

# *Eine kleine Schachfibel*

*Nenariyon Narduch*

*Querlar 19 n. Hilgorad*

## *Inhaltsverzeichnis*

1	<i>Prolog</i>	3
2	<i>Vom Schachspiel und seinen Regeln</i>	3
2.1	<i>Erlaubte Züge und anderes Wissenwertes</i>	4
2.1.1	<i>Allgemeines</i>	4
2.1.2	<i>Von den Bauern</i>	4
2.1.3	<i>Von den Springern</i>	5
2.1.4	<i>Von den Läufern</i>	6
2.1.5	<i>Von den Türmen</i>	6
2.1.6	<i>Von der Dame</i>	7
2.1.7	<i>Vom König</i>	7
2.1.8	<i>Von der Rochade</i>	7
2.2	<i>Taktische Gliederung des Spielverlaufs</i>	8
2.2.1	<i>Eröffnung</i>	8
2.2.2	<i>Mittelspiel</i>	8
2.2.3	<i>Endspiel</i>	8
3	<i>Epilog</i>	9

## 1 Prolog

*Der folgende Text ist ein Versuch dem Leser das Schachspiel in seinen Grundzügen nahezu-bringen, auf daß er daraufhin in der Lage sei selbstständig die Schönheit dieses traditionellen Spieles zu entdecken. Möge Astrael seinen wohlwollenden Blick auf diesen Versuch lenken, auf daß meine Ausführungen sich dem geneigten Leser erschließen mögen. So hoffe ich, daß die Lektüre beim Leser die selbe Freude an diesem wunderbaren Spiel wecken möge, wie sie mir inne wohnt.*

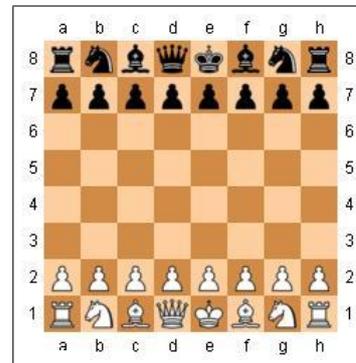
## 2 Vom Schachspiel und seinen Regeln

*Schach ist ein Brettspiel für 2 Spieler, das auf einem quadratischen Brett, bestehend aus 64 Feldern gespielt wird. Am Anfang erhält ein Spieler 16 weiße Figuren und der andere 16 schwarze Figuren. Dabei handelt es sich um*

- \* acht Bauern*
- \* zwei Türme*
- \* zwei Springer (auch Pferde genannt)*
- \* zwei Läufer*
- \* eine Dame*
- \* und einen König.*

*Das Spiel läuft so ab, daß die Kontrahenten abwechselnd aus der Grundstellung heraus unter Berücksichtigung der im nächsten Abschnitt beschriebenen Regeln eine ihrer Figuren ziehen. Dabei wird versucht gegnerische Spielsteine zu schlagen, was zur Folge hat, daß diese vom Brett entfernt werden. Das Ziel des Spieles ist es den gegnerischen König matt zu setzen. Dies bedeutet den feindlichen König derart zu bedrohen, daß er sich der Gefahr geschlagen zu werden durch keinen regelgerechten Zug mehr entziehen kann. Das Eintreten des Schachmatt zieht die Niederlage des matt gesetzten Spielers und damit das sofortige Ende der Partie nach sich. Es steht den Kontrahenten jedoch frei sich zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf ein Unentschieden zu einigen.*

Die Zeichnung rechts zeigt die Grundaufstellung der Spielfiguren zu Beginn einer Schachpartie.



## 2.1 Erlaubte Züge und anderes Wissenwertes

### 2.1.1 Allgemeines

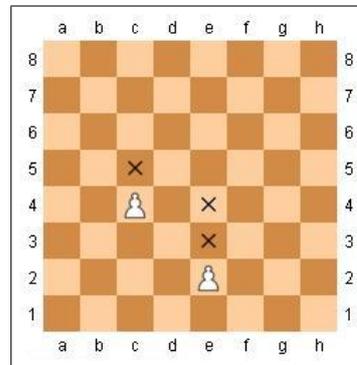
Die Figuren dürfen sich im Schach im Allgemeinen nicht überspringen. Ausnahmen stellen der Springer und die Rochade dar, welche beide weiter unten erläutert werden. Dies bedeutet, daß Spielsteine immer nur so weit bewegt werden dürfen, wie ihre Bahn nicht durch eine eigene Figur blockiert ist. Kommt eine Figur auf einem Feld zum stehen, welches von einer gegnerischen Figur gehalten wird, schlägt es diese.

Kommt eine Situation zu Stande in welcher der König durch eine oder mehrere andere Spielfiguren bedroht wird, das heißt er könnte im nächsten Zug geschlagen werden, so spricht man davon, daß dieser König im "Schach" steht. In einer solchen Situation ist der Spieler gezwungen einen Zug zu tätigen, welcher das "Schach" aufhebt. Dies kann durch Ziehen des Königs, Schlagen eines gegnerischen Spielsteines oder Dazwischenziehen eines anderen eigenen Steines geschehen. Ist der König jeglicher Möglichkeit beraubt dem "Schach" zu entgehen so ist er matt und die Partie damit entschieden.

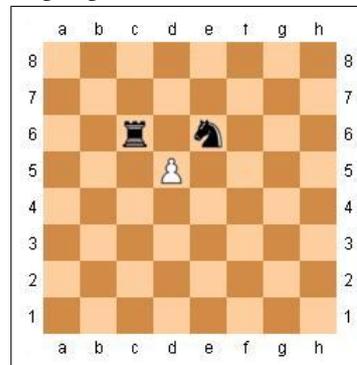
### 2.1.2 Von den Bauern

Aufgrund ihrer eingeschränkten Zug- und Schlagmöglichkeiten gelten die Bauern als schwächster Stein im Schach. Im Unterschied zu den übrigen Figuren kann der Bauer sich nicht rückwärts bewegen, sondern nur nach vorne. Die Bauern gewinnen jedoch mit zunehmender Dauer des Spiels an Bedeutung, da es möglich ist sie bei Erreichen der feindlichen Grundlinie in eine stärkere Figur umzuwandeln.

Im Unterschied zu allen anderen Figuren ist einem Bauern nur das Ziehen nach vorne, soll heißen in Richtung gegnerischer Grundlinie, gestattet. Er darf niemals rückwärts gezogen werden. In der Ausgangsstellung (2. bzw. 7. Reihe) kann ein Bauer entweder ein Feld oder zwei Felder ziehen immer unter der Voraussetzung, daß das Zielfeld nicht durch eine andere Figur besetzt wird. Außerhalb der Ausgangsstellung sind ihm nur Züge um ein Feld gestattet, ebenfalls unter der Voraussetzung, daß das Zielfeld frei ist. Man beachte hierzu die erste Skizze rechts. Der Bauer schlägt vorwärts diagonal. Die geschlagene Figur wird vom Spielfeld entfernt. Als einziger Spielstein unterscheidet sich bei ihm also Zug- und Schlagrichtung. Man beachte hierzu die zweite Skizze rechts.



Zugmöglichkeiten

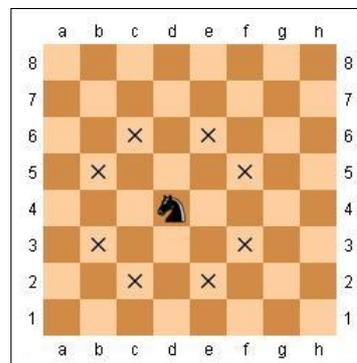


Schlagen

### 2.1.3 Von den Springern

Eine Schachpartie beginnt mit zwei weißen und zwei schwarzen Springern. Die Besonderheit der Springer besteht darin, daß sie in der Lage sind über eigene und gegnerische Figuren zu überspringen. Man geht davon aus, daß ein gutes Feld für einen Springer ein solche ist, welches ihm mögliches viele Zugmöglichkeiten bietet.

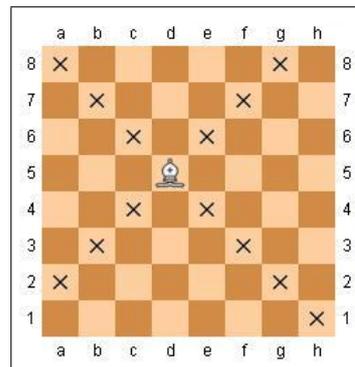
Die Skizze rechts zeigt mögliche Züge eines Springers. Dieser bewegt sich als L-förmig.



### 2.1.4 Von den Läufern

Es wird zwischen Damenläufer und Königsläufer aufgrund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König unterschieden. Als sehr effektiv gilt das sogenannte Läuferpaar, da sie gemeinsam alle Felder des Schachbrettes erreichen können und sich nicht gegenseitig blockieren können. Seine Stärke kann ein Läufer insbesondere dann entfalten, wenn er sich im Zentrum des Brettes befindet und nicht durch Bauern blockiert wird. Der Wert eines Läufers entspricht ungefähr dem eines Springers.

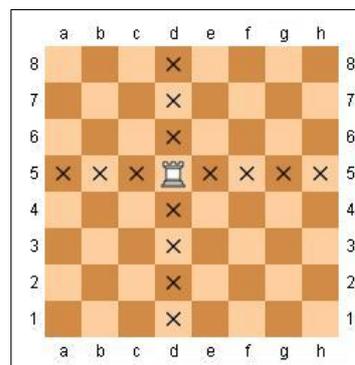
Die Skizze rechts zeigt mögliche Züge des Läufers. Läufer ziehen auf den Feldern der Farbe, auf welcher sie stehen, diagonal beliebig weit. Hierbei ist es ihnen nicht gestattet andere Figuren zu überspringen.



### 2.1.5 Von den Türmen

Beim Turm handelt es sich um die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. In der Grundstellung wird der Turm auf dem Damenflügel (gebildet von den Linien a, b und c) als Damenturm bezeichnet, der auf dem Königsflügel (gebildet von den Linien f, g und h) als Königsturm. Unabhängig von seiner Position greift der Turm bei leerem Brett immer 14 Felder an. In diesem Sinne gibt es also keine grundsätzlich zu präferierenden Positionen wie bei Läufer und Springer. Es besteht die Möglichkeit, alleine mit einem Turm und dem König den gegnerischen König matt zu setzen.

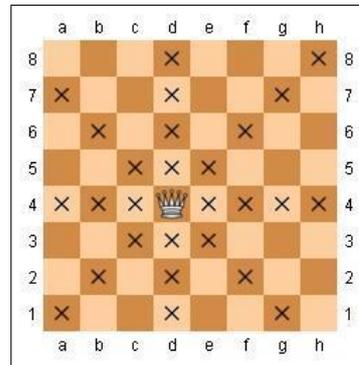
Die Skizze rechts zeigt mögliche Züge des Turmes. Ein Turm darf geradeaus in jeder Richtung beliebig weit bewegt werden, ohne aber über andere Figuren zu springen. Die Rochade stellt hiervon die einzige Ausnahme dar, bei dieser wird Turm und König bewegt.



### 2.1.6 Von der Dame

Bei der Dame handelt es sich um die stärkste Figur im Schach. Eine Dame kann im Zusammenspiel mit sowohl Turm, Läufer und Springer eine starke Angriffsfigur darstellen.

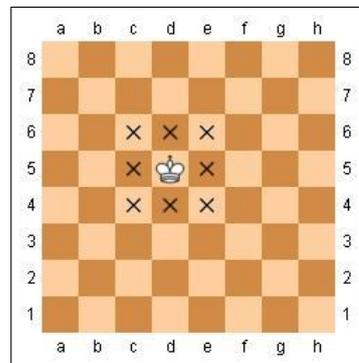
Die Skizze rechts verdeutlicht die Zugmöglichkeiten der Dame. Sie darf auf jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal, vertikal und diagonal) ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie vereint somit die Wirkung sowohl eines Turms als auch die eines Läufers in sich. Damit ist die Dame eine sehr agile Figur.



### 2.1.7 Vom König

Der König ist im Schachspiel die wichtigste Figur, da es Spielziel ist, den gegnerischen König matt zu setzen um die Partie für sich zu entscheiden. Den König matt zu setzen bedeutet, den gegnerischen König mit einer oder mehreren Figuren derartig zu bedrohen, daß weder durch Wegziehen des Königs auf ein unbedrohtes Feld, Schlagen der angreifenden Figur oder Dazwischenziehen einer Figur die Bedrohung abgewehrt werden kann. Aus diesem Grund kommt dem Schutz des Königs in allen Phasen des Spiels eine zentrale Rolle zu.

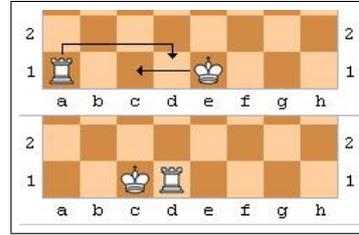
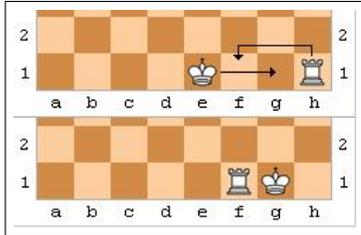
Die Skizze rechts verdeutlicht die Zugmöglichkeiten des Königs. Er kann einen Schritt in jede Richtung gezogen werden. Hieraus folgt, daß die beiden Könige können nie direkt nebeneinander stehen können, da sie einander sonst bedrohen würden. Wie weiter oben ausgeführt ist es dem König untersagt auf bedrohte Felder zu ziehen.



### 2.1.8 Von der Rochade

Bei der Rochade zieht der König zwei Schritte in Richtung des Turmes. Dann überspringt der Turm den König, um auf das zuvor freie Nachbarfeld des Königs zu gelangen. Der Reihenfolge des Ziehens der Figuren ist strikt einzuhalten, da die Rochade als ein Zug des Königs gilt. Man unterscheidet die große Rochade, welche mit dem fernen Damenturm ausgeführt wird und die kleine Rochade, welche mit dem nahen Königsturm ausgeführt wird. Die folgenden

Zeichnungen illustrieren den Zug:



Folgende Bedingungen sind Voraussetzung für die Durchführung einer Rochade:

1. der König wurde noch nicht gezogen,
2. der beteiligte Turm wurde noch nicht gezogen,
3. zwischen dem König und dem beteiligten Turm steht keine andere Figur,
4. der König muß über kein Feld ziehen, das durch eine feindliche Figur bedroht wird,
5. der König steht vor und nach Ausführung der Rochade nicht im Schach,
6. Turm und König stehen auf derselben Reihe.

Die Rochade wird zumeist durchgeführt um den König vor dem Kampf zu schützen, welcher zumeist während der Einführung im Zentrum des Spielbrettes entbrennt.

## 2.2 Taktische Gliederung des Spielverlaufs

Ein Schachspiel unterteilt sich in drei Abschnitte:

### 2.2.1 Eröffnung

Dies ist der Anfang einer Partie. Man versucht, zunächst alle Figuren optimal zu plazieren.

### 2.2.2 Mittelspiel

Hier kommt es sehr auf Strategie und Taktik an. Jeder Spieler versucht, das Spiel zu seinen Gunsten zu steuern.

### 2.2.3 Endspiel

Wenn dann nur wenige Figuren auf dem Brett verblieben sind, spricht man vom Endspiel. Meist wird versucht, einen Bauern in eine höherwertige Figur umzuwandeln und den König Matt zu setzen.

### 3 *Epilog*

*Es war mir eine große Freude diese Schrift anzufertigen und ich danke all den Personen, welche mich während des Entstehungsprozesses ermutigt und unterstützt haben.*