was macht's schon, wenn du dich 'mal verkalkulierst!

Überraschendes Remis

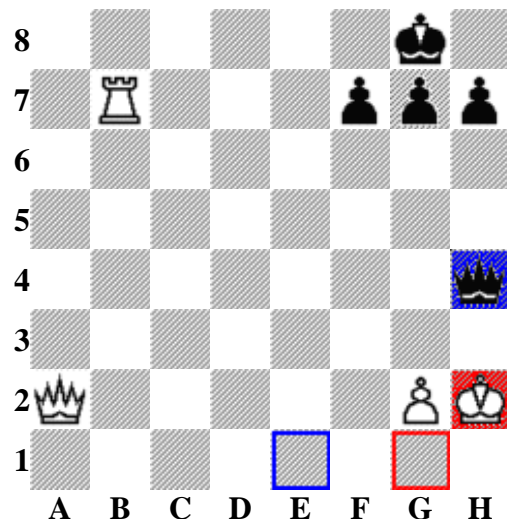
Wie kannst du einen Nachteil ausgleichen? Auch da sind deinen Ideen keine Schranken gesetzt! Durch Aufgeben hat noch keiner eine Partie gewonnen - so lautet ein wahrer Spruch. Denk dran! Mit Aufmerksamkeit und etwas Glück kannst du noch manche verlorene Partie retten!

Das Dauerschach (»Ewiges Schach«)

Weiß ist einen Turm im Vorteil. Doch Schwarz am Zug hat die Rettung gesehen: Die Dame gibt Dauerschach, indem sie zwischen h4 und e1 hin- und herzieht.



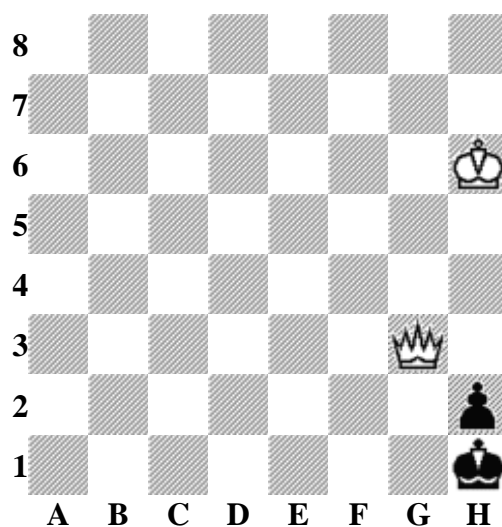
Remis mit dem c- und f-Bauern



Die Pattfalle: Eigentlich gewinnt im Endspiel die Dame gegen einen Bauern immer. Doch mit dem a-, c-, f- oder h-Bauern kann es ein Patt geben, wenn sich der verteidigende König beim Bauern befindet. Er muß sich aber davor hüten, das Umwandlungsfeld zu betreten. Weshalb wohl?

Die Dame kann den Bauern nicht nehmen, sonst gäb's ein Patt.

Remis mit dem a- und h-Bauern



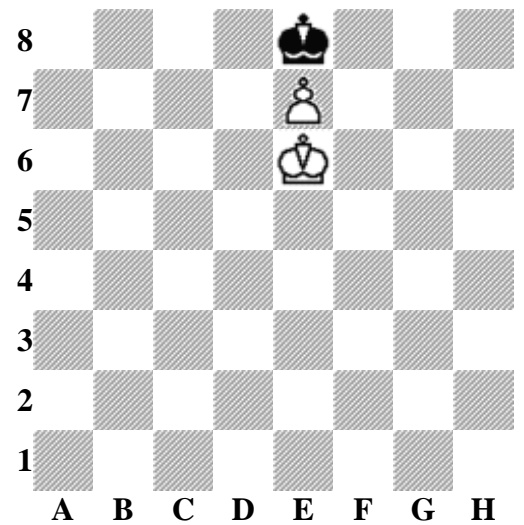
Endspiele nur mit Bauern

Im Endspiel kann ein einziger Bauer gewinnen. Muß aber nicht!

Weiß am Zug gewinnt

Schwarz am Zug ist patt. Weiß aber zieht und gewinnt:

1.Kd6 Kf7 2.Kd7! Und der Bauer marschieret.

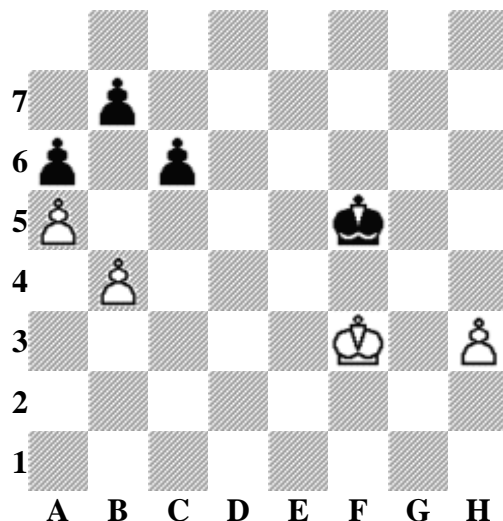
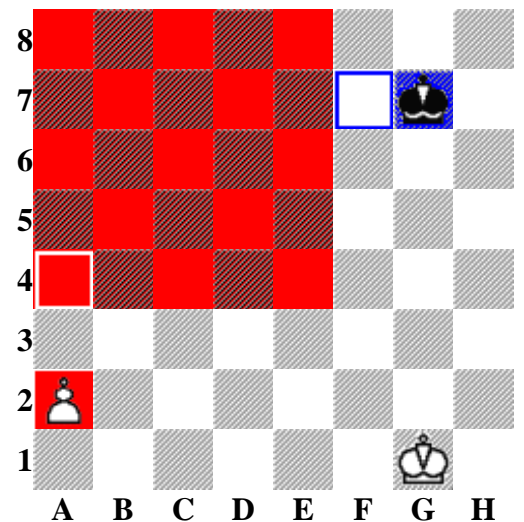


Weiß am Zug: remis

Merk dir: Wenn der Bauer die vorletzte Reihe mit Schach betritt, ist's remis!

Die Regel vom Quadrat

Wenn der alleinstehende König zu weit weg vom Bauern ist, gewinnt der Bauer das Wettrennen. Denk dir einfach ein Quadrat, in das der Bauer zieht. Kann der verteidigende König im folgenden Zug irgendwo das Quadrat betreten, ist's remis. Sonst gewinnt der Bauer!

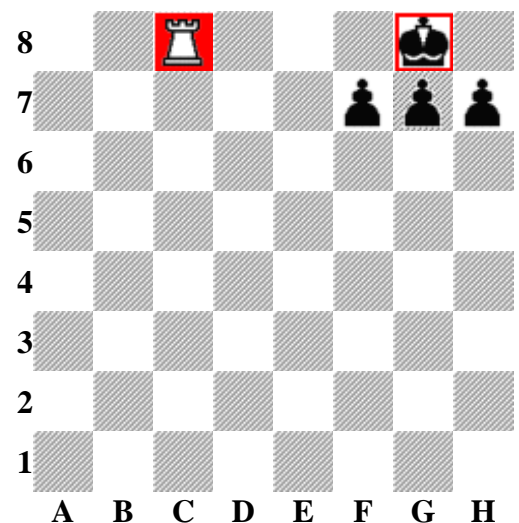


Der entfernte Freibauer gewinnt!

Tricks: Grundreihenmatt, Zugzwang

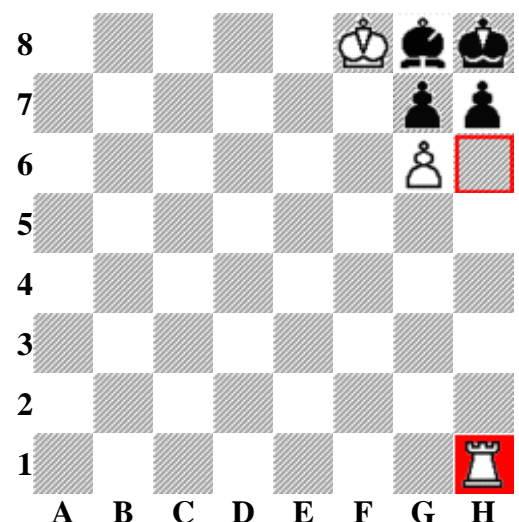
Grundreihenmatt vermeiden!

Grundreihenmatt durch fehlendes »Luftloch«: Das kannst du im Mittelspiel durch g6 oder h6 bzw. durch g3 oder h3 vermeiden.



So wird Zugzwang herbeigeführt

Beim »Kniffelschach« soll man in einer bestimmten Zugzahl und dazu besonders schön mattsetzen. Paul Morphy hat das folgende Problem bereits um 1850 ersonnen: Weiß zieht und setzt in zwei Zügen matt! Die Lösung ist eingezeichnet (1.Th6): Nun kommt Schwarz in »Zugzwang«.



ZIEL

Du hast's erreicht! Glückwunsch!

Natürlich hört das Streben nach Verbesserung des Schachspiels hier nicht auf. Durch Stärkung deiner Spielfähigkeit (Teil 2 der Ausbildung) sowie über die einzelnen Diplome (Bauern-, Springer-, Turm-, Läufer- und Damendiplom kann jeder seine Spielstärke verbessern. Für jeden Schritt gibt es übrigens eine eigene Urkunde !!

Außerdem wird es nun langsam Zeit dem Schachclub SC Aschaffenburg-Schweinheim beizutreten, falls Du nicht schon aktives Mitglied bist !!

Der Schachclub Aschaffenburg-Schweinheim wünscht Dir viel Erfolg in Deinem weiterem „Schachleben“.

