

Schachbrett, Figuren, Grundaufstellung (Auszug aus den FIDE-Regeln Artikel 2)

Das Schachbrett besteht aus **64 Feldern**, diese sind jeweils zur Hälfte **weiß** und **schwarz**.

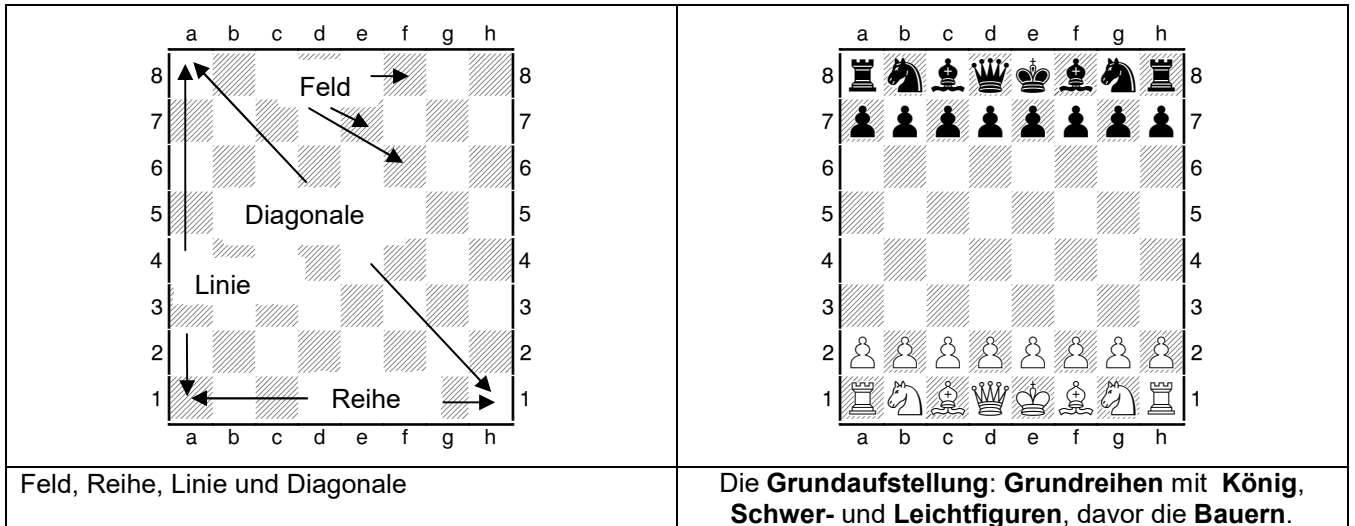
Wichtige Begriffe sind **Reihe**, **Linie** und **Diagonale**, da sich die **Figuren** später in diese Richtungen bewegen.

Reihen (waagrecht) und **Linien** (senkrecht) sind mit 8 Feldern immer gleich lang.

Diagonalen (schräg) sind entweder weißfeldrig oder schwarzfeldrig und können dagegen zwischen 2 und 8 Felder lang sein und verlaufen sowohl von rechts nach links als auch von links nach rechts.

Die Linien werden mit den Kleinbuchstaben a – h bezeichnet und die Reihen mit den Ziffern 1 – 8.

Somit ist jedes **Feld** durch den Schnittpunkt der seiner beiden Koordinaten eindeutig bestimmt.



Die Gangart der Figuren (Auszug aus den FIDE-Regeln Artikel 3)

Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt.

Eine Figur greift (bedroht) ein Feld an, auch wenn sie am Zuge gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.

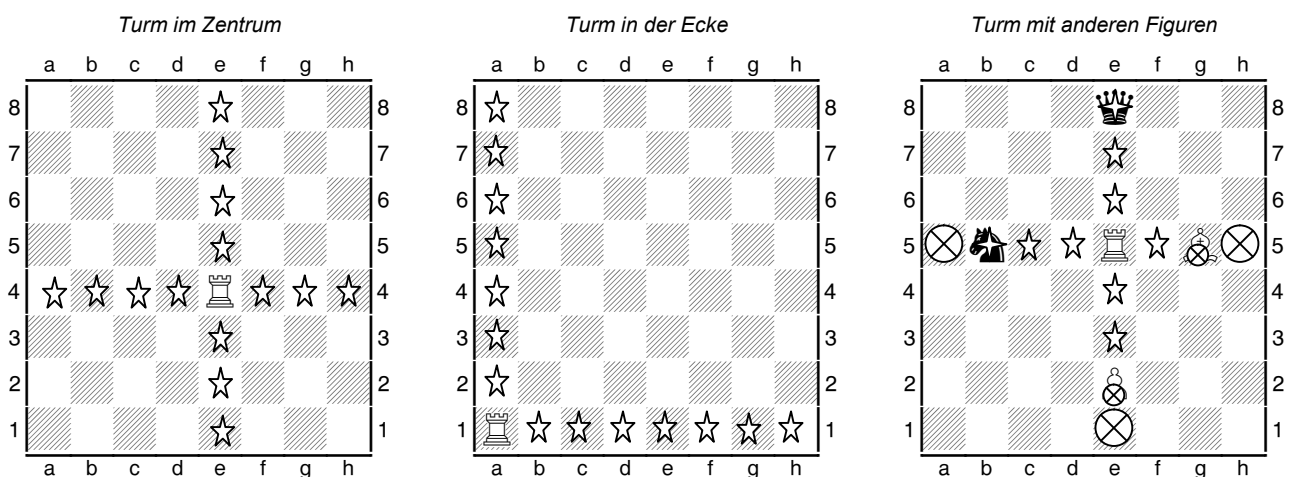
Der Turm (Rook, Ладья)

Die **Turm** ist ebenfalls eine **Schwerfigur** und ist nach der **Dame** die **zweitstärkste Figur** im Schach.

Er darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der **Linie** oder der **Reihe** (senkrecht, waagrecht) ziehen.

Der **Turm** beherrscht **unabhängig** von seiner Position auf dem Spielfeld immer **14 Felder**.

Die Zugmöglichkeiten werden aber wieder **durch eigene und gegnerische Steine** eingeschränkt.



Der Läufer (Bishop, Слон)

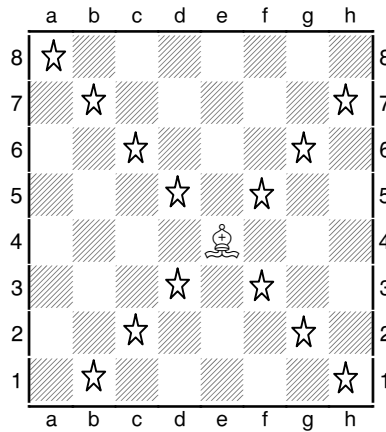
Der **Läufer** ist eine **Leichtfigur** und ungefähr so stark wie ein **Springer** und **schwächer** als ein **Turm**.

Er darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der **Diagonalen** (schräg) ziehen, auf der er steht. Steht der **Läufer** im Zentrum beherrscht er maximal **13 Felder** der gleichen Farbe. Er kann daher nur die **Hälfte der Felder** (32 weiße oder schwarze) eines Schachbretts betreten, die andere Hälfte bleibt im verwehrt.

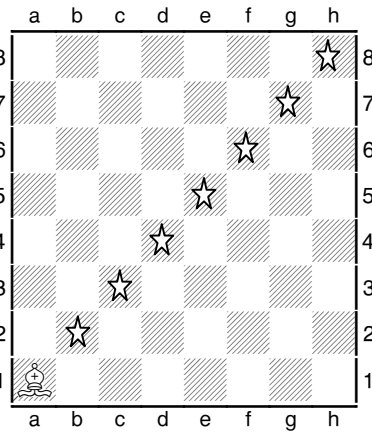
Steht der **Läufer** in der **Ecke** oder am **Rand** des Bretts beherrscht er **minimal 7 Felder** gleicher Farbe.

Die Zugmöglichkeiten werden **durch eigene und gegnerische Steine** eingeschränkt.

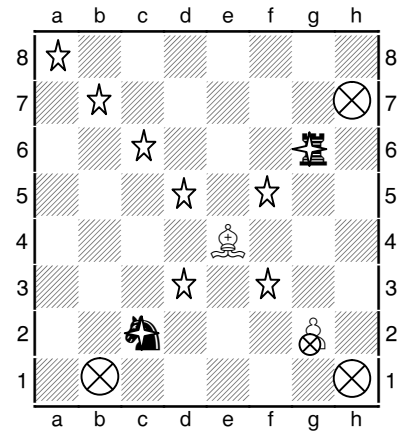
Läufer im Zentrum



Läufer in der Ecke



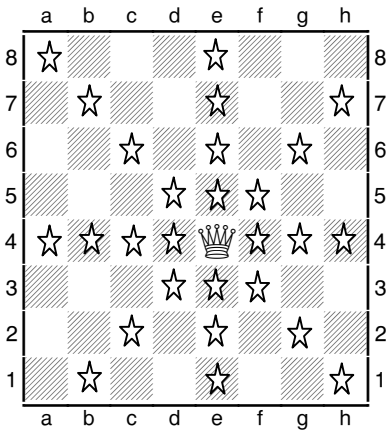
Läufer mit anderen Figuren



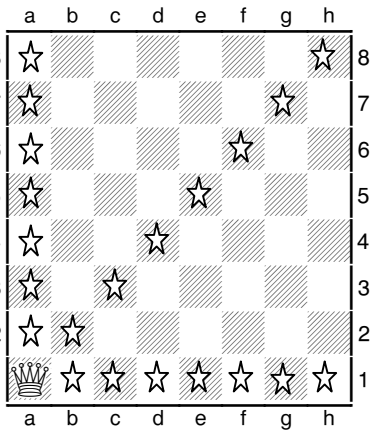
Die Dame (Queen, Ферзь)

Die Dame ist eine **Schwerfigur** (zieht auf Linien und Reihen) und **die stärkste Figur** im Schach. Sie darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe (senkrecht, waagrecht) oder der Diagonalen (schräg) ziehen, auf der sie steht. Steht die Dame im Zentrum beherrscht sie maximal 27 Felder, in der Ecke beherrscht sie minimal 21 Felder, aber damit immer noch mehr als jede andere beliebige Figur. Die Zugmöglichkeiten werden aber wieder durch **eigene und gegnerische Steine eingeschränkt**,

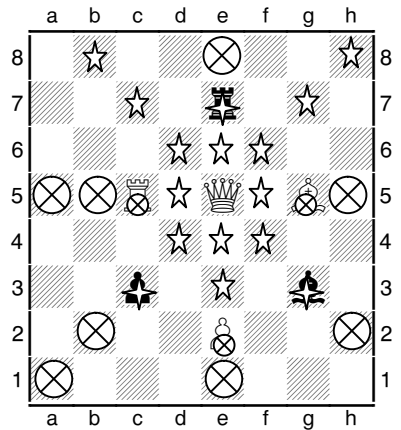
Dame im Zentrum



Dame in der Ecke



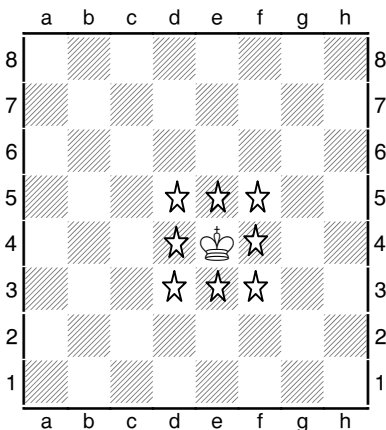
Dame mit anderen Figuren



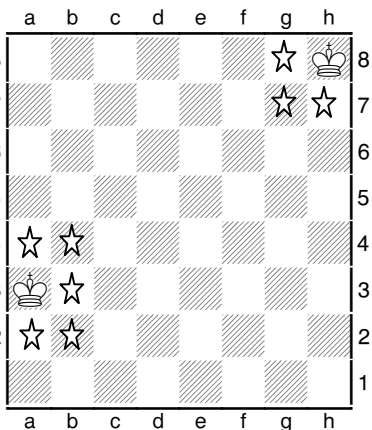
Der König (King, Король)

Der König hat im Schachspiel **einen herausgehobenen Stellenwert**, die Eroberung des gegnerischen Königs ist das Hauptziel. Er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld (waagrecht, senkrecht oder schräg), das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird oder er rochiert. Ein König darf selbst niemals von einem gegnerischen Stein geschlagen werden und somit dürfen die beiden Könige auch niemals auf benachbarten Feldern stehen und dürfen solche Felder folglich auch niemals betreten.

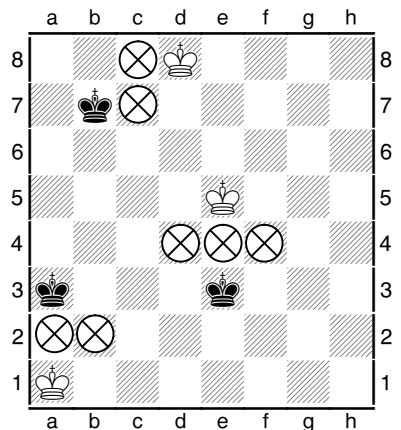
König im Zentrum



König am Rand und in der Ecke



Könige in Beziehung



Der Bauer (Pawn, Пешка)

Der Bauer ist die schwächste Einheit im Schach aber auch die jeweilige Stellung bestimmende. Er darf entweder vorwärts (senkrecht) auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, dabei ist bei seinem ersten Zug auch ein Doppelschritt erlaubt.

(Die Zugmöglichkeiten werden dabei durch eigene und gegnerische Steine eingeschränkt.)

Oder zum anderen darf der Bauer auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal (schräg) vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er diese Figur schlägt.

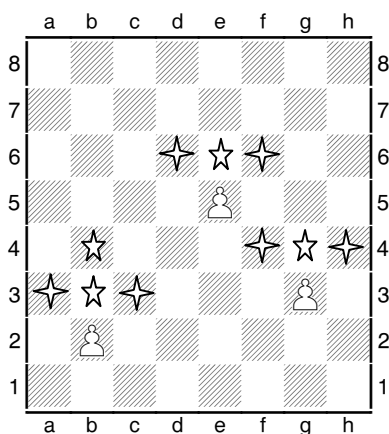
Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, der von seinem Ursprungsfeld aus in einem Zug um zwei Felder vorgerückt ist, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen en passant“ genannt.

Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.

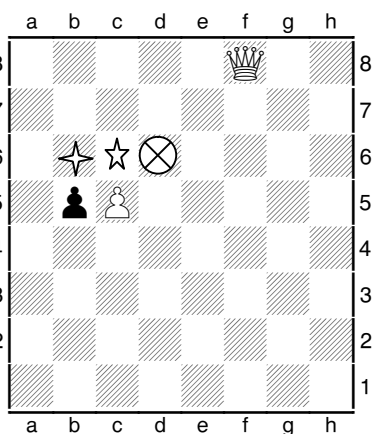
Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt.

Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein. Ein Bauer darf aber niemals ein König werden!

Bauer zieht und schlägt

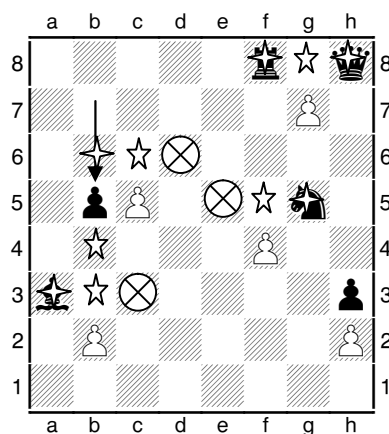


„Schlagen En passant“ und Umwandlung



1. Letzter weißer Zug: exf8D, f8D o. gxf8D. Der Bauer der die letzte Reihe erreicht hat, wurde in eine Dame umgewandelt.
2. War der letzte schwarze Zug b7-b5, darf Weiß im nächsten Zug cxb6 e.p. ziehen. („Schlagen im vorüber gehen“ bzw. „Schlagen en passant“).

Bauer mit anderen Figuren



1. Der Bauer g7 wird auf den Feldern f8, g8 oder h8 nach Wahl in Dame, Turm, Läufer oder Springer umgewandelt.
2. War der letzte schwarze Zug b7-b5, darf Weiß im nächsten Zug cxb6 e.p. ziehen. („Schlagen im vorüber gehen“ bzw. „Schlagen en passant“).

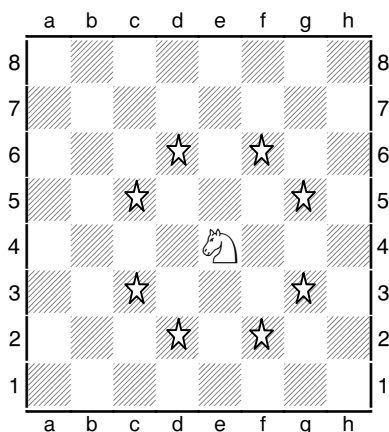
Der Springer (Knight, Конь)

Der Springer ist eine Leichtfigur und ungefähr so stark wie ein Läufer und schwächer als ein Turm. Er darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten stehen, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonale mit diesem liegen. Er kann zwischen 2 und 8 Felder beherrschen.

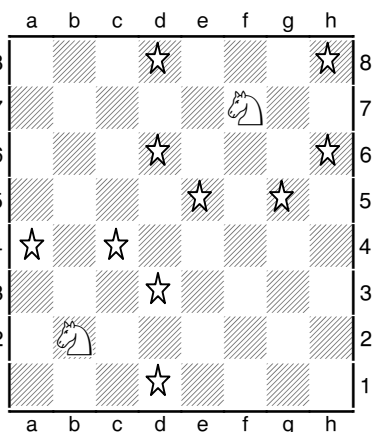
Der Springer wechselt mit jedem Zug die Farbe seines Feldes. Ihm sind somit alle 64 Felder des Schachbretts zugänglich. Er darf als einzige Figur über eigene und gegnerische Steine hinweg ziehen!

Die Zugmöglichkeiten werden nur durch eigene Steine eingeschränkt.

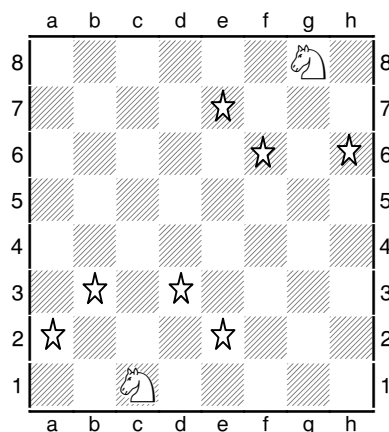
Springer im Zentrum



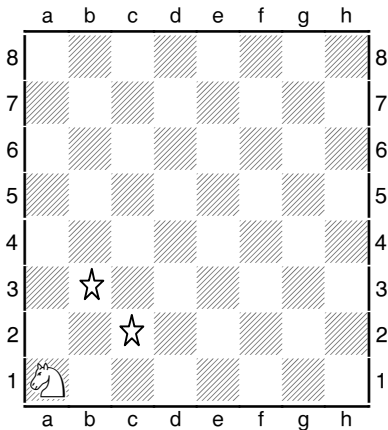
Springer in Randnähe



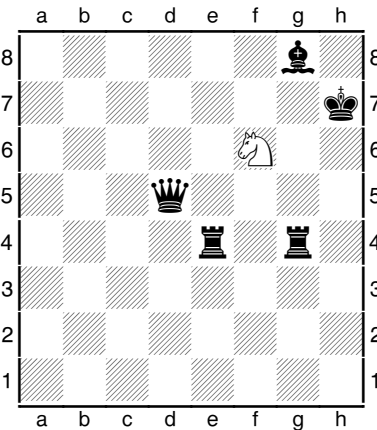
Springer am Rand



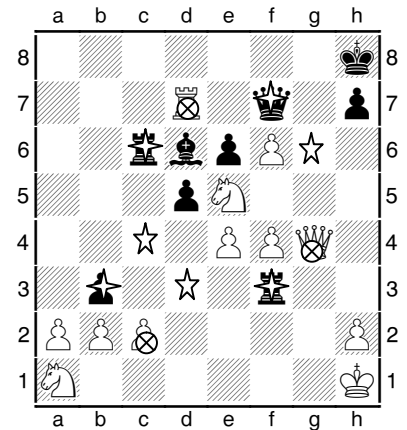
Springer in der Ecke



Springer mit „Familienschach“



Springer mit anderen Figuren



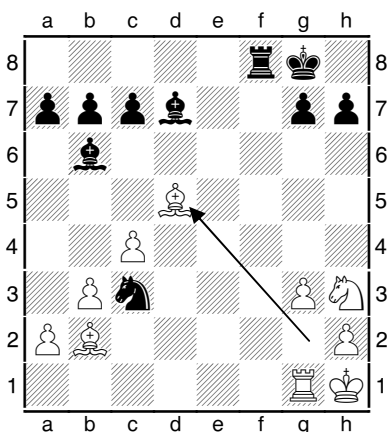
Das Schach

Ein König "steht im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

Keine Figur darf einen Zug machen, welcher entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

Es gibt drei Arten der Abwehr eines Schachgebots, erstens das Schlagen der schachbietenden Figur, zweitens das Zwischenziehen einer eigenen Figur und drittens den Wegzug des bedrohten Königs.

Schach



Letzter weißer Zug:

1. Lg2 – d5+:

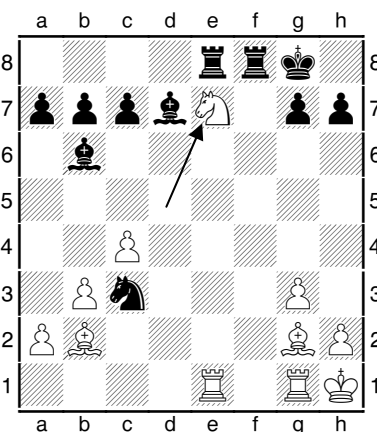
Möglichkeiten von Schwarz:

1. ... Sc3 x d5 (Schlagen)

1. ... Ld7 – e6 o. Tf8 – f7 (Zwischenziehen)

1. ... Kg8 – h8 (Wegzug)

Springerschach



Letzter weißer Zug:

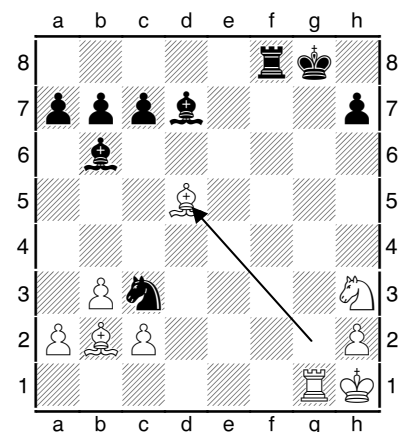
1. Sd5 – e7+:

Möglichkeiten von Schwarz:

1. ... Te8 x e7 (Schlagen)

1. ... Kg8 – f7 o. Kg8 – h8 (Wegzug)

Abzug und Doppelschach



Letzter weißer Zug:

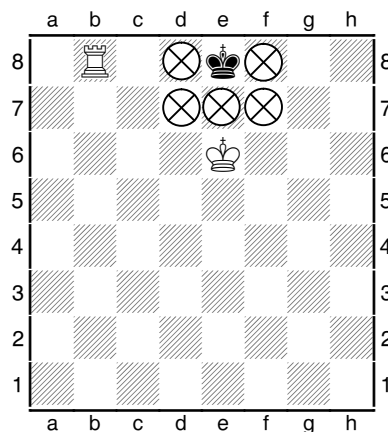
1. Lg2 – d5++:

Möglichkeiten von Schwarz:

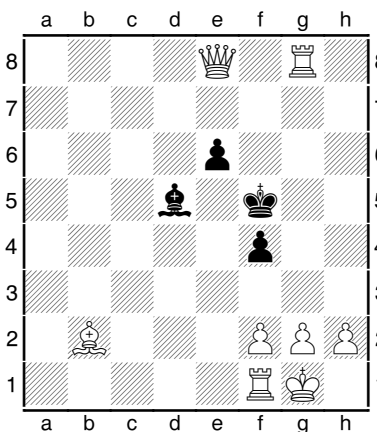
1. ... Kg8 – h8 (Wegzug)

Die Beendigung der Partie (Auszug aus den FIDE-Regeln Artikel 5)

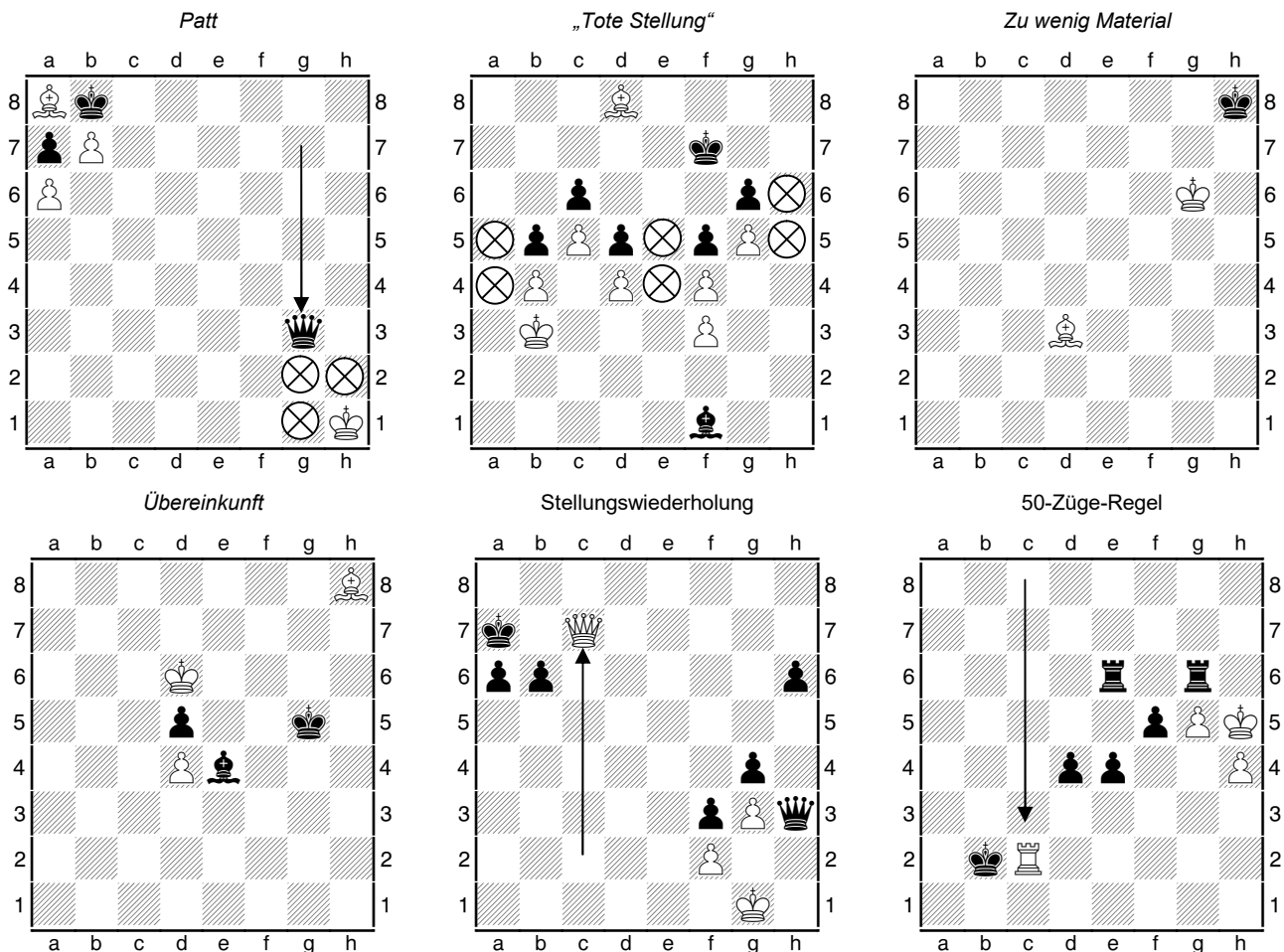
Matt



Schwarz gibt auf



Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat.
 Die Partie ist ebenfalls von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt.
 In beiden Fällen ist die Partie sofort beendet.



Die Partie ist "remis", wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. ("Patt").

Die Partie ist ebenfalls remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann. ("Tote Stellung").
 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft.
 In allen diesen Fällen ist die Partie sofort beendet.

Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird.

Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde.

Die Rochade

Die Rochade ist der einzige Zug im Spiel bei dem zwei Steine gleicher Farbe gezogen werden.

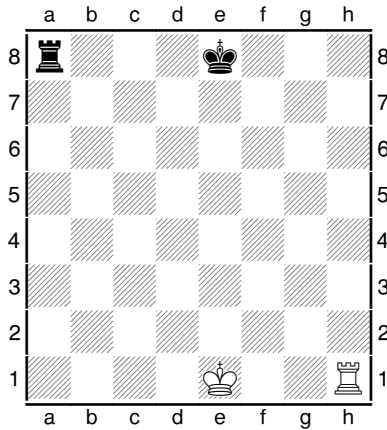
Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der gleichen Reihe.

Zuerst wird der König von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, danach wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

Das Recht zu rochieren ist verloren, wenn der König oder der betreffende Turm bereits gezogen hat.

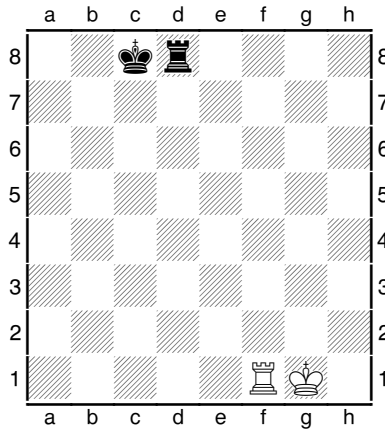
Die Rochade ist vorübergehend verhindert, wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, oder wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

Stellung vor der Rochade



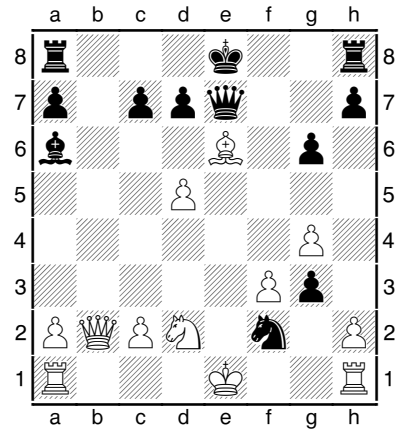
Weder König noch Turm dürfen zuvor gezogen haben!

Stellung nach der Rochade



Weiß nach der kurzen Rochade, Schwarz nach der langen Rochade.

Verhinderung der Rochade



Kurze Rochade Weiß **nicht** möglich!
Lange Rochade Weiß **nicht** möglich!
Kurze Rochade Schwarz **nicht** möglich!
Lange Rochade Schwarz **möglich**!

Der Wert der Figuren

Der Wert der Figuren wird in Bauereinheiten (kleinste Einheit) bemessen, er ist aber nur ein Anhaltspunkt zu groben Stellungenbeurteilung. Der Wert einer jeden Figur ist stellungenabhängig.

Der König kann nicht bewertet werden da die Eroberung des gegnerischen Königs (Matt) das strategische Ziel im Schach ist. Sein Kampfwert ist leicht höher als Läufer oder Springer, aber geringer als der des Turms.

Die Figuren werden mit ihren Anfangsbuchstaben abgekürzt, für Bauern gibt es keine.

Da im Englischen das K für den König reserviert, ist für den Springer der zweite Buchstabe „N“ verwendet. Im Russischen wird zur Unterscheidung des Königs vom Springer für den König „Kr“ benutzt.

	Wert	Deutsch	Englisch	Russisch
 	∞	König	King	Король
 	9	Dame	Queen	Ферзь
 	5	Turm	Rook	Ладья
 	3	Läufer	Bishop	Слон
 	3	Springer	Knight	Конь
 	1	Bauer	Pawn	Пешка
0-0		Kurze Rochade	castling king's side	короткая рокировка
0-0-0		Lange Rochade	castling queen's side	длинная рокировка

Die Schachnotation (Auszug aus den FIDE-Regeln Artikel 8)

Im normalen Turnierschach ist das Notieren der Züge Pflicht. Jeder Spieler hat nachdem er seinen Zug ausgeführt hat und die Uhr des Gegenspielers in Gang gesetzt hat sofort seinen Zug zu notieren.

Beim Blitzschach und Schnellschach entfällt das Aufschreiben der Züge.

Man unterscheidet zwischen algebraischer Langnotation („Figurenbezeichnung + Koordinaten Ausgangsfeld“ „-/x“ „Koordinaten Zielfeldfeld“) und algebraischer Kurznotation („Figurenbezeichnung“ (*Einzelkoordinate*) („x“ „Koordinaten Zielfeldfeld“).

Die Langnotation ist für Anfänger einfacher zu verstehen, man kann damit Schachpartien nachspielen ohne zu wissen wie die Figuren überhaupt ziehen.

Wichtige Symbole:

x / : Schlagen eines Steins
+ Schach
++ Doppelschach
Matt

Lxe5 oder Le5:
De2+; Dxf7+
Sd6++
Dxf7#; Th1#

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=KP7qo2QnB70>