

So ziehen die Figuren ...
 Fesselung Bauernwalze Rochade
 Zugzwang patt Doppelschach
 Springergabel Schäfermatt
 50-Züge-Regel



Seekadettenmatt
 Gambit Reti-Manöver
 Remis schlagen »er passant«
 schwache Grundreihe Läuferspiß

ELO-Zahl
 Doppelbauer
 Dame gegen Bauer
 falsches Eck Tempoverlust Brücke bauen
 starke und schwache Bauern ersticktes Matt
 Abzugsschach Schach Matt! Unterverwandlung
 berührt - geführt Narrenmatt entfernter Freibauer
 Schach-Studie Endspieldatenbank Schach-Engine
 Kandidatenzüge >Schachgebote >Schlagzüge >Drohungen

ersticktes Matt

1.Sh6+ (Doppelschach - Dc4 und Sh6 sind zwar angegriffen, geben aber beide Schach, so daß Kg8 ziehen muß) Kh8 2.Dg8+ Txg8 3.Sf7#

Unterverwandlung

1.c8 Turm droht 2.Ta8+ (1.c8D? Tc4+ 2.Dxc4 patt) 1.... Ta4 2.Kb3 Schwarz am Zug +- 1...Ke5 2.Kc6 +- 1...Ke4 [1...Ke5? 2.Kc6+-] 2.Kc6 [2.Kb5 Kxd5 3.Kb4 Kd4+-] Ke5+-

Wer am Zug ist, gewinnt den gegnerischen Bauern

Weiss am Zug +- 1.Kc7 [1.Kc6? Ke5+-] 1...Ke5 2.Kc6 +- Schwarz am Zug +- 1...Ke4 [1...Ke5? 2.Kc6+-] 2.Kc6 [2.Kb5 Kxd5 3.Kb4 Kd4+-] Ke5+-

Studie Tarrasch (1908)

Weiss am Zug +- 1.Th8 Txa7 [1...Kg7 2.a8D +-] 2.Th7+- Schwarz am Zug = 1...Kg7 2.Kb6 Tb1+ =

Matt mit Läufer und Springer

Wie Weiss den schwarzen König Matt setzt, erklären wir dir bei einem Besuch bei uns im Schachclub. Zum Selbststudium ein kleiner Tipp: Der weiße Läufer setzt matt!

Theoretisches Remis

Mit schwarzem Bauer auf d5 kann Weiss aber gewinnen!!

Bei richtigem Gegenspiel gelingt es dem weißen König mit den beiden Springern nicht, den gegnerischen König Matt zu setzen; auch Rand oder Ecke helfen nicht weiter. Möglich ist aber ein Matt mit Läufer und Springer.

Der entfernte Freibauer

Weiss gewinnt, denn er hat den »entfernten Freibauern«. Da ihn der schwarze König bewachen muß, kann der weiße König inzwischen die schwarzen Bauern schlagen. Probier's aus!

Die Fesselung

Weiss am Zug erobert den schwarzen Springer: 1.Le5 Kc7 2.c5 +-

Das Dauerschach

Schwarz am Zug. Die Dame gibt Dauerschach, indem sie zwischen e1 und h4 hin- und herzieht.

Das Schäfermatt

Ein häufig gespielter Eröffnungsfehler führt zum »Schäfermatt«: 1.e4 e5 2.Lc4 Lc5. Nun täuscht Weiss mit 3.Dh5? einen Angriff auf den Bauern e5 vor, bringt aber die Dame zu früh ins Spiel. Schwarz stolpert in die Falle: 3... d6?? (besser ist 3... De7 nebst 4... Sf6). Deckt zwar den Bauern e5, aber erlaubt 4.Dxf7#

Das Narrenmatt

ist die kürzest mögliche Zugfolge, die von der Ausgangsstellung zum Matt führt. 1.f4 e6 2.g4?? Dh4#

Freibauer bilden

Weiss am Zug bildet sich unter zweifachem Bauernopfer einen Freibauern: 1.b6 axb6 2.c6 bxc6 3.a6 +-; 1.... cxb6 2.a6 bxa6 3.c6 +- Studie Cozio (1766)

Reti-Manöver

Weiss am Zug erreicht remis 1.Kg7 h4 2.Kf6 h3 3.Ke7 h2 4.c7 Kb7 5.Kd7 oder 1.... Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 h3 (3... Kxc6 4.Kf4=) 4.Kd6 h2 5.c7= Studie Reti (1921)

Brücke bauen

Weiss am Zug +- 1.Ta4 [1.Te8 Tg3 2.Te4 +-] 1...Tg1 [1...Kd8 2.Td4+ +-; 1...Kd6 2.Te4 Kd5 (2...Kd7 3.Td4+ +-) 3.Te1 Ta2 4.Ke7 Ta7+ 5.Kf6 Ta6+ 6.Kg7 +-; 1...Tf2 2.Tg4 Ke6 3.Tg6+ Kd7 4.Kg8 Ke7 5.Tg7 +-] 2.Td4+ Kc6 3.Ke7 Te1+ 4.Kf6 Tf1+ 5.Ke6 Te1+ 6.Kf5 Tf1+ 7.Tf4 +-

Zugzwang

Weiss am Zug: 1.Kd6 O b5 2.axb5 e.p. +-; 1.... b6 2. axb6 +-

Turm gegen Bauern

Schwarz am Zug 1...f3 +- Weiss am Zug +- 1.Tg6 Kd7 2.Tg4 g2 [2...Ke6 3.Txf4 Ke5 4.Tg4+-] 3.Txg2 Ke6 4.Tg5 Kf6 5.Tc5 +- Studie Sosin (1931)

Turm hinter den Freibauern

Weiss am Zug: 1.Td8+ Kf7 2.Ta8! Schwarz am Zug: 1. ... Ta6!

Die Regel vom Quadrat

Befindet sich der König im Quadrat des Bauern oder kann er in dieses eintreten, holt er ihn ein. Sonst gewinnt der Bauer! 1. b5 und der sK kann ihn nicht mehr einholen. Falls Schwarz am Zug ist, erreicht der König den Bauern noch rechtzeitig. Aber der Weg muß frei sein. Mit einem schwarzen Bauern auf d6 ändert sich die Lage.

Die Opposition

Wenn der Bauer die vorletzte Reihe mit Schach betritt, wird's remis!

1.Kd5 Kd8 (1... Kd7 2.Ke5 Kd8 =) 2.Kc5 Kd7 [2...Kc8? 3.Kc6 Kd8 4.d7+-] 3.Kd5 Kd8 [3...Kc8? 4.Kc6 Kd8 5.d7+-] 4.Kc6 Kc8 =

Dame gegen Bauer

Der schwarze König wird mittels Schachgeboten (1.Dc3+) auf das Umwandlungsfeld des Bauern getrieben und der weiße König kann sich nähern.

Remis mit dem a- und h-Bauern 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 h6 4.Sc3 Lg4 5.Sxe5 Lxd1?? 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5#

Das Seekadettenmatt

Weitere schwache Eröffnungszüge 1.e4 e6 2.d4 Df6? 3.e5 Df5?? 4.Ld3! Die Dame geht verloren. Und das schon im 4. Zug! Diese Stellung muß du dir auf dem Brett gut ansehen! 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Ld3? Kein guter Zug, denn der Läufer blockiert den eigenen Bauern und erschwert die weiße Entwicklung! 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4 (O3...d6 4.Sf3 Sxe4) 4.De2 Sf6?? 5.Sc6+ Durch ein »Abzugsschach« geht die schwarze Dame verloren.

Remis mit dem c- und f-Bauern

Der schwarze König muß sich davor hüten, das Umwandlungsfeld zu betreten. Sonst nähert sich der gegnerische König. Richtig ist 1... Kh1! und wenn 2.Dxf2 ist's Patt.

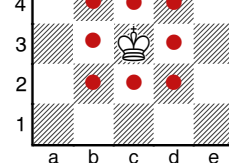
- ### Zeichenerklärung
- ± Weiss steht besser
 - ∓ Schwarz steht besser
 - + Weiss hat klaren Vorteil
 - Schwarz hat klaren Vorteil
 - = ausgeglichen
 - ∞ unklar
 - mit Angriff
 - ↑ mit Initiative
 - ↔ mit Gegenspiel
 - Zugzwang
 - # matt
 - !/? ein beachtenswerter Zug
 - ?! Zug mit zweifelhaftem Wert
 - △ mit der Idee
 - der einzig spielbare Zug
 - ▷ besser ist
 - ⊕ Zeit
 - ↔ Linie
 - ↗ Diagonale
 - N Neuerung
 - RR Anmerkung der Redaktion



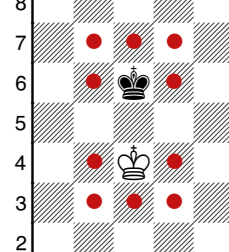
Herzlichen Glückwunsch,
 Du hast Dir nun die Grundlagen für ein erfolgreiches Spiel erarbeitet. Durch Training und Spiel mit den Meisterspielern des Schachclub Pforzheim kannst Du Deine schachlichen Kenntnisse weiter vertiefen und Deine Spielstärke steigern und, wenn Du willst, das Bauerndiplom, das Turmdiplom und das Königsdiplom des »Deutschen Schachbundes« erlangen. Wir helfen Dir dabei und freuen uns auf Deinen Besuch bei uns im Schachclub.

Quellen: Das Minischachlehrbuch des DSB | Wikipedia | FIDE-Regeln © 2025 Schachclub Pforzheim • Redaktion: Manfred Rogge

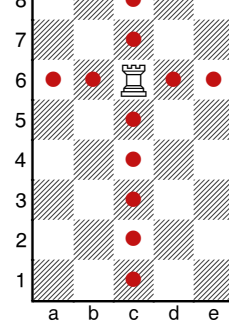
Der König
Der König ist beim Schachspiel die wichtigste Figur. Das Ziel ist, den gegnerischen König »Schach matt« zu setzen. Dazu später mehr.



Der König darf auf jedes Nachbarfeld ziehen. Geradeaus und schräg, nach rechts und links, vor und zurück. Genauso schlägt er einen Stein des Gegners. Der König darf aber **kein Feld betreten**, das von einem Stein des Gegners bedroht ist oder von einem eigenen Stein besetzt ist.



Die Opposition
Der König steht im »Schach«, wenn er sich im direkten Wirkungsbereich einer gegnerischen Figur befindet. Schachgebote müssen mit dem nächsten Zug abgewehrt werden.



Der König allein kann dem gegnerischen König den Weg absperren. Denn dieser darf ja nicht auf die bedrohten Felder ziehen. Wer diesen Dreh gut beherrscht, kann durch die Kenntnis der »Opposition« manche Partie retten! Im Bauernendspiel sehr wichtig!!



Der **Turm** zieht geradeaus. Nach rechts und links, vor oder zurück. Er kann den gegnerischen Stein, der ihm im Wege ist, schlagen. Figuren, die ihm im Wege sind, darf er **nicht** überspringen (mit Ausnahme der Rochade).

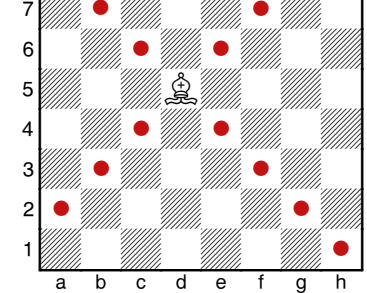


Die »Rochade« wird später erklärt.

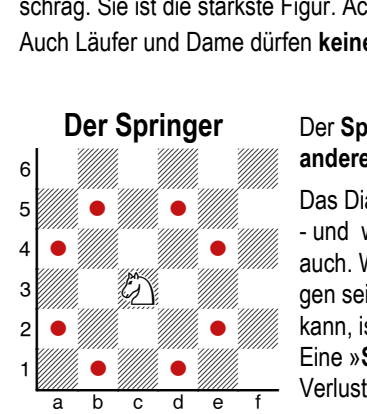
Nun kannst du das **Mattsetzen** - ein nicht abzuwehrendes Schachgebot - mit beiden Türmen oder mit König und Turm versuchen!

Aber Vorsicht - das patt! Die Partie ist »remis« (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein **König nicht im Schach** steht.

Der Läufer
Der Läufer zieht und schlägt schräg, alle Richtungen sind erlaubt.



Die **Dame** darf nach allen Richtungen ziehen und schlagen: gerade und schräg. Sie ist die stärkste Figur. Achte daher auf sie besonders gut! Auch Läufer und Dame dürfen **keine anderen Steine überspringen**.



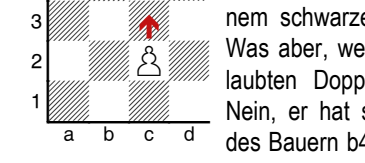
Der Springer
Der Springer darf als **einzigste Schachfigur andere Steine überspringen**.

Das Diagramm zeigt, wie der Springer zieht - und wie der Springer zieht, so schlägt er auch. Weil man keine Figur zum Schutz gegen seine Bedrohung dazwischen ziehen kann, ist der Springer besonders gefährlich. Eine »Springergabel« bedeutet meist den Verlust einer Figur!

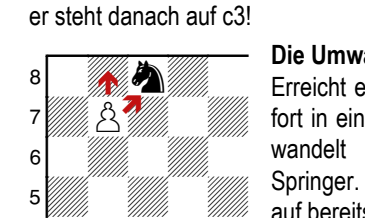


Auch der **Bauer** hat so seine Besonderheiten. Aufgepaßt: Der Bauer **zieht** um ein Feld geradeaus. Aber **stets vorwärts**, nie zurück! Aus der Grundstellung darf er **nach Wahl** einen Schritt **oder** zwei machen. Er **schlägt** schräg nach vorn, rechts oder links, gegnerische Figuren.

Das Schlagen im Vorbeigehen (en passant)
Achte mal auf den weißen Bauern c2

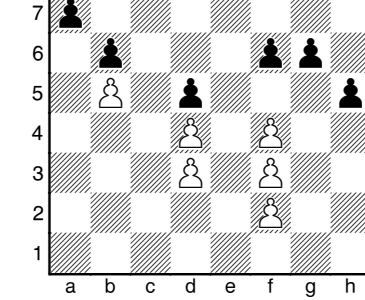


Wenn dieser Bauer nach c3 zieht, kann er von seinem schwarzen Kollegen weggenommen werden. Was aber, wenn er seinen erlaubten Doppelschritt macht? Nein, er hat sich dem Zugriff des Bauern b4 nicht entzogen: Denn dieser darf ihn **unmittelbar im darauf folgenden Zug** schlagen, so, als ob der weiße Bauer von c2 nach c3 gezogen hätte. Der schwarze Bauer steht danach auf c3!

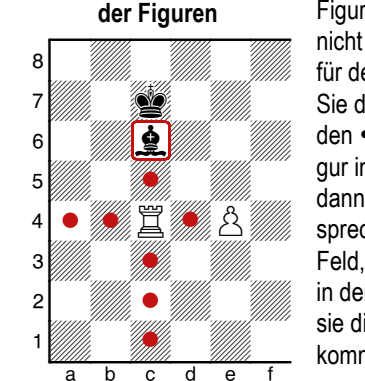


Die Umwandlung des Bauern
Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, wird er sofort in eine andere Figur gleicher Farbe umgewandelt - in Dame, Turm, Läufer oder Springer. Die Auswahl beschränkt sich **nicht** auf bereits geschlagene Figuren.

»Starke« und »schwache« Bauern - Die Bauern dürfen nicht rückwärts ziehen. Daher solltest du dir deine Bauernzüge gut überlegen.

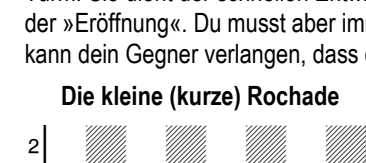


Schwache Bauern
a7 ist »rückständig«. Er kommt ohne Schutz nicht an b5 vorbei. **d3/d4** ist ein »Doppelbauer« **f2/f3/f4** ein »Tripelbauer«. Ein einzelner Bauer hält sie auf. **b5** u. **d5** sind »isolierte Bauern«

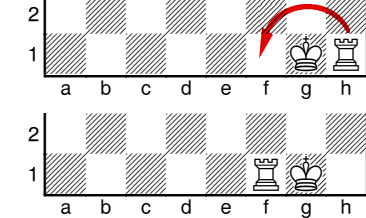


Starke Bauern
f6/g6/h5 sind »verbundene Bauern« u. schützen sich gegenseitig. **h5** ist ein »Freibauer«. Kein gegnerischer Bauer hält ihn auf.

Die kleine und große Rochade
Aufgepasst: Jetzt kommt die Rochade, der Doppelzug von König und Turm. Sie dient der schnellen Entwicklung und dem Schutz des Königs in der »Eröffnung«. Du mußt aber immer **zuerst den König ziehen**, sonst kann dein Gegner verlangen, dass du nur den Turm ziehst!



Die kleine (kurze) Rochade
Der König zieht von e1 nach g1, der Turm von f1 nach g1.



Die große (lange) Rochade
Der König zieht von e1 nach c1, der Turm von f1 nach c1.

Voraussetzungen für die Rochade: König und beteiligter Turm dürfen vorher noch nicht gezogen haben • der König darf vor und nach seinem Zug nicht im Schach stehen • die Felder, die der König überschreiten muss, dürfen nicht bedroht sein • zwischen König und Turm darf keine Figur stehen • König und Turm stehen auf derselben Reihe.

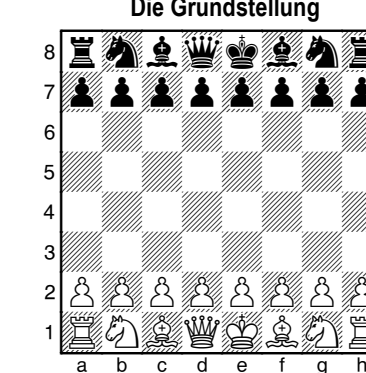
Aber das ist erlaubt: der Turm darf bedroht sein, ebenso das Feld b1 bzw. b8 • dem König darf vorher schon Schach gegeben worden sein.

Der Wert der Figuren

	=		
	=		
	=		
	=		
	=		
	=		
	=		

Der Wert der Figuren ist aber auch stark abhängig von ihrer Position und ihrem Zusammenspiel. So ist z. B. ein von den eigenen Steinen unterstützter Freibauer auf der dritt- oder vorletzten Reihe erheblich im Wert gestiegen.

Die Schachpartie wird immer von Weiss begonnen. Schwarz antwortet ihm. So wird nun abwechselnd gezogen ... Es besteht **Zugpflicht!**



Die Grundstellung
Die **Felder** Damit man eine Schachpartie aufschreiben und nachspielen kann, ist das rechte Eckfeld des Spielers immer ein weißes Feld.

»Linien« heißen die aneinandergesetzten Felder von dir zu deinem Gegner: z. B. läuft die a-Linie von a1 nach a8.

»Reihen« verlaufen quer: z. B. die 1. Reihe von a1 nach h1.

»Diagonale« sagt man zu den Feldern, die schräg zusammenhängen: z. B. a1-h8 oder a2-g8 oder h5-e8. Die Diagonale besteht immer aus Feldern gleicher Farbe!

Berührt - geführt!
... auch wenn du dabei in Nachteil kommst! Wenn Du am Zug bist und einen eigenen Stein anfaßt, mußt du ihn auch ziehen, falls das möglich ist. Faßt du einen Stein deines Gegners an, mußt du den Stein auch schlagen, falls das geht. Solange du beim Ziehen deine Figur noch in der Hand hältst, darfst du sie auf ein Feld deiner Wahl stellen. Hast du sie aber **losgelassen, gilt der Zug**. Kündige vorher an, wenn du einen Stein zurechtrücken willst!

Noch was: **Stör deinen Gegner nicht beim Nachdenken!** Das gilt während der ganzen Partie!

»Schach« kann, muß aber nicht angesagt werden.

Nimm nie einen Zug zurück! Merk dir den Grundsatz: »Erst das Gehirn einschalten - dann ziehen!«

Der regelwidrige Zug - Wird ein »unmöglicher Zug« nach Beendigung einer Partie entdeckt, gilt sie trotzdem. Bemerkt man dies aber während der Partie, muß die Stellung vor dem Regelverstoß wieder aufgebaut werden. Wie in der Regel »Berührt - geführt« beschrieben, muß die berührte Figur einen anderen, nach den Schachregeln erlaubten Zug machen. Kann die ursprüngliche Stellung nicht wieder hergestellt werden oder weiß man nicht mehr, wann die Regelwidrigkeit geschehen ist, wird eine neue Partie gespielt.

Goldene Eröffnungsregeln

- 1 Besetze mit max. zwei Bauern das Zentrum (e4 d4 oder d4 c4)
- 2 Entwickle die Leichtfiguren (vorzugsweise Springer vor Läufer)
- 3 Führe die Rochade aus - ein wichtiger Entwicklungszug! Die Sicherheit des Königs hat oberste Priorität. Ein Matt beendet alle Träume.
- 4 Einfluß auf das Zentrum ausüben (Felder e4 d4 e5 und d5)
- 5 Ziehe nicht ohne Not mehrmals mit derselben Figur (Tempoverlust)
- 6 Entwickle die Dame nicht zu früh (meist mit Tempoverlust verbunden)
- 7 gegnerische Drohungen beachten und sofort parieren

weitere wichtige Tipps für deine Schachpartie
Ungedekte Figuren sind immer Angriffsobjekte - insbesondere in Verbindung mit einem Doppelangriff, z.B. einem Schachgebot.

Lerne keine Eröffnungsvarianten auswendig. Wichtig ist, das Konzept der Eröffnung zu verstehen. Eröffnungsfallen nachzuspielen, sich gute Züge und Stellungsbilder einzuprägen ist sinnvoll.

Denke über jeden Zug gründlich nach.

vermeide Bauernschwächen. Lass die Bauern vor der Rochadestellung stehen! Sie müssen den König vor Angriffen schützen! Ziehe diese Bauern nur im Notfall oder mit einem konkreten Plan.

Analysiere deine eigenen Partien - mit einem guten Schachspieler oder mit einem Schachprogramm. Spiele Großmeisterpartien nach; mit der Zeit bekommst du ein gutes Gefühl, wo Figuren wirkungsvoll stehen

Türme gehören auf offene (halboffene) Linien, im Endspiel **hinter** den eigenen oder gegnerischen Bauern

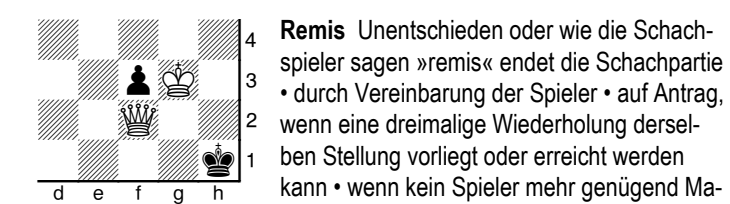
Schach, Matt und Remis

Schach! Du bietest Schach, indem du den König deines Gegners mit einer Figur bedrohst. Dein Gegner **muß** dieses Schachgebot abwehren.

Matt! Der König ist mattgesetzt, wenn ein Schachgebot nicht mehr abgewehrt werden kann. Weder durch Schlagen des Angreifers, noch durch Dazwischenstellen einer Figur, noch durch Wegziehen des Königs aus dem Schach. Gelingt der direkte Mattangriff nicht, versucht man dem Gegner soviel »Material« wegzunehmen, daß er sich nicht mehr ausreichend verteidigen kann. Oder man erkämpft sich einen Raum- oder Stellungsvorteil, der zum Gewinn im »Endspiel« ausreicht.

Remis Unentschieden oder wie die Schachspieler sagen »remis« endet die Schachpartie

• durch Vereinbarung der Spieler • auf Antrag, wenn eine dreimalige Wiederholung derselben Stellung vorliegt oder erreicht werden kann • wenn kein Spieler mehr genügend Material zum Mattsetzen hat • wenn 50 Züge lang keine Figur mehr geschlagen und kein Bauer mehr gezogen wurde • durch »patt«



Schwarz am Zuge kann keinen legalen Zug ausführen - **patt**

Abkürzungen

So werden die Züge »notiert«.

K	König
D	Dame
T	Turm
S	Springer
L	Läufer
0-0	kleine Rochade
0-0-0	große Rochade
i. v.	Schlagen im Vorbeigehen oder en passant
e. p.	zieht von ... nach ...
-	schlägt
x	Schach
#	Schachmatt
!	guter Zug
?	schlechter Zug