

# Wer spielen will, muß die Regeln kennen und beherrschen

## 1.Schritt

### 1.Einheit

#### Das Schachbrett

wir merken uns 8 Reihen (1...8) und 8 Linien(a...h),  
abwechselnd sind Quadrate schwarz und weiss  
rechts außen/unten ist das Quadrat weiß  
jedes Feld wird eindeutig beschrieben durch Name der Linie und Nummer der Reihe

### 2.Einheit Die Schachfiguren auf dem Schachbrett

je ein Spieler für Schwarz oder weiß  
Grundreihe 1+ 8 Reihe, 1: weiss, Reihe 8: schwarz: der König mit seinen Offizieren  
die wichtigste Spielfigur ist der König (**K**), um diese Figur dreht sich alles  
an den Ecken die Türme (**T**)  
daneben die Springer (**S**)  
daneben die Läufer (**L**)  
in der Mitte die weisse **Dame** (D) auf dem weissen Feld, die schwarze Dame auf dem Schwarzen  
neben der Dame der König

vor der Grundlinie stehen die 8 **Bauern**

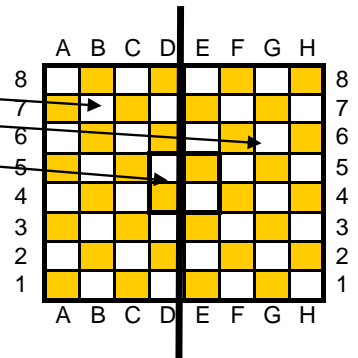
#### Beim Schreiben / Notieren:

1.Buchstabe der Figur ,  
Linienbezeichnung / Reihennummer  
bei Bauern: verzicht auf Buchstabe der Figur  
Schach geben: Ende des Zielfeldes "+"  
Schachmatt geben: "#"

**Langfassung** Ausgangsfeld + Zielfeld  
**Kurzfassung** "nur" Zielfeld

#### Positionierungshilfe

Damenflügel  
Königsflügel  
Zentrum



### 3.Einheit

#### Vorgehensweise beim Spiel

im Schach wird ein Spiel als Partie bezeichnet  
abwechselnd wird je eine Figur gezogen  
es gilt: **berührt geführt**  
weiss beginnt

### 4. Einheit

#### wichtige Begriffe

##### Einflußbereich /Wirkungsbereich einer Figur =

Alle Felder, die die Figur in einem Spielzug erreichen kann

##### Schach:

**König ist im Einflußbereich einer gegnerischen Figur**

**König muss sofort mit nächsten Zug aus dem Schach kommen, sonst ist er**

##### Schachmatt:

**König kommt nicht mehr aus dem Einflußbereich der gegnerischen Figur**

Somit ist Ziel des Spiels:

1. **Ich gebe dem König des Gegners so SCHACH , dass er keine Möglichkeit mehr hat, aus dem Schach zu kommen**
2. **Ich muss verhindern, selbst in eine solche Lage zu kommen !**

## 2.Schritt Zugweise Die Züge der Figuren

## A) Der König

kann bei einem Zug  
auf jedes nächste, freie, **benachbarte** Feld,  
(=Zug- und Schlagbereich)

### Ausnahme:

der Gegner kontrolliert bereits das Zielfeld

### konkret:

- + Zielfeld ist "frei", wird nicht vom Gegner kontrolliert --> **ok**
- + Zielfeld von Gegner kontrolliert --> **geht nicht**
- + Zielfeld mit eigener Figur besetzt --> **geht nicht**
- + Zielfeld belegt mit gegnerischer, gedeckter Figur (= Figur steht im Einflussbereich einer weiteren Figur mit gleicher Farbe) --> **geht nicht**
- + Zielfeld mit gegnerischer, ungedeckter Figur besetzt --> **geht/ schlagbar**

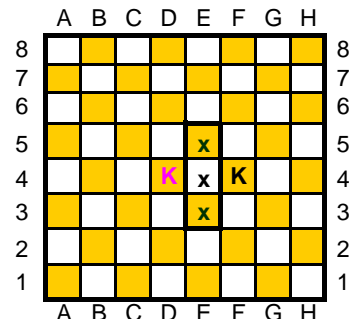
**Achtung** Könige können sich **nie** angreifen!!

= zwischen beiden Königen muß immer ein "Zwischen"-Feld sein

## Zugweise

### B) Die

kann bei jedem Zug  
geradlinig in jede Richtung (horizontal, vertikal, diagonal) auf durchgängig unbesetzten Feldern bis vor den nächsten eigenen Stein oder auf das Feld des Gegners (ohne König)



## König und Dame

### Ziehen/Angreifen und Schlagen

Wird der König von gegnerischer Figur angegriffen --> Schach, dann muss er das bei seinem nächsten Zug **sofort** beseitigen/beenden

### Schach geben (angreifen):

Ziehe deine Figur so, dass der gegnerische König in den Einflussbereich deiner Figur kommt

### bei Schach durch Dame hilft nur

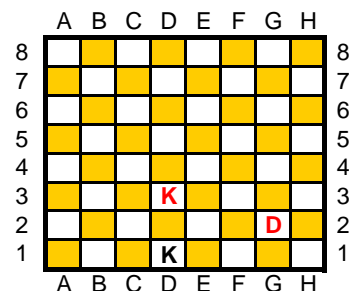
- + Schlagen durch König, wenn Angreifer ungedeckt und im Einflussbereich des Königs ist (**ungedeckt= Figur steht nicht im Einflußbereich einer weiteren gegnerischen Figur**)
- + schlagen durch eine eigene Figur
- + Figur dazwischen ziehen
- + wegziehen

### Matt setzen mit 1 Dame (K+D gegen K)

+ König des Gegners an den Rand drängen im Zusammenspiel von König und D  
Üben: starke (gute) Züge /schwache (schlechte) Züge

### Beispiele

die Mattstellung bei D+K gegen K



### Patt

Steht der König nicht im Schach, ist am Zug, kann aber auf kein freies Feld mehr ziehen, so ist die Partie **PATT**

Wir setzen matt

Fragen / offene Punkte

Kurzwiederholung bisher gehörtes K+D mit Beispielen

## 2.Schritt Zugweise

### C) Die Türme

bei jedem Zug

horizontal / vertikal in jede Richtung auf durchgängig unbesetzte Felder bis vor den nächsten eigenen Stein  
oder auf das Feld des Gegners (ohne König) =>schlagen

### bei Schach durch Turm hilft nur

- + Schlagen durch König , wenn Angreifer ungedeckt
- + schlagen durch eine eigene Figur
- + Figur dazwischen ziehen
- + wegziehen

### Matt setzen mit 1 Turm (K+T gegen K)

- + König des Gegners an den Rand drängen im Zusammenspiel König und Turm

### Matt setzen mit 2 Türmen +König gegen K

- + am Rand auch ohne Königbeteiligung
- + im Spielfeld, nur mit Königbeteiligung

### Decken

positioniere die eigene Figur so, daß sie im Einflussbereich einer anderen eigenen Figur bleibt

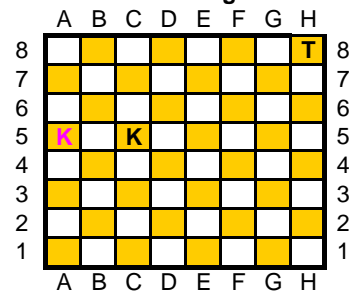
### Schlagen

Wird eine Figur auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld gezogen, so wird die dort befindliche Figur zugleich geschlagen

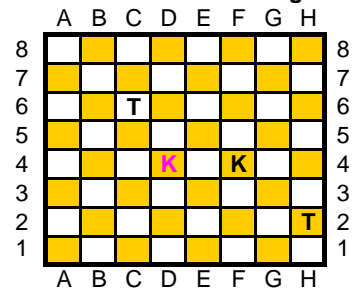
### Tauschen

nehmen der gegnerischen Figur gleicher Qualität und Verlust der eigenen Figur

### Schwarz am Zug



### stärkste schwarze Zug



## 2.Schritt Zugweise

### D) Die Läufer

bei jedem Zug

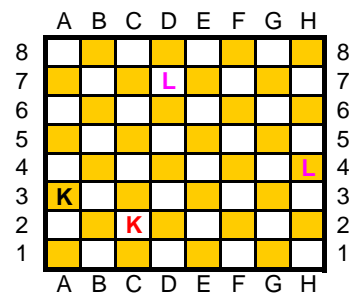
geradlinig auf alle unbelegten Felder der gleichen Läuferfarbe bis vor den nächsten eigenen Stein oder auf das Feld des Gegners (ohne König)

### bei Schach durch Läufer hilft nur

- + Schlagen durch König , wenn Angreifer ungedeckt
- + schlagen durch eine eigene Figur
- + Figur dazwischen ziehen
- + wegziehen

Matt mit König und nur einem Läufer gegen König geht nicht

Matt mit König und zwei Läufern gegen König geht, aber schwierig



## 2.Schritt Zugweise

### E) Die Springer

Springer können über direkt angrenzende Figuren "springen"

aufs übernächste Feld mit anderer Farbe, außer da steht ein eigener Stein

### bei Schach durch Springer hilft nur

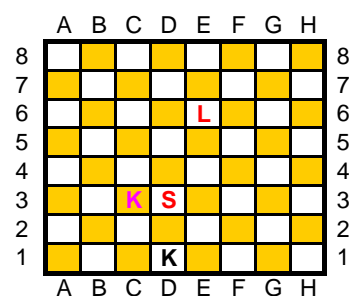
- + schlagen durch eine eigene Figur
- + wegziehen

+ Matt mit König und nur einem Springer gegen König geht nicht

+ Matt mit König und zwei Springern gegen König geht eigentlich nur theoretisch

+ Matt mit König und 1 Springer und 1 Läufer gegen König geht, aber schwierig

### Weiss zieht



### Achtung

ewiges Schach = Partie ist remis

## 2.Schritt Zugweise

**F) Die Bauern** nur gerade aus nach vorn, beim ersten Zug 1 oder 2 Felder, sonst nur ein Feld

### Besonderheiten

Bauern können auf das schräg vor ihnen liegende Feld schlagen (und decken)  
Erreicht der Bauer die gegenerische Grundlinie, kann er in jeden beliebigen Offizier eingetauscht werden

bei Schach durch Bauer hilft nur  
+ schlagen durch König, wenn Angreifer ungedeckt  
+ schlagen durch eigene Figur  
+ wegziehen

### Muster

Einzelbauer / Bauernkette  
Doppelbauer  
Freibauer

## 3.Schritt Besonderheiten

Kurzwiederholung bisher gehörtes K+D +T + S+ B mit Beispielen

### Rochade

kurz oder lang

#### Zugfolge

König zieht erst zwei Felder nach links (oder rechts) und stellt den Turm unmittelbar danach auf die andere Seite des Königs

#### Voraussetzungen

1. König und Turm noch nicht gezogen
2. Felder zwischen König und Turm sind frei
3. König steht nicht im Schach oder muss über/auf kein Feld ziehen, das der Gegner beherrscht

### en passant (= Schlagen im Vorbeigehen)

#### Zugfolge

Rückt ein Bauer beim Erst-Zug zwei Felder vor und kommt damit neben einen gegenerischen Bauern, so kann der Gegner bei seinem jetzt folgenden Zug diesen Bauern sofort durch schräg hinter den Erstziehenden nehmen

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	T				K			T	8
7	B		B	B		B		B	7
6								D	6
5									5
4									4
3									3
2	B	D	B			E	B	B	2
1	T				K			T	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7				B			B		7
6	K					B	B		6
5					B				5
4	K					E			4
3									3
2									2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

#### 4.Schritt **Tipps für den Spielbeginn**

1. Nimm das Zentrum in Beschlag
2. Entwickle die Offiziere so, dass sie einen möglichst großen Einflußbereich bekommen
3. Achte auf die Sicherheit des Königs

#### **Tipps für den "nächsten Zug"**

1. Kann mich der Gegner mit seinem nächsten Zug matt setzen?
2. Kann mir der Gegner mit dem nächsten Zug Schach geben?
3. Kann ich das vorab verhindern?
4. Könnte mir der Gegner mit seinem nächsten Zug eine Figur nehmen?
5. Wo bedroht der Gegner meine Figuren - einmal, zweimal, öfter?
  
6. Kann ich den Gegner mit meinem nächsten Zug matt setzen?
7. Kann ich dem Gegner mit dem nächsten Zug Schach geben?
8. Wie kann er das verhindern?
9. Wo bedrohe ich gegnerische Figuren - einmal, zweimal, öfter?
10. Kann ich dem Gegner mit meinem nächsten Zug eine Figur nehmen oder erst später?

5.Schritt Techniken von der Gabel zum .....

6.Schritt .....