

Robert Ullrich

SCHACH *– die Regeln*

*Eine Einführung in die große Welt
des Schachspiels*



Joachim Beyer Verlag

Robert Ullrich

SCHACH ***– die Regeln***

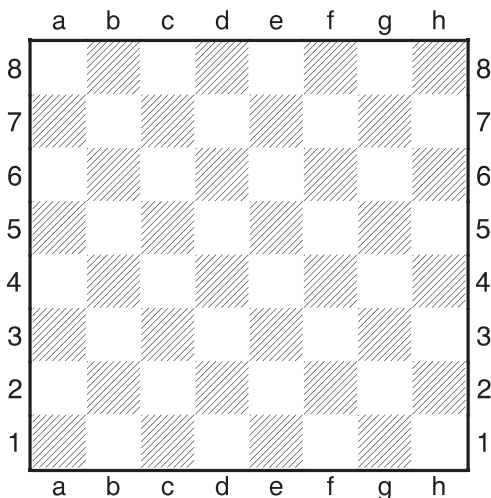
***Eine kleine Einführung
in die große Welt des Schachspiels***

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis:

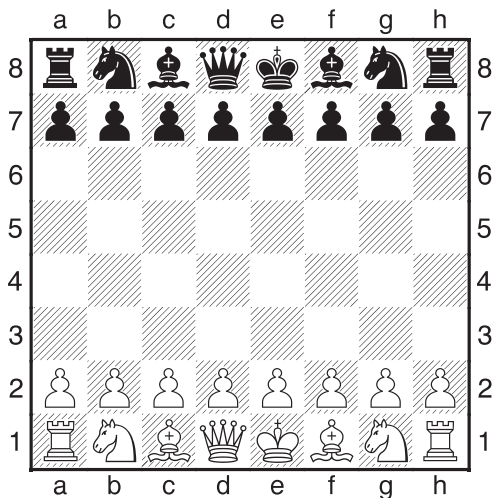
Das Schachbrett	5
Die Grundstellung	6
Linie, Reihe, Diagonale	7
Das Zentrum	8
Der König	9
Der Turm	10
Der Läufer	11
Die Dame	12
Der Springer	13
Der Bauer	14
Der Doppelschritt des Bauern	15
Der Bauer schlägt en passant	16
Die kurze Rochade	17
Die lange Rochade	18
Rochade richtig ausgeführt	19
Rochade nicht möglich	20
Die Notation der Züge	21
Spielbeginn	22
Ziele der Eröffnung	22

Der Wert der Figuren	24
Das Spielende	24
Das Matt	25
Das Patt	28
Listige Züge: Die Gabel	29
Listige Züge: Der Spieß	30
Listige Züge: Der Abzug	31
Listige Züge: Die Fesselung	32
Die Umwandlung des Bauern	33
Zum guten Schluss	34



Das Schachbrett

Ein Schachbrett hat 64 Felder, davon 32 weiße und 32 schwarze. Das Feld in der Ecke links unten ist immer schwarz, was wichtig für die Aufstellung der Figuren ist, wenn am Brettrand keine Koordinaten aufgeführt sind.

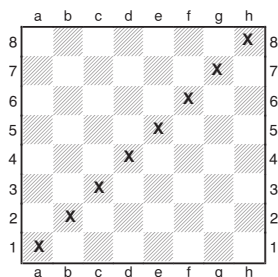
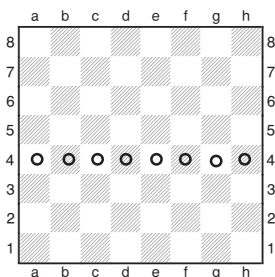
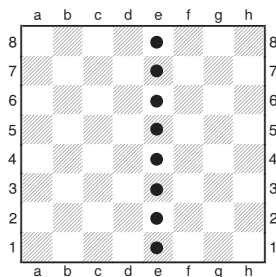


Die Grundstellung

Jeder Seite stehen folgende Figuren zur Verfügung:

- 1 König
- 1 Dame
- 2 Läufer
- 2 Springer
- 2 Türme
- 8 Bauern

Die Aufstellung muss so erfolgen, dass die Könige und die Damen einander gegenüber stehen, wobei die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld steht.



● – *Linie*

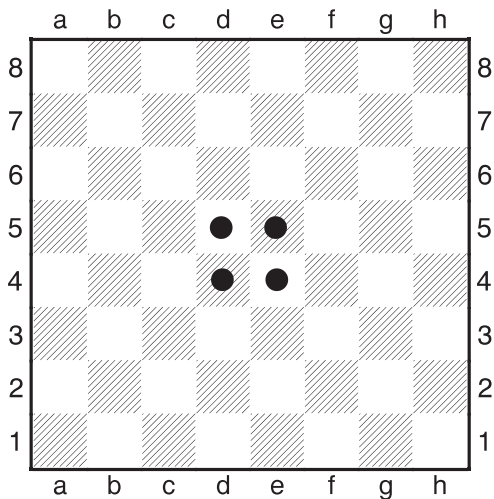
Die 8 Felder, die auf einer Vertikale mit demselben Buchstaben liegen, nennt man Linie, z.B. e1, e2, e3 bis e8 die e-Linie.

○ – *Reihe*

Die 8 Felder, die auf einer Horizontale mit derselben Zahl liegen, nennt man Reihe, z.B. a4, b4, c4 bis h4 die 4. Reihe.

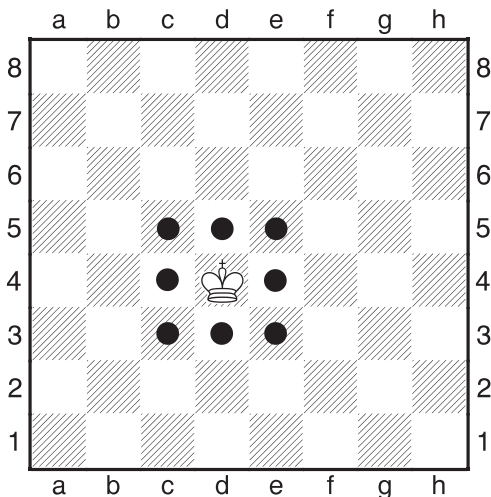
X – *Diagonale*

Die Felder, die auf derselben Schräge liegen, nennt man Diagonale, z.B. a1, b2, c3 bis h8 die Diagonale a1-h8.



Das Zentrum

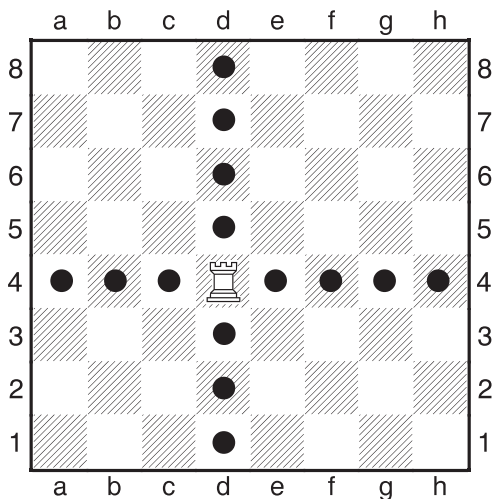
Die 4 Felder in der Mitte des Schachbretts nennt man Zentrum.



Der König

Der König kann immer nur auf ein direkt angrenzendes Feld seiner aktuellen Position ziehen. Dabei ist zu beachten, dass er zum gegnerischen König immer 1 Feld Abstand einhalten muss. Zudem darf er auf kein Feld ziehen, auf dem er im **Schach** stehen würde.

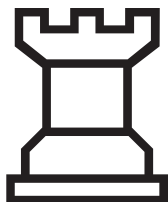


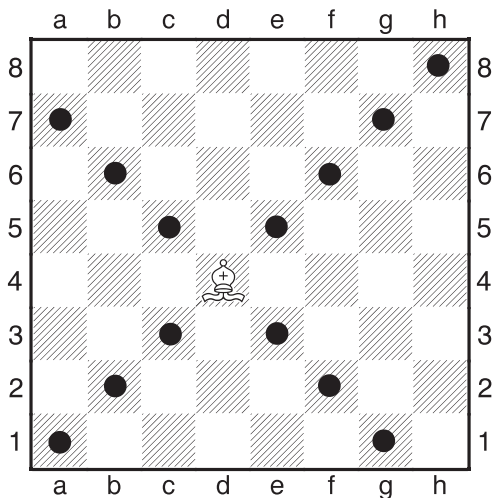


Der Turm

Der Turm kann auf Reihen und Linien ziehen.

Auf diesen kann er gegnerische Figuren angreifen oder schlagen. Er darf nicht über eigene Figuren springen.

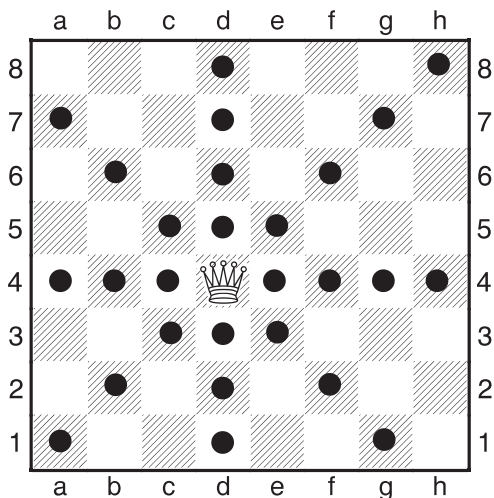




Der Läufer

Der Läufer kann auf alle Felder der Diagonalen ziehen, auf denen er steht. Auf diesen kann er gegnerische Figuren angreifen oder schlagen. Er darf nicht über eigene Figuren springen.

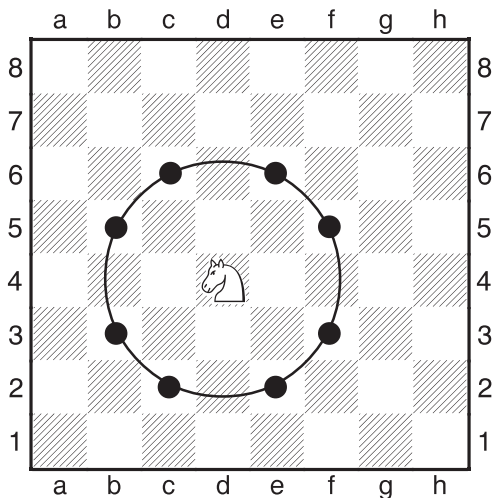




Die Dame

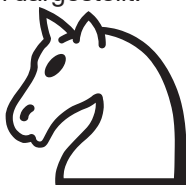
Die Dame ist die wertvollste Figur im Schachspiel. Sie verbindet die Zugmöglichkeiten von Läufer und Turm. Entsprechend kann sie auf alle Felder der Reihen, Linien und Diagonalen ziehen, auf denen sie steht. Auf diesen kann sie gegnerische Figuren angreifen oder schlagen. Sie darf nicht über eigene Figuren springen.

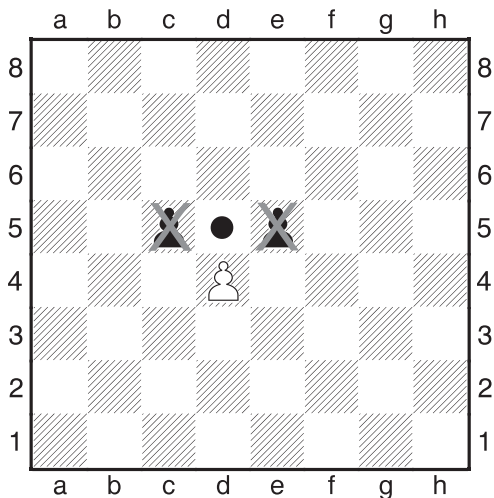




Der Springer

Der Springer zieht immer ein Feld vor und zwei zur Seite bzw. zwei Felder vor und eines zur Seite. Auf diese Weise kann er gegnerische Figuren angreifen oder schlagen. Allerdings darf er auch als einzige Figur über eigene und feindliche Steine hinwegspringen. Die erreichbaren Felder bilden einen Kreis (Springerrad) wie oben dargestellt.





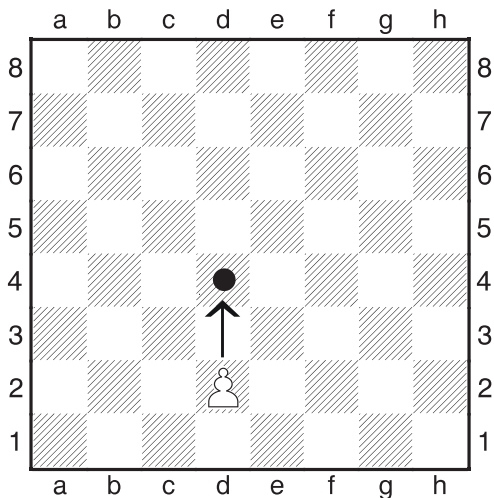
Der Bauer

Der Bauer zieht immer nur ein Feld nach vorne. Schlagen kann er nur diagonal – also ein Feld nach links vorne oder rechts vorne, wobei er seine Linie verlässt.

Ausnahmen:

Der anfängliche Doppelschritt von der 2. bzw. 7. Reihe sowie das Schlagen 'en passant' (siehe Seite 16)





Der Doppelschritt des Bauern

Steht ein Bauer noch auf dem Feld der Grundstellung, z.B. d2 oder d7, so darf er auch 2 Felder nach vorne ziehen.

