



Schachfibel

für

Schachanfänger

Grundlagen des Schachs



Diese Schachfibel gehört:

Name: _____

Geb. Datum: _____

Caissa Kassel: ☐ **Future Space:** ☐

Schule: _____

Bearbeitungs-
zeitraum: **von** _____ **bis** _____



Inhaltsverzeichnis

1	Schachbrett und Aufstellung der Figuren	
	Aufstellung der Figuren	Seite 5
	Aufschreiben einer Schachpartie	Seite 6
	Leicht-, Schwerfiguren, Qualität	Seite 6
2	Figurenwert und wie ziehen die Figuren	
	Wert der Figuren	Seite 8 - 9
	Figurenrechnen	Seite 10
	Wie zieht der König	Seite 11
	Wie zieht der Bauer	Seite 12-13
	Wie zieht der Läufer	Seite 13
	Läuferlabyrinth	Seite 14
	Wie ziehen der Turm und die Dame	Seite 15
	Turmlabyrinth	Seite 16
	Wie zieht der Springer - Pferdeapfelspiel	Seite 17
	Springerlabyrinth	Seite 18
	Die Rochade	Seite 19
3	Schach und Schachmatt	
	Wie sage ich Schach	Seite 21
	Was ist Schachmatt	Seite 22
4	Schach mal anders	
	strubbelig spielen, unfaires Schach	Seite 24
	Königsrennen	Seite 25
5	Mattsetzen mit Dame und Turm	
	Mattsetzen mit Dame	Seite 27
	Mattsetzen mit Turm	Seite 28
6	Wichtig vor jedem Zug	
	Eröffnung	Seite 30
	Mittelspiel	
	Endspiel	



1





Schachbrett und Aufstellung der Figuren

Die Schachfiguren

Zuerst lernst du die Schachfiguren kennen.

Es gibt 6 verschiedene Figuren für jede Partei.

Die eine Partei hat dunkle (schwarze Figuren und die andere Partei hat helle (weiße) Figuren.

In der Schachsprache spielen somit die **Weiß**en Figuren gegen die **Schwarz**en Figuren.

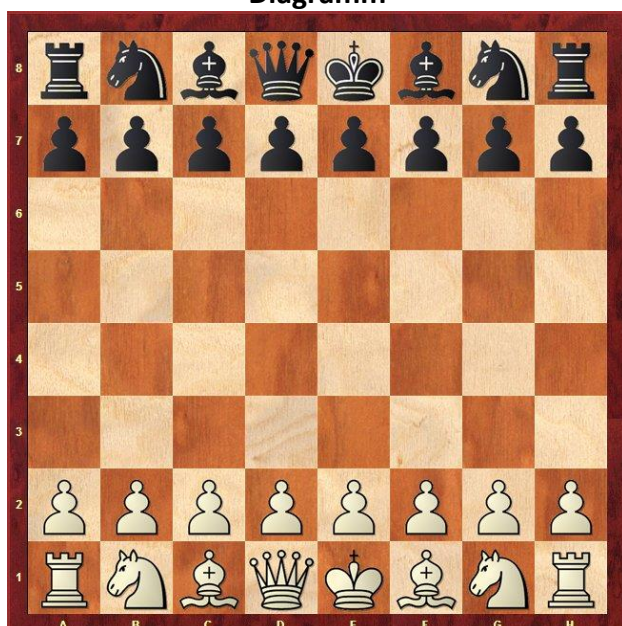
Jeder Spieler hat:

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

Weiß		Schwarz	Abkürzung
	König		K
	Dame		D
	Turm		T
	Läufer		L
	Springer		S
	Bauer		keine

Das Schachbrett mit den Figuren in der Grundstellung (am Anfang).

Diagramm



So werden die Schachfiguren vor dem Spielbeginn aufgestellt.

Du siehst das im Diagramm.

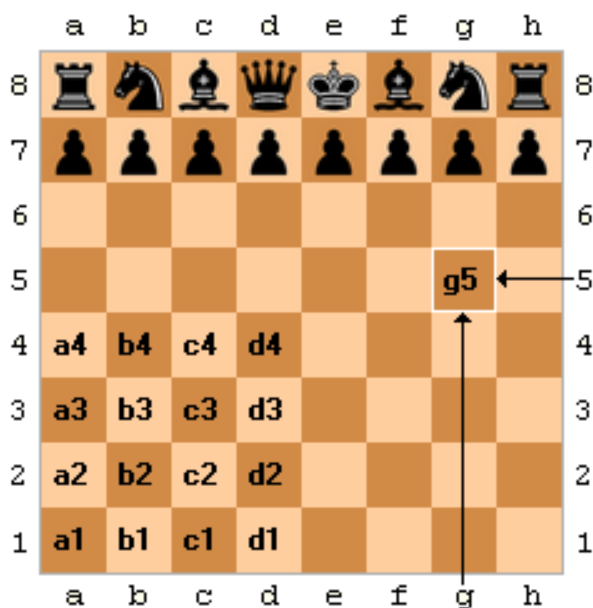
Dabei steht die **weiße Dame** auf dem **weißen Feld D 1** und die **schwarze Dame** auf dem **schwarzen Feld D 8**.

Die **weißen Figuren** werden auf der Brettseite aufgestellt, auf der die **Zahl 1** steht.

Die **schwarzen Figuren** werden auf der Brettseite aufgestellt, auf der die **Zahl 8** steht.



Jedes Feld hat einen Namen



Schachformular

Zug	weiß	schwarz	Zug	weiß	schwarz
1		Ta8	5		e7
2		Sb8	6		Ke8
3		Lc8	7		g7
4		Dd8	8		Th8

Die Grundstellung der schwarzen Figuren sind im Schachformular eingetragen.

Auf welchen Feldern stehen die weißen Figuren in der Grundstellung. Ergänze das Schachformular und schreibe die Stellung der weißen Figuren auf.

Hier einige Begriffe die du unbedingt kennen musst



Läufer und Springer bezeichnet man im Schach auch als **Leichtfiguren**.



Dame und Turm bezeichnet man im Schach auch als **Schwerfiguren**.



Bauer und König haben keinen besonderen Namen.



Du hast so geschickt gespielt, dass du für einen **Springer** oder einen **Läufer** einen **Turm** tauschen kannst.



Jetzt hast du eine **Qualität** gewonnen.

Wie du Dir schon gedacht hast, kann jede Figur sich anders auf dem Schachbrett bewegen und klar, da ist die eine Figur auch mal mehr oder mal weniger wertvoll.

Im Kapitel 2 werden die Werte der Figuren erklärt und wie sie sich auf dem Schachbrett bewegen.



2





Wie ziehen die Figuren und was sind sie wert

Der Wert der einzelnen Schachfiguren

Der Bauer



hat den Wert von 1 Bauer.

Der Springer (Leichtfigur)



hat den Wert von 3 Bauern.

Der Läufer (Leichtfigur)



hat den Wert von 3 Bauern.

Der Turm (Schwerfigur)



hat den Wert von 5 Bauern.

Die Dame (Schwerfigur)



hat den Wert von 9 Bauern.

Der König



hat keinen Wert.

Das ist ja merkwürdig! Der König hat keinen Wert, also gar nichts: Stimmt das? Der König ist die **wichtigste Figur** beim Schach. Er kann nicht von anderen Figuren geschlagen werden. Deshalb gibt es keinen Wert für den König.

Ziel ist es den König Schach matt zu setzen und damit die Partie zu gewinnen.

UPS - so gesehen ist der König ganz schön wichtig, denn ohne ihn gäbe es das Schachspiel nicht.

Man kann sich die Werte der Figuren auch in Euros merken.

der Bauer ist



1 Euro Wert

der Springer ist



3 Euro Wert

der Läufer ist



3 Euro Wert

der Turm ist



5 Euro Wert

die Dame ist



9 Euro Wert

der König



0 Euro Wert

- wie gesagt, Der König ist die wichtigste Figur- Er wird
schachmatt gesetzt !!!!

Im Schach soll man seine Werte (Material – Figuren -), wenn möglich, nicht ohne den entsprechenden Gegenwert tauschen.



Aber warum Figuren unterschiedlich viel Wert?

Die Läufer ziehen nur diagonal (schräg) auf dem Schachbrett. Der Läufer auf dem schwarzen Feld kennt nur die schwarzen Felder und der Läufer auf dem weißen Feld nur die weißen Felder. Die beiden können sich nicht treffen! Beide Läufer bewegen sich sehr schnell. Sie können auf der Diagonale von einem Feld zum anderen Brettende beliebig in einem Zug laufen.

Die Springer springen von einem Feld auf ein anderes Feld. Sieht der Sprung wie der Buchstabe das große L aus. Die Springer müssen immer von einer Feldfarbe auf die andere Feldfarbe springen.

Vor und Nachteil von Läufer und Springer

Die Läufer	Die Springer
Vorteil: Sie sind schnell auf dem Schachbrett Nachteil: Sie kennen aber nur die die halbe Schachwelt. Entweder die weißen oder schwarzen Felder.	Vorteil: Sie kennen die gesamte Schachwelt die weißen und die schwarzen Felder. Nachteil: Sie bewegen sich langsam auf dem Schachbrett.

Die Türme ziehen immer geradeaus. Egal ob von oben nach unten oder links und rechts. Dabei werden Sie nur aufgehalten, wenn eine Figur im Weg steht. Dabei können die gegnerischen Figuren geschlagen werden und die eigenen Figuren sind Stoppschilder. Sie bewegen sich auf allen Feldern.

Vorteil vom Turm gegenüber Läufer und Springer

Die Türme	Die Läufer und Springer
Vorteil: Sie sind schnell auf dem Schachbrett. Egal ob auf den weißen oder schwarzen Feldern Nachteil: Gegenüber Läufer und Springer keinen.	Vorteil: keinen Nachteil: Springer alle Felder aber viel zu langsam. Läufer sehr schnell kennt aber nur die halbe Schachwelt.

Die Dame zieht entweder wie ein weißfeldriger oder ein schwarzfeldriger Läufer oder wie ein Turm. Sie kann aber nicht gleichzeitig wie Turm und Läufer ziehen. Vor jedem Zug muss sie entscheiden ob Sie wie ein Läufer oder Turm ziehen will.

Vorteil vom Dame gegenüber Läufer, Springer oder Turm

Die Dame	Läufer oder Turm
Vorteil: Sie ist schnell auf dem Schachbrett und kann entscheiden wer Sie gerade ist (Läufer, Turm). Nachteil: Gegenüber Läufer und Turm keinen.	Vorteil: keinen Nachteil: Sie können nicht wie eine andere Figur ziehen.

Jetzt weißt du warum die Figuren (das Material) unterschiedlich viel Wert sind.

Kannst du die Figuren Werte auch ausrechnen?



Figurenrechnen

1. Rechne den Wert der Figuren aus - in Euro oder in Bauern -

2. Welche Figuren ergeben zusammen den Wert



T

B

S

L

D

20 =

--	--	--	--

17 =

--	--	--	--

12 =

--	--	--	--

11 =

--	--	--	--

23 =

--	--	--	--

7 =

--	--	--	--

3. Welche Figuren mußt du einsetzen damit die Gleichung stimmt



T

B

S

L

D

15 ⊕

--	--

=

21

9 ⊕

--	--

=

19

8 ⊕

--	--

=

22

13 ⊕

--	--

=

19

11 ⊕

--	--

=

19

3 ⊕

--	--

=

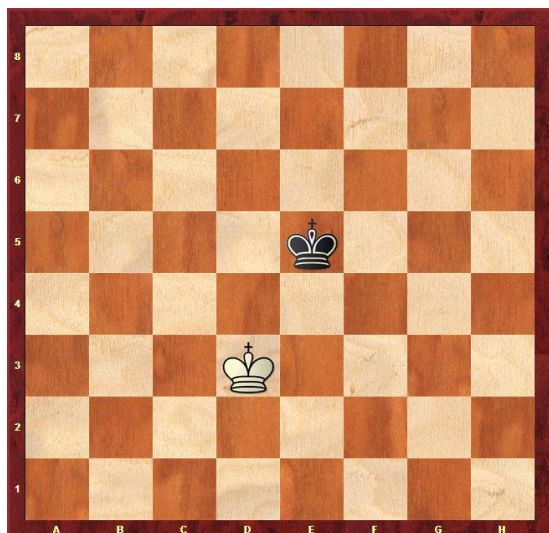
11



Und wie kann ich mit den Figuren spielen???

Das ist ganz einfach. Du musst nur noch wissen, wie sich die Figuren auf dem Schachbrett bewegen. Das Dumme ist, **jede Figur bewegt sich** auf dem Schachbrett etwas **anders**.

Der König



Der König kann immer nur ein Feld weit gehen. Dabei ist es egal ob er gerade oder schräg (diagonal) läuft. Die beiden Könige dürfen sich nicht besuchen. Es muss immer ein Feld zwischen ihnen frei bleiben.

Warum?

Die Könige dürfen sich nicht gegenseitig bedrohen (Schach sagen). Dafür haben sie ja ihre Soldaten (Bauer, Springer, Läufer Turm und Dame).

Sie dürfen auch nicht auf ein Feld ziehen, wenn sie dort im Schach stehen. Diese Felder sind für den König verboten.

Ist ja klar warum, oder?

Die Könige dürfen nicht im Schach stehen bleiben.

Merke: Könige können nicht geschlagen werden. Sie bleiben immer auf dem Schachbrett stehen.

Schreibe bitte die Felder auf, auf die beide Könige ziehen können.

Zum Beispiel: Kann ein König nach h1 ziehen? Natürlich nicht - ist ja mehr als ein Feld - Das kannst du viel besser. Ein Tipp: Es sind 6 Felder für jeden König:

Hier kannst du sie aufschreiben

weißer König

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

schwarzer König

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____



Die Bauern



Die Bauern stehen am Anfang des Spiels auf der Grundreihe.
Die **Weiß**en Bauern auf der **2. Reihe**.

Die **Schwarz**en Bauern auf der **7. Reihe**.

Von der **Grundreihe** können die Bauern **1 Feld** oder **2 Felder** weit ziehen.

Ansonsten geht es **nur 1 Feld** vorwärts.

Die Bauern können **nicht zurückgehen** (rückwärts).

Steht vor ihnen irgendeine Figur, so kommen sie nicht weiter (Barriere). Stehen die Bauern wie auf den Feldern h4 und g5, so können sie die Linie (Spur) wechseln, indem sie den gegnerischen Bauern oder auch eine andere Figur (nicht die eigenen Figuren) einfach schlagen.

Hast du das verstanden??? Wenn ja, dann kommt jetzt der Test.

Welcher Bauer kann nicht mehr ziehen? weiß _____ schwarz _____

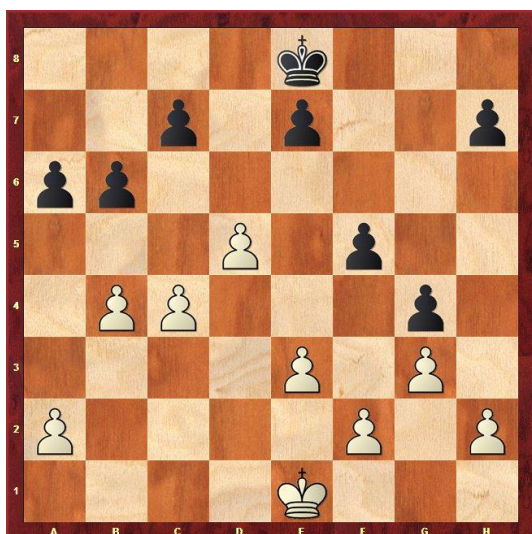
Welche Bauern kann Weiß schlagen? _____ _____

Welche Bauern kann Schwarz schlagen? _____ _____

Da gibt es noch zwei besondere Dinge bei dem Bauern:

1. Das Schlagen im Vorbeigehen (en passant = das ist französisch)
2. Der Bauer kann sich wie ein Schmetterling verwandeln. Wann und wie?

1. Schlagen im Vorbeigehen - en passant -



Überschreitet der **weiße Bauer die 5. Reihe** oder der **schwarze Bauer die 4. Reihe**, so kann die Regel en Passant (schlagen im vorbei gehen) anwenden, wenn ein gegnerischer Bauer von der Grundreihe direkt neben den gegnerischen Bauer zieht.

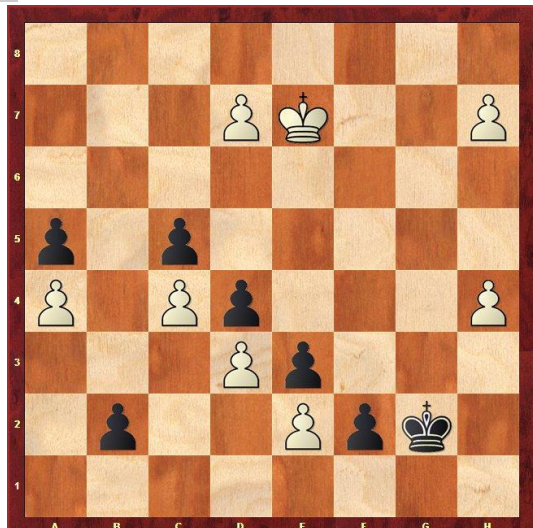
Zieht ein Bauer 2 Felder von der Grundreihe und setzt sich neben einen gegnerischen Bauern, so kann dieser so tun, als ob der Bauer nur ein Feld gezogen hat und den Bauern schlagen. Habt Ihr das verstanden? Ich bin gespannt. Es gibt jeweils 2 richtige Antworten.

Weiß zieht _____

Schwarz zieht _____



2. Die Umwandlung des Bauern in Springer Läufer Turm oder Dame



Schafft es ein **weißer Bauer** auf die **8. Reihe** oder ein **schwarzer Bauer** auf die **1. Reihe**, so beginnt eine wundersame Verwandlung.

In all diesen Fällen musst du den Bauern in eine Figur umwandeln, die du möchtest (die kein Bauer ist).

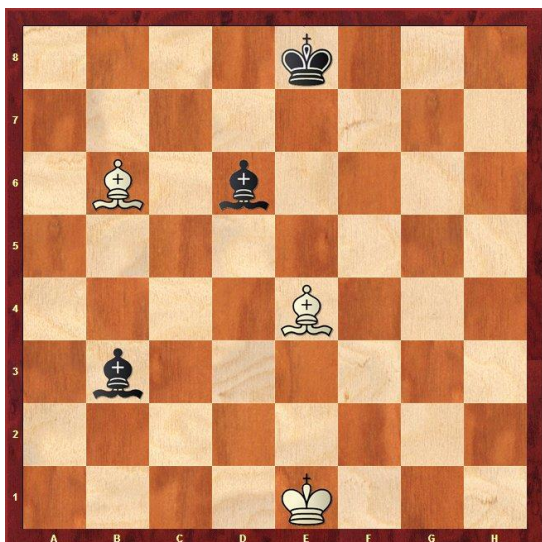
Also: **Dame, Turm, Läufer oder Springer**

Welche Bauern sind die Glücklichen?

Weiß 1 _____ 2 _____
Schwarz 1 _____ 2 _____

Das geht ja gut voran. Du hast schon eine ganze Menge vom Schach gelernt.

Die Läufer



Wir du ja schon weißt, gibt es für beide Parteien je einen **schwarzfeldrigen** und einen **weißfeldrigen** Läufer.

Die Läufer können sich nur diagonal (schräg) bewegen.

Das bedeutet sie können nicht geradeaus laufen.

Der **weißfeldrige Läufer** kann nur auf die **weißen Felder** ziehen. Die **schwarzen Felder** kennt er **nicht**.

Der **schwarzfeldrige Läufer** kann nur auf die **schwarzen Felder** ziehen. Die **weißen Felder** kennt er **nicht**.

Frage?

Auf wie viele Felder kann jeder Läufer im Diagramm ziehen?

Die schwarzen Läufer Ld6 _____ Lb3 _____
Die weißen Läufer Lb6 _____ Le4 _____

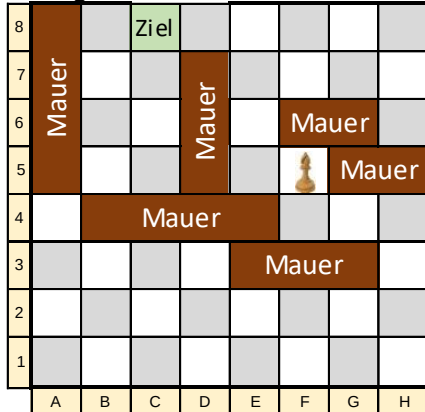
Jeder Läufer kennt nur die halbe Schwelt:

Weißer oder Schwarzer Felder

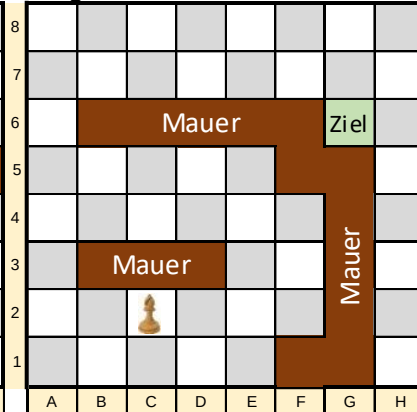


Das Läuferlabirynth

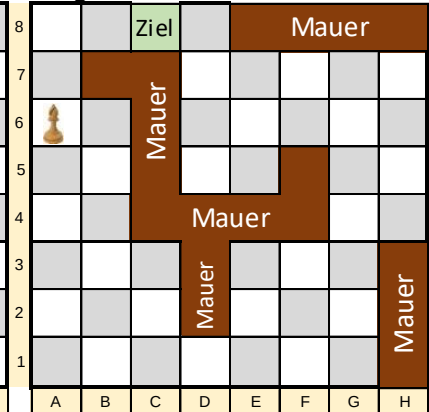
Aufgabe 1



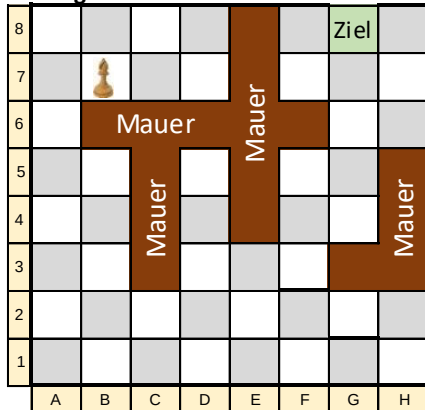
Aufgabe 2



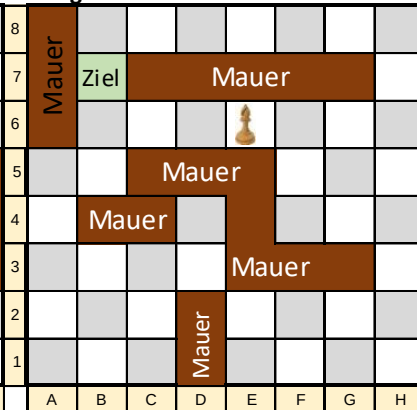
Aufgabe 3



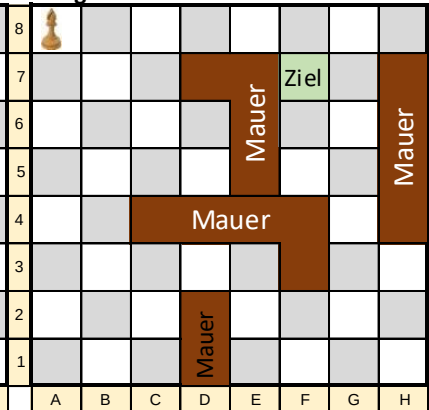
Aufgabe 4



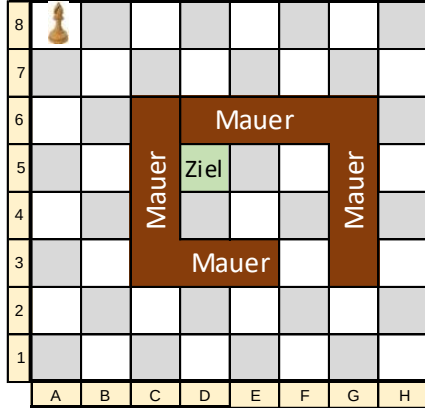
Aufgabe 5



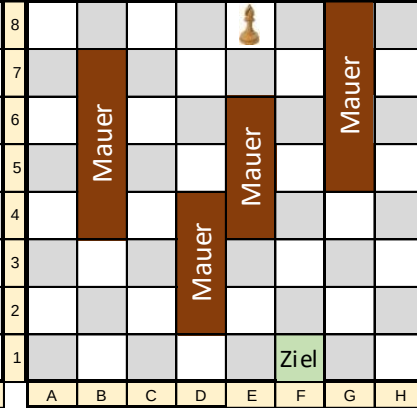
Aufgabe 6



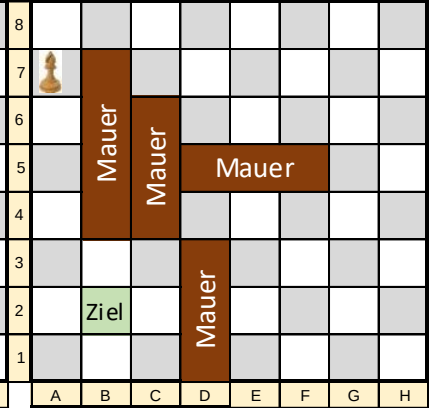
Aufgabe 7



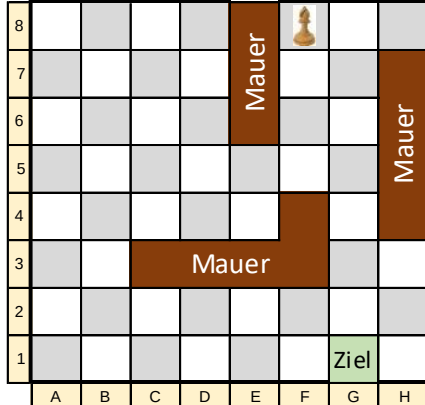
Aufgabe 8



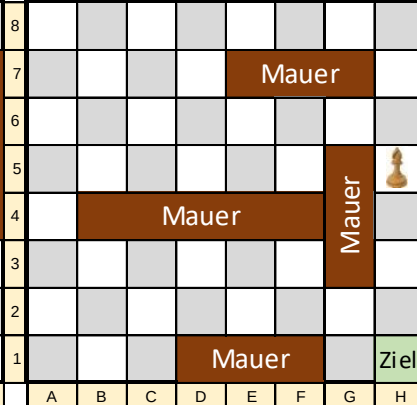
Aufgabe 9



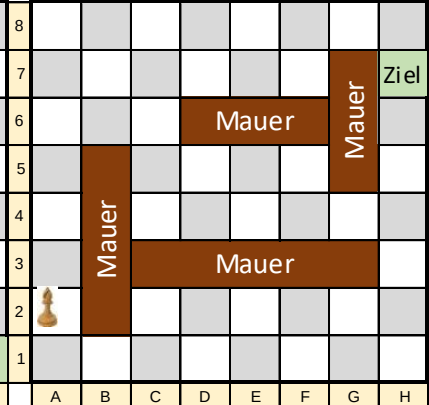
Aufgabe 10



Aufgabe 11



Aufgabe 12



Finde den richtigen Weg für den Läufer



Die Türme

Der Turm ist das Gegenstück zum Läufer.

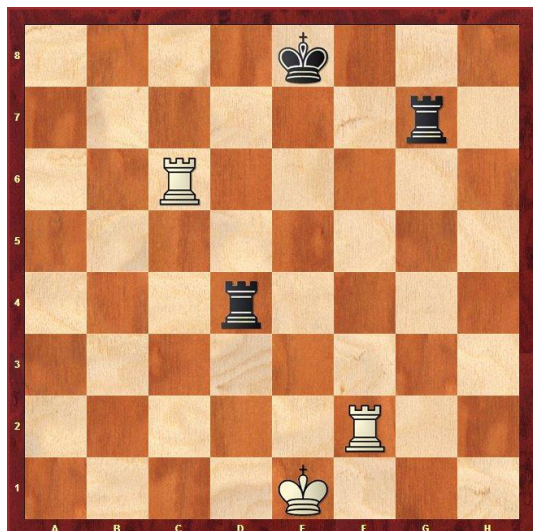
Der Turm kann nur gradeaus (hoch und runter) oder seitwärts (rechts und links) ziehen.

Erkennst du den Unterschied? Na klar!

Jeder Turm kann auf alle Felder (die weißen und schwarzen) ziehen. Die Läufer hingegen sind da ganz schön im Nachteil, entweder die weißen Felder oder die schwarze Felder.

Auf wie viele Felder kann jeder Turm im Diagramm ziehen?

Die weißen Türme	Tc6	_____	Tf2	_____
Die schwarzen Türme	Td4	_____	Tg7	_____



Jetzt haben wir es bald geschafft. Wir müssen nur noch wissen wie sich die **Dame** und die **Springer** auf dem Schachbrett bewegen.

Die Dame

Die Dame ist mit Abstand die stärkste (wertvollste) Figur im Schachspiel.

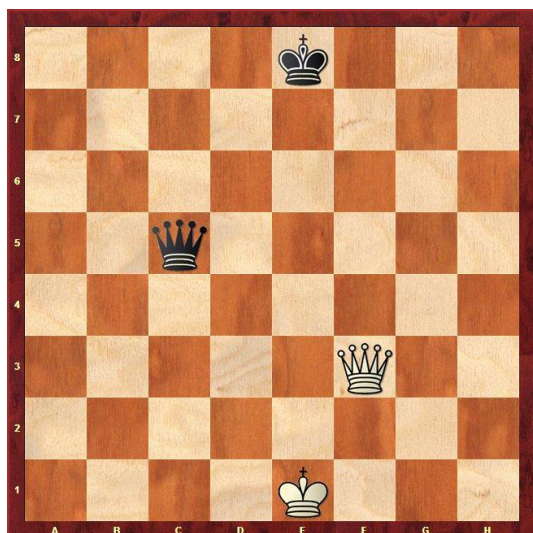
Sie kann sich **wie der Läufer** oder **wie der Turm** ziehen.

Sie bewegt sich entweder wie der Läufer oder wie der Turm.

Um die Ecke wie die Springer kann sie nicht gehen.
Weißt Du nun, wie die Dame zieht???

Auf wie viele Felder können die Damen als Turm oder als Läufer im Diagramm ziehen?

Die weiße Dame	als Turm	Df3	_____
	als Läufer	Df3	_____
Die schwarze Dame	als Turm	Dc5	_____
	als Läufer	Dc5	_____

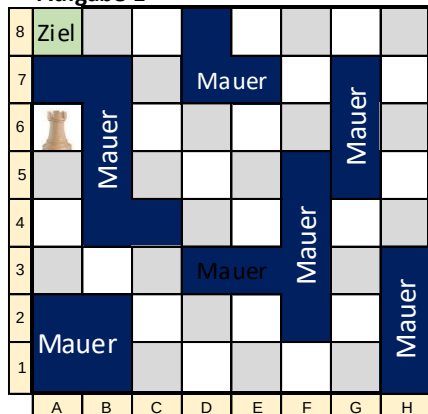


Noch eine Figur dann hast du es geschafft.

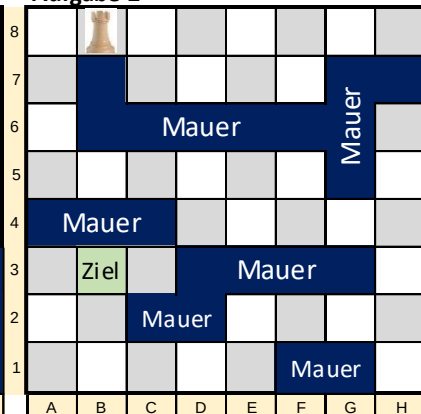


Das Turmlabyrinth

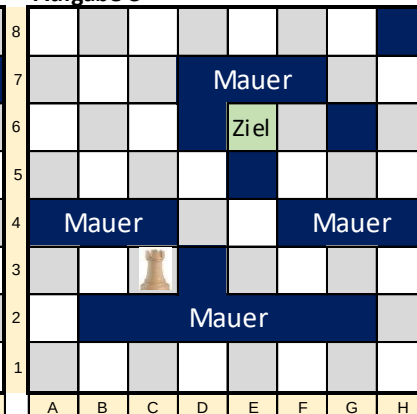
Aufgabe 1



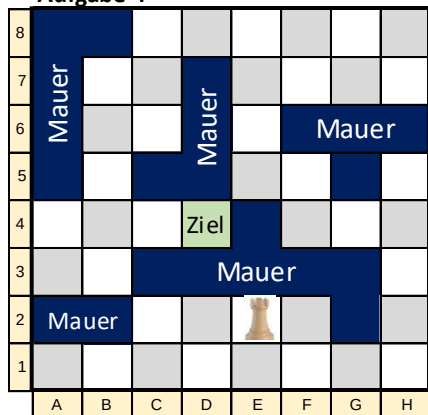
Aufgabe 2



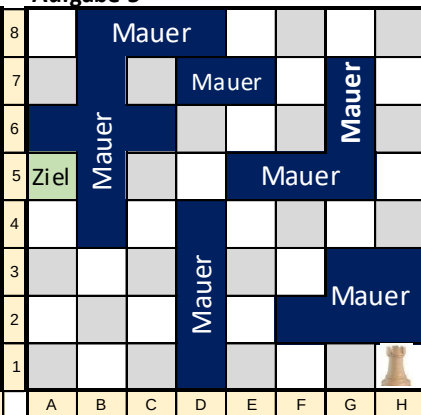
Aufgabe 3



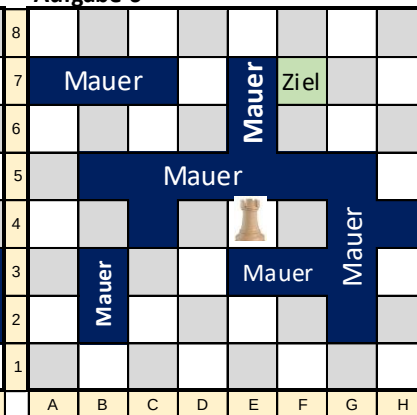
Aufgabe 4



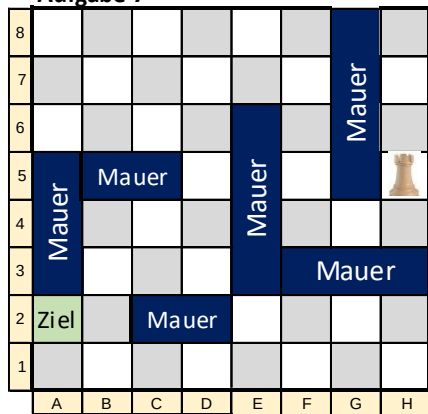
Aufgabe 5



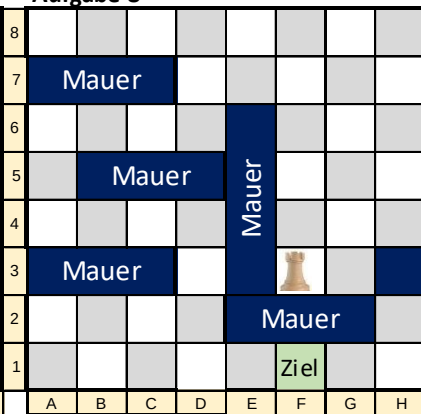
Aufgabe 6



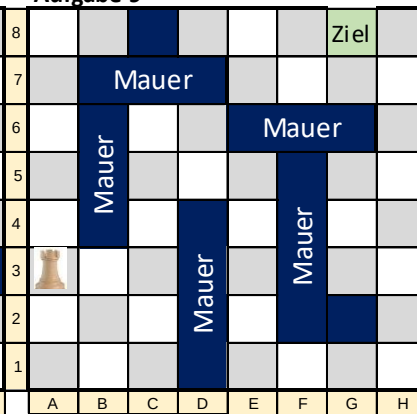
Aufgabe 7



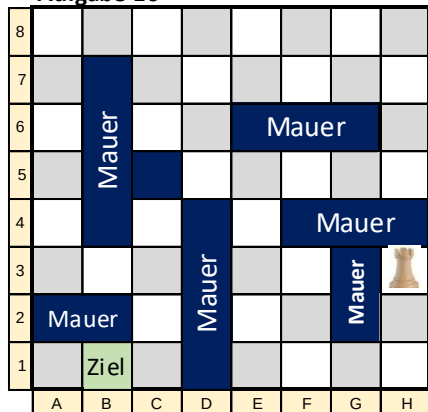
Aufgabe 8



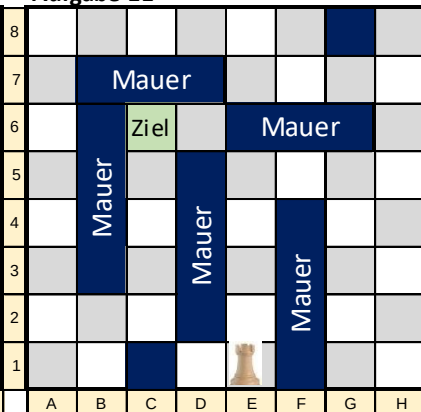
Aufgabe 9



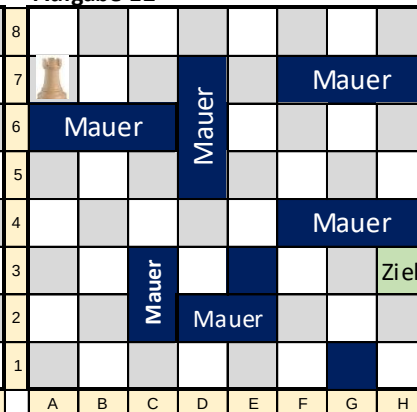
Aufgabe 10



Aufgabe 11



Aufgabe 12



Finde den richtigen Weg für den Turm



Die Springer



Die Springer sind die einzigen Figuren, die immer auf ein bestimmtes Feld springen müssen. Sie können als einzige Figuren über andere Figuren hüpfen, auch über die eigenen Figuren.

- a. Dabei Springen sie immer wie ein großes L. Entweder zwei Felder vorwärts und eins zur Seite oder ein Feld vorwärts und zwei zur Seite. Es ist immer eine Ecke dabei.
- b. Die Springer gehen ein Feld (egal in welche Richtung) geradeaus oder seitwärts und dann ein Feld schräg. Das klingt ganz schön kompliziert.

Merkt euch entweder die Möglichkeit **a** oder **b**.
Vielleicht auch beide!

z.B. Sb7 springt nach a5 oder Se5 springt nach g6

Hast du es raus? Na dann kann es losgehen. Auf wie viele Felder kann jeder Springer ziehen?

Springer weiß Sg2 Se5 Springer schwarz Sd4 Sb7

Pferdeapfel - Spiel für Springer -

Wir benötigen einen weißen und einen schwarzen Springer. Diese werden irgendwo auf das Schachbrett gesetzt. Am besten für den Anfang sind die Eckfelder, muss aber nicht sein.

Weiter brauchen wir noch die Pferdeäpfel, am besten weiße und schwarze. Auf alle Fälle zwei verschiedene. Pferdeäpfel können Münzen (gibt es im Bastelladen) oder Schachfiguren, sein.

Nun geht das Spiel los. Es wird abwechselnd gezogen. Jeder Zug hinterlässt einen Pferdeapfel auf dem Schachbrett. Auf das Feld auf dem ein Pferdeapfel liegt, kann kein Springer mehr hinziehen. Das Spiel endet, wenn kein Springer mehr ziehen (neue Pferdeäpfel setzen) kann. Nun werden die Pferdeäpfel gezählt. Wer die meisten Pferdeäpfel gesetzt hat, hat dieses Spiel gewonnen. Kann man allein oder zu zweit spielen.

Nach einigen Spielen kannst du die Springer sicher und richtig auf dem Schachbrett bewegen.

Geschafft ich kann mit allen Figuren ziehen und Schach nach den Regeln spielen.



Das Turmlabyrinth

Aufgabe 1 S

8	Ziel						
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 2 S

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 3 W

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 4 S

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 5 W

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 6 S

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 7 W

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 8 W

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 9 W

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 10

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 11

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Aufgabe 12

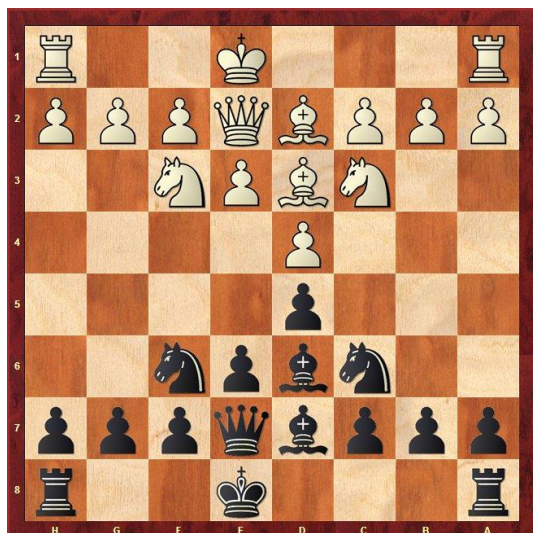
8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

Finde den richtigen Weg für den Turm



Einen letzten besonderen Zug habe ich noch nicht erklärt:

Die Rochade



Wie wir bereits gelernt haben, kann sich der König nur ein Feld bewegen und der Turm kann nicht springen.

Bei der Rochade gibt es da eine Ausnahme.

Der König kann zwei Felder zur Seite gehen (rechts oder links) und der Turm springt auf die andere Seite des Königs. Das geht aber nur, wenn die beiden **Figuren (König und Turm) noch nicht gezogen** haben und der **König nicht im Schach** steht, über ein **Feld springt** auf dem er **im Schach wäre** oder sogar auf ein **Feld springt**, auf dem er **im Schach ist**.

Klingt wieder ganz schwierig. Ist es aber nicht.

Es gibt zwei verschiedene Rochaden. Eine große und eine kleine Rochade. Für die große Rochade schreibt man 0-0-0 und für die kleine Rochade 0-0

Bei der Großen Rochade zieht der König 2 Felder und bei der kleinen Rochade 2 Felder.

Wo stehen Turm und König bei >

Schreib die Felder auf, auf denen die Könige und Bauern nach der Rochade 1tehen.

Großen Rochade weiß _____ schwarz _____

Kleinen Rochade weiß _____ schwarz _____

Endlich geschafft!!!!!!

Nur noch Schach sagen und das Mattsetzen üben.

Turniere, ich komme!



3





Die Partie ist zu Ende, wenn der König Schach Matt ist.

1. Immer, wenn der König im Schach steht, ist er bedroht (er steht im Schach).

Jetzt üben wir das Schach sagen:

Bauer sagen Schach



Läufer sagen Schach



Turm sagen Schach



Welche Bauern können die Könige in Schach setzen?

Schwarzer Bauer _____
Weißer Bauer _____

Welche Läufer können die Könige in Schach setzen?

Schwarzer Läufer _____
Weißer Läufer _____

Welche Türme können die Könige in Schach setzen?

Schwarze Türme _____
Weiße Türme _____

Damen sagen Schach



Springer sagen Schach



Auf welchen Feldern können die Damen die Könige in Schach setzen?

Schwarze Dame _____
Weiße Dame _____

Auf welchen Feldern können die Springer die Könige in Schach setzen?

Weiße Springer _____
Schwarze Springer _____

und wie kommt der König aus einem Schach heraus?

1. Der König zieht auf ein Feld, wo kein Schach ist.
2. Eine eigene Figur stellt sich dazwischen und schützt damit den König.
3. Die Figur, die meinem König Schach sagt, wird von einer meiner Figuren geschlagen.



2. Was aber ist Schachmatt:

Der König steht im Schach und egal auf welches Feld der König auch immer hinzieht, er bleibt im Schach, keine eigene Figur kann sich schützend vor den König stellen und die gegnerische Figur, die Schach sagt, kann nicht geschlagen werden.

Ein Zug und du setzt Schachmatt.

Welchen??



Weiß Lösung _____



Weiß Lösung _____



Weiß Lösung _____



Schwarz Lösung _____



Schwarz Lösung _____



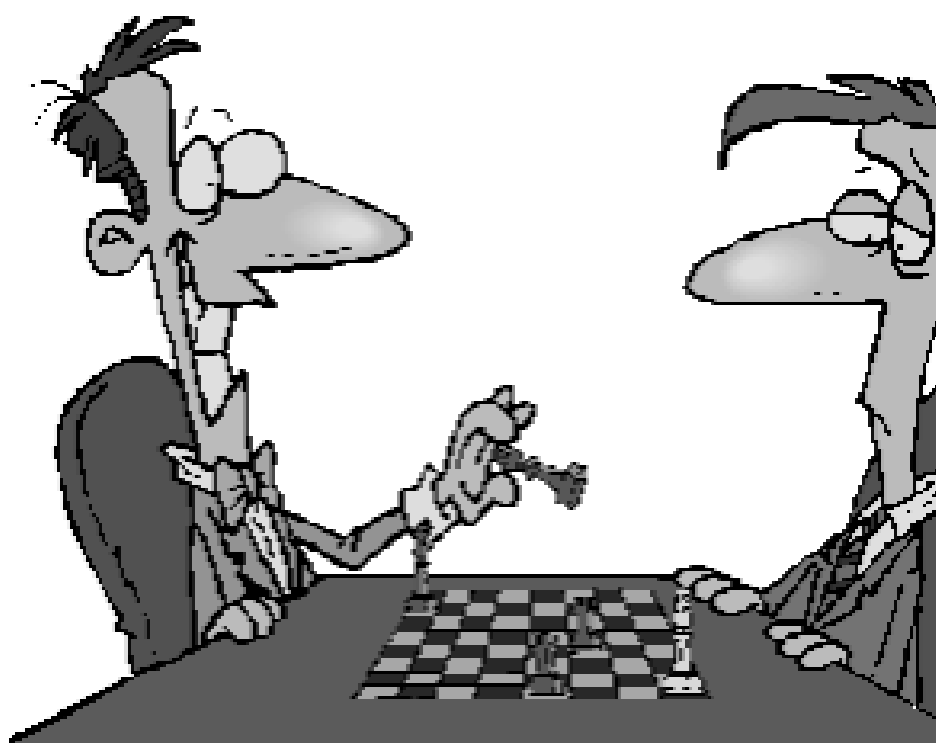
Schwarz Lösung _____

Hast du alle Lösungen gefunden? Toll!

Jetzt weißt du, was ein Schachmatt ist!



4

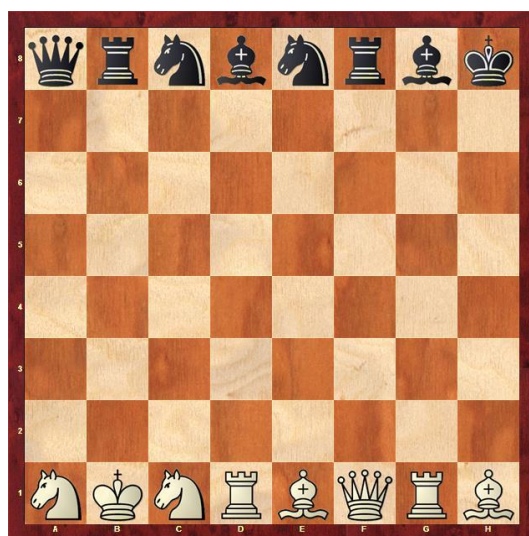




Schach mal anders

Bei diesem Spiel lernst du, wie die Offiziere (Figuren auf der Grundreihe) ziehen. Wir brauchen dabei keine Bauern. Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Die Figuren auf der Grundreihe werden ausnahmsweise mal völlig falsch aufgestellt. Dabei ist nur eines zu beachten: Der eine Läufer muss auf einem weißen Feld und der andere Läufer auf einem schwarzen Feld aufgebaut werden. Wenn die Spieler alles aufgebaut haben, wird das Brett gedreht, so dass jeder mit den Figuren des anderen spielt. Ziel des Spiels ist, die Figuren durch Züge nach den Schachregeln abwechselnd wieder so aufzustellen, dass alle Figuren auf den richtigen Plätzen stehen. Dabei darf keine Figur die Mittellinie überschreiten (weiß 4. Reihe, schwarz 5. Reihe). Weiß fängt an. Gewonnen hat, wer zuerst alle Figuren auf die richtigen Felder gestellt hat.

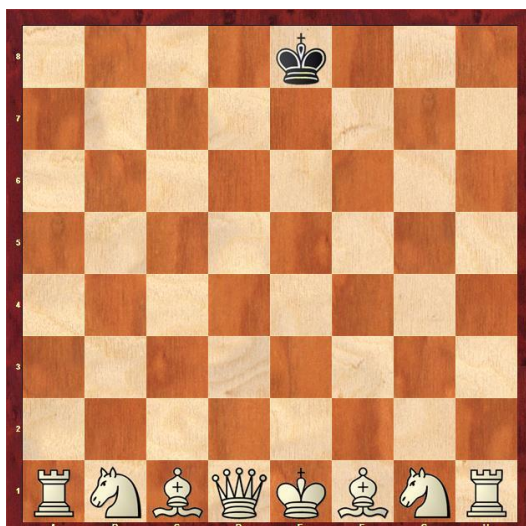
Strubbelig spielen



So kann der Start von strubbelig aussehen.

Schwarz oder weiß hat nur den König. Der andere hat alle Figuren auf der Grundreihe aber keine Bauern. Das sieht schon ziemlich komisch aus. Jetzt darf der Spieler jede seiner Figuren nur ein einziges Mal ziehen. Mit jedem Zug muss er dem schwarzen König Schach (Bedingung) sagen. Weiß hat insgesamt 7 Züge. Schafft er es dabei nicht den König schachmatt zusetzen, so hat schwarz gewonnen. Warum nicht 8 Züge? Das ist doch ganz einfach. Wie wir gelernt haben, darf der König dem König nicht Schach sagen. Ziel des Spiels ist es, den schwarzen König schachmatt zu setzen, dann hat er verloren. Falls der König nach dem 7. Zug nicht schachmatt ist, dann hat der schwarze König gewonnen.

unfares Schach



Na dann kann es los gehen. Denk daran nur 7 Züge.



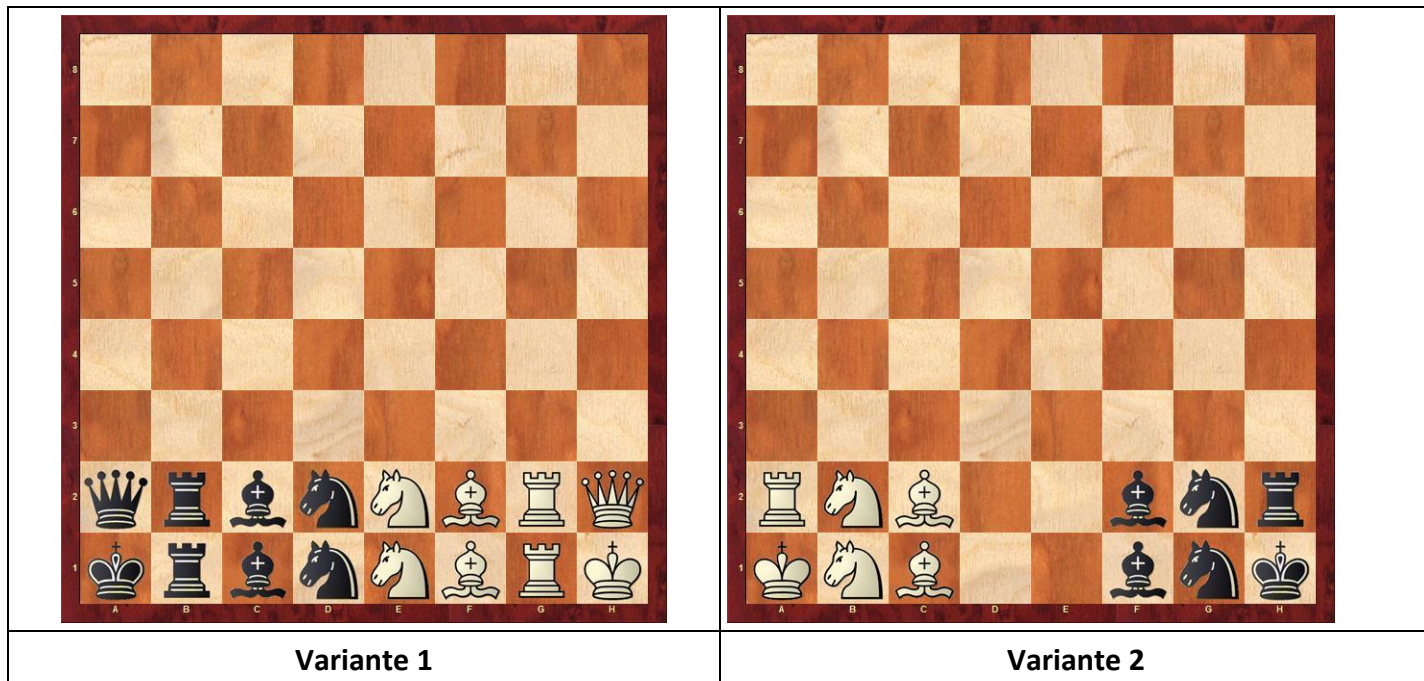
Königsrennen

Ziel bei diesem Spiel ist es mit dem eigenen König die gegenüberliegende Grundreihe die andere Ecke zu erreichen.

Der Spieler der es zuerst schafft hat gewonnen.

Dabei gilt: **Die Könige dürfen niemals im Schach stehen. Es gelten alle Schachregeln**

Hier zwei Möglichkeiten für den Anfang des Spiels. Am besten Ihr versucht beide!



Schwerer wird es, wenn der jeweilige König ein bestimmtes Feld auf der gegenüberliegenden Grundreihe erreichen muss.

Der weiße König muss das Feld h8 erreichen.

Der schwarze König muss das Feld a8 erreichen.

Viel Spaß bei diesen Übungen!



5





Mattsetzen mit Dame und Turm

Matt setzen mit der Dame

Egal aus welcher Stellung du spielst, darf es **nicht mehr als 10 Züge** dauern. Das Mattsetzen mit der Dame musst du im Schlaf beherrschen.

Was muss beachtet werden?

- Die Dame sperrt den gegnerischen König immer ab. Der König ist im Kästchen (Quadrat) der Dame gefangen. Probiere es doch einfach einmal aus.
- **Dein König** muss auf der **dritten Reihe vom Rand** stehen. Immer gegenüber von dem gegnerischen König.
- Ist der gegnerische König bis an den Rand abgedrängt worden, so musst du den **König am Rand einsperren**. Dies geschieht mit der Dame, die auf die zweite Reihe zieht. Dabei ist zu beachten, dass die **Dame** mindestens **2 Felder** zwischen sich und dem König Platz lässt. Damit wird die Pattfalle umgangen und dem Sieg steht nichts mehr im Wege.



Nun geht es los:

1. Dg4 - Kd5 Das Kästchen (Quadrat) der Dame. Der König ist im Quadrat der Dame eingesperrt.
2. Kd2 - Ke5 Dein König eilt der Dame zur Hilfe, damit der gegnerische König an den Rand getrieben wird.
3. Kd3 - Kd5 Die Könige stehen sich gegenüber **Opposition**.

Merke:

Nicht du, sondern der gegnerische König soll in Opposition ziehen.

4. Df5+ - Kd6 Jetzt wird das Kästchen für den König kleiner.
5. Kc4 - Ke7 Bei Kd4 zieht der Gegner aus der Opposition.
6. Dg6 - Kd7 Der König wird wieder abgesperrt.
7. Kd5 - Kc7
8. Dc6+ - Kd8 Ziel erreicht. Der König ist auf der Grundreihe
9. Db7 - Ke8 Der König wird auf der Grundreihe (Brettrand) eingesperrt. Das ist superwichtig!!!

10. Ke6 - Kf8

11. Df7++

War doch nicht so schwer!



Matt setzen mit dem Turm

Egal aus welcher Stellung du spielst, es darf nicht mehr als 16 Züge dauern.

Methode A: Der König wird in immer kleiner werdenden Rechtecken (Quadrate) eingesperrt.



- A**
1. Kc2 - Ke5 Zuerst wird der eigene König an den gegnerischen König herangeführt.
 2. Kd3 - Kd5
 3. Ta4 - Ke5 Der Turm verkleinert das Rechteck (Quadrat)
 4. Td4 - Kf5 Schwarz kommt in **Zugzwang**.
 5. Te4 - Kf6
 6. Kd4 - Kf5 Jetzt wird der eigene König herangeholt.
 7. Kd5 - Kf6 erneut kommt Schwarz in Zugzwang.
 8. Te5 - Kf7
 9. Te6 - Kg7 Jetzt wird es langsam eng für Schwarz.
 10. Ke5 - Kf7
 11. Kf5 - Kg7
 12. Tf6 - Kh7 Schwarz wieder im- na! - klar im Zugzwang
 13. Tg6 - Kh8 Schwarz kann noch pendeln h7 und h8
 14. Kf6 - Kh7 der weiße König will nach f7
 15. Kf7 - Kh8
 16. Th6++

Methode B: Der König wird durch Schachgebote, wenn er in Opposition steht nach hinten abgedrängt.



- B**
1. Ta3 - Kd4 Der schwarze König wird abgesperrt
 2. Kc2 - Kc4
 3. Ta4+ - Kb5 Das ist der Trick. Stehen sich die Könige gegenüber (**Opposition**), so wird der schwarze Monarch mit Turmschachs eine Reihe weiter an den Rand gedrängt
 4. Kb3 - Kc5 Nicht Vergessen! Der Turm muss vom eigenen König immer gedeckt werden.
 6. Kc3 - Kb5
 7. Th4 - Ka5
 8. Kb3 - Kb5 und wieder muss Schwarz in die **Opposition**.
 9. Th5+ - Kc6
 10. Kc4 - Kd6
 11. Ta5 - Ke6 Der Turm wechselt die Seite.
 12. Kd4 - Kf6
 13. Ke4 - Kg6 der weiße König folgt dem schwarzen König
 14. Kf4 - Kh6
 15. Kg4 - Kg6 Schwarz hat die Wahl: **Opposition** oder freiwillig die Linie räumen.
 16. Ta6+ - Kf7 den Rest schafft ihr allein.



6



**Nette Leute spielen...
Schach**



Wichtig vor jedem Zug

Denk daran Finger weg vom Brett - außer du willst eine Figur spielen.

vor jedem Zug solltest du Folgendes prüfen und dich selber abfragen:

- | | |
|--|--|
| 1. Ist eine Figur von mir ungedeckt? | Wenn ja, decken, schützen oder wegziehen |
| 2. Ist eine Figur des Gegners ungedeckt? | Wenn ja, einfach schlagen |
| 3. Eröffnungsregeln unbedingt einhalten, wenn 1 und 2 nicht zutreffen. | |

Eröffnungsregeln:

Wenn du folgende 3 Regeln beachtest, wirst du keinen großen Fehler in der Eröffnung machen:

1. Mindestens ein Bauer gehört ins Zentrum (4 Felder in der Schachmitte).
2. Leichtfiguren (Läufer, Springer) müssen auf gute Felder gezogen (Figuren entwickeln) werden.
3. Die Rochade nicht vergessen!! Der König versteckt sich hinter seinen Bauern.

Mittelspiel:

Hier brauchen wir Ideen (einen Spielplan):

1. Kann ich einen Königsangriff starten! Wenn ja, welche Figuren muss ich dafür in Stellung bringen.
- Vorbereitung des Angriffs -
2. Kann ich eine Figur, vom Gegner in ein zwei oder drei Zügen einfangen!
3. Kann ich eine gegnerische Figur schlagen.
4. Kann ich eine wertvollere Figur gegen eine weniger wertvolle Figur tauschen.
- Kombination - Taktik -

Endspiel:

Matt und du hast gewonnen!

Wenn du diese Fibel durchgearbeitet hast

Du bist nun kein Anfänger mehr

und kannst bei Turnieren erfolgreich mitspielen.