

SCHACH

LEICHT ERKLÄRT



MANDY SCHMITZ

Inhalt

DIE GESCHICHTE DES SCHACHSPIELS	4
FOLGEN SIE DEM SCHACHBOOM	4
DAS SCHACHBRETT	4
DIE FIGUREN	5
Figur Kategorie 1: Der Turm	5
Figur Kategorie 2: Das Pferd / Der Springer	5
Figur Kategorie 3: Die Läufer	6
Figur Kategorie 4: Die Dame/Königin	6
Figur Kategorie 5: Der König	7
Figur Kategorie 6: Die Bauern	7
GRUNDREGELN UND BEGRIFFE	8
Der Start	8
Schach setzen	8
Schach-Matt	8
VIER SONDERZÜGE IM SCHACH	9
BEWÄHRTE STRATEGIEN	10
Strategie und Taktik	10
Spielphasen	10
Nützlichkeit und Wert jeder Figur.	11
GIBT ES IMMER EINEN GEWINNER?	12
ANDERE SCHACH ARTEN	13
Das 3 Schach Schach	13
King of the Hill	13
Tandemschach - Für 4 Personen	13
WIE KANN ICH MEINE SCHACHSTRATEGIE VERBESSERN?	14
SCHACHTURNIERE	15
ABSCHLUSS	16
QUELLENVERZEICHNIS	17
IMPRESSUM	18

Die Geschichte des Schachspiels

Belegt wurde das Schachspielen erstmals im 6. Jahrhundert. Jedoch streiten sich Indien, Persien und auch China um die Entstehungsgeschichte. Die eigentliche Entstehung schwankt zwischen dem 3. und 6. Jahrhundert. In Indien wurde das Spiel vor über 1400 Jahren als Chaturanga betitelt.

Türme waren jedoch Streitwagen und der König hieß Radscha, die Dame Mantri. Nun fragen Sie sich, wie bekam denn dann das heutige Schachspiel den Namen Schach? Das Wort stammt vom persischen Wort „Schah“ ab. König ist die deutsche Übersetzung. Sie haben sicher schon mal den Begriff „Das Spiel der Könige“ gehört.

Folgen Sie dem Schachboom

Schach erlebte im Verlauf der Geschichte immer wieder mal Momente medialer Hochphasen. Doch wieso liegt Schach gerade aktuell so im Trend? Der weltweite Lockdown und das Herunterfahren des öffentlichen Lebens ermöglichte es dem Spiel wieder ins Gespräch zu kommen.

Plötzlich hatten sehr viele Menschen sehr viel Zeit zur Verfügung. Durch verschiedenste Streaming-Plattformen wurde das analoge Schach Spiel zu einem virtuellen Spiel umgewandelt. Der große Vorteil an diesem Sport ist, dass es nie zu spät ist um das Schach spielen zu erlernen. Also lassen Sie uns loslegen.

Das Schachbrett

Für das Schachspiel gibt es Figuren sowie das Schachbrett.

Das Schachbrett besteht aus 64 quadratischen Feldern in zwei Farben. Das Brett ist unterteilt in acht Linien, die senkrecht verlaufen. Sie werden mit a bis h beschriftet. Und es gibt acht Reihen, die waagrecht verlaufen. Die Bezeichnung hierfür ist Reihe 1. bis 8 Reihe. Jedes der Felder wird mit einer Kombination aus einem Buchstaben und einer Zahl bezeichnet.

Bevor die Figuren auf das Schachbrett gestellt werden können, muss darauf geachtet werden, dass das Brett richtig ausgerichtet ist. Wenn jeder Spieler ein schwarzes Feld in der unteren linken Ecke vor sich hat, dann können die Figuren platziert werden.

Die Figuren

Jede Schachfigur hat einen Namen und spezielle Fähigkeiten, die im Spiel zum Einsatz kommen.

Figur Kategorie 1

Der Turm



PLATZIERUNG: Dieser wird in den Ecken des Brettes platziert A1 und H1 für Spieler 1 und H8 und A8 für Spieler 2.

SPIELZÜGE: Die Türme können beliebig freie Felder beziehen. Das heißt, er darf sich so weit bewegen, wie er will. Vorwärts, rückwärts und seitwärts. (horizontal/vertikal). Blockiert eine gegnerische Figur den Weg, wird diese durch den Turm ersetzt. Sie dürfen die gegnerische Figur vom Brett nehmen.

WICHTIG: Türme können keine Figuren überspringen. Steht zwischen dem eigenen Turm, eine andere eigene Figur, dann ist dieser Zug nicht möglich.

Tip: Türme sollten zusammenarbeiten und sich einander schützen.

Figur Kategorie 2

Das Pferd / Der Springer

PLATZIERUNG: Pferde werden auf B1 und G1 bzw. B8 und G8 platziert

SPIELZÜGE: Pferde bzw. Springer können als einzige Figuren im Spiel andere Figuren überspringen. So spielt es für den Springer keine Rolle, wenn andere Figuren im Weg stehen. Diese bewegen sich in einer L Bahn. 2 Felder horizontal und eins vertikal oder umgekehrt.

WICHTIG: Springer und Pferde können eine andere Figur nur schlagen, wenn das Pferd/ der Springer genau auf dem gegnerischen Feld inkl. gegnerischer Figur landen. Im Schach sagt man hierzu, die Figur bedroht eine andere. Wenn eine weitere Figur dort hinziehen könnte, dann heißt das, dass die Figur gedeckt wird.



Figur Kategorie 3

Die Läufer



PLATZIERUNG: Läufer werden auf C1 und C8 bzw. C8 und C8 platziert

Spielzüge: Läufer können über beliebig viele freie Felder in diagonaler Richtung ziehen.

WICHTIG: Wie schon bei den Springern und Pferden können Läufer ebenso eine andere Figur schlagen.

TIPP: Der Läufer kann nie, die Spielfeldfarbe wechseln.

Figur Kategorie 4

Die Dame/Königin

PLATZIERUNG: Eine weiße Dame steht auf D1. Die schwarze Königin steht auf D8

WICHTIG: Die Dame ist die mächtigste Figur auf dem Brett

SPIELZÜGE: In der Dame wird der Turm und der Läufer kombiniert. Sie kann beliebig viele freie Felder weit ziehen. Das gilt horizontal, vertikal und auch diagonal. Betritt die Königin eines der Felder des anderen Spielers, werden diese Figuren geschlagen und können vom Spielbrett genommen werden.



Figur Kategorie 5

Der König

PLATZIERUNG: Ein weißer König steht auf E1. Der schwarze König steht auf E8

SPIELZÜGE: Der König kann pro Zug nur ein Feld weiterziehen. Horizontal, vertikal und auch diagonale Züge sind möglich.

WICHTIG: Der König ist nicht so mächtig wie die Dame. Der König kann alle Figuren angreifen. Bis auf die andere Dame und den anderen König. Unterschätzt werden sollte der König nicht, denn er gilt im Spiel als sehr wertvoll. Warum? Wird der König geschlagen, ist das Spiel verloren. Lassen Sie Ihren König nicht ungeschützt auf dem Brett verweilen. Kommt eine gegnerische Figur dem König nah, kann davon ausgegangen werden, dass der König mit einer Strategie geschlagen werden soll. Denn das ist das Ziel beim Schach - schlage den König deines Gegners.



Figur Kategorie 6

Die Bauern

PLATZIERUNG: Alle Bauern besetzen die Reihen A2 und H2 bzw. H2-H7

SPIELZÜGE: Bauern können ein Feld vorwärts ziehen. Beim ersten Zug der Bauern können diese entweder ein oder zwei Felder weit ziehen. Dies gilt nur beim ersten Zug.

NACHTEIL: Steht ein Gegner direkt vor einem Bauern, kann der Bauer sich nicht nach vorne bewegen und die Figur kann nicht geschlagen werden.

ANDERE FIGUREN SCHLAGEN: Der Bauer kann ein Feld diagonal vorwärts ziehen, um eine Figur zu schlagen, kann aber keine Figur schlagen, indem er sich geradeaus bewegt. Die Bauern können sich niemals rückwärts bewegen oder rückwärts schlagen.



Grundregeln und Begriffe

Der Start

Der Erste Zug wird von der Person gemacht, die die weißen Figuren spielt. Danach wird abwechselnd gezogen.

Schach setzen

Bevor der König Schach-Matt gesetzt wird, muss der Gegner Schach gesetzt werden. Sollte der gegnerische König in Reichweite einer der eigenen Figuren stehen, sobald dies der Fall ist, wird das Wort „Schach“ laut gesagt, damit der gegnerische Spieler die Chance hat, ein Schach-Matt zu vermeiden.

In dieser Situation kann der gefährdete König sich in eine andere Richtung bewegen und sich sozusagen in Sicherheit bringen. Hier ist Geduld und Fingerspitzengefühl gefordert. Der König darf unter keinen Umständen auf ein Feld bewegt werden, wo dieser vom Gegner angreifbar wäre.

REGELN: Der Gegner muss, wenn er im Schach steht, sofort was dagegen unternehmen. Alle Züge, die das Schach nicht auflösen, sind gegen die Regel. Ebenso ist es gegen die Regel, sich selbst ins Schach zu stellen.

DREI MÖGLICHKEITEN DER ABWEHR:

1. Der König zieht auf ein Feld, wo dieser nicht mehr im Schach steht
2. Die Figur, die Schach gibt, wird geschlagen

Eine Figur stellt sich zwischen die gegnerische Figur, die Schach gibt, und den König.

Schach-Matt

Wenn der gegnerische König Schach Matt gesetzt wird, dann ist das Spiel gewonnen. Was bedeutet Schach Matt? Der König ist in einer Position, in der gefangen ist, und sich nicht mehr bewegen kann.

Es wird leichter, den gegnerischen König auf Schach Matt zu setzen, wenn weniger Figuren auf dem Brett vorhanden sind. Priorität im Spiel hat der Schutz des eigenen Königs, damit dieser vom Gegner nicht erreicht wird.

Vier Sonderzüge im Schach

1. Bauer: Wie oben bereits erwähnt, zählt der erste Spielzug des Bauern zu den Sonderregeln. Beim ersten Zug darf der Bauer, entweder ein oder zwei Felder weit ziehen. Dies gilt nur nach dem ersten Zug.
2. Wenn zwischen dem König und einem Turm alle Felder frei sind. Der König oder der Turm jedoch noch auf der Ausgangsposition stehen, also noch nie gezogen haben, dann darf der Spieler rochieren. Das bedeutet, dass der König zwei Felder in Richtung des Turms gehen kann, und anschließend wird der Turm direkt auf die andere Seite des Königs gestellt. Dieser Zug geht nicht, wenn der König im Schach steht oder wenn er bei der Rochade ein bedrohtes Feld durchqueren müsste.
3. Wenn ein Bauer es schafft, die letzte Reihe des Spielfeldes zu erreichen, dann muss dieser umgehend in eine andere Figur umgewandelt werden.
4. Wenn ein Bauer zwei Felder auf einmal geht, dann können andere Bauern ihn schlagen, als wäre er nur ein Feld gegangen. Diesen Spielzug nennt man „En Passant“. Schlagen im vorbei gehen. Diese Regel hat zur Folge, dass zwei aneinanderliegende Bauern nie aneinander vorbeikommen.

Bewährte Strategien

Strategie und Taktik

Es gibt genau zwei Dinge, auf die es beim Schach ankommt. Strategie und Taktik. Diese Begriffe werden oft verwechselt. Sie haben jedoch eine unterschiedliche Bedeutung.

Eine Strategie ist eine Reihe von Schritten, die im Voraus geplant wurden, um ein langfristiges Ziel zu erreichen. Eine Taktik ist ein Manöver welches geschickt eingesetzt wird, um einen unmittelbaren Effekt zu erreichen. Für den Erfolg im Schach ist beides wichtig.

Spielphasen

Die drei Phasen im Schach werden in Eröffnungsphase, Mittelspiel und Endspiel aufgeteilt. Es heißt, dass das Mittelspiel am schwersten ist, da die systematische Verbesserung im Vordergrund steht. Es wird für gewöhnlich auf die Beherrschung des Zentrums Wert gelegt.

Je nach Spielweise wird die Eröffnung beim Schach als offene, halboffene oder geschlossene Spielweise unterteilt. Das Opfern eigener Figuren wird als Gambit bezeichnet. Sie werden mit der Zeit ein Gefühl entwickeln, welche Figuren, zu welchem Zeitpunkt am besten eingesetzt werden.

ERÖFFNUNGSPHASE: Die schnellen Erfolgserlebnisse können in dieser Phase erzielt werden. Es gibt Prinzipien, die sich bewährt haben. Die drei goldenen Eröffnungsregeln:

1: KONTROLLIEREN SIE DAS ZENTRUM: Die Felder in der Mitte sind tendenziell wichtiger als die Felder am Rand.

2: FIGUREN ENTWICKELN: Springer und Läufer aktivieren, nach vorne bringen. Machen Sie diese Figuren kampfbereit.

3. ROCHIEREN: Das bedeutet, dass der König in Sicherheit gebracht werden muss. Immer.

Nützlichkeit und Wert jeder Figur

Die Nützlichkeit ist abhängig vom Wert der eigenen Figuren. Die Punkteskala teilt dem Spieler während des Spiels mit, wie wertvoll die Figuren sind. Außerdem dient sie zur Orientierung, welche Züge mit welchen Figuren getätigt werden sollen.

- Bauer = 1 Punkt
- Springer und Läufer = 3 Punkte
- Turm = 5 Punkte
- Dame = 9 Punkte
- Der König ist unendlich wertvoll. Sie wissen bereits warum

Da jede Schachfigur unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzt, werden diese auch unterschiedlich bewertet.

WARUM SOLLTEN SPIELER DEN WERT DER FIGUREN KENNEN?

Der Wert einer Schachfigur wird dann wichtig, wenn während des Spiels Figuren eingetauscht werden müssen. Daraus ergibt sich die Wertung der eigenen Stellung.

GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN WERTEPUNKTEN?

Nein. Der Wert der Figuren bestimmt nicht den Sieger. Im Schach gewinnt der Spieler, der den Gegner Schach-Matt setzt und nicht der, der die meisten Figuren geschlagen hat.

WIE WIRD DIE EIGENE STELLUNG BEWERTET?

Eine Stellungsbewertung von +1 bedeutet, dass ein Team um den Gegenwert z.B. eines Bauern besser steht, während eine Bewertung von -1 bedeutet, dass ein Team um den Wert eines Bauern schlechter steht. 1 heißt erstmal nur, dass eine Spielerseite besser steht bzw. einen Vorteil besitzt.

Mit einem Vorteil lässt es sich besser und angenehmer spielen, denn das bedeutet in der Regel einen Positionsvorteil oder dass ein Spieler mehr Material hat und der Gegner erstmal ums Remis kämpfen muss. Es gibt unterschiedliche Gründe für Remis Angebote, manchmal bietet ein Spieler Remis an, wenn dieser glaubt, dass der Vorteil, der errungen wurde, nicht mehr zum Sieg ausreicht.

Gibt es immer einen Gewinner?

Nein. Gelegentlich kann ein Spiel auch unentschieden ausgehen. Der Fachausdruck ist hierfür Remis.

GRUND 1: Wenn nicht mehr genügend Figuren auf dem Spielbrett vorhanden sind, um jemals den Gegner Schach-Matt zu setzen.

GRUND 2: Wenn die exakt gleiche Stellung drei Mal wiederholt wird

GRUND 3: Dieser Grund ist sehr selten, jedoch kann es vorkommen, dass es 50 Züge lang keine Figur geschlagen wurde oder kein Bauer gezogen wurde.

GRUND 4: Der ärgerlichste Grund ist Grund Nr.4, denn das bedeutet, dass der Gegner keinen legalen Zug mehr hat, ohne, dass sein König in Gefahr ist (Schach). Wäre der König bedroht, wäre es ein Schach-Matt. Da dies nicht der Fall ist, ist die Partie ein Patt und die Partie endet im Remis.

GRUND 5: Spieler können sich auf ein Remis einigen oder wenn es für die eigenen Figuren keinen anderen Ausweg mehr gibt, kann die Partie aufgegeben werden.

Andere Schach Arten

Dieses alte Gesellschaftsspiel hat viele Varianten. Diese können ähnlich sein, oder ganz anders aufgebaut sein. Grundsätzlich unterscheiden sind international bekannte Schachvarianten in erster Linie von der Brettgröße und der Grundstellung, die verändert wurde.

Wenn Sie sich über klassische, aber abweichende Schachvarianten informieren wollten, dann helfen Ihnen die folgenden Begriffe dabei: Chess960, Vorgabespiel, Märchenschach, Janusschach, Capablanca- und Carrera-Schach, Capablanca-Random-Chess, Seirawan-Schach, Los-Alamos-Schach, Reform-Schach

Drei Schachvarianten näher erklärt:

Das 3 Schach Schach

Beim 3 Schach Schach gelten die ganz normalen Schachregeln: Eine Ausnahme gibt es jedoch. Der Spieler, der zuerst drei Schachs gibt, hat gewonnen.

King of the Hill

Bei dieser Variante wird versucht, mit dem eigenen König auf eines der 4 zentralen Felder (e4, d4, e5 und d5) des Schachbretts zu gelangen. Die Regeln Schachmatt, Patt oder Zeitüberschreitung bleiben bestehen.

Tandemschach - Für 4 Personen

Bei dieser Variante spielen 4 Personen in Zweimann-Teams auf zwei Schachbrettern gegeneinander. Die Spieler spielen gegen eins der gegnerischen Teammitglieder. Gewonnen ist die Partie mit Schachmatt. Es gibt eine Vorratskammer. Wenn ein Partner mit Schwarz spielt, der andere mit Weiß, dann kann ein Spieler entweder einen Zug ausführen oder eine Figur, die sein Partner geschlagen hat, auf einem leeren Feld einsetzen.

Wenn ein Spieler eine Figur des Gegners schlägt, kann die Figur dem Spielpartner des anderen Spielbrettes gegeben werden. Dieser legt die Figur in die Vorratskammer. Bei jedem Zug kann ein Spieler, anstatt einen Zug auszuführen, eine Figur, die sich in der „Vorratskammer“ befindet, auf ein leeres Feld setzen. Die Bauern dürfen nicht auf der ersten oder achten Reihe eingesetzt werden. Bauern, die umgewandelt werden, werden in die „Vorratskammer“ des Gegners gestellt. Im Tandem-Schach gibt es kein Remis.

Wie kann ich meine Schachstrategie verbessern?

Mit reinem Spielen erreicht jeder Spieler schnell ein Plateau, aber Schach kann trainiert werden. Um sich zu verbessern, gibt es hilfreiche Tipps:

- Spielen Sie ein paar Partien weniger, lösen Sie dafür jedoch Taktikaufgaben
- Langsam spielen. Partien, in denen Spieler länger überlegen und sich Zeit nehmen, verbessern ihre Fähigkeiten
- Am Ende eines Spiels sollten Sie falschen Spielzüge analysieren
- In einem Schachverein oder in Internetforen können bessere Spieler Gründe für die falschen eigenen Züge liefern und diese erklären
- Strategische Verbesserung ist möglich, in dem der Schachspieler sich mit Videos, Kursen oder mit Büchern weiterbildet und vor allem über die einzelnen Spielphasen mehr in Erfahrung bringt

Schachturniere

1867 wurden bei Schachturnieren erstmals mechanische Schachuhren verwendet. Das erste Schachturnier hat in Leeds 1841 im Sinne eines organisierten Wettbewerbes stattgefunden. Die Regeln der Schachturnier sind in 8 Kapiteln im FIDE-Handbuch festgehalten und werden als Leit-faden benutzt. Ein wichtiges Instrument im Schachspielen ist die Schachuhr.

Am Anfang jedes Schachspiels betätigt der Spieler mit den schwarzen Schachfiguren die Uhr, sodass die Zeitanzeiger des Gegenspielers in Gang gesetzt wird. Wenn die Schachpartie unterbrochen werden muss, dann ist der im Turnier vorhandene Schiedsrichter berechtigt, die Uhr zu stoppen.

Wenn die vor-gegebene Zeit überschritten wird, dann darf der Gegenspieler oder der Schiedsrichter das Spiel beenden. Die Uhr besteht außerdem aus zwei getrennten Zeitanzeigen, von denen jeweils nur eine Zeitanzeige zum gleichen Zeitpunkt aktiv sein kann.

Bei Schachturnieren achtet der Schiedsrichter darauf, dass kein Regelverstoß, z. B. ein nicht erlaubter Zug durchgeführt wird. Die Zeit- oder Zuganzeige, kann dann korrigiert werden. Die Spieler sind ebenso verpflichtet, Verhaltensregeln einzuhalten. Das Ansehen des Schachspiels darf nicht geschädigt werden, Notizen, Ratschläge, Mobiltelefone oder Analysen von anderen Teilnehmern dürfen nicht verwendet werden.

Das Turniergelände darf ohne Erlaubnis nicht verlassen werden und Ablenkungsversuche sind ebenso nicht erlaubt, die durchgeführten Schachzüge müssen von den Spielern in algebraischer Schachnotation auf einem Partieformular aufgezeichnet und für den Schiedsrichter ersichtlich sein.

Mannschaften können unter anderem im größten Schachturnier der Schacholympiade teilnehmen. Wie bei den Olympischen Spielen tritt jede Mannschaft für das eigene Land an. Das Linares International Schachturnier sowie das Tata-Steel-Schachturnier sind die bekanntesten Turniere für Einzelspieler.

Diese Turniere sind Rundenturniere. Das bedeutet, jeder der 14 Teilnehmer spielt einmal gegen jeden anderen. Sowohl im Master als auch im Challenger-Turnier werden jedes Jahr 14 Spieler eingeladen. Das Preisgeld ist nicht öffentlich bekannt.

Abschluss

Jetzt sind Sie an der Reihe. Fangen Sie an und üben Sie. Sie werden sehen, dass der Trend des Schachspielens, selbst wenn dieser wieder abflacht, wieder kommen wird. Es ist ein altbewährtes Spiel. Und falls Ihnen beim klassischen Schach die Abwechslung fehlt, dann können Sie eine der vielen anderen Varianten ausprobieren.

Es wird also nie langweilig. Es gibt viele Online-Plattformen, wo Sie üben und die Regeln verinnerlichen können. Spielen Sie gegen echte Personen oder gegen einen Computer. Die Möglichkeiten sind unendlich. Sie werden feststellen, dass die Schach-Community Sie mit offenen Armen empfangen wird. Viel Spaß beim Spielen.

Quellenverzeichnis

www.chess.com/de/terms/3-schach-schach

www.chess.com/de/article/view/tata-steel-2022-alle-informationen

www.chess.com/de/terms/remis

computerchess.com/Schachschule/Schach-lernen/

de.wikipedia.org/wiki/Schachturnier

www.brettspielnetz.de/spielregeln/schach.php

de.wikipedia.org/wiki/Normalschach

www.chess.com/de/schachregeln

vktec.at/192nx/b9eeeb-schach-nur-mit-bauern

www.chessvariants.com/d.chess/chess-german.html

schluetersche.openpublishing.com/document/404142

Impressum

© Copyright: 2022 Mandy Schmitz

Umschlaggestaltung, Illustration: rafiqshah via Fiverr.com und
gio_bookdesign via Fiverr.com

Verlag: Mandy Schmitz

Greifswalder Strasse 40

10405 Berlin

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.