

Schach für Anfänger

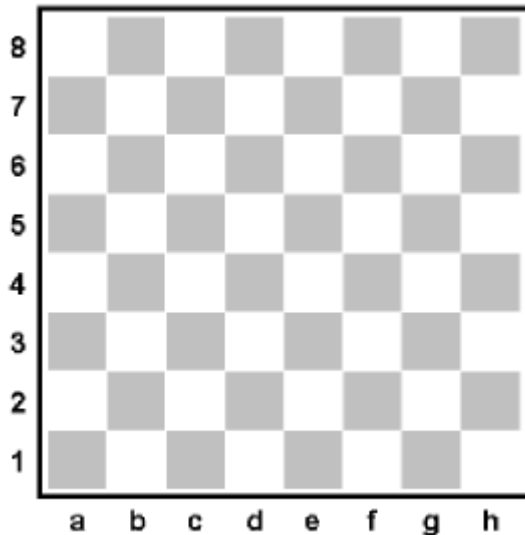
Hier möchte ich für Anfänger das Schachspiel näher bringen.

Viele glauben, daß das Schachspiel schwierig zu erlernen ist, da es sechs verschiedene Figuren gibt.

Wenn man sich aber die wenigen Regeln des Schachspiels aneignet, merkt man, daß es alles gar nicht so schwierig ist.

Denn anders als beim Karten- oder Würfelspiel ist beim Schachspiel nicht das Glück sondern das Können gefragt, da man am Anfang die gleichen Figuren hat.

Das Schachbrett

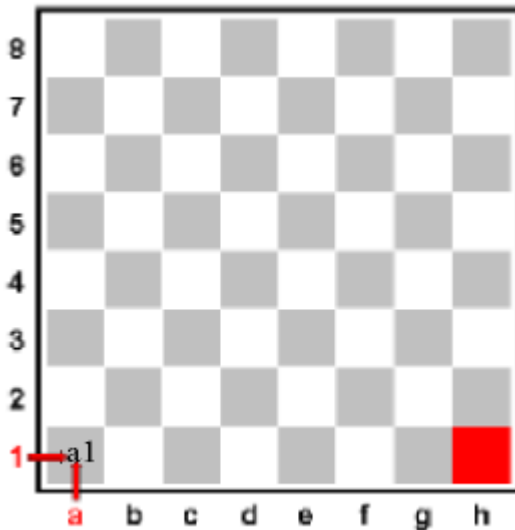


Es besteht aus acht waagrechten und acht senkrechten Reihen. Also sind es 64 Felder (8x8). Die Felder sind abwechselnd Weiß und Schwarz.

Die waagrechten Reihen werden von 1 bis 8 durchnummeriert und die senkrechten Reihen werden als a bis h bezeichnet.

Die Grundstellung

Bild 1

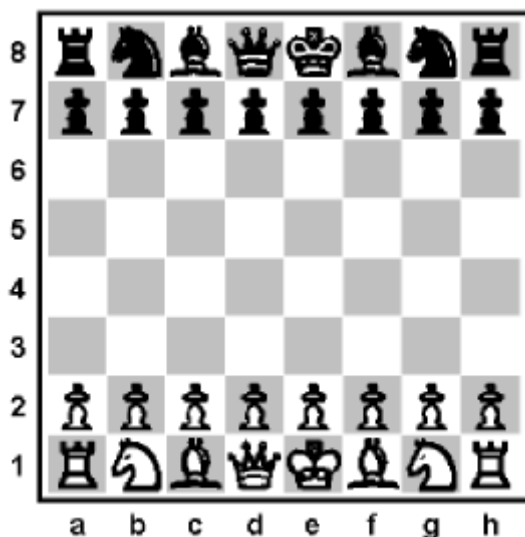


Das Schachbrett sollte man immer so legen, daß rechts unten ein weißes Feld ist (Bild1: rotes Feld).

Der Spieler, der die weißen Figuren hat, sollte auch die Nummerierung von 1 bis 8 anfangen.

Also sollte das Feld links unten als a1 (Bild1: als rotes a und rote 1) bezeichnet sein.

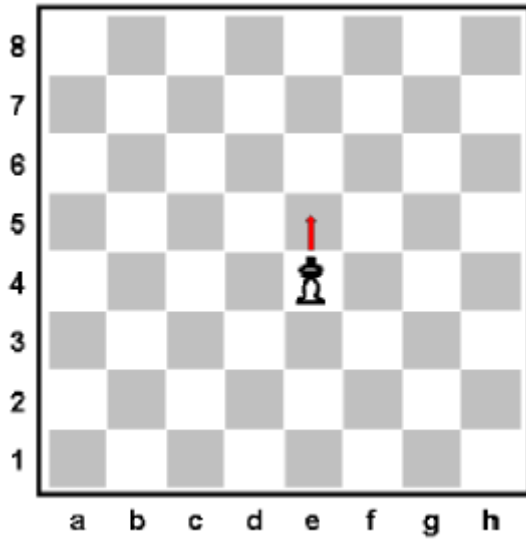
Bild 2



Die Grundstellung ist vor jedem Spiel die gleiche. Von Weiß aus gesehen, stehen auf der zweiten Reihe die Bauern. Links und rechts am Rand in der ersten Reihe stehen die Türme (Turmform). Daneben kommen die Springer (Pferdekopfform). Dann kommen die Läufer. Dann gibt es eine Regel für die Damen: Weiße Dame auf weißes Feld, schwarze Dame auf schwarzes Feld. Neben die Dame kommt der König (der König ist die größte Figur). Das wäre die Grundstellung (Bild 2).

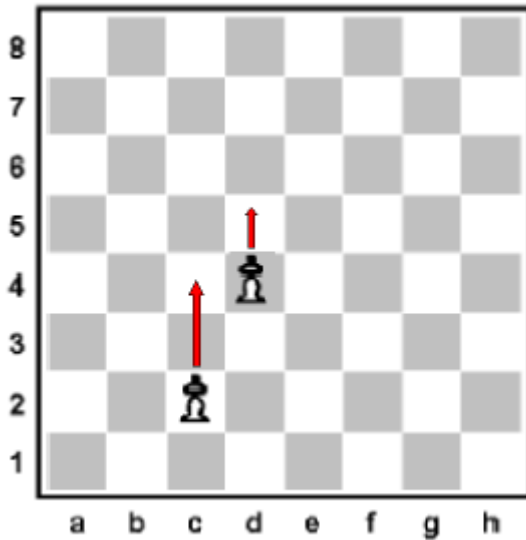
Der Bauer

Bild 3



Der Bauer darf nur vorwärts ziehen und immer nur ein Feld (Bild 3).

Bild 4

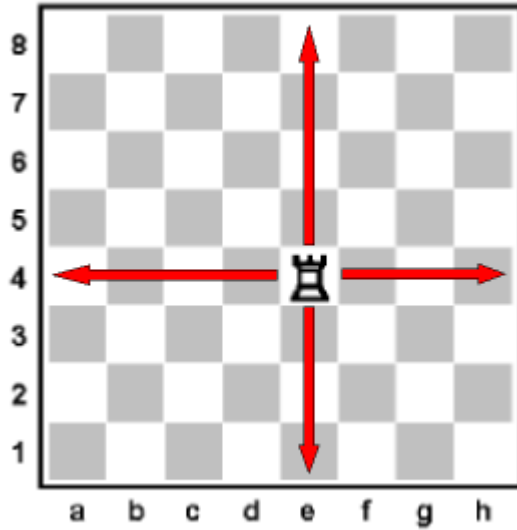


Ausnahme: Steht der Bauer noch an seinem Ursprungsfeld (also auf der zweiten Reihe), kann er auch zwei Felder vorziehen und dann wieder nur eins (Bild 4).

Grundstellung der weißen Bauern auf der zweiten Reihe (a2 bis h2).

Der Turm

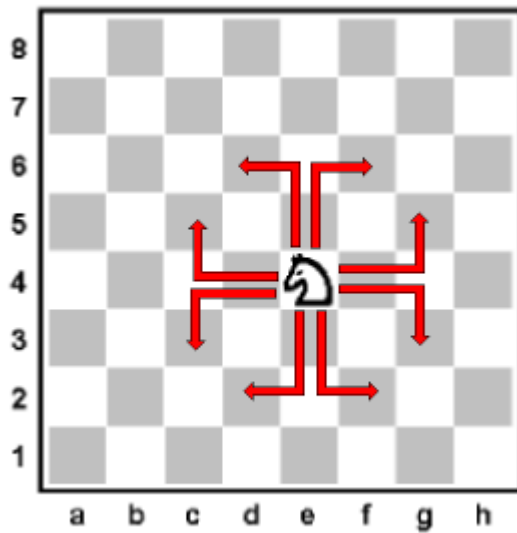
Bild 5



Der Turm kann nur waagrecht und senkrecht ziehen, aber dafür soweit wie er will (Bild 5).

Der Springer

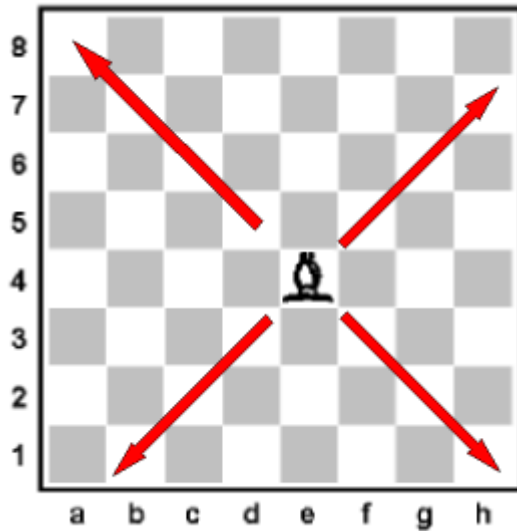
Bild 6



Der Springer zieht zwei Felder waagrecht oder senkrecht und dann ein Feld nach links oder rechts (Bild 6).

Der Läufer

Bild 7

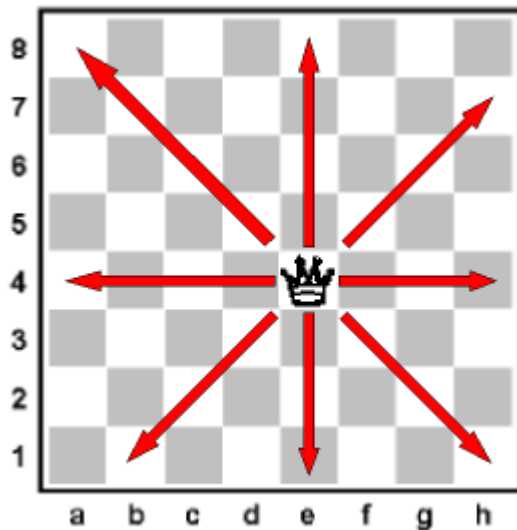


Der Läufer darf nur diagonal ziehen. Dafür aber soweit er will.

Der Läufer, der auf einem schwarzen Feld steht, kann nur auf schwarze Felder ziehen. Der Läufer auf dem weißen Feld nur auf weiße Felder (Bild 7).

Die Dame

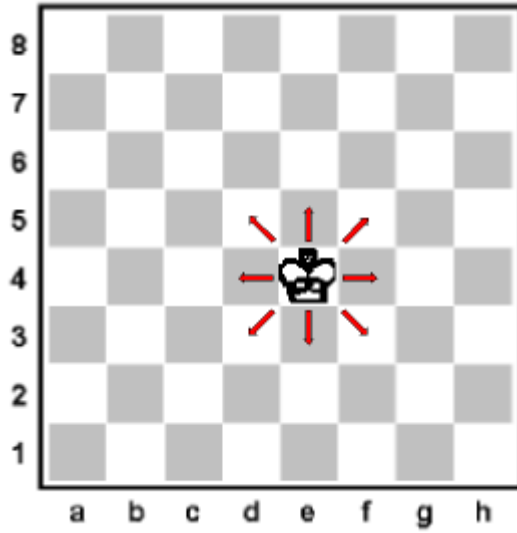
Bild 8



Die Dame darf waagrecht, senkrecht oder diagonal ziehen und soweit sie will (Bild 8).

Der König

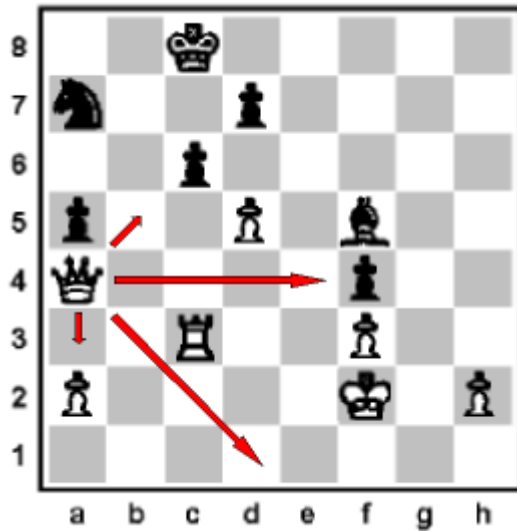
Bild 9



Der König darf immer nur ein Feld ziehen, dafür aber in jede Richtung (Bild 9).

Das Schlagen der Figuren

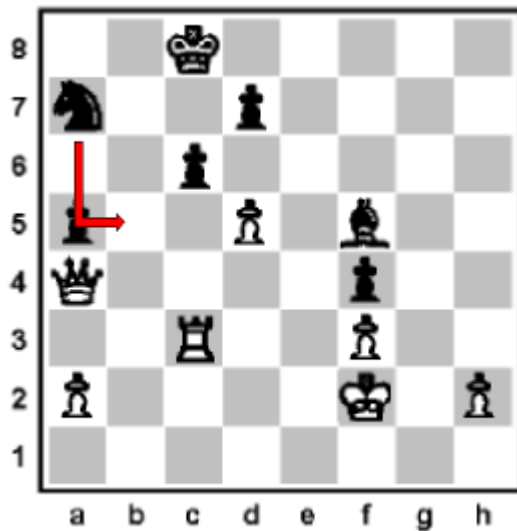
Bild 10



Die Figuren haben während eines Schachspiels nicht so viel Bewegungsfreiheit wie auf einem leeren Schachbrett. Hier zB. die Dame (Bild 10).

Es gelten folgende Regeln:

Bild 11

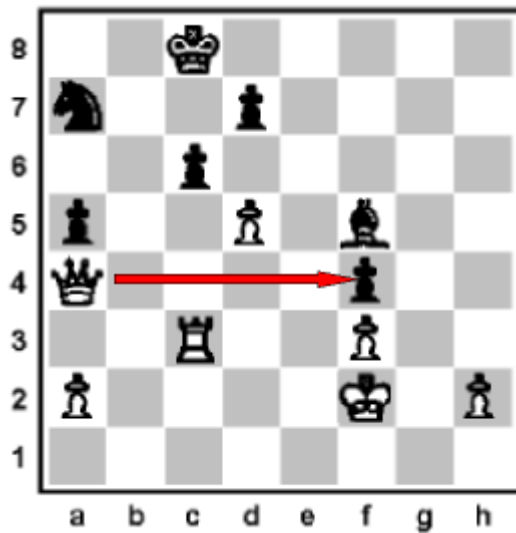


1. Man darf nicht über seine oder die gegnerischen Figuren springen.

Ausnahme: Der Springer.

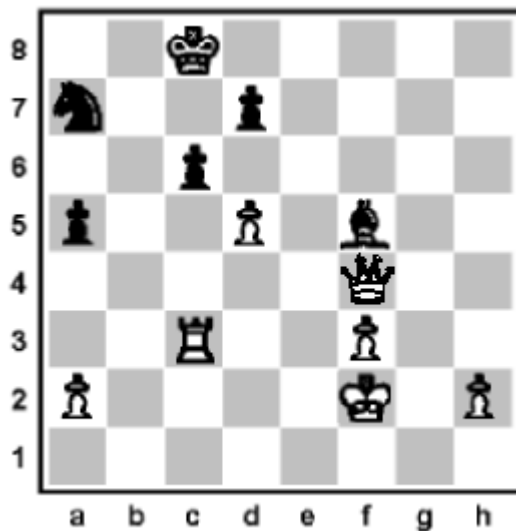
Hier zieht er von a7 nach b5 und überspringt einen Bauern (Bild 11).

Bild 12



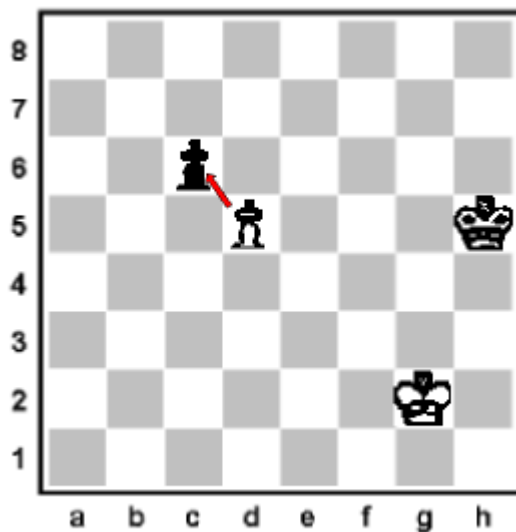
2. Steht eine gegnerische Figur auf dem Zugweg, so kann diese geschlagen werden. Hier zB. zieht die Dame von a4 nach f4 und schlägt den Bauern (Bild 12). Man stellt seine Figur auf das Feld der gegnerischen Figur und nimmt diese vom Brett.

Bild 13



So sieht das Schachbrett nach dem Zug der Dame aus. Der Bauer auf f4 wurde geschlagen (Bild 13).

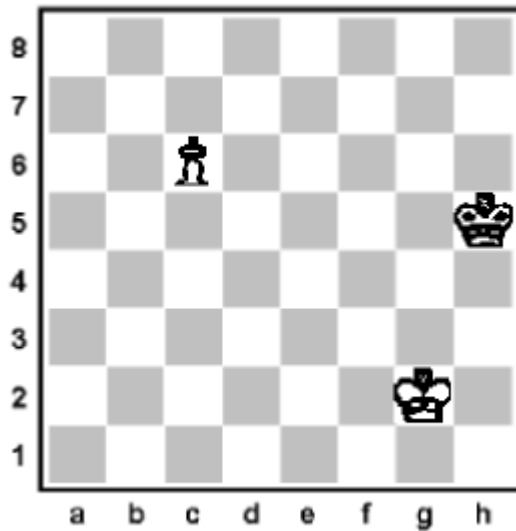
Bild 14



Eine Sonderregel zum Schlagen hat der Bauer. Er schlägt anders als er zieht. Er kann nur Figuren schlagen, die diagonal zu ihm stehen (Bild 14).

Hier zB. schlägt der Bauer auf d5 den Bauer auf c6.

Bild 15

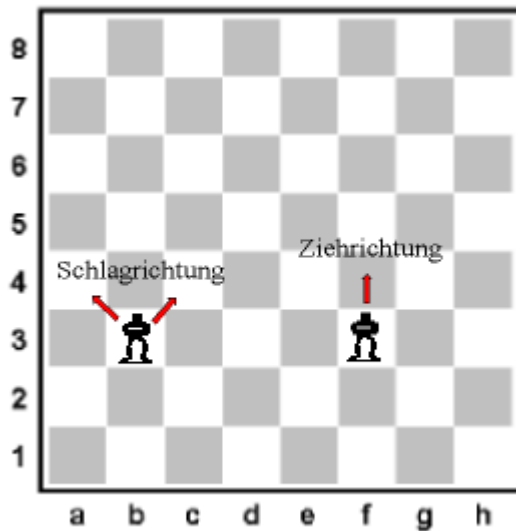


So sieht das Schachbrett nach dem Zug des Bauern aus. Der Bauer auf c6 wurde geschlagen (Bild 15).

Ist der Bauer auf der gegnerischen Grundlinie (achte Reihe) angelangt, muß er sofort in eine beliebige eigene Figur verwandelt werden, außer dem König.

Normalerweise ist dies die Dame. Bringt man mehr Bauern durch, kann man auch zB. mit drei oder vier Damen spielen.

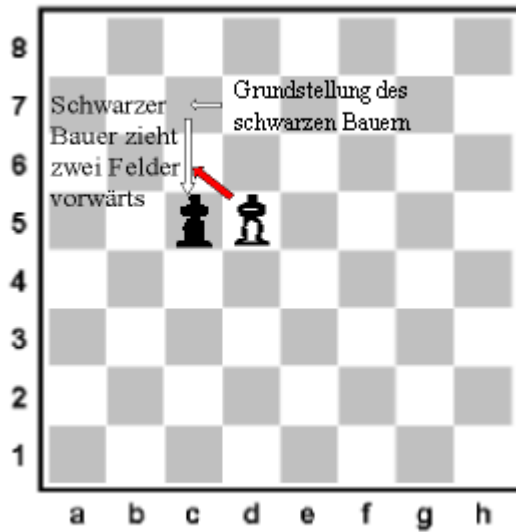
Bild 16



Man merkt sich: Der Bauer schlägt nur diagonal und zieht immer vorwärts (Bild 16).

Das Schlagen en passant

Bild 17



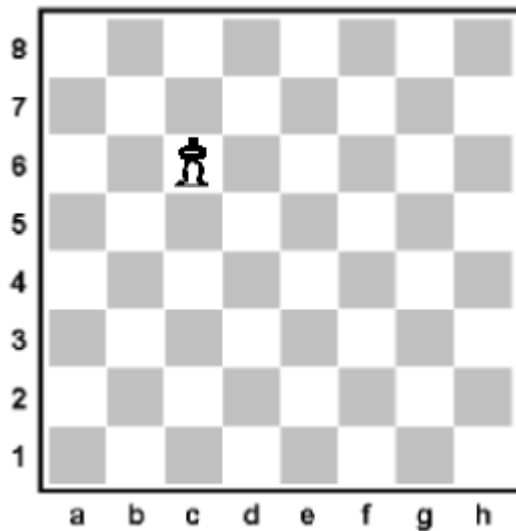
Dies ist eine Sonderregel für Bauern.

Befindet sich ein weißer Bauer auf der fünften Reihe und ein schwarzer Bauer zieht von seiner Grundstellung (siebte Reihe) zwei Felder vorwärts auf die fünfte Reihe neben den weißen Bauern, so kann dieser den schwarzen Bauer schlagen, als wäre er nur auf die sechste Reihe gezogen (Bild 17).

Will man en passant schlagen, muß man dies gleich tun.

Diese Regel gilt auch für schwarze Bauern auf der vierten Reihe.

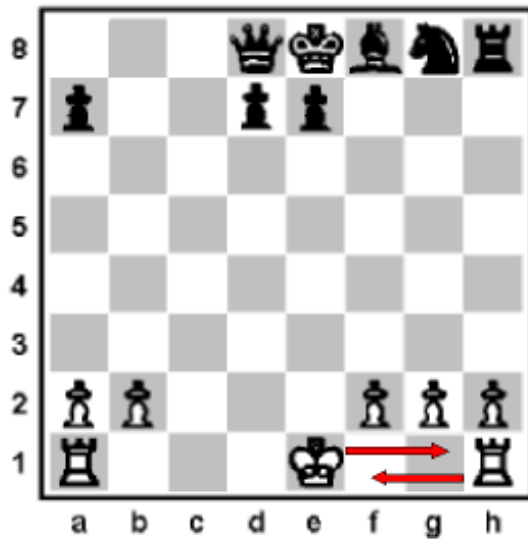
Bild 18



So sieht das Schachbrett nach dem Schlagen en passant aus. Der Bauer auf c5 wurde geschlagen und der weiße Bauer ist auf Feld c6 als wenn er diagonal geschlagen hätte (Bild 18).

Die Rochade

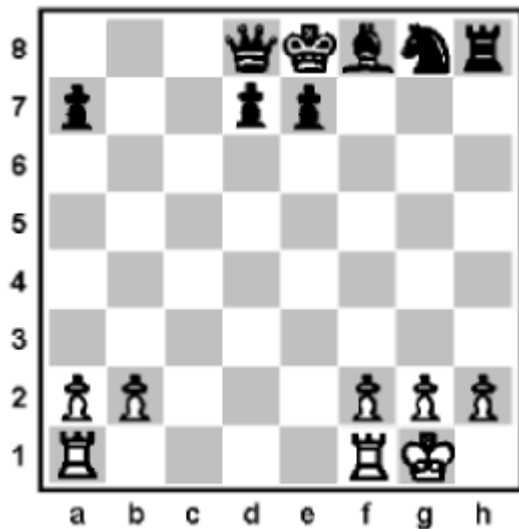
Bild 19



Die Rochade darf man einmal in der Partie ausführen. Es gibt eine kurze und eine lange Rochade.

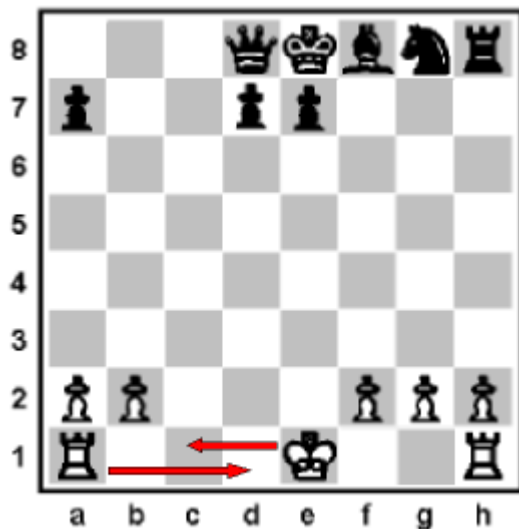
Die kurze Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld h1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld links neben dem König (Bild 19).

Bild 20



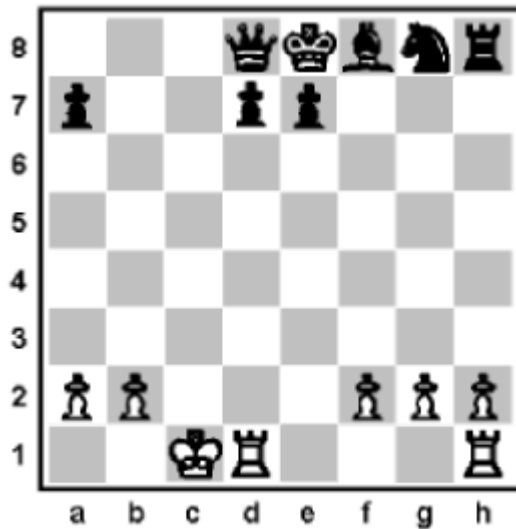
So sieht das Schachbrett nach der kurzen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld g1 und der Turm auf dem Feld f1 (Bild 20).

Bild 21



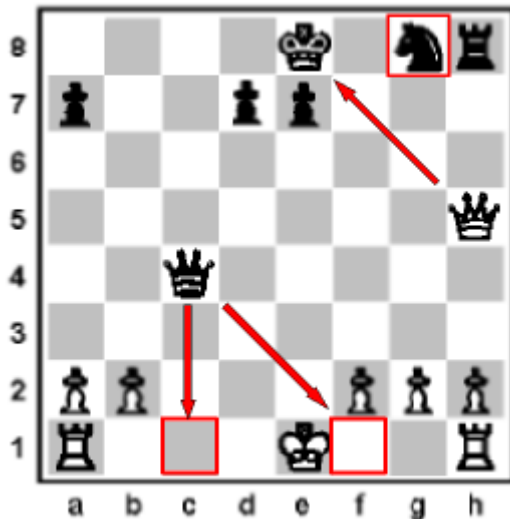
Die lange Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld a1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld rechts neben dem König (Bild 21).

Bild 22



So sieht das Schachbrett nach der langen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld c1 und der Turm auf dem Feld d1 (Bild 22).

Bild 23



Es gelten folgende Regeln (Bild 23):

1. Zwischen König und Turm darf keine eigene oder gegnerische Figur stehen.

Beispiel: Schwarz darf keine kleine Rochade machen, da sein Springer (g8) im Weg steht.

2. Der König darf nicht im Schach stehen.

Beispiel: Die weiße Dame (h5) bietet dem schwarzen König (e8) Schach.

3. Der König darf nicht über Felder ziehen, die von einem gegnerischen Stein angegriffen werden oder wo er ins Schach zieht.

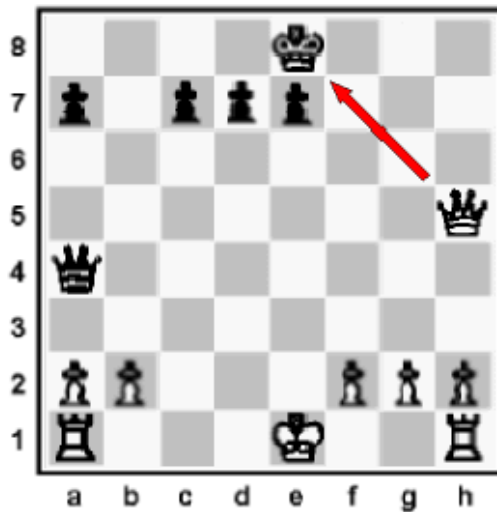
Beispiel: Die schwarze Dame greift Feld f1 an. Dadurch kann Weiß keine kleine Rochade durchführen. Die große Rochade geht auch nicht, da der König dann im Schach wäre (Feld c1).

4. König und Turm dürfen vorher noch nicht gezogen haben.

Schach, Matt, Remis

Das Ziel des Schachspieles ist, den gegnerischen König zu erobern.

Bild 24



Schach:

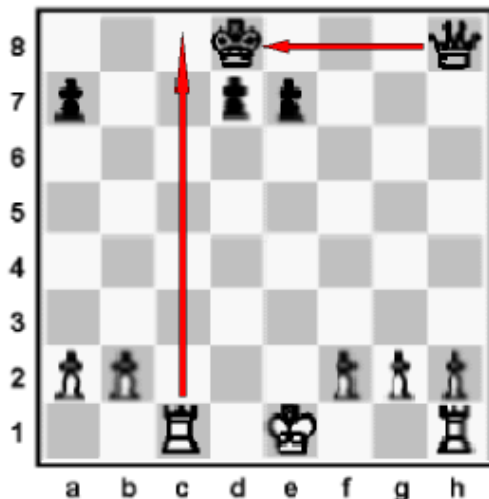
Wenn der König angegriffen wird (wenn also eine Figur ihn im nächsten Zug zu schlagen droht), dann steht er im SCHACH.

Beispiel (Bild 24): Weiße Dame auf Feld h5 bietet schwarzem König auf Feld e8 Schach.

Solche Angriffe müssen abgewehrt werden. Es gibt drei Möglichkeiten:

1. Kann man die schachbietende Figur schlagen?
2. Kann man eine eigene Figur zwischen den eigenen König und der schachbietenden Figur stellen?
3. Kann man auf ein Feld ziehen, wo der König nicht angegriffen wird?

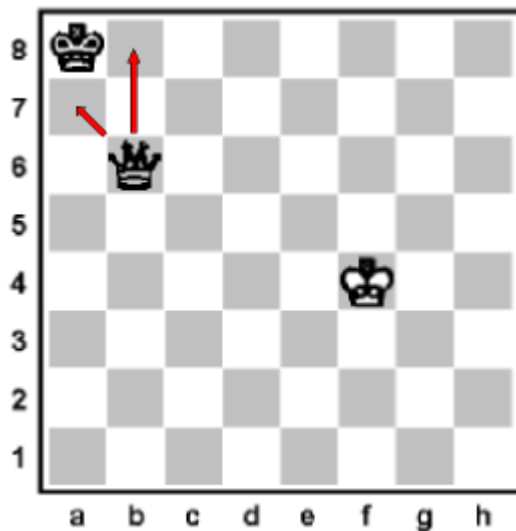
Bild 25



Schach matt:

Die weiße Dame (h8) bietet dem schwarzen König (d8) Schach. Auf das Feld e8 kann er nicht ziehen, weil er sich dann immer noch im Schach der Dame befindet. Auch auf die Felder c8 und c7 kann er nicht ziehen. Sie werden vom Turm (c1) angegriffen. Damit ist Schwarz Schach matt.

Bild 26



Remis:

1. Wenn die beiden Spieler keine Möglichkeiten sehen, denn Gegner matt zu setzen.
2. Partie endet remis wenn die Figuren nicht ausreichen, um matt zu setzen.
3. Oder durch das sogenannte Patt. Wenn ein Spieler nur Züge machen kann, die den König ins Schach stellen aber er nicht im Schach steht.

Beispiel (Bild 26): Der schwarze König (a8) kann nur noch ins Schach ziehen, da die weiße Dame (b6) die Felder a7, b8 und b7 angreift.

Der Wert der Figuren

Dame:	10 Bauern
Turm:	5 Bauern
Springer:	3 Bauern
Läufer:	3 Bauern

Der König kann nicht mit Bauern bewertet werden, da er ja nicht eingetauscht werden kann.

Die Notation der Züge

Bei der Notation der Züge werden die Figuren mit ihrem Anfangsbuchstaben abgekürzt. Bauernzüge werden ohne Kennzeichen aufgeschrieben. Die Züge werden durchnummeriert. Zuerst kommt der weiße Zug, dann der schwarze Zug. Es wird auch mit angegeben, von welchem Feld die Figur kam und wohin sie zieht.

Beispiel:

1. e2 - e4 b7 - b6
2. Dd1 - f3 Lc8 - a6

Weitere Zeichen:

0 - 0	kurze Rochade
0 - 0 - 0	lange Rochade
x	Zeichen für das Schlagen
+	Schach
++	Matt
e.p.	Schlagen en passant

Bei einer Bauernverwandlung wird hinter den Bauernzug die Figur geschrieben, in die er sich verwandelt, zB. e7 - e8D.

Regeln beim Schachspiel

- 1. Vor dem Schachspiel wird ausgelost, wer mit Weiß beginnt (Weiß fängt immer an).**
- 2. Die beiden Spieler ziehen immer abwechselnd.**
- 3. Es besteht Zugpflicht. Wenn man dran ist, muß man ziehen.**
- 4. Schlagpflicht besteht nicht. Man muß nicht schlagen.**
- 5. Wenn man eine seiner Figuren berührt, muß man mit dieser Figur ziehen.**
- 6. Faßt man eine gegnerische Figur an, muß man sie schlagen. Ist das nicht möglich, bleibt dies ohne Folgen.**
- 7. Will man eine Figur zurechtrücken, so muß man vorher sagen: Ich rücke zurecht.**
- 8. Der König muß jeden Schach entzogen werden. Ist dies übersehen worden, so müssen die nachher gemachten Züge zurückgenommen werden.**

Die Linkseite

Links:

www.YOTOYS.de

Gutes Spielzeug

Ob für zu Hause, Kindergarten oder Ergotherapie, YOTOYS bietet Ihnen ein ausgesuchtes Sortiment an anspruchsvollem Spielzeug und Ausstattungen für Kinder von 0 bis ca. 8 Jahren zu attraktiven Preisen. Das Sortiment unseres jungen Unternehmens wird fortlaufend aktualisiert und erweitert !

Schauen Sie öfter mal rein – es lohnt sich. Viel Spaß beim Stöbern!



www.svcb.de

Hier findet Ihr Informationen über die Hobbymannschaft des Sportverein Chaotenteam Bayreuth.
Viel Spaß beim Surfen.

Email-Adresse

email@svcb.de

www.fischeralexander.de

Hier möchte ich für Anfänger das Schachspiel näher bringen.

Viele glauben, daß das Schachspiel schwierig zu erlernen ist, da es sechs verschiedene Figuren gibt.

Wenn man sich aber die wenigen Regeln des Schachspiels aneignet, merkt man, daß es alles gar nicht so schwierig ist.

Denn anders als beim Karten- oder Würfelspiel ist beim Schachspiel nicht das Glück sondern das Können gefragt, da man am Anfang die gleichen Figuren hat.

Email-Adresse

schach@fischeralexander.de
