

L1/Grundlagen Einstiegstest

Geschichte des Schachspiels

Über die Entstehung und frühe Geschichte des Schachspiels bestehen unterschiedliche Auffassungen. Vor allem Indien, aber auch Persien und bisweilen China werden als Ursprungsländer genannt. Der Zeitraum der vermuteten Entstehung schwankt zwischen dem 3. und 6. Jahrhundert. Um die Erfindung des Spiels ranken sich zahlreiche Legenden, deren berühmteste die Weizenkornlegende ist. Seit dem 6. Jahrhundert ist das Schachspiel in Persien (Iran) belegt. Es verbreitete sich im 7. Jahrhundert im Zuge der islamischen Expansion im Nahen Osten und in Nordafrika. Über das maurische Spanien, Italien, das byzantinische Reich und Russland gelangte das Spiel zwischen dem 9. und 11. Jahrhundert ins abendländische Europa, wo es im Hochmittelalter einerseits zu den 7 ritterlichen Tugenden gehörte, andererseits kirchliche Missbilligung erfuhr.

Im 15. Jahrhundert veränderten sich die Spielregeln einschneidend, so dass seither vom modernen Schach, wie es heute gespielt wird, gesprochen werden kann. Spanien (16. Jahrhundert), Italien (spätes 16. und 17. Jahrhundert), Frankreich (spätes 18. und frühes 19. Jahrhundert), England (Mitte 19. Jahrhundert), Deutschland und Österreich-Ungarn (spätes 19. und frühes 20. Jahrhundert) und Sowjetunion bzw. Russland (Mitte 20. Jahrhundert bis heute) lösten sich in der Folge als führende europäische Schachnationen ab. Seit Mitte des 19. Jahrhunderts kam es zu regelmäßigen Schachturnieren. 1886 kam es zur Austragung der ersten offiziellen Weltmeisterschaft mit dem Sieger Wilhelm Steinitz. Aktueller Weltmeister ist Norweger Magnus Carlsen.

Der Schachclub Einsiedeln wurde im Jahr 1974 gegründet und hat ca. 14 aktive und 30 Passiv- und Gönnermitglieder. Der Verein ist im Zürichsee Schachverband angeschlossen und spielt seit einigen Jahren in der Meisterklasse. Im Herbst 2020 werden wir voraussichtlich in den Schweizerischen Schachbund aufgenommen. Dadurch können wir vermehrt an regionalen Turnieren teilnehmen. Für die Junioren gibt es div. Regionale Turniere, die auf der entsprechenden Homepage aufgeschaltet werden. www.svzs.ch, www.swisschess.ch.

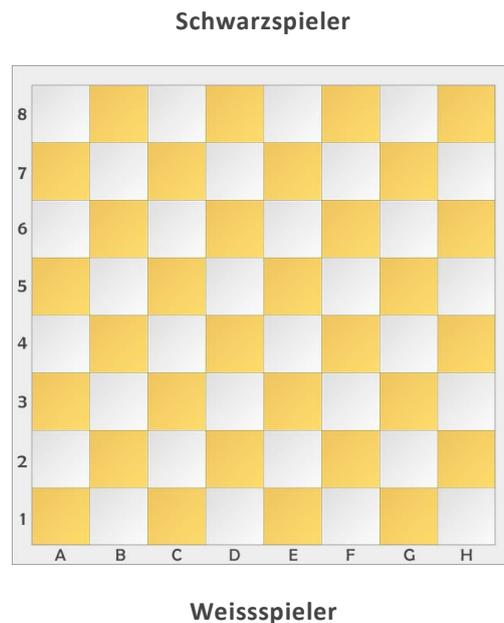
Das Schachbrett

Das Schachbrett ist quadratisch und mit 64 Feldern bestückt. Das abwechselnde Muster aus zwei Farben ist dir wahrscheinlich bekannt. Das Schachbrett wird auch für andere Spiele wie z.B. «Dame» verwendet. Anfänger müssen darauf achten, dass sie die Spielfläche richtig ausrichten.

Beim Schach bildet das Schachbrett die Spielfläche für die Figuren. Es ist quadratisch, hat einen Rahmen und besteht aus 8 x 8 Feldern. Insgesamt enthält je 32 abwechselnd helle und dunkle, quadratische Felder. Im deutschsprachigen Raum spricht man von weissen und schwarzen Feldern.

Die korrekte Ausrichtung

Entscheidend sind nicht die einzelnen Farben der Felder, sondern deren Kontrast. Das Schachbrett sollte zudem die Konzentration der Spieler nicht beeinträchtigen. Lieber Leser jetzt bitte aufpassen! Das Schachbrett darf nämlich nicht beliebig zwischen die beiden Kontrahenten platziert werden:



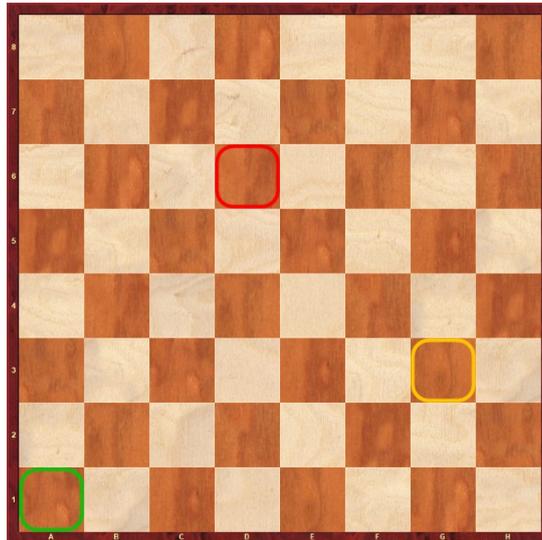
Das Schachbrett muss immer so ausgerichtet werden, dass die Spieler unten links ein schwarzes Feld vor sich haben. Bei «Dame» ist es übrigens identisch. Da sich dieser Kurs aber mit den Schachregeln befasst, werden wir im Folgenden nur die Eigenheiten des königlichen Spieles besprechen.

Im nächsten Abschnitt wirst du mehr über die mysteriösen Zahlen und Buchstaben am Brettrand erfahren. Falls dein Schachbrett sogenannte Koordinaten hat, setzen sich die Parteien auf beiden Seiten vor die Buchstaben. Der weisse Spieler nimmt bei den tiefen Zahlen Platz.

Das Koordinatensystem

Um die Felder einfacher voneinander unterscheiden zu können, wurde das Schachbrett auf den Seiten mit einem mit Zahlen und Buchstaben versehen. Man spricht von Koordinaten.

Die Buchstaben von a bis h bezeichnen die Linien. Die Zahlen 1 bis 8 gelten als Reihen des Schachbrettes. Fehlen nur noch die etwas komplizierteren Diagonalen. Bei ihnen nennt man das Anfangs- und Endfeld. Zum Beispiel: a1-h8 Diagonale.



Beispielfelder auf dem Schachbrett.

Dank den Koordinaten besitzt jedes einzelne Feld eine eindeutige Identifikation. Dabei wird zuerst der Buchstabe und anschliessend die Zahl genannt. Betrachten wir das Beispiel von oben. Im Diagramm ist das Feld a1 grün, d6 rot und g3 gelb markiert.

Diskutieren Schachverrückte über eine Stellung auf dem Schachbrett, erledigt das Koordinatensystem einen prima Job. Sätze wie «Der schwarze Läufer rechts vorne» sind überflüssig. Der Profi spricht vom «Läufer auf g6». Die drei Hauptvorteile von Koordinaten:

1. Partien können aufgeschrieben und anschliessend nachgespielt werden.
2. Einfachere Kommunikation bei der Partieanalyse.
3. Die Notation in Schachbüchern basiert immer auf dem Koordinatensystem.

Die Schachfiguren

Die Schachfiguren sind das dynamische Element im Spiel der Könige. Ein Schachset besteht aus insgesamt 32 Figuren. Die Schachfiguren werden abwechslungsweise von den beiden Spielern über die 64 Felder gezogen. Der König ist die wichtigste Figur, die Dame ist aber stärker.

Inhaltsverzeichnis:

- Wertetabelle
- Bauer
- Springer
- Läufer
- Turm
- Dame
- König

Die Schachfiguren sind das Herzstück des königlichen Spiels. Die Spielsteine sehen nicht nur einzigartig aus, sie haben auch alle einen eigenen Charakter. Diese Unterschiede werde ich in diesem Artikel erklären. Beide Parteien haben zu Beginn 16 Figuren zur Verfügung:

- Acht Bauern
- Zwei Springer
- Zwei Läufer
- Zwei Türme
- Eine Dame
- Ein König

Ein Spieler führt die weissen und der andere die schwarzen Steine. Die sechs Figurentypen haben jeweils spezifische Eigenschaften. Deshalb sind sie auch nicht gleich wertvoll. Weil man beim Schach Figuren schlagen kann, solltest du Wertigkeiten kennen.

Wertetabelle

Um sich den Wert der Schachfiguren besser merken zu können, wurde ein Punktesystem entwickelt. Man spricht dabei von Bauerneinheiten. Der Bauer hat einen Punkt. Er ist die schwächste Figur beim Schachspiel.

Bevor du jetzt wild Punkte zusammenzählst und dich als Sieger wählst: Diese Punkte sind nur Richtwerte. Sie besitzen keinerlei Bedeutung in den offiziellen Schachregeln. Das Ziel beim Schach heisst «Schachmatt» und nicht einen Punktevorsprung zu erzielen.

Bezeichnung	Punkte
Bauer	1
Springer	3
Läufer	3
Turm	5
Dame	9
König	∞

Für Anfänger ist die Wertetabelle extrem hilfreich. Wenn du einen Läufer gegen die gegnerische Dame tauschen kannst, wirst du mit ihr die richtige Entscheidung treffen. Mit «tauschen» meine ich eine kurze Zugfolge.

Ein Beispiel: Weiss kann mit seinem Läufer die schwarze Dame schlagen. Der Spieler mit den weissen Spielsteinen ist klug und antizipiert (vorwegnehmen), dass danach sein Läufer vom Gegner ebenfalls geschlagen wird. Sollte Weiss diese Abwicklung wählen? Ja! Der weisse Spieler verliert bei diesem Tausch nur drei Punkte währenddem bei seinem Gegner neun Punkte flöten gehen.

Je nach Position der Figuren auf dem Brett ist es nicht ausgeschlossen, dass ein Springer wertvoller ist als ein Turm. Das sind jedoch Ausnahmen. Für Anfänger sind solche Fälle nicht relevant. Wenn du z.B. wissen möchtest, wann ein Läufer besser ist als ein Springer, solltest du in einen Klub eintreten oder Schachbücher studieren.

Bauer



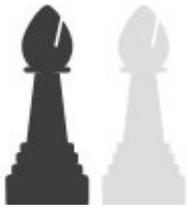
Der Bauer ist zwar die schwächste Figur im Schachspiel, unterschätze ihn aber nicht! Der alte Meister, André Danican Philidor, beschrieb den Bauern als die «Seele des Schachspiels». Der Bauer wandelt sich in eine beliebige Figur (ausgenommen König), wenn er das Ende des Brettes erreicht. Oder Napoleon der grosse Feldherr sagte: Jeder Soldat hat seinen Marschallstab in seinem Rucksack. Will heissen, jeder Bauer kann aufsteigen und das Spiel entscheiden.

Springer



Der Springer wird von Kindern auch gerne als Pferd oder Pony bezeichnet. Er ist die unberechenbarste Schachfigur. Nur der Springer kann über andere Figuren hinweg hüpfen. Die Springer sollte man nie aus den Augen verlieren!

Läufer



Der Läufer ähnelt optisch dem Bauern. Es wäre aber eine Beleidigung, ihn dem Bauern gleichzusetzen. Bei einem Schachspiel aus Holz ist der Läufer um einiges grösser als die Bauern. Er ist ungefähr gleich stark wie der Springer, obwohl er völlig andere Eigenschaften besitzt. Der Läufer bewegt sich diagonal und ist schneller als der Springer. Dafür kann er nicht über andere Figuren hinweghüpfen. Die Spieler erhalten je zwei Läufer, wobei sich einer auf den weissen und der andere auf den schwarzen Feldern bewegt.

Turm



Der Turm ist eine kräftige geradlinige Figur. Zu Beginn stehen die Türme in den Ecken des Brettes. Dementsprechend benötigt diese Schwerfigur meistens etwas mehr Zeit, bis er ins Geschehen eingreifen kann. Im Endspiel versetzt er den König oftmals in Angst und Schrecken! Der Turm bewegt sich horizontal und vertikal über das Brett.

Dame



Im englischen Schachvokabular wird die Dame als Queen (Königin) bezeichnet. Passend dazu trägt die Dame oftmals eine Krone auf dem Kopf. Die Dame ist die gefährlichste Figur im Angriff. Sie hinterlässt eine enorme Spur der Zerstörung, wenn sie perfekt eingesetzt wird! Sie vereint die Zugmöglichkeiten des Läufers (diagonal) und des Turms (horizontal und vertikal).

König



Der König ist mächtig und zugleich verwundbar. Er entspricht dem historischen Vorbild. Bei klassischen Schachfiguren aus Holz trägt er ein Kreuz auf dem Kopf. Die Zugmöglichkeiten des Monarchen sind stark eingeschränkt. Dennoch gilt es, den König um jeden Preis zu verteidigen. Ist dieser nämlich einem Angriff ausgesetzt, welchem er sich nicht mehr entziehen kann, ist das Spiel vorbei!

Zug- und Schlagmöglichkeiten

Die Schachfiguren haben unterschiedliche Zug- und Schlagmöglichkeiten. Für Einsteiger ist es am Anfang nicht einfach, den Überblick zu behalten. In diesem Artikel lernst du schrittweise eine Figur nach der anderen. Einzig die Sonderzüge verschieben wir auf ein späteres Kapitel.

Inhaltsverzeichnis:

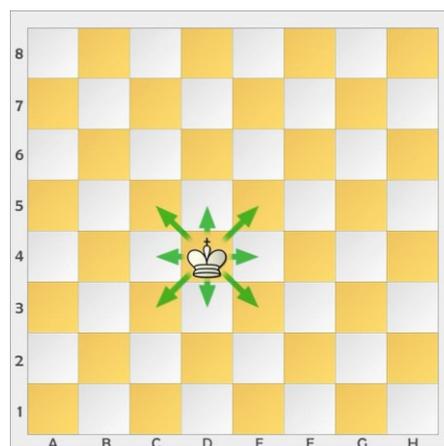
- Der König
- Der Läufer
- Der Turm
- Die Dame
- Der Springer
- Der Bauer

Um Schach spielen zu können, musst du die Zug- und Schlagmöglichkeiten der einzelnen Figuren kennen. Nimm dir genügend Zeit bei diesem Kapitel und repetiere den Inhalt ein paar Male. Alle darauf folgenden Themen basieren auf den Zug- und Schlagmöglichkeiten der Figuren.

Vielleicht wunderst du dich über die Reihenfolge der Figuren. Das macht aber Sinn, wie du hoffentlich im Verlaufe des Textes merken wirst. Obwohl der Bauer die schwächste Figur ist, zieht er ziemlich kompliziert. Beim König verhält es sich genau umgekehrt.

Der König

Der König ist die wichtigste Figur beim Schachspiel. Eine legale Schachstellung beinhaltet immer beide Könige. Im Unterschied zu allen anderen Figuren kann der Monarch nicht geschlagen werden! Ziel ist es, den gegnerischen König zu fangen also mattzusetzen.



So zieht der König.

Der König zieht und schlägt auf dieselbe Weise. Er darf auf alle direkt angrenzenden Felder fahren (grüne Pfeile). Der König darf aber nie auf ein Feld ziehen, welches von einer gegnerischen Figur angegriffen ist.

Wird ein solcher Zug dennoch ausgeführt, ist die Partie im klassischen Schach allerdings nicht verloren. Stattdessen ist der Zug ungültig und muss zurückgenommen werden. Weil der König nie in ein «Schachgebot» fahren darf, halten die beiden Könige immer mindestens ein Feld Abstand voneinander.

Weil der König sich nur um ein Feld in alle Richtungen bewegen kann, ist zwar beweglich aber auch schwerfällig und langsam. Er benötigt sieben Züge von einer Brettseite zur Gegenüberliegenden. Das ist eine halbe Ewigkeit im Vergleich zur Dame oder Turm. Diese schaffen dasselbe Kunststück in nur einem Zug.

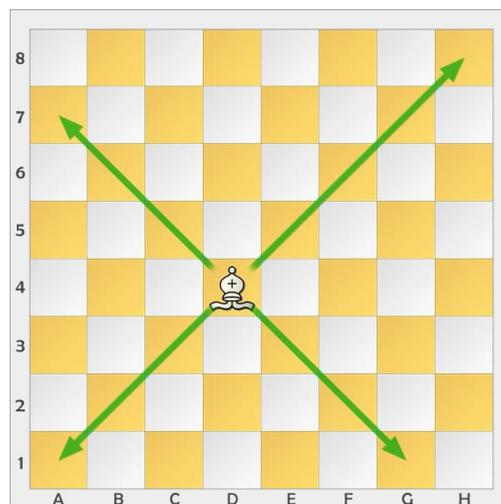
Vielleicht kennst du aus dem üblichen Sprachgebrauch das Wort «(Personal)Rochade». Es stammt aus dem Schachspiel. Die Rochade bezeichnet einen speziellen Zug, wo der König und der Turm gleichzeitig fahren. Ich habe dieses Thema in einem eigenen Artikel erklärt:

Die Rochade ist ein **Sonderzüge beim Schach**

Beim Schachspiel gibt es drei Sonderzüge: En passant, Bauernumwandlung und Rochade. Letztere ist am bekanntesten. Nur bei der Rochade dürfen zwei Figuren...

Der Läufer

Die Läufer bilden zusammen mit den Springern die sogenannten «Leichtfiguren». Damit ist nicht das physische Gewicht, sondern die Beweglichkeit respektive Spielstärke gemeint. Bei Dame und Turm spricht man im Fachjargon von «Schwerfiguren».



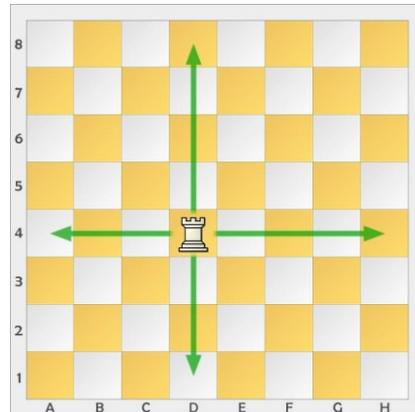
So zieht der Läufer.

Der Läufer zieht und schlägt diagonal (grüne Pfeile). Am Anfang jeder Partie besitzt du einen weiss- und einen schwarzfeldrigen Läufer. Weil die Läufer diagonal ziehen, wechseln sie nie die Feldfarbe. Läufer können keine anderen Figuren überspringen.

Der ganze Weg, den ein Läufer zurücklegt, muss frei von Figuren oder Bauern sein. Wenn ein Bauer oder eine Figur des Gegners im Wege steht, kann diese geschlagen und vom Brett genommen werden. Anschliessend wird Ihr Läufer auf dieses Feld gesetzt.

Der Turm

Die Türme befinden sich am Anfang des Spiels in den Ecken. Sie benötigen deshalb eine Weile, bis sie aktiv am Geschehen teilnehmen. Der Turm ist eine schnelle und kraftvolle Figur. Er ist allerdings nicht so wendig wie der König oder die Dame.



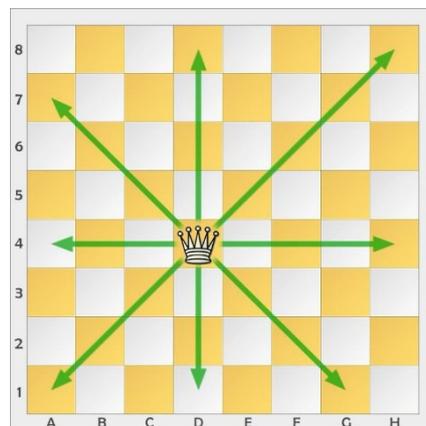
So zieht der Turm.

Der Turm zieht und schlägt vertikal bzw. horizontal (grün Pfeile). Er ist eine langschriftige Figur (wie der Läufer und die Dame). Der Turm darf also beliebig weit fahren darf. Es ist ihm allerdings nicht gestattet, andere Figuren zu überspringen.

Der Turm weist ein sonderbares Merkmal auf: Hat er kein Hindernis im Weg, kann er immer auf 14 Felder ziehen, egal wo er sich aktuell befindet. Falls du schon jetzt schon Durcheinander im Kopf hast, vergiss einfach den vorherigen Satz. Er ist nicht wichtig.

Die Dame

Die Dame ist die spielstärkste Figur beim Schach. Der König fürchtet keine andere Figur so immens wie die feindliche Dame. Sie ist aber gar nicht so kompliziert. Wenn du verstehst, wie Turm und Läufer fahren, ist es ein Klacks.



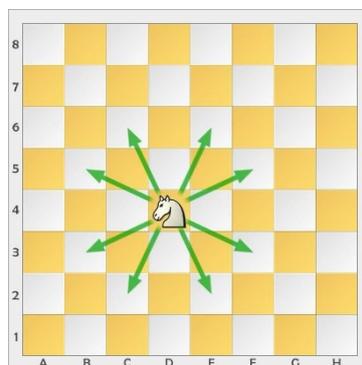
So zieht die Dame.

Die Dame zieht und schlägt jeweils gleich. Sie bewegt sich diagonal, vertikal und horizontal (grüne Pfeile). Wie weit du mit der eigenen Dame in eine Richtung fährst, ist dir überlassen. Es ist der Dame allerdings nicht gestattet über andere (eigene und gegnerische) Figuren zu springen.

Steht beispielsweise ein schwarzer Bauer auf dem Feld g7, kann dieser von der Dame auf d4 geschlagen werden. Das Feld h8 wäre aber erst danach zugänglich.

Der Springer

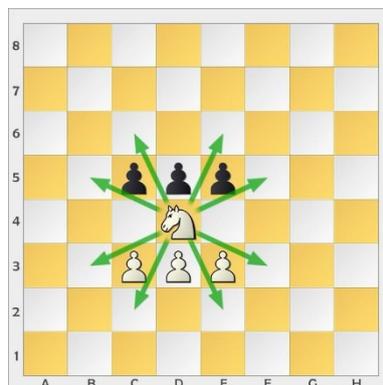
Der Springer ist die speziellste Figur beim Schachspiel. Er zieht relativ langsam, ist aber dennoch gefährliche Angriffsfigur. Vor allem wenn Dame und Springer zusammenarbeiten, wird es ungemütlich für den Gegner.



So zieht der Springer.

Der Springer zieht und schlägt identisch. Er bewegt sich jeweils zwei Felder waagrecht oder senkrecht und dann ein Feld nach links, rechts, oben oder unten. Seine Gangart ist für den Anfänger etwas verwirrend, mit etwas Übung aber problemlos machbar.

Der Zug des Springers gleicht einem «L» (grüne Pfeile). Tipp: Wenn ein Springer zieht, landet er anschliessend immer auf einem Feld der anderen Farbe. Der Springer ist die einzige Schachfigur, welche über andere Spielsteine hüpfen kann:

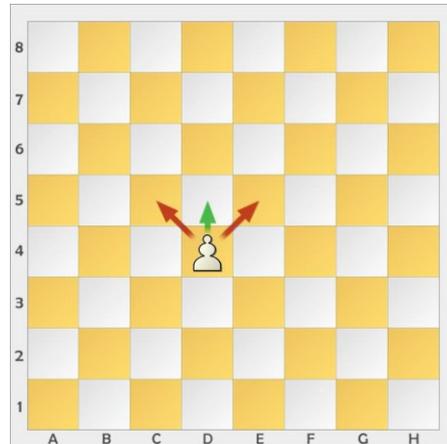


Der Springer kann als einzige Schachfigur hüpfen.

Wie du an der obigen Stellung erkennen kannst, ist der Springer durch die Bauern überhaupt nicht in seinen Zugmöglichkeiten eingeschränkt. Einen Springer hält man also nicht auf, indem man ihm etwas in den Weg stellt.

Der Bauer

Der kleine Bauer wird nicht als Figur bezeichnet. Er ist schlicht und einfach ein Bauer. Gerade dank seinem geringen Wert ist er multifunktional einsetzbar. Er gibt dem eigenen König Schutz, kann aber auch als erste Angriffseinheit beispielsweise in Form eines «Bauernopfers» eingesetzt werden.

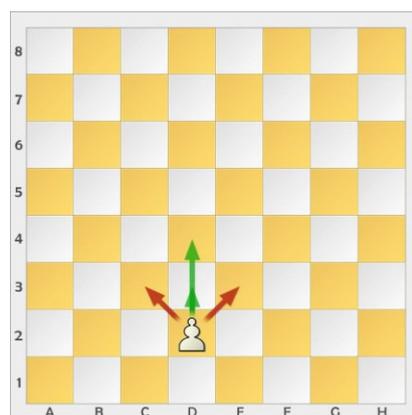


So zieht (grün) und schlägt (rot) der Bauer.

Der Bauer darf jeweils nur ein Feld vertikal nach vorne ziehen (grüner Pfeil). Er ist die einzige Figur im Schachspiel, welche sich nicht zurückbewegen darf. Ein Bauer kann zudem nicht vorwärts gehen, wenn das Feld vor ihm durch eine andere Figur blockiert ist.

Gegnerische Figuren schlägt er diagonal ein Feld weit (rote Pfeile). Damit ist der Bauer die einzige Schachfigur, welche beim Schlagen eine andere Gangart als beim gewöhnlichen Ziehen besitzt. Ja das kleine Bäuerlein hat es in sich!

Ist der Bauer noch in der Grundstellung darf er sogar zwei Felder nach vorne ziehen (grüne Pfeile). Dieser Doppelschritt wurde eingeführt, dass das Spiel schneller in die Gänge kommt. Schlagen tut er aber auch in diesem Falle nur ein Feld weit auf den Diagonalen (rote Pfeile).



So zieht (grün) und schlägt (rot) der Bauer aus der Grundstellung.

Besonderheit des Bauern: Der Bauer hat zwei weitere Spezialzüge zur Verfügung. Den Schlagzug «En Passant» und den «Umwandlungszug» bespreche ich im Kapitel der Sonderzüge.

Schachaufstellung

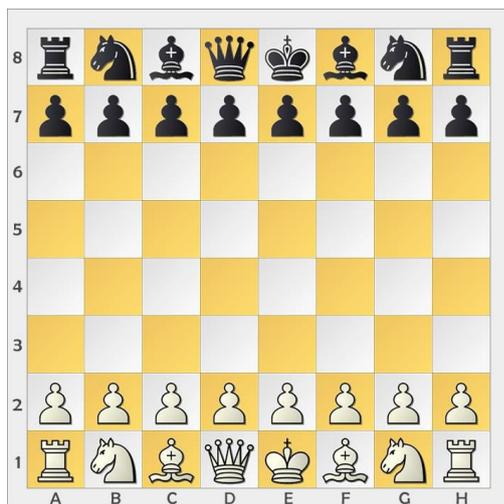
Hast du Lust auf eine Schachpartie, aber vergessen, wo die Figuren am Anfang hingehören? In diesem Blogbeitrag zeige ich dir schrittweise die Schachaufstellung. Das ist nicht schwer, aber gerade die Position der Dame und des Königs wird oft verwechselt.

Inhaltsverzeichnis:

- Komplette Schachaufstellung
- Brett platzieren
- Figuren aufstellen

Mit der Bezeichnung «Schachaufstellung» meine ich die Grundstellung. Also die Stellung, bevor Weiss seinen ersten Zug ausführt. Ich empfehle dir, den ganzen Artikel zu lesen, da ich einige Merkhilfe gebe. Wenn du es eilig hast, reicht dir die kompakte Erklärung im Anschluss.

Komplette Schachaufstellung

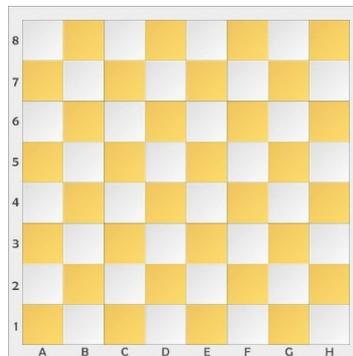


1. Bauern auf die zweite bzw. siebte Reihe.
2. Türme in die Ecken.
3. Springer neben die Türme.
4. Läufer neben die Springer.
5. Weiße Dame auf das weiße Feld zwischen den Läufern.
6. Weisser König auf das schwarze Feld zwischen den Läufern.
7. Schwarze Dame und König identisch Vis a Vis platzieren.

Brett platzieren

Zuerst gilt es, das Brett richtig hinzulegen. Es muss so platziert werden, dass die beiden gegenüberstehenden Spieler unten rechts ein weisses Feld vor sich haben:

Schwarzspieler



Weissspieler

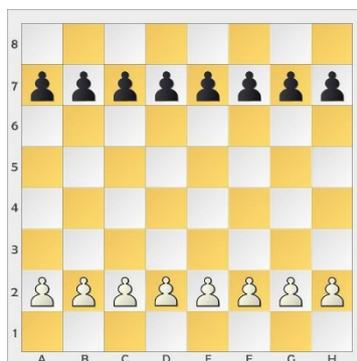
Noch einfacher ist es, wenn das Schachbrett mit Koordinaten beschriftet sind. Die beiden Spieler nehmen in diesem Fall immer auf den Seiten mit den Buchstaben Platz. Die ersten beiden Reihen «gehören» dem Anziehenden (Weiss).

Figuren aufstellen

Ein kompletter Figuresatz beinhaltet 32 Schachfiguren. Die eine Hälfte ist weiss, die andere schwarz. Schach war ursprünglich ein Kriegsspiel aus Indien. Dies widerspiegelt sich auch heute noch in der Grundaufstellung der Figuren.

Bauern

Die Bauern werden auf die zweite (weiss) beziehungsweise siebte Reihe (schwarz) gestellt:

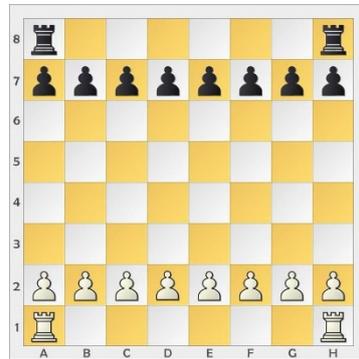


So werden die Bauern aufgestellt.

Da die Bauern am wenigsten Wert besitzen, werden Sie in der Regel als erstes in den Kampf geschickt. Sie sind das Fussvolk des Königs. Wenn du zu Beginn keinen Bauern bewegst, bleiben dir nur die Springer übrig. Sie sind die einzige Figur, die hüpfen darf.

Türme

Die Türme werden in den vier Ecken des Schachbrettes aufgestellt.

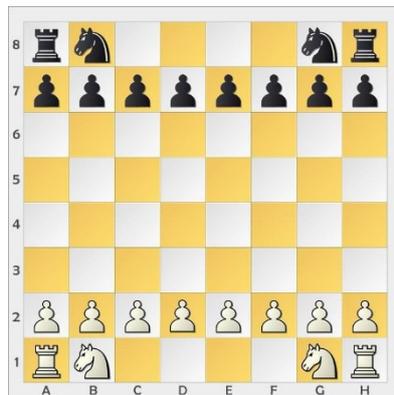


So werden die Türme aufgestellt.

Die Türme haben zu Beginn einer Schachpartie keine grosse Bedeutung. Türme dienen im Krieg unter anderem als Wachturm, was ihre Startposition erklärt.

Springer

Die Springer werden neben den Türmen platziert. Kinder stellen sich Turm und Springer manchmal als Brunnen und trinkendes Pferd vor.

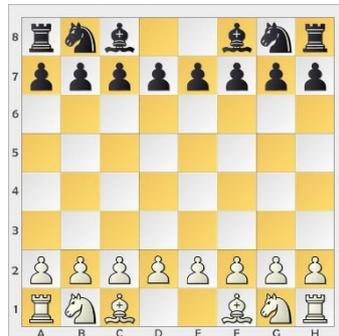


So werden die Springer aufgestellt.

Die Springer sind neben den Bauern die einzigen Figuren, welche im ersten Zug bewegt werden können.

Läufer

Die Läufer setzt du neben die Springer. Dabei kommt einer auf ein weisses und der andere auf ein schwarzes Feld.



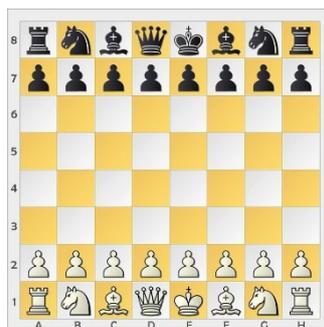
So werden die Läufer aufgestellt.

Die Schachregeln sind seit Jahrhunderten auf der ganzen Welt identisch. Interessanterweise haben die Läufer in verschiedenen Sprachen völlig unterschiedliche Bedeutungen. Auf Englisch wird von einem Bischof (Bischof) gesprochen während dem im Französischen (Fou) von einem Narr die Rede ist.

Die vielseitige Betrachtungsweise dieser Figur entstand durch die historische Verbreitung des Schachspieles, welches von Indien über Arabien nach Europa kam. Im Ursprung war der Läufer ein Elefant. In Europa war der Elefant fremd, deshalb suchte man nach Alternativen.

Dame und König

Nun kommen wir zum kniffligsten Teil der Schachaufstellung: Dame und König. Hier werden die meisten Fehler begangen. Korrekt ist:



So werden Dame und König korrekt aufgestellt.

Dame und König werden zentral zwischen die beiden Läufer aufgestellt. Es ist wichtig, dass die weiße Dame auf das weiße Feld und die schwarze Dame auf das schwarze Feld platziert wird. Die Damen bzw. Könige stehen sich somit vis a vis. Bei einem Schachbrett mit Koordinaten kannst du dir zudem die Eselsbrücke Dame = D-Linie merken.

Sonderzüge beim Schach

Beim Schachspiel gibt es drei Sonderzüge: En passant, Bauernumwandlung und Rochade. Letztere ist am bekanntesten. Nur bei der Rochade dürfen zwei Figuren gleichzeitig ziehen. Diese Möglichkeit solltest du fast immer nutzen! In diesem Artikel erkläre ich dir alle drei Sonderzüge.

Inhaltsverzeichnis:

- En Passant
- Bauernumwandlung
- Rochade

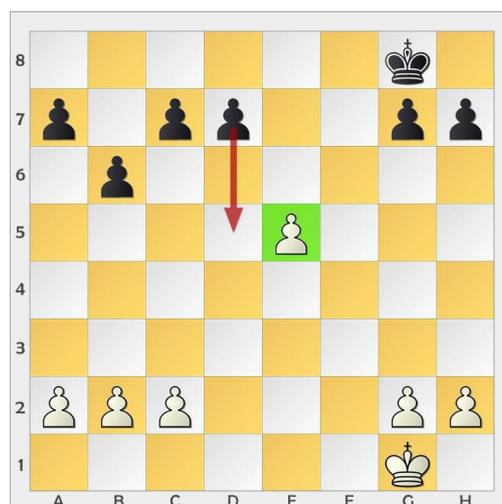
Vielleicht hast du schon von einer politischen Rochade gehört. Der Begriff stammt vom königlichen Spiel. Es ist ein super Zug. Du darfst mit dem König und dem Turm gleichzeitig ziehen. Die Bauernumwandlung ist für Anfänger ebenfalls sehr wichtig.

En Passant

En passant ist der Einsteiger oftmals verwirrt. Eigentlich ist er nicht kompliziert, aber er geschieht selten und deshalb gerät er in Vergessenheit. «En passant» ist französisch. Es heisst übersetzt «im Vorbeigehen» und bezeichnet einen besonderen Schlagzug des Bauern.

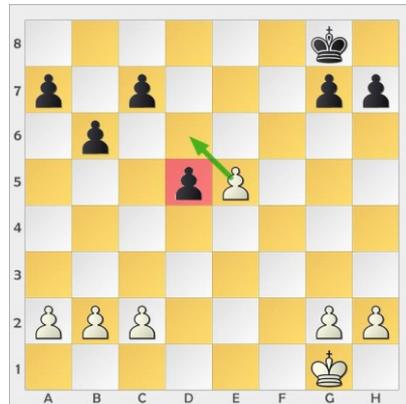
Nur Bauern können en passant schlagen. Es können auch nur Bauern damit geschlagen werden. Nicht nur Schachneulinge führen ihn manchmal falsch aus. Es ist immer wieder erstaunlich, wie viele erfahrene Klubspieler Mühe mit diesem Zug haben.

Damit ein en passant Zug möglich ist, muss ein Bauer die eigene Bretthälfte um genau ein Feld überquert haben. Ein weisser Bauer hat also auf der 5. Reihe zu stehen. Im folgenden Diagramm ist er grün markiert:



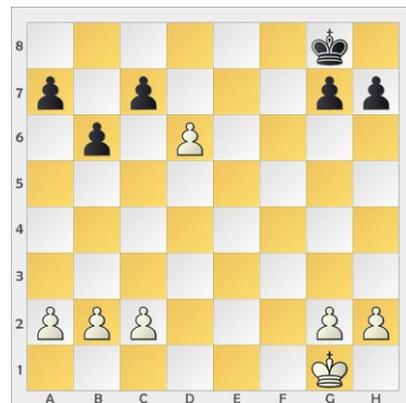
En passant: der schlagende Bauer

Steht der benachbarte schwarze Bauer noch in der Grundstellung und rückt mit einem Doppelschritt neben den weissen Bauer, dann kann dieser den schwarzen Bauern schlagen:



En passant: So schlägt der Bauer.

Der Bauer, welcher einen Doppelschritt gemacht hat, wird geschlagen. So als wäre er nur ein Feld nach vorne gerückt. Nach der Ausführung des en passant Zuges entsteht folgende Stellung:



En passant nach der Ausführung

Der en passant Zug ist ein Recht und keine Pflicht. Es ist dir überlassen, ob du einen Bauern en passant schlägst oder nicht. Allerdings hast du nur direkt nach dem Doppelschritt des Bauern die Möglichkeit, en passant zu fressen. Du schlägst entweder sofort nach dem Doppelschritt oder nie.

Um sich den Zug merken, hilft es, die Grundidee hinter dem Spezialzug zu verstehen. Mit der en passant Regel soll verhindert werden, dass zwei feindliche und benachbarte Bauern (z.B. a- und b-Bauer) sich aneinander vorbeischieben. Es entsteht immer eine Schlagmöglichkeit, wenn zwei Bauern auf benachbarten Linien aufeinander zulaufen.

Zusammenfassend solltest du folgende drei Faktoren wissen:

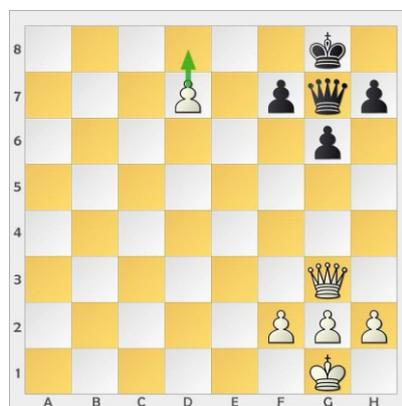
1. Der gegnerische Bauer muss einen Doppelschritt gemacht haben.
2. Der vorbeigezogene Bauer darf nur im darauffolgenden Zug geschlagen werden.
3. Der Bauer wird geschlagen, als hätte er nur einen einfachen Schritt gemacht.

Bauernumwandlung

Die Bauernumwandlung ist ein weiterer Sonderzug beim Schachspiel. Gelangt einer deiner Bauern auf die gegnerische Grundreihe, darfst du ihn in eine andere Figur verwandeln. Genauer: Du musst! Da der Bauer die schwächste Figur ist, ist das immer ein gutes Tauschgeschäft.

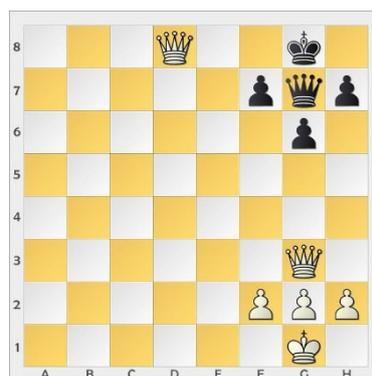
Dabei entscheidest du zwischen Dame, Turm, Läufer oder Springer wählen. In den meisten Fällen erfolgt die Umwandlung in eine Dame, da sie die wertvollste Figur ist. Wenn du mehr über die Werte der Figuren wissen willst:

Dank der Bauernumwandlung ist es möglich, dass eine Partei mehrere Damen auf dem Brett hat. Mehrere Könige sind allerdings nicht möglich. Ein Beispiel:



Der Bauer zieht auf die gegnerische Grundreihe.

Der Bauer d7 zieht auf die schwarze Grundreihe (Feld d8) und darf sogleich in eine andere Figur umgewandelt werden. In diesem Fall würde man sich für eine Dame entscheiden:



Der Bauer hat sich in die Dame umgewandelt.

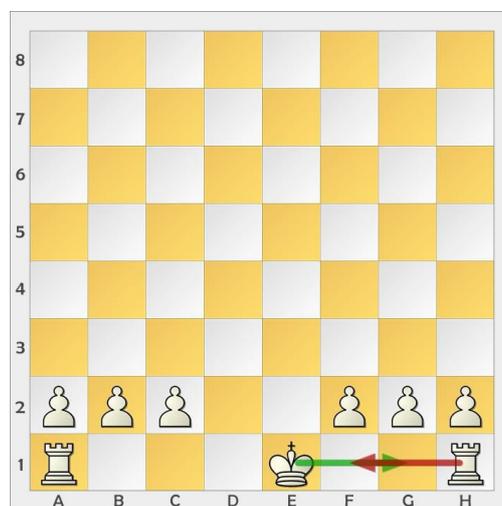
Nach dem Umwandlungszug in eine Dame ist obige Stellung entstanden. Der Bauer verschwand vom Brett und wurde durch eine Dame ersetzt. Schwarz darf nun den nächsten Zug ausführen.

Der Umwandlungszug hat grosse Bedeutung im Schach. Der kleine Zug sorgt oftmals für die Entscheidung. Er tritt in der Regel erst im Endspiel auf. Also wenn die meisten Figuren das Brett bereits verlassen haben. Dann kann der Bauer ungestört ins Ziel (Grundreihe) laufen.

Rochade

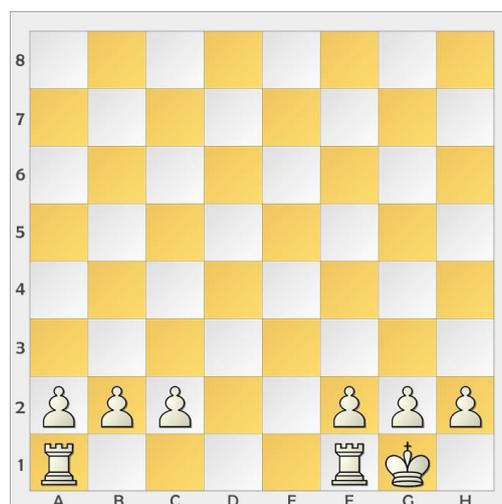
Bei der Rochade ist der König und einer der beiden Türme beteiligt. Es ist der einzige Zug im Schachspiel, bei welchem zwei Figuren gleichzeitig bewegt werden. Beide Spieler dürfen den Rochadezug nur einmal pro Partie ausführen.

Mit der Rochade bringst du den König in einer Ecke in Sicherheit. Gleichzeitig aktivierst du im selben Zug einen Turm. Es wird zwischen der kurzen und der langen Rochade unterschieden.



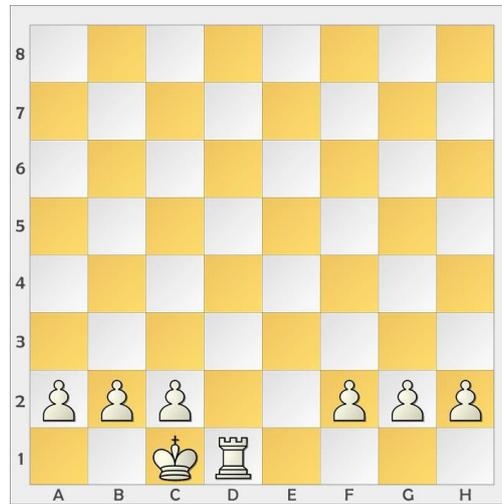
Ausgangsstellung für die Rochade.

Zur Ausführung der kurzen Rochade ziehst du zuerst (!) den König von e1 nach g1 (zwei Felder). Der Turm überspringt den König und landet daneben auf f1 (grün und rot eingezeichnet).



Die kurze Rochade ist geschehen.

Obiges Diagramm zeigt die Stellung, nachdem die kurze Rochade vollstreckt wurde. Bei der langen Rochade wird zuerst der König von e1 nach c1 (zwei Felder) gezogen. Der Turm überspringt anschliessend den König und landet auf dem Nachbarfeld d1. Es entsteht folgende Stellung:



Die lange Rochade ist geschehen.

Die Rochade ist ein sehr guter Zug. In den meisten Partien wird er bereits nach ein paar Zügen angewandt. Die Rochade darf aber nur unter den folgenden Umständen durchgeführt werden:

1. Der König und der betroffene Turm dürfen zuvor nicht bewegt worden sein. Du darfst nicht mehr rochieren, wenn der betroffene Turm oder der König wieder auf sein Ursprungsfeld zurückgekehrt ist. Hast du aber beispielsweise nur mit dem h-Turm gezogen, ist die lange Rochade noch immer möglich.
2. Der König darf nicht rochieren, wenn er im Schach steht, also angegriffen ist.
3. Die übersprungen Felder vom König dürfen nicht von einer gegnerischen Figur bedroht sein. Bei der kleinen Rochade von Weiss darf weder das Feld e1, f1 noch g1 angegriffen sein. Sonst würde der König entweder im Schach stehen, eines überqueren oder in eines laufen! Das gleiche gilt bei der langen Rochade für die Felder e1, d1 und c1.
4. Alle Felder, die zwischen dem König und dem Turm sind, müssen frei sein. Das heisst, Springer und Läufer müssen auf der jeweiligen Seite ihre Startstellung verlassen haben.