

Grundlagen des Schachs

„Im Schach ist es erst dann möglich, ein großer Meister zu werden, wenn man die eigenen Fehler und Mängel erkannt hat.“ Das Zitat stammt von Alexander Aljechin; 01.11.1892 – 24.03.1946; Weltmeister 1927 –1935 und 1937 – 1946. Aljechin, der auch ein hervorragender „Blindspieler“ war, stellte einen Blindsimultanweltrekord auf: Von 28 gleichzeitig gespielten Partien gewann er 23, spielte dreimal Remis und verlor lediglich zwei Partien. Im Jahre 1933 verbesserte er seine Leistung sogar auf 32 gleichzeitig gespielte Blindpartien.

Schachbrett:

- 64 gleich große quadratische, hell und dunkel wechselnde Felder
- den Spielern zugewandte rechte Eckfeld ist „weiß“
- Buchstaben benennen Linien von 8 Feldern
- Ziffern benennen Reihen von 8 Feldern
- Grundreihen sind die 1. und 8. Reihe
- das Zentrum bilden die Felder e4,e5, d4 und d5
- Diagonale sind über Eck aneinander stoßende Felder, sie haben nur eine Farbe
- Zur Brettteilung werden vorstehende Begriffe und auch „Rand“ (ein Springer am Rand ist eine „Schand“), Königsflügel (Linien e bis h) und Damenflügel (Linie d bis a) verwendet.

Schachfiguren:

- Die Schachfiguren unterscheiden sich in Könige, Offiziere und Bauern. Der grobe „Figurenwert“ wird mit 9 „Bauerneinheiten“ für die Dame, 5 für den Turm, 3 für einen Läufer oder einen Springer und eben 1 für einen Bauern angegeben. Bei den Offizieren spricht man auch von einer „Qualität“.
- Die weißen Offiziere stehen in der Grundstellung auf der 1. Reihe, ihre Bauern auf der 2. Reihe. Die schwarzen Figuren stehen entsprechend gegenüber. Türme nehmen die Eckfelder ein und haben die Springer zum Nachbarn. Daneben stehen die Läufer. Die Könige besetzen die Felder e1 bzw. e8; die Damen immer das Feld ihrer Figurenfarbe.
- Alle Figuren können bedroht und - bis auf die Könige - geschlagen (= müssen vom Brett entfernt) werden. Bedrohte Könige stehen im Schach (Schachgebot). Können sie solchen Zügen nicht ausweichen, sind sie „matt“ und haben verloren. Müssten sie durch Zugzwang (einzig möglicher Zug) auf bedrohte Felder ziehen, stehen sie „patt“, was Unentschieden bedeutet.
- Könige ziehen schräg oder gerade ein Feld weiter, sie können sich selbst nie angreifen und nie selbst Schach bieten oder sich selbst „ins Schach ziehen“.
- Die Damen können um sich herum schräg oder gerade beliebig viele freie Felder ziehen und Felder besetzen, auf denen gegnerische Figuren stehen, die dann „geschlagen“ umgehend vom Brett zu entfernen wären.
- Die Läufer ziehen schräg auf den Feld-Farben ihrer Figurenfarbe. Sie können beliebig viele freie Felder ziehen und Felder besetzen, auf denen gegnerische Figuren stehen, die dann „geschlagen“ umgehend vom Brett zu entfernen wären.
- Die Türme ziehen gerade auf beliebig viele freie Felder und können Felder besetzen, auf denen gegnerische Figuren stehen, die dann „geschlagen“ umgehend vom Brett zu entfernen wären.
- Die Springer können als einzige Figur über eigene und gegnerische Figuren springen. Bei jedem Zug wechselt der Springer die Farbe seines Standortfeldes. Ein Springer „setzt“ über

jedes in gerader Richtung seinen Platz berührende Feld hinweg auf jedes schräg anstoßende freie Feld, das sich nicht neben ihm selbst befindet. Sollte das Feld mit einer gegnerischen Figur besetzt sein, ist sie geschlagen und muss vom Brett entfernt werden. Bedroht ein Springer zwei oder mehr gegnerische Figuren, nennt man das „Springergabel“.

- Bauern gehen in gerader Richtung nur ein freies Feld vorwärts. Einen Bauer, dessen Linie vor ihm bis zur gegnerischen Grundreihe frei ist, nennt man Freibauer. Schräg versetzt nebeneinander stehende Bauer nennt man Bauernkette. Von der Grundstellung aus darf jeder Bauer einmal zwei freie Felder vorwärts ziehen (Doppelschritt). Bauern können, wenn sie am Zug sind, gegnerische Figuren schlagen, die auf schräg angrenzende Felder links oder rechts stehen. Stehen auf beiden Schrägfeldern gegnerische Figuren, nennt man das „Bauerngabel“. Ein Bauer kann, wenn ein gegnerischer Bauer aus seiner Grundstellung heraus zwei Felder (Doppelschritt) zieht und so neben ihm zum Stehen kommt, ihn im unmittelbar anschließenden Zug so schlagen, als wenn er nur ein Feld gezogen hätte. Dieses Recht, im Vorübergehen (frz. „en passant“) zu schlagen, hat nur der Bauer und auch nur im nächsten Zug. Hat ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht, darf er in einen beliebigen Offizier seiner Farbe umgewandelt werden, indem die gewählte Figur an die Stelle des Bauern gesetzt wird.
- Einmal je Partie darf jeder Spieler zwei eigene Figuren auf einmal (in einem Zug) bewegen. Das ist die Rochade (frz. „roche“ = Turm), daraus abgeleitet „der König türmt“. Der Zug wird ausgeführt, indem der König zwei Felder auf den Turm zu rückt, worauf derjenige Turm über den König hinweg auf das vom König überschrittene Feld gesetzt wird. Bedingung ist, dass die Felder zwischen König und Turm „leer“ und die Felder des Königszuges auch nicht durch gegnerische Figuren bedroht sind. Der Zug heißt auf dem Königsflügel ausgeführt „kurze Rochade“ und auf dem Damenflügel „lange Rochade“.

Das Spiel (die Partie)

- Anstand und Höflichkeit sind Bestandteile des Spiels. Sich vor dem Spiel eine gute Partie zu wünschen oder die Hände auch nach dem Spiel zu schütteln gehört dazu wie während des Spiels keine Geräusche zu machen. Es wird nicht gesprochen, außer man ist selbst am Zug und möchte „Figuren zurecht stellen, ein Remis-Angebot abgeben oder aufgeben.“
- Eine berührte Figur muss gezogen bzw. geschlagen werden. Es sei denn, man hat dem Gegner zuvor angekündigt, eine Figur zurecht stellen zu wollen (frz. J'adoube).
- Sinn des Spiels ist den gegnerischen König matt zu setzen. Der Spieler mit dem mattsetzten König hat verloren, der Gewinner erhält einen Punkt, der Verlierer 0 Punkte.
- Das Spiel kann z. B. wegen aussichtsloser Stellung durch „Aufgabe“ verloren werden.
- Wird für das Spiel eine feste Zeit (Bedenkzeit) vereinbart, in der eine gewisse Anzahl von Zügen zu erfolgen hat, verliert der Spieler, der zum Zeitpunkt des Zeitablaufs die erforderliche Anzahl von Zügen nicht erreicht hat. Ein Zug ist erst dann vollendet, wenn die Figur gesetzt ist und mit derselben Hand die Uhr betätigt wird, wonach die Uhrzeit nicht überschritten (Fallblättchen gefallen) sein darf.
- Ein Unentschieden (frz. Remis) kann jederzeit vereinbart werden. Der Punkt wird zu je ein Halb geteilt.
- Führt ein Spieler eine Stellung herbei, die sich mit seinem nächsten Zug zum dritten Mal wiederholt (dreimalige Stellungswiederholung), kann er zuvor Remis beanspruchen. (Solche Stellungen kommen häufig bei „ewigen“ Schachgeboten vor.) Des weiteren kann der am Zug befindliche Spieler Remis beanspruchen, wenn er nachweist (am Besten auf einem anderen Brett), dass mindestens 50 aufeinander folgende Züge auf jeder Seite geschehen sind, ohne dass eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen wurde (50-Züge-Regel)

- Die Züge sind zum Nachweis zu notieren. Dazu gibt man das Feld an, auf dem die Figur steht, und verbindet es durch einen Strich mit der Angabe des Feldes, auf das sie sich bewegt. Der (große) Anfangsbuchstabe der Figur wird voran gesetzt; bei einem Bauern wird auf den Großbuchstaben verzichtet. Demnach heißt e2 – e4, der Bauer zieht von dem Feld „e2“ nach „e4“. Sg1 – f3 heißt, der Springer zieht von „g1“ nach „f3“. Das Schlagen der Figuren wird durch ein Kreuz (x) oder einen Doppelpunkt (:) ausgedrückt. g4 x f3 bedeutet demnach, ein schwarzer Bauer schlägt die Figur auf f3, es könnte auch heißen g4 : f3. Die kurze Rochade wird mit 0-0, die lange mit 0-0-0 beschrieben. Ein Schachgebot wird durch ein „+“ hinter dem notierten Zug gekennzeichnet, ein Matt mit „#“. Darüber hinaus gibt es in kommentierten Partien hinter den Zügen Sonderzeichen zur Zugs- und Stellungsbewertung wie z. B. „!“ für einen guten oder „?“ für einen schwachen Zug. Man unterscheidet die lange und die kurze Notationsform:

Lange Notation		Kurze Notation	
e2 – e4	e7 – e5	e4	e5
Sg1 – f3	Sg8 – f6	Sf3	Sf6
Sf3 x e5	d7 – d6 =	Se5:	d6 =