

IN DIESEM KAPITEL

Allgemeines über das Schachspiel

Schließen Sie Bekanntschaft mit dem Schachbrett

Das Aufstellen der Schachfiguren

Kapitel 1

Die Grundlagen des Schachs

Wenn Sie neu im Schach sind, verzweifeln Sie nicht. Es gibt kein Schach-Gen, das darüber entscheidet, ob Sie Schach spielen können oder nicht. Jeder kann lernen, wie man eine passable Schachpartie spielt. Wenn Sie es können, ist es bloß eine Frage der Zeit, bis Sie jemanden finden, gegen den Sie ordentlich spielen können. Wenn Sie sich vorstellen können, Freude an einer unendlich faszinierenden und stimulierenden mentalen Beschäftigung zu haben, einem Sport, der eine bewegte Geschichte besitzt und Ihnen zahllose vergnügliche Stunden beschert, dann sind Sie zu beglückwünschen. Sie können Schach spielen, das garantiere ich Ihnen.

In diesem Kapitel definiere ich das Schachspiel, diskutiere die Grundlagen und zeige Ihnen, welche Materialien Sie benötigen.

Grundlegende Konzepte

Schach ist ein Brettspiel für zwei Personen – ein Spieler bekommt die weißen Figuren und der andere die schwarzen. Jeder Spieler hat 16 Figuren (Kapitel 2 vermittelt Ihnen die Gangart der Figuren). Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie. Es wird abwechselnd gezogen. Das Ziel des Spieles ist das Mattsetzen des gegnerischen Königs (in Kapitel 4 finden Sie alles darüber).

Das Schachspiel besitzt eine Vielzahl wichtiger Regeln, da alle Figuren individuelle Zug-Arten und -Fähigkeiten besitzen. Es gibt zahlreiche Nuancen des Spiels, die Sie jederzeit im Hinterkopf haben sollten. Ich behandle hier im Buch jeden dieser Aspekte. Wenn Sie Neuling sind, werden Sie genügend Informationen finden, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Wenn Sie schon wissen, wie das Spiel funktioniert, und Sie Ihre Fähigkeiten verbessern möchten, erhalten Sie viele Hinweise, um dieses Ziel zu erreichen.

Die Komponenten des Schachspiels können in verschiedene Kategorien aufgeteilt werden, die so fundamental sind, dass sie als *Elemente* bezeichnet werden. Das Element der Zeit

oder der Entwicklung sind lediglich zwei Beispiele. Druck und Material sind zwei weitere Elemente. Wenn ein Spieler mehr Druck als sein Gegner ausübt, kann es für den letzten Spieler teilweise unmöglich sein, ein Eindringen der feindlichen Figuren zu verhindern. Der erste Schritt in der Entwicklung eines Schachspielers besteht im Lernen, wie die Figuren ziehen. Daher behandle ich diese Grundlagen in Kapitel 2. Danach folgt in der Regel das Verständnis der Wichtigkeit der einzelnen Elemente. Die Grundlagen der Elemente erkläre ich in Kapitel 3.

Die Elemente sind alle Teil des erwünschten Ziels: *Schachmatt*. Nicht immer geht der Wunsch des Schachmatts in Erfüllung – manchmal endet das Spiel in einem *Patt* oder einem *Remis* (Unentschieden). Es gibt auch eine Situation im Spiel, die durch einen Angriff auf den König entsteht und die *Schach* genannt wird. Wenn der König nicht aus dem Schachgebot flüchten kann, wurde er vom Angreifer schachmatt gesetzt und die Partie ist beendet. Eine Sache müssen Sie im Schachspiel besonders beachten: Wenn Sie den gegnerischen König ins Schach setzen, bedeutet das nicht zwangsläufig Ihren Sieg. Schach kann wirklich zu jeder Zeit und häufig in einer Partie auftreten. Wenn Ihr Gegner aus dem Schach flüchten kann, kann es sein, dass Sie nur Zeit verschwendet haben. In Kapitel 4 diskutiere ich diese drei Szenarien.

Einen Vorteil in einem oder mehreren Elementen zu haben, bedeutet nicht den Gewinn der Partie. Er erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Sieges. Wenn das unvermeidliche Aufeinanderprallen der feindlichen Armeen stattfindet, sind die daraus resultierenden taktischen Möglichkeiten in der Regel für die Partei von Vorteil, die ein Übergewicht in einem Element besitzt. Diese Zusammenstöße beinhalten häufig taktische Kombinationen wie die, die ich in Kapitel 5 präsentiere. Taktik entscheidet den Ausgang einer Partie zwischen gleich starken Gegnern, sodass sich das Verständnis der grundlegenden taktischen Motive erheblich bezahlt macht.

Eine Möglichkeit, einen Vorteil in einen Sieg umzumünzen, besteht in einem Opfer. Eine Schachpartie ist ein konstanter Prozess, in dem etwas aufgegeben wird, um etwas anderes zu bekommen. Es macht Sinn, etwas von Ihrem Material abzugeben, wenn Sie dadurch den gegnerischen König matt setzen können. Kapitel 6 zeigt Beispiele von gerechtfertigten Opfern und Kapitel 7 verdeutlicht gebräuchliche Wege, um ein Schachmatt zu erreichen. Diese Schachmatttypen erscheinen so oft in Partien, dass Schachspieler diese als *Mattbilder* bezeichnen.

Dinge, die man beachten muss, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen

Ein Schlüssel zum erfolgreichen Schachspiel liegt in der Fähigkeit, Mattbilder zu erkennen. Wenn Sie ein vertrautes Bild erkennen, sind die korrekten Züge selbsterklärend. Kapitel 8 behandelt die Erkennung von Mattbildern im Schach.

Aus der Anfangsstellung und wegen der regelkonformen Gangarten der Figuren kann zu Beginn der Partie nur der Springer als einzige Figur ziehen. Daher müssen Sie Ihre Bauern vorziehen, um Wege für Ihre Figuren freizumachen.



Wichtig: Die Positionierung der Bauern bedingt häufig die optimale Platzierung der Figuren. (Anmerkung des Übersetzers: Dieser Punkt ist von absoluter Wichtigkeit. Bitte behalten Sie ihn stets im Gedächtnis. Wenn Sie das Schachspiel ernsthafter betreiben möchten, ist dieser Grundsatz für Ihre weitere Entwicklung maßgebend. Die Bauern bestimmen die Aufstellung Ihrer Figuren und nicht umgekehrt, wie häufig angenommen!) Bestimmte Bauernstrukturen oder *Bauernformationen*, wie sie von Spielern häufig bezeichnet werden, sind in so vielen Partien aufgetreten, dass sie einen speziellen Namen bekommen haben. Kapitel 9 behandelt die bekanntesten Bauernstrukturen und zeigt Ihnen, wie Sie die Bauern führen müssen, damit Ihre Figuren am effektivsten platziert sind.



Sie haben auch einige Züge zur Verfügung, die Ihr Gegner (wenn er oder sie ein Neuling ist) vielleicht nicht kennt. Um Ihnen Sicherheit zu geben (und als Ressource, um Ihnen im Streitfall zu helfen. Der kann nämlich schnell entstehen, wenn Sie einen dieser verzwickten Züge anwenden!), empfehle ich Ihnen, einen Blick in Kapitel 10 zu werfen.

Irgendwann kommt jeder Spieler an einen Punkt, an dem er nicht so richtig weiß, wie er weiterkommen soll. Oder ein Spieler sieht bei einem stärkeren Spieler einen Zug, den er nicht versteht. An diesem Punkt sind Spielprinzipien und Strategien notwendig, um einen Fortschritt zu erzielen. Kapitel 11 führt Sie in diese Schachstrategie ein.

Der militärische Charakter des Schachs kann nicht geleugnet werden. Trotzdem ist das Spiel auch für Pazifisten interessant. Obwohl einige der Kriegsstrategien im Schach auftauchen (wie Aufteilung und Eroberung), empfinden viele Menschen beim eigenen Spiel oder beim Zusehen einen Hochgenuss. Gut bekannte Strukturen können blitzschnelle Wendungen erfahren und den Beobachter erfreuen. Ab einem fortgeschrittenen Level werden Sie Zusammenhänge entdecken, die sich sonst unter der Oberfläche befanden. Sie werden wie einen falschen Ton in der Musik erkennen, wenn Züge die Harmonie einer Stellung zerstören. Nehmen Sie sich die Anregungen aus diesem Buch zu Herzen und werden Sie eins mit den Figuren, ihrer Macht und mit all den aufregenden Aspekten dieses strategischen und kreativen Spiels. Im Gegensatz zu einem realen Krieg ist das Schlimmste, was Ihnen in Ihrer Schachkarriere passieren kann, ein etwas angekratztes Ego. Die Schachspieler teilen die Schachpartie in drei Phasen auf: Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Das geschieht mit der Absicht, die Anforderungen einer Partiephase besser verstehen zu können. Aber um das Spiel wirklich zu verstehen, müssen Sie es als Ganzes betrachten und nicht als Segment der verschiedenen Phasen. Ansonsten fühlen Sie sich im Spiel wie bei einem Abendessen in einem chinesischen Restaurant, bei dem Sie nur ein Stäbchen bekommen haben.

Hier ist ein kurzer Überblick, was Sie in jeder der einzelnen Phasen erwarten (siehe Kapitel 12–14 für einen tieferen Einblick):

- ✓ **Die Eröffnung:** Das Hauptaugenmerk der Eröffnung liegt in der effektiven Entwicklung Ihrer Figuren. Der Begriff *Entwicklung* gehört in diese Phase. Ich erkläre diesen in Kapitel 3 ausführlicher.

- ✓ **Das Mittelspiel:** In dieser Phase stoßen die beiden Seiten häufig aufeinander. Die Begriffe Taktik und Kombinationen werden oft in diesen Spielabschnitten verwendet.
- ✓ **Das Endspiel:** In dieser Phase haben die Streitkräfte erheblich Figuren verloren, aber keine Seite wurde bislang matt gesetzt.

Unterschiedliche Orte, an denen Sie spielen können

Wenn Sie der Typ von Spieler sind, der sich gerne im Wettkampf misst, ist Kapitel 15 für Sie von Interesse. Schachturniere haben ihre besonderen Eigenarten, und dieses Kapitel vermittelt Ihnen die wichtigen Grundlagen. Sie müssen wissen, wie man sich dort richtig bemimmt. Deshalb erkläre ich Ihnen in diesem Kapitel die Schachetikette.

Heutzutage muss man nicht mehr physisch an einem bestimmten Ort sein, um auf einen Gegner zu treffen. Kapitel 16 enthüllt die Wahrheiten über Computerschach und Schach im Cyberspace. Schach im Internet blüht, aber nichts ist so stetig wie der Wandel. Obwohl sich im Internet permanent etwas ändert, haben sich die Adressen, die ich empfehle, als sehr stabil erwiesen und sollen Ihnen als erste Anlaufstelle dienen.

Um die gespielten Partien festzuhalten und zu kommentieren, werden *Notationen* angelegt. Wenn Sie Ihre Schachpartien der Nachwelt zur Verfügung stellen möchten, müssen Sie fundierte Kenntnisse der Schachnotation besitzen. Die Notation sieht auf den ersten Blick wie Stenografie und etwas konfus aus, ist aber letztendlich logisch. Kapitel 17 unterstützt Sie bei Ihrer Entwicklung der Schachlesefähigkeiten und ermöglicht Ihnen effiziente Wege über das Lesen und Schreiben des Spiels.

Plausch am Schachbrett: Ihr eigenes Brett und der Figurensatz

Wenn Sie kein Schachbrett und keinen Figurensatz (unter einem Figurensatz versteht man die Sammlung aller Schachfiguren) Ihr Eigen nennen, können Sie in Anhang B den Abschnitt »Kauf von Schachmaterial« nachschlagen, um dort Informationen über den Vertrieb von Schachartikeln zu erhalten. Es ist äußerst hilfreich, wenn Sie während der Lektüre von Schachbüchern ein Brett und Figuren zur Hand haben. Einige Leute können dies ohne Brett, aber einige kennen auch die gesammelten Werke von Goethe auswendig. (Und wer will schon so jemand sein?)

Ich habe viele Diagramme eingefügt, damit es Ihnen leichter fällt, alles zu verstehen. Diese können aber kein wirkliches Brett und die Figuren ersetzen, sie sollen vielmehr der Fehlervermeidung dienen. Ich bitte Sie, Ihr Schachbrett herauszuholen und beim Lesen die jeweilige Diagrammstellung aufzubauen. Auf diesem Wege erleben Sie das Schachspiel am innigsten.

Das richtige Brett mit Figuren

Ihre erste Herausforderung besteht darin, sich durch die Vielfalt an Schachbrettern und Figurensätzen hindurchzukämpfen. Es gibt eine enorme Auswahl an Größen, Farben und Qualität.



Das Standarddesign ist der Stauntonsatz (siehe Diagramm 1.1). Seinen Namen bekam diese Form vom berühmten englischen Spieler Howard Staunton (1849). Die Popularität war so groß, dass dieses Design als Standard für offizielle Turniere zugelassen wurde. Wenn Sie mit Fremden spielen und einen anderen als den Stauntonsatz benutzen, könnten diese Leute annehmen, dass Sie versuchen, sie mit dem für sie ungewohntem Figurenmaterial aus dem Konzept zu bringen und sich einen psychologischen Vorteil verschaffen wollen. Sie werden höchstwahrscheinlich eine Partie nicht damit beginnen wollen, dass Sie es sich mit Ihrem Spielpartner verscherzen.



Diagramm 1.1: Der Staunton-Figurensatz – Standard bei offiziellen Turnieren
(Quelle: © Gresei / adobestock .com)

Das gewöhnliche Turnerset besteht aus einem Figurensatz aus Plastik in klassischem Schwarz-Weiß. Das Schachbrett ist normalerweise ein Plastikklapptisch mit braunen und weißen Feldern. »Warum sind diese Felder nicht schwarz?«, werden Sie jetzt mit gutem Grund fragen. »Kopfschmerzen«, lautet meine Antwort darauf. Über die Zeit habe ich gelernt, dass es nicht ratsam ist, lange Zeit auf ein Brett zu starren, das starke Kontraste aufweist. Die einzige Ausnahme sind die kleinen Reiseschachbretter. Diese Bretter haben oft magnetische Figuren, die am Brett hängen bleiben. Hier macht der Kontrast nicht so viel aus, da angenommen wird, dass Sie dieses Brett nicht allzu lange anstarren werden (vor allem, wenn Sie am Steuer sitzen!).

Wenn der Preis keine Rolle spielt, sind Schachbretter und Figuren aus Holz die beste Möglichkeit. Hölzerne Schachbretter haben den beruhigendsten Hintergrund und Gewicht und Oberfläche der Holzfiguren sind weitaus angenehmer. Es gibt eine kleine Zahl von Figurenherstellern, die Figurensätze zum Sammeln anbieten. Diese Figurensätze variieren jedoch in Aussehen und Qualität.

Machen Sie sich mit Ihrem Schachbrett vertraut

Nachdem Sie Ihr ausgesuchtes Lieblingsschachbrett ausgepackt und aufgebaut haben, müssen Sie sich mit ihm noch etwas anfreunden.

Als Erstes fällt auf, dass alle Felder des Schachbretts die gleiche Größe besitzen, aber immer abwechselnd gefärbt sind (eine helle Farbe, in der Regel Weiß, und eine dunklere Farbe). Farben sind im Schach wichtig, und deshalb bestehen Schachspieler darauf, dass sich rechts unten ein weißes Feld befindet. Beginnen Sie damit, Ihr Brett zurechtzurücken, und vergewissern Sie sich, dass Ihnen die richtige Seite zugewandt ist. Diagramm 1.2 hilft Ihnen bei der Orientierung (wenn Sie das Buch auf Ihren Schoß legen und auf das Diagramm sehen, werden Sie einen besseren Überblick bekommen).



Erinnern Sie sich daran, dass ein weißes Feld in der rechten unteren Ecke sein muss! Der häufigste Anfängerfehler ist die falsche Positionierung des Bretts zu Beginn der Partie. (Hollywood macht den gleichen Fehler. Immer wenn Sie eine Schachpartie in einem Film sehen, achten Sie einmal darauf, ob das rechte untere Feld ein weißes ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass dem nicht so ist!)

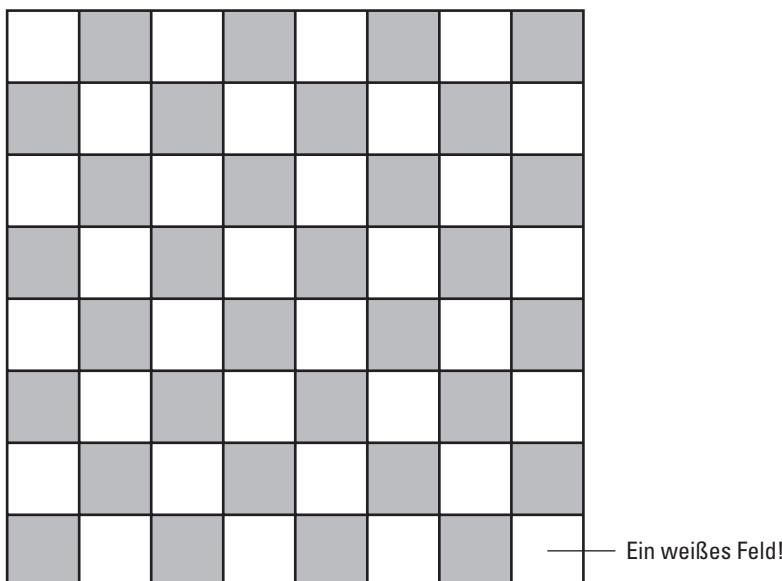


Diagramm 1.2: Die richtige Positionierung des Schachbretts

Beachten Sie einige Besonderheiten, während Sie Ihr Brett aufbauen:

- ✓ Das Schachbrett besteht aus 64 Feldern, die gleichmäßig in 32 weiße und 32 dunkle Felder unterteilt sind.
- ✓ Das Schachbrett ist symmetrisch und quadratisch – im geometrischen Sinne.

- ✓ Das Quadrat besteht aus acht Reihen und acht Linien (und einer Reihe von Diagonalen), die man auch Spalten und Zeilen (und Diagonalen!) nennen könnte, aber Schachspieler vermeiden eine derartig gewöhnliche Sprachweise. Wir bevorzugen unsere eigene Terminologie, da sie uns geheimnisvoller und pfiffiger erscheinen lässt, als wir in Wirklichkeit sind!

Damit man sich etwas einfacher über das Schachspiel unterhalten kann, kam irgendwann irgendjemand auf die Idee, ein System zu erschaffen, das die Reihen und Linien eindeutig benennt. Ich benutze diese Konventionen in diesem Buch durchgängig und benenne Figuren und Felder eindeutig. In Kapitel 17 tauche ich etwas tiefer in das Thema der *Notation* ein, das auf diesen Konventionen aufbaut und Ihnen zeigt, wie man die Züge einer Partie aufschreibt. Sie brauchen diesen ganzen Kram nicht zu wissen, um Spaß am Schach zu haben, aber es hilft Ihnen (insbesondere in der Schachliteratur), wenn Sie die grundlegende Terminologie beherrschen. Ich gebe Ihnen innerhalb der Notation zusätzliche Informationen, wenn ich die Züge erkläre.

Die Reihen entdecken

Reihen sind Zeilen, die sich von einer Seite des Schachbretts zur anderen Seite erstrecken. Sie werden mit Zahlen bezeichnet. Es gibt acht Reihen, deshalb sprechen wir von der ersten Reihe, der zweiten Reihe und so weiter. Diagramm 1.3 zeigt Ihnen die Reihen.

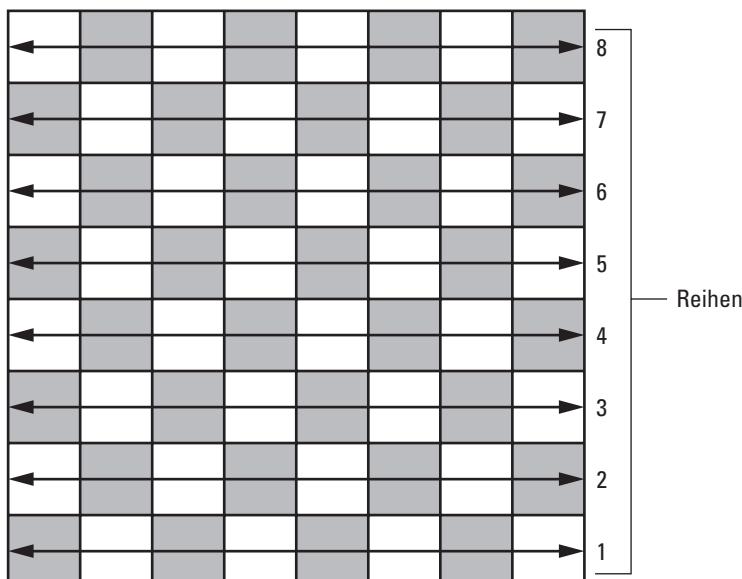


Diagramm 1.3: Die Reihen auf dem Schachbrett gehen von einer Seite zur anderen.

Die Linien erkennen

Linien sind Spalten, die das Schachbrett von oben nach unten durchziehen. Da die Zahlen für die Reihen verwendet werden, bezeichnen Buchstaben die Linien. Diagramm 1.4 zeigt die Linien.

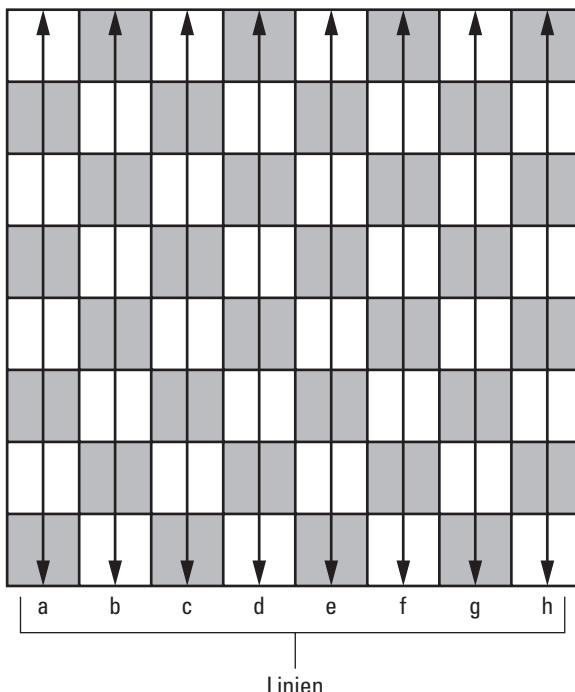


Diagramm 1.4: Die Linien auf einem Schachbrett gehen von unten nach oben.

Die Benennung individueller Felder

Diese Form der Namensgebung ermöglicht Ihnen, jedes einzelne Feld genau zu benennen. Dazu wird die »Linie zuerst«-Methode benutzt. So wird zum Beispiel das Feld in der rechten unteren Ecke (das weiß sein sollte!) als h1 bezeichnet. Dieser Name ist die Abkürzung für h-Linie, erste Reihe. In Diagramm 1.5 sind alle Felder benannt.



Bei der Namensgebung von individuellen Feldern hilft es, sich an das Spiel »Schiffe versenken« zu erinnern. Bei diesem Spiel besteht jedes Feld aus einem Buchstaben und einer Zahl. Natürlich können Sie beim »Schiffe versenken« nur Ihre eigenen Schiffe sehen und raten, wo die Ihres Gegners stehen. Im Schach wissen Sie, wo die Figuren Ihres Gegenübers sind – Sie müssen nur darüber nachdenken, wohin sie oder er zieht!

	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
8								
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diagramm 1.5: Die Felder zeigen die Namensgebung durch Linie und Reihe.

Die Diagonalen

Wie Sie vielleicht schon vermutet haben, haben die Diagonalen auch Namen. Im Gegensatz zu Reihen und Linien werden sie durch ihr Ausgangsfeld und ihr Endfeld benannt. Das Ausgangsfeld wird der Konvention nach durch das mit der niedrigsten Reihe festgelegt. Hier ein Beispiel: Diagramm 1.6 zeigt die Diagonale von h1 nach a8. Diagonalen können nur aus gleichfarbigen Feldern bestehen. Sie können immer nur aus weißen Feldern oder aus schwarzen Feldern zusammengesetzt sein, aber nie aus beiden.

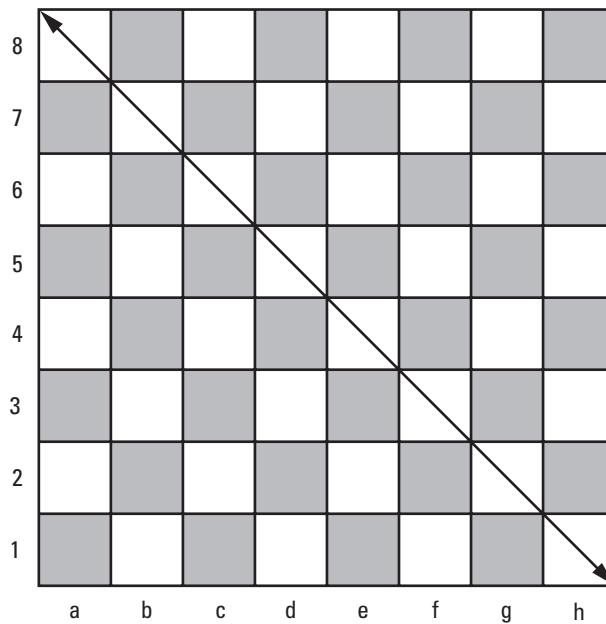


Diagramm 1.6: Die Diagonalen auf dem Schachbrett bestehen immer aus gleichfarbigen Feldern.

Die Figurenaufstellung

Um über Schach in einer verständlichen Weise schreiben zu können, haben die Schachspieler eine Anzahl von Zeichen für die Figuren entwickelt. Jede Figur kann durch eine Abkürzung oder durch ein Symbol dargestellt werden. In Tabelle 1.1 sind die Figuren und ihre Symbole dargestellt.

Figur	Symbol	
König	♔	♚
Dame	♕	♛
Springer	♘	♞
Läufer	♗	♝
Turm	♖	♜
Bauer	♙	♟

Tabelle 1.1: Schachfiguren und ihre Symbole

Es wird für Sie hilfreich sein, wenn Sie die Figuren nacheinander aufbauen. Beginnen Sie in den Ecken. Die Türme gehören auf die Eckfelder, wie in Diagramm 1.7 gezeigt.

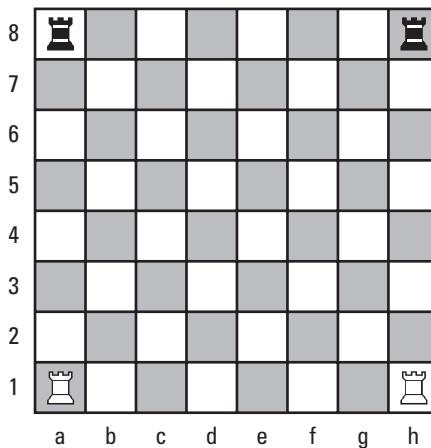


Diagramm 1.7: Die Türme besetzen die Eckfelder.

Als Nächstes sind die Springer an der Reihe. Die Springer werden neben die Türme gesetzt (Diagramm 1.8).

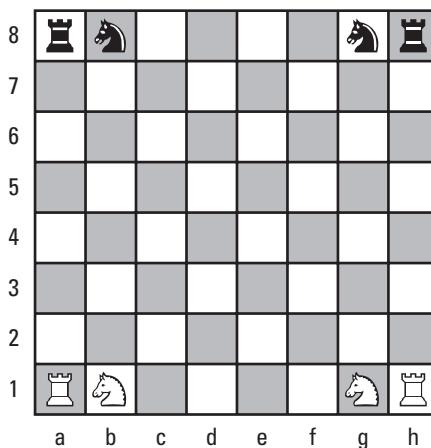


Diagramm 1.8: Die Springer stehen neben den Türmen auf der gleichen Reihe.

38 TEIL I Grundlagen des Schachspiels

Dann stellen Sie die Läufer neben die Springer (Diagramm 1.9).

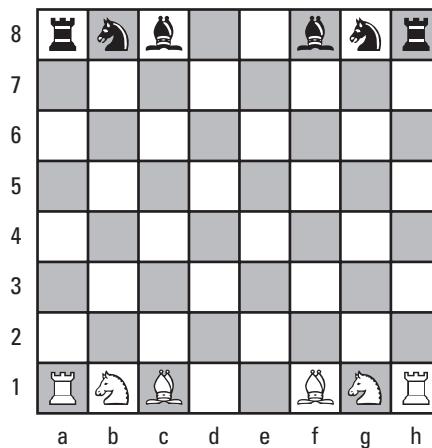


Diagramm 1.9: Die Läufer stehen neben den Springern.

Nach den Läufern kommen die Damen. Nun sollte Ihr Brett wie das in Diagramm 1.10 aussehen.



Beachten Sie, dass die Damen am Anfang immer auf ein Feld der gleichen Farbe gestellt werden. Die weiße Dame gehört auf ein weißes Feld, die schwarze Dame auf ein schwarzes Feld.

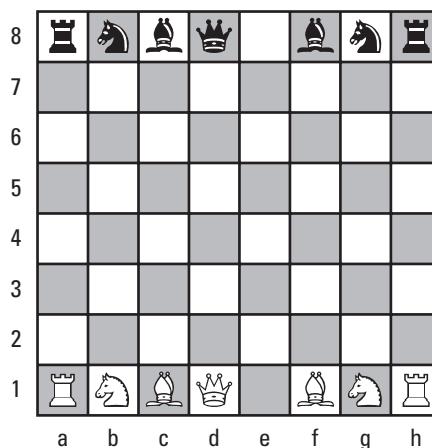


Diagramm 1.10: Die Damen stehen auf dem Feld ihrer eigenen Farbe.

Dann kommen die Könige neben die Damen, auf das einzige noch freie Feld der jeweiligen Reihen (siehe Diagramm 1.11).

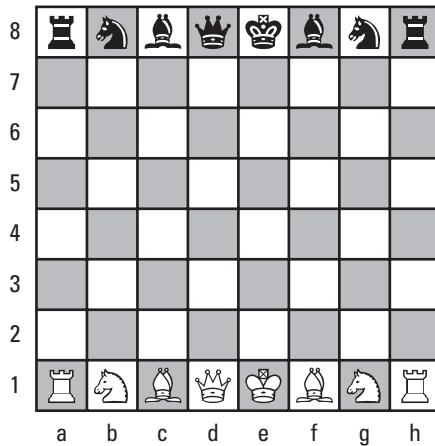


Diagramm 1.11: Die Könige besetzen ihren Thron direkt neben den Damen.

Zu guter Letzt werden die Bauern, wie in Diagramm 1.12 gezeigt, aufgestellt.

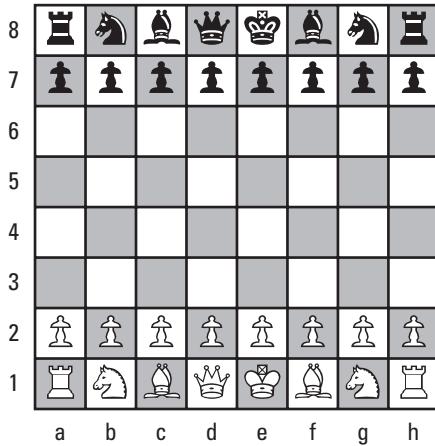


Diagramm 1.12: Die Bauern haben ihre Grundstellung vor den Figuren eingenommen.

Wenn Sie Ihr Schachbrett nach meinen Anweisungen aufgebaut haben und es wie das in Diagramm 1.12 aussieht, dann klopfen Sie sich selbst auf die Schulter! Sie sind nun bereit, eine Partie zu beginnen.

Die Ursprünge des Schachspiels

Die wahren Ursprünge des Schachspiels sind im Nebel der Geschichte untergegangen. Das hat den Vorteil, dass wir so ziemlich alles über den Beginn dieses Spiels sagen können, ohne dass uns jemand widersprechen könnte. Schach (oder ein dem Schach sehr ähnliches Spiel) entstand in Nordindien um 600 n. Chr. und wurde über China und Persien (dem heutigen Iran) schließlich nach Europa gebracht. Das alte indische Spiel spiegelte die damalige indische Armee wider und war unzweifelhaft ein Zeitvertreib der herrschenden Klasse.

Es gibt keinen Zweifel, dass dieses Spiel, *Tschaturanga* genannt, dem heutigen Schach sehr ähnlich war. Es wurde auf einem 8 x 8 großen Brett mit sechs unterschiedlichen Figurentypen gespielt. Einige Leute nehmen an, dass ursprünglich ausgewürfelt wurde, welche Figur gezogen werden sollte. Diese Spekulation beruht jedoch nur auf der Tatsache, dass ein Würfel sechs Seiten besitzt und im Spiel sechs Figurentypen verwendet wurden. Viel wahrscheinlicher ist, dass die Herrschenden, die das Spiel spielten, es bevorzugten, über ihre Armeen vollständige Kontrolle auszuüben, wie sie es auch auf dem Schlachtfeld versuchen würden.

Die indische Armee wurde vom »Rajah« (König) und von seinem höchsten Ratgeber, dem »Mantri«, der auch manchmal als »Wesir« bezeichnet wird, befehligt. Im Spiel wurde die Armee durch Fußsoldaten, Kavallerie, Streitwagen und Elefanten dargestellt. Natürlich konnten die Herrschenden nicht immer Krieg führen, und deswegen muss es durchaus amüsant für die indischen Könige gewesen sein, so zu tun, als würden sie Krieg führen, wenn es gerade keine wirklichen Kämpfe gab.

Zu der Zeit, als das Spiel nach Europa kam, hatte es sich bereits beträchtlich geändert und änderte sich weiter bis zum Ende des 15. Jahrhunderts. Die Änderungen rührten meist daher, dass das Spiel den Europäern, die es spielten, vertrauter werden sollte. Aus dem Rajah wurde der König, der Mantri wurde zur Dame, die Fußsoldaten zu Bauern, die Kavallerie zu Springern, die Streitwagen zu Türmen und die Elefanten zu Läufern. Seit dieser Zeit haben sich die Spielregeln und das Spiel kaum verändert. Heute wird das Spiel weltweit nach den gleichen Regeln gespielt, unter der Aufsicht der Fédération Internationale des Échecs (FIDE), also der Internationalen Schachföderation.