

DER SCHACHFREUND

Österreichs größter Kinder- und Hobbyschachveranstalter

Internet: www.derschachfreund.at



DER SCHACHFREUND ist immer für Sie da!

Treffen Sie den SCHACHFREUND Ferdinand Peitl

1. **und viele andere Schachspieler jeden Donnerstag von 16 bis 21 Uhr beim Schachabend des Schachklub Cobenzl im Café Restaurant Cobenzl** (1190 Wien, Am Cobenzl 94; U4/Heiligenstadt oder zB. Straßenbahn 38/Grinzing, dann Autobus 38A/Cobenzl-Parkplatz). Schau'n Sie vorbei, gratis & unverbindlich!
2. **zur kostenlosen Schachberatung im Q19.** DER SCHACHFREUND berät Sie monatlich drei Tage lang – normalerweise jeden letzten Donnerstag (ab 14 Uhr), Freitag (ab 14 Uhr) und Samstag (ab 10 Uhr) des Monats im Obergeschoß des *Q19/Einkaufsquartier Döbling*. Hier können Sie fragen, diskutieren, spielen oder einfach nur zuschauen. **Kinder sind ganz besonders willkommen!** Es locken stets spezielle Höhepunkte, zB. Simultanspiele mit MeisterInnen. Außerdem gibt es immer wieder zusätzliche Termine sowie einen **kostenlosen, mehrstündigen Schachkurs mit FM Lew Kwatschewsky.**
3. im *Schachklub im „Biber-Zentrum“ des Seniorenbundes:* 1010, Biberstraße 9, Seniorenbund-Klubzentrum. **Schachbetrieb jeden 1. Dienstag im Monat, 9 bis 12 Uhr.** Auch Anfänger sind gerne gesehen!

Oder

4. schreiben Sie uns ein eMail an email@derschachfreund.at, bzw.
5. rufen Sie uns an unter +43 (0)676/777 1685.

Schach-Spielregeln (siehe auch im Internet unter www.derschachfreund.at)

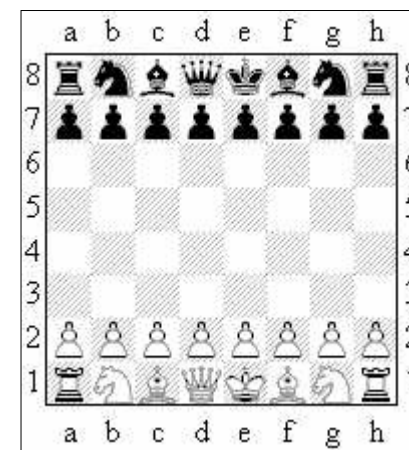
Auf dieser Seite wollen wir Ihnen die Grundkenntnisse des Königlichen Spiels vermitteln. Das Wichtigste vorweg: Schach ist nicht so kompliziert wie es dem Außenstehenden oder Beginner scheint. Es **gibt nur sechs Figuren (König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer) und ein Ziel: Den König des Gegenübers Matt zu setzen**. Lassen Sie sich also am Anfang nicht entmutigen – einfach spielen und Erfahrung sammeln, plötzlich geht es kinderleicht! Eine anschauliche Anleitung mit vielen Diagrammen finden Sie übrigens auch im Internet unter <http://homepage.swissonline.ch/Schach-in-SH/Anleiturf.pdf>, und erste speziellere Kenntnisse vermittelt die Seite <http://www.chessunderground.com/baw/inhalt.html>.

Zuerst müssen die Spieler das Schachbrett so zwischen sich legen, dass das **rechte Eckfeld auf dem unteren Rand weiß** ist. Die acht senkrechten Felder nennt man „Linien“, die acht waagrechten „Reihen“ und die Felderreihen gleicher Farbe, die schräg von einer Ecke zur anderen verlaufen, „Diagonalen“. **Der Spieler mit den weißen Steinen hat immer den ersten Zug, und danach wird abwechselnd gezogen. Es besteht Zugzwang** (keinem Spieler ist es erlaubt, auf seinen Zug zu verzichten). **Das Ziel des Spieles ist es, den gegnerischen König „Schachmatt“ zu setzen**. Dies bedeutet, dass der gegnerische König im Schach steht (könnte im Moment geschlagen werden) und im nächsten Zug auf jeden Fall geschlagen werden kann, unabhängig davon, welchen Zug der Gegner ausführt.

Grundstellung: In den Reihen 2 und 7 stehen die Bauern, auf den Grundreihen 1 und 8 die Figuren oder „Offiziere“ (von Spieler Weiß aus und von links nach rechts gesehen: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm). Dabei fällt auf, dass die Dame anfangs stets auf einem Feld der eigenen Farbe steht (Merksätze: „Weiße Dame, weißes Feld – schwarze Dame, schwarzes Feld“; „Dame auf der d-Linie“).

Zug: Ein Zug ist der **Transport einer Figur, von dem Feld, auf dem sie steht, auf ein anderes Feld**, das nicht oder von einer gegnerischen Figur besetzt ist. Keine Figur darf über ein bereits besetztes Feld hinweg ziehen, ausgenommen der Springer sowie der Turm bei der Rochade. **Landet eine Figur auf einem Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, so wird diese Figur geschlagen** und vom Brett genommen. Es können keine eigenen Figuren geschlagen werden.

Die Grund- oder Ausgangsstellung:



Zugmöglichkeiten der Figuren:

- Der **Turm** kann in **senkrechter und waagrechter Richtung** beliebig weit ziehen.
- Der **Läufer** kann beliebig weit auf jedes Feld in **diagonaler Richtung** ziehen. Er bleibt stets auf den Feldern gleicher Farbe.
- Die **Dame** ist die stärkste Figur auf dem Brett. Sie kann **senkrecht, waagrecht und schräg** beliebig weit ziehen, aber nur in eine Richtung (wie Läufer und Turm in einer Figur vereint).
- Der **Springer** zieht in zwei Schritten. Zuerst zwei Felder senkrecht oder waagrecht und dann ein Feld im rechten Winkel. Dabei **beschreibt er ein „L“ und wechselt bei jedem Zug die Feldfarbe. Figuren, die auf den Feldern dazwischen stehen, kann er überspringen**.

- Um den **König** dreht sich alles im Schach. Er ist selbst nur eine unbewegliche Figur. Er kann sich wie die Dame **nach allen Seiten** bewegen, doch **immer nur ein einziges Feld weit**. Der König darf sich niemals auf ein Feld begeben, das von einer Figur des Gegners beherrscht wird (dh. auf das eine gegnerische Figur ziehen kann), denn sonst könnte er ja geschlagen werden.
- Die **Bauern** dürfen sich **nur vorwärts bewegen**, und zwar jeweils um ein Feld. Nur **von ihrer Ausgangsposition** können die Bauern **auch zwei Felder in einem Zug** vorrücken. **Schlagen** können die Bauern nicht in gerader Richtung, sondern **nur von ihrem Feld aus ein Feld diagonal**. Wenn ein Bauer die Grundreihe des Gegners erreicht, muss er nach Belieben in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer **umgewandelt** werden. Dabei müssen diese Figuren noch nicht geschlagen worden sein, sondern können auch von einem anderen Schachspiel geholt werden (ein Spieler kann daher maximal neun Damen besitzen und theoretisch sogar zehn Springer).

Besondere Züge:

- **Rochade:** Bei der Rochade ziehen König und Turm. Beide Züge gemeinsam gelten aber als ein Zug. Sinn der Rochade ist es, den König aus der gefährlichen Position in der Mitte in die gesicherte Seitenposition zu bringen und gleichzeitig den Turm zu aktivieren. Sie wird folgendermaßen ausgeführt: **Der König zieht von der Grundstellung aus auf das übernächste waagrecht liegende Feld**, danach zieht jener **Turm**, auf den hin sich der König bewegt hat, über den König hinweg auf jenes Feld, das der König soeben überschritten hat, dh. er **überspringt den König um ein Feld**. Die Rochade kann nicht ausgeführt werden, wenn
 - mit dem König oder dem Turm schon gezogen wurde,
 - der König im Schach steht,
 - das Feld, auf das der König ziehen will oder jenes, über das er hinweg zieht, bedroht ist (beim Turm spielt das keine Rolle!) oder
 - eine Figur auf der Strecke steht, auf der die Rochade abgewickelt werden soll.
 Zum besseren Verständnis baue man auf dem Brett folgende Stellung auf: Weißer Ke1 und Th1 (=Grundstellung dieser Figuren). Der König zieht nach g1, der Turm danach auf f1. Dies nennt man die **Kleine** (oder Kurze) **Rochade** (geschrieben 0-0). Die Rochade in die andere Richtung (mit dem Ta1) wird die **Große** (oder Lange) **Rochade** (geschrieben 0-0-0) genannt. Bei der Großen Rochade ziehen der König nach c1 und der Turm nach d1.
- **En passant** („im Vorübergehen“): **Zieht ein Bauer von der Grundstellung aus zwei Felder weit, so kann er von einem gegnerischen Bauern, neben dem er zu stehen kommt, geschlagen werden, als wäre er nur ein Feld weit gezogen**. Zum leichteren Verständnis baue man auf einem Schachbrett folgende Stellung auf: Ein weißer Bauer auf e2 und ein schwarzer Bauer auf d4. Zieht der weiße Bauer e2-e4, so kann der schwarze Bauer auf d4 schlagen, als wäre der weiße Bauer nur nach e3 gezogen (geschrieben d4xe3 e. p.). Schwarz verliert das Recht auf diese Art des Schlagens, wenn er dies nicht sofort im nächsten Zug durchführt.

Spielende:

- **Schachmatt:** **Wird der gegnerische König Schachmatt gesetzt, bedeutet dies, dass er im Schach steht und im nächsten Zug auf jeden Fall geschlagen werden kann, unabhängig davon, welchen Zug der Gegner ausführt.** Der Spieler, der Schachmatt setzt, hat gewonnen.

- Jeder Spieler kann jederzeit eine **Partie aufgeben**. Dadurch gewinnt der Gegner, ohne Schachmatt setzen zu müssen. Durch Aufgeben wurde allerdings erst in den seltensten Fällen eine Partie gewonnen oder noch remisiert, daher sagt der an Kafkaesken und Post gewöhnte Österreicher auch: „Aufgeben tut man einen Brief, aber keine Schachpartie.“
- **Die Spieler können sich auch jederzeit auf Remis einigen. Dadurch endet eine Partie unentschieden.** Normalerweise wird dies vereinbart, wenn kein Spieler Matt setzen kann (zB. beide Seiten besitzen nur mehr den König). Bei dreimaliger Stellungswiederholung (es muss wirklich exakt die gleiche Stellung sein, mit dem gleichen Spieler am Zug), wird die Partie auch Remis gewertet. Außerdem endet eine Partie Remis, wenn 50 Züge lang keine Figur geschlagen und kein Bauer gezogen wurde.
- Eine seltene Endung einer Partie ist das **Patt**. Dabei hat ein Spieler **keine Zugmöglichkeit, ohne dabei ins Schach zu ziehen, aber er steht im Moment nicht im Schach**. Ein Beispiel für Patt ist die folgende Stellung. Weiß: Df7, Kh6. Schwarz: Kh8. Sonst sind keine Figuren am Brett. Wenn Schwarz am Zug ist, kann er nicht ziehen, ohne ins Schach zu geraten. Bei einem Patt endet die Partie **unentschieden** (Wäre Weiß in dieser Stellung am Zug, hätte er gleich vier Möglichkeiten, Schachmatt zu setzen – finden Sie alle?)
- Bei Partien mit **Zeitbeschränkung** (üblich sind Blitzpartien [5 min./Spieler], Schnellschach-Partien [15 min./Spieler] und Turnierpartien [ca. 3 min./Zug, dh. zB. pro Spieler 2 Stunden für 40 Züge und dann 30 Minuten für den Rest der Partie]) verliert ein Spieler automatisch, wenn er die festgesetzte Bedenkzeit überschreitet – da das bei analogen Schachuhren durch den Fall einer Plastikklappe angezeigt wird, sagt man dazu auch „Klappe“. Von dieser Regel gibt es allerdings zwei Ausnahmen:
 1. Setzt der Spieler, dem die Klappe gefallen ist, noch im selben Zug Matt, ist die Partie für ihn gewonnen („**Matt geht vor Klappe**“).
 2. Verfügt der Gegenspieler (der, der normalerweise von der Zeitüberschreitung profitieren würde) über **kein ausreichendes Mattmaterial** (also zB. nur noch den König – mit diesem alleine kann nämlich nicht Matt gesetzt werden), so ist die Partie Remis, also unentschieden.

Tipps für Ihre ersten Partien

Tauschwert der Figuren: Die schwächste Figur im Schach ist der Bauer. Daher werden alle Figuren mit Bauerneinheiten bewertet. Der König kann nicht bewertet werden – denn geht er flöten, ist die Partie verloren. Folgende Werte haben die Figuren: **Bauer = 1, Springer = 3, Läufer = 3** (3,25 ist eine genauere Bewertung für fortgeschrittene Spieler), **Turm = 4,5 – 5, Dame = 9**. Daraus folgt zB., dass eine Dame und ein Bauer etwa gleich viel wert sind wie zwei Türme. Diese Werte sind allerdings Richtlinien und können sich in einer Partie ändern. Va. bei Läufer und Turm kann der Wert abhängig vom Stellungstyp variieren.

Funktionen der Figuren:

- Der **König** ist das Angriffsziel des Gegners. Er **bedarf des Schutzes durch eigene Bauern und Figuren**. Eine wichtige

Schutzmaßnahme ist die Rochade. Bei stark reduzierten Streitkräften (man spricht dann von einem Endspiel) kann der König oft erhebliche Kraft entwickeln und sogar im Feindesgebiet Erfolge erkämpfen, da er – insbesondere, wenn Damen und Türme bereits abgetauscht sind – kaum Schachmatt gesetzt werden kann.

- Die **Dame** ist die stärkste Figur auf dem Brett. Es ist falsch, sie schon zu Beginn einer Partie (man spricht dabei von der Eröffnung) in den Kampf zu schicken, da sie dann leicht verloren gehen kann. Die größte Kraft entwickelt die Dame, wenn sie später **gemeinsam mit anderen Figuren den gegnerischen König angreift**.
- Die **Türme** sollten wie die Dame (beide werden auch als Schwerfiguren bezeichnet) nicht zu früh ins Spiel gebracht werden. Man sollte sie möglichst **auf Linien postieren, wo ihnen keine Bauern im Weg stehen**. Diese Linien werden als „offen“ bezeichnet, wenn kein Bauer darauf steht, oder als „halboffen“, wenn einer oder mehrere gegnerische Bauern darauf stehen. Dort drohen die Türme ins gegnerische Hinterland einzudringen oder die gegnerischen Bauern zu schlagen.
- Die Läufer und Springer (werden auch als **Leichtfiguren** bezeichnet) können schon frühzeitig ins Rennen geschickt werden. Damit ermöglichen sie dem König auch die Rochade. Der **Springer ist am stärksten im Zentrum (dies sind die Felder e4, d4, e5 und d5)**, da er dann leicht auf allen Seiten des Brettes agieren kann. Die **Läufer sollten so postiert werden, dass sie auf den gegnerischen König zielen** (zB. Lc4 bedroht den Bf7 – der König steht meist auf e8 oder g8, also diagonal dahinter). Dabei können sie auch weit entfernt vom König stehen, da sie beliebig weit ziehen können.
- Wert und Funktion der **Bauern** sind sehr unterschiedlich. Ihren größten Wert haben sie im Zentrum, da sie dort den gegnerischen Figuren die wichtigsten Felder wegnehmen. Meistens haben die Bauern auch eine **Schutzfunktion**. Es ist daher nicht ratsam, in der Eröffnung zu viele Bauern zu ziehen, weil dadurch die Front aufgerissen wird und die kostbaren Figuren (speziell der König) ihres Schutzes beraubt werden. Andererseits können die Bauern auch zum Sturmangriff gegen die feindliche Rochadestellung dienen. Es ist jedenfalls **notwendig, in der Eröffnung die Mittelbauern (auf d2 und e2 bzw. d7 und e7) zu ziehen, um den beiden Läufern und der Dame den Weg für den Angriff frei zu machen**. Im **Endspiel** sollte man versuchen, seine Bauern möglichst rasch **zur gegnerischen Grundreihe** zu führen, um sie in eine stärkere Figur umzuwandeln.

Spielphasen:

- **Eröffnung:** Wenn man sein schachliches Können verbessern will, sollte man nicht immer mit den gleichen Zügen das Spiel beginnen. Da es sehr viele Möglichkeiten gibt (nachdem jeder Spieler nur einen Zug ausgeführt hat, können bereits 400 verschiedene Stellungen entstehen), hier nur einige Beispiele für Eröffnungen. Beide Spieler können mit jedem ihrer Züge bestimmte Eröffnungsvarianten einschlagen. **Die somit von beiden Spielern gewählte Eröffnung bestimmt auch die Charakteristik des Mittelspiels.**
 - Schottische Partie: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.d2-d4
 - Italienische Partie: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Lf1-c4 Lf8-c5
 - Spanische Partie: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c5 3.Lf1-b5
 - Russische Partie: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sg8-f6
 - Sizilianisch: 1.e2-e4 c7-c5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.d2-d4
 - Französisch: 1.e2-e4 e7-e6 2.d4-d5
 - Damengambit: 1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4

- Londoner System: 1.d2-d4 d7-d5 2.Sg1-f3 Sg8-f6 3.Lc1-g5
- Indische Systeme: 1.d2-d4 Sg8-f6 2.c2-c4
- Englisch: 1.c2-c4 c7-c5 2.Sb1-c3 Sb8-c6

Typische Eröffnungsfehler (gleich zum Nachspielen!):

- „Narrenmatt“, das schnellstmögliche Matt überhaupt: 1.g2-g4 e7-e5 2.f2-f3?? (öffnet die Diagonale e1-h4 und legt somit den König bloß) Dd8-h4#
- „Schustermatt“: 1.e2-e4 e7-e5 2.Lf1-c4 d7-d6 3.Dd1-h5 Sg8-f6?? (Fehler, denn der Lc4 und die Dh5 greifen beide den Bauern f7 an) 4.Dh5xf7#

Generelle Eröffnungstipps:

- Zentrum (va. mit den Bauern, aber auch durch Figuren) besetzen oder kontrollieren!
- Leichtfiguren entwickeln!
- Mit Figuren möglichst nicht mehrmals ziehen, besser eine neue Figur ins Spiel bringen!
- Den König in Sicherheit bringen (Rochade)!
- **Mittelspiel:** Dies ist der schwierigste Abschnitt einer Schachpartie, da die Anzahl der Möglichkeiten schier unendlich ist. Man spricht von einem Mittelspiel, wenn alle Figuren ins Kampfgeschehen eingreifen und noch viele Figuren auf dem Brett sind. Für den Verlauf des Mittelspiels sind va. der Scharfsinn und die Konzentrationsfähigkeit der Spieler entscheidend. Mittels **strategischer Überlegungen** legt man sich einen Plan zurecht, der dann durch **taktische Manöver** zur Erlangung eines Vorteils ausgeführt wird (Mattsetzen des gegnerischen Königs oder materieller bzw. klarer positioneller Vorteil).
- **Endspiel:** Nachdem viele Figuren abgetauscht worden sind, **steht meist nicht mehr das sofortige Mattsetzen des gegnerischen Königs im Vordergrund**, sondern die Verwertung eines materiellen oder positionellen Vorteils. Im Endspiel versuchen die Kontrahenten daher, mittels dieser Vorteile eigene **Bauern zur gegnerischen Grundlinie vorzustoßen**. Dort werden sie in Damen verwandelt, um den Gegner anschließend Matt zu setzen.

Formregeln

haben va. für Turnierspieler Bedeutung, um mögliche Streitigkeiten zu vermeiden.

Aufschreiben einer Partie: Bei Turnierpartien muss der Spielverlauf von beiden Spielern mitgeschrieben werden (diese Schreibpflicht erlischt für einen Spieler erst, wenn er nur noch weniger als 5 Minuten an Bedenkzeit hat). Es ist jedoch gerade **für den Anfänger ratsam, alle seine Partien zu notieren**, um sich einerseits an die Schreibpflicht zu gewöhnen und andererseits seine Matches nachher auf Fehler analysieren zu können. Die Feldbezeichnung ist international geregelt und setzt sich aus einem Buchstaben für die Linie und einer Zahl für die Reihe zusammen. Dann wird einfach notiert, **von wo aus eine Figur wohin zieht**. Dazu werden Zahlen und Buchstaben verwendet, wie aus der Abbildung oben ersichtlich ist. Die Figuren werden beim Aufschreiben einer Partie wie folgt abgekürzt: König = K, Dame = D, Turm = T, Läufer = L, Springer = S. Die Bauern haben

keine eigenen Abkürzungen. Die Notierung e4 bedeutet daher, dass auf dem Feld e4 ein Bauer steht. Würde dort eine Dame stehen, hieße es De4. Das **Schlagen einer Figur wird mit dem Malzeichen (x) vermerkt**. Gebräuchlich ist auch der Doppelpunkt (:). Schlägt zB. die weiße Dame von d1 eine beliebige gegnerische Figur auf d4, so schreibt man Dd1xd4 oder Dd1-d4: . Wenn die Dame aus der gleichen Position nach d3 zieht, schreibt man Dd1-d3. Dies nennt man Langnotation (für fortgeschrittene Spieler gibt es auch die Kurznotation, bei der das Ausgangsfeld der Figur weggelassen wird, solange eindeutig ist, um welche Figur es sich dabei handelt, dh. Dd3). **Ein Zug, mit dem Schach geboten wird (es wird gedroht, den gegnerischen König zu schlagen), ist durch ein Kreuz gekennzeichnet (+), das Schachmatt mit einer Raute (#)**. Bei kommentierten Partien sind gute Züge mit einem oder zwei Rufezeichen (!), schlechte Züge dagegen mit Fragezeichen (?) gekennzeichnet.

Berührte Figur: Eine vom Spieler berührte Figur **muss auch gezogen werden**. Man spricht dabei von der Regel „berührt – geführt“. Kann die berührte Figur nicht gezogen werden, so hat die Berührung keine Folgen. **Berührt ein Spieler eine Figur des Gegners, muss er diese mit einer eigenen Figur schlagen**. Kann der Stein nicht geschlagen werden, so bleibt die Berührung ohne Konsequenzen. Nachdem es dem Gegner angekündigt wurde („J’adoube“ = „ich rücke zurecht“), darf ein Spieler eine oder mehrere Figuren auf dem Brett zurechtrücken.

Vollendung eines Zuges: Führt ein Zug auf ein freies Feld, so ist er beendet, **wenn die Hand des Spielers die gezogene Figur loslässt**. Wird eine gegnerische Figur geschlagen, so gilt der Zug dann als beendet, wenn die geschlagene Figur vom Brett genommen ist und die Hand des Spielers die schlagende Figur loslässt. Im Falle der Rochade ist der Zug vollendet, wenn die Hand des Spielers den Turm auf dem Feld neben dem König loslässt. Bei einer Bauernumwandlung ist der Zug beendet, wenn der Bauer vom Brett genommen wurde und die Hand des Spielers die neue Figur loslässt. **Niemals darf ein Spieler einen vollendeten Zug zurücknehmen**.

Unerlaubte Züge: **Diese müssen zurückgenommen werden**. Das Spiel wird dann mit jener Figur fortgesetzt, mit der der unerlaubte Zug getätigt wurde. Ist die Wiederherstellung der ursprünglichen Position nicht möglich, muss das Spiel annulliert werden. Werden während des Spiels eine oder mehrere Figuren unabsichtlich verschoben, muss ebenfalls die ursprüngliche Position wiederhergestellt werden – oder die Partie annulliert werden, falls dies nicht möglich ist. Bemerkt man während des Spiels, dass die Grundstellung einer oder mehrerer Figuren falsch war, muss das Spiel gleichfalls annulliert werden.

Und jetzt:

Viel Spaß beim Spielen!