

















Erläuterungen zum Druck bzw. Schreiben von Partien/Aufgaben:

Jedes Feld auf dem Schachbrett hat einen Namen: ein Buchstabe und eine Zahl kennzeichnen es eindeutig. Dies macht es möglich, Schachpartien mitzuschreiben und nachzuspielen bzw. Aufgabenlösungen zu notieren. Die nachstehenden Erläuterungen werden zu jeder Lektion gebraucht und zeigen, wie es geht:



Figur	gedruckt	geschrieben	Erklärung
 = K = König	 f1	Kf1	der König geht nach f1
Rochade	0-0	0-0	Rochade nach der Königsseite (kurze Rochade)
	0-0-0	0-0-0	Rochade nach der Damenseite (lange Rochade)
 = D = Dame	 a4	Da4	eine Dame geht nach a4
 = T = Turm	 d5	Td5	ein Turm geht nach d5
 = L = Läufer	 c5	Lc5	ein Läufer geht nach c5
 = S = Springer	 f3	Sf3	ein Springer geht nach f3
ohne Symbol bzw. Großbuchstabe = Bauer	e4	e4	ein Bauer geht nach e4
Schlagen	 xc6	Sxc6	ein Springer schlägt auf c6
Bauer schlägt	exd4	exd4	ein e-Bauer schlägt auf d4
Schachgebot	 b1+	Db1+	eine Dame geht nach b1 und bietet dem gegnerischen König Schach
schlagen mit Schachgebot	 xb1+	Dxb1+	eine Dame schlägt auf b1 und bietet dem gegnerischen König Schach
Schachmatt	 e7#	Se7#	ein Springer geht nach e7 und setzt den gegnerischen König Schachmatt (sollte in diesem Zug geschlagen werden, wird wieder ein x zwischen Figur und Feld eingefügt)

zwei gleiche Steine können das gleiche Feld erreichen:

a) sie stehen auf verschiedenen Linien (Linie = alle Felder in gerader Richtung von Spieler zu Spieler, also mit gleichem Buchstaben)

 g3	Sg3	der Springer von der g-Linie geht nach f3
 gx3	Sgx3	der Springer von der g-Linie schlägt auf f3

b) sie stehen auf verschiedenen Reihen (Reihe = alle Felder quer -nebeneinander- auf dem Schachbrett, also mit gleicher Zahl)

 1f3	S1f3	der Springer von der 1. Reihe geht nach f3
 1xf3	S1xf3	der Springer von der 1. Reihe schlägt auf f3

Partieergebnis: 1-0 = weißer Sieg; 0-1 = schwarzer Sieg; ½-½ = Unentschieden

Der **Aufbau eines Zuges** ist prinzipiell dreiteilig:

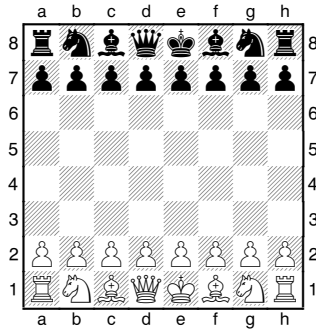
Zugnummer / weißer Zug / schwarzer Zug

zum Beispiel (Partieanfang):

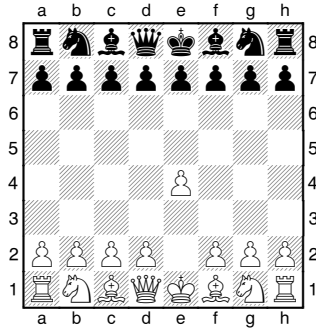
gedruckt	geschrieben	Erklärung
1.e4 e5	1.e4 e5	1.Zug/weißer Bauer geht nach e4/schwarzer Bauer geht nach e5
2.♞c4 Sc6	2.Lc4 Sc6	2.Zug/weißer Läufer geht nach c4/schwarzer Springer geht nach c6
3.♚h5 ♞f6	3.Dh5 Sf6	3.Zug/weiße Dame geht nach h5/schwarzer Springer geht nach f6
4.♚xf7#	4.Dxf7#	4.Zug/weiße Dame schlägt auf f7 und setzt Schachmatt
1-0	1-0	Weiß hat gewonnen

Das eben aufgeschriebene Beispiel zum Nachvollziehen mit Bildern:

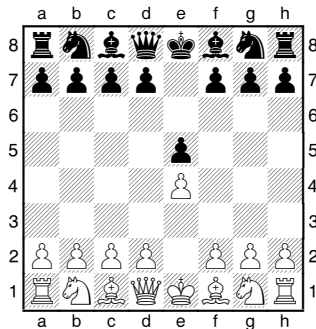
Die Grundstellung:



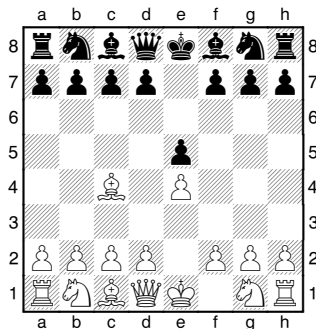
1.e4 Der weiße Bauer geht nach e4 und es sieht nach dem Zug so aus:



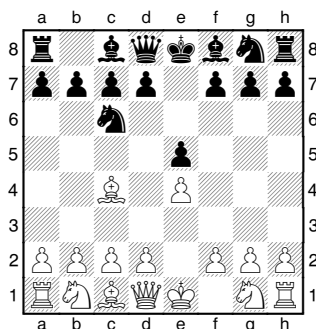
1...e5 Der schwarze Bauer geht nach e4 und es sieht nach dem Zug so aus:



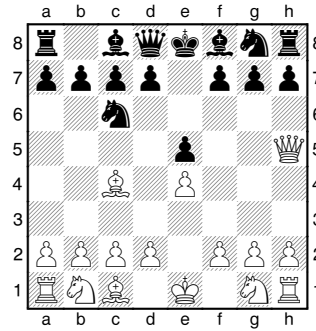
2.Lc4 Der weiße Läufer geht nach c4 und es sieht nach dem Zug so aus:



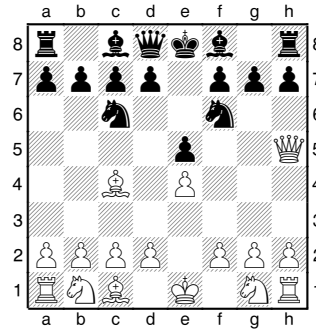
2...Sc6 Der schwarze Springer geht nach c6 und es sieht nach dem Zug so aus:



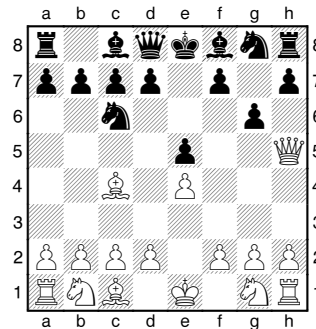
3.Dh5 Der weiße Dame geht nach h5 und es sieht nach dem Zug so aus:



3...Sf6 Der schwarze Springer geht nach f6 und es sieht nach dem Zug so aus:

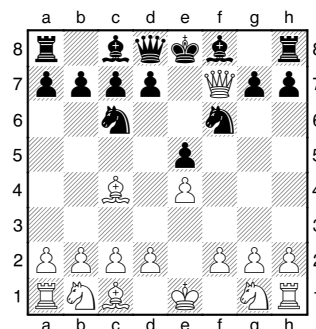


Das war natürlich ein Riesenfehler. Unbedingt erforderlich war **3...g6** Der schwarze Bauer geht nach g6 und es sähe nach diesem Zug so aus:



Zurück zum gespielten Zug **3...Sf6** im vorigen Bild:

4.Dxf7# Die weiße Dame schlägt auf f7 und setzt Matt.
1-0 Weiß hat gewonnen. Nach dem Zug sieht es so aus:

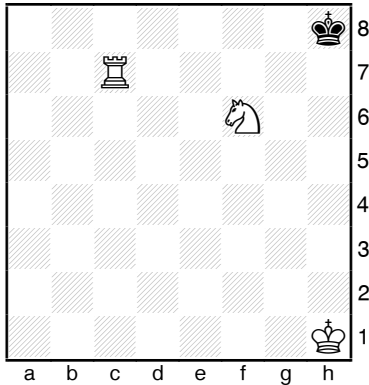


Das "Arabische Matt"

Turm und Springer – 2 Figuren mit Biß

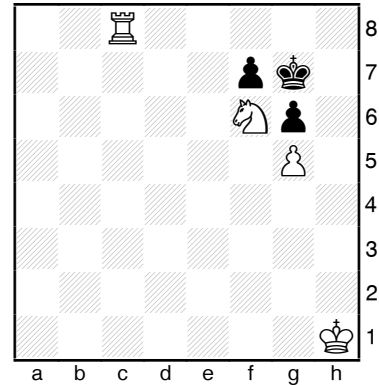
Im späten Mittelspiel und im Endspiel können die Türme ihre Stärken ausspielen. Türme sind auf offenen Linien und Reihen (unbehindert von im Weg stehenden Bauern) am effektivsten, was sich normalerweise in den späteren Partiephasen nach Abtausch vieler Figuren und Bauern zeigt. Wenn ein Turm auf die gegnerische vorletzte oder letzte Reihe eindringen kann, setzt er den Gegner häufig enorm unter Druck. Wenn nun noch zusätzlich ein Springer auf dem Feld f6 (bzw. c6 bzw. für Schwarz auf f3 oder c3) auftaucht, entsteht ein sehr gebräuchliches Mattbild.

Dieses Matt mit Springer und Turm wird für das älteste bekannte Mattbild gehalten. Das liegt daran, dass die Zugweise der meisten anderen Figuren im 15. Jahrhundert geändert wurde – nur Turm, Springer und König zogen schon immer so wie heute.



Weiß am Zug.

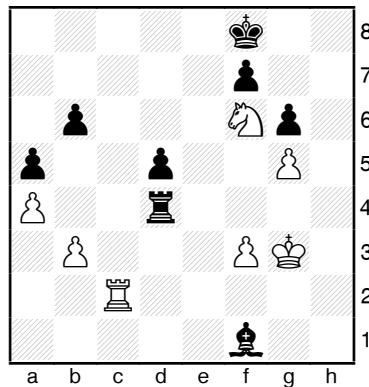
Mit seinem Turm auf der 7. Reihe kann Weiß hier direkt mit **1.♖h7#** mattsetzen. Der auf f6 hervorragend platzierte Springer deckt den Turm und hat das Fluchtfeld g8 unter Kontrolle.



Weiß am Zug.

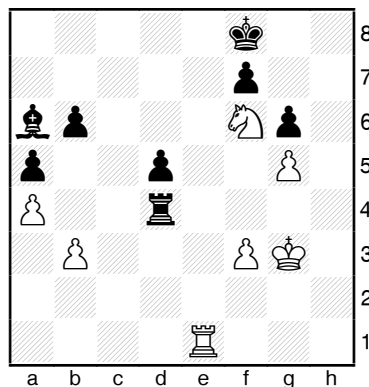
Mit seinem Turm auf der 8. Reihe kann Weiß mit **1.♖g8#** mattsetzen. Der weiße Springer wird vom Bauern g5 gedeckt, dieser Bauer sperrt gleichzeitig das Feld h6.

Das "Arabische Matt": ein (etwas schwierigeres) Beispiel (Weiß am Zug)



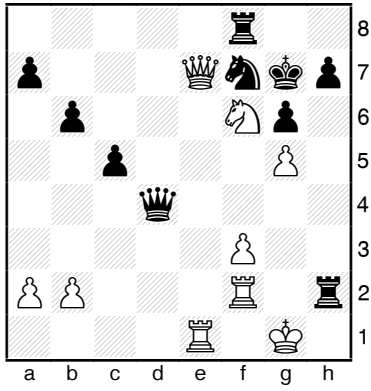
Nach **1.♖c1!** hat Schwarz ein Problem: Antwortet er **1...♔e2**, folgt **2.♖c8+ ♕e7** **3.♖e8+** und der Turm speißt König und Läufer auf.

Nach (beispielsweise) der Verteidigung **1...♔a6** aber spielt Weiß **2.♖e1!** (Schwarz am Zug)



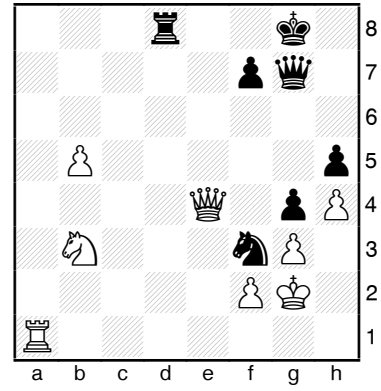
Das Mattnetz ist fertig. Schwarz hat keine Verteidigung mehr gegen die Drohung **3.♖e8+ ♕g7** **4.♖g8#**.

Aufgabe 1 Weiß am Zug



Wie kann Weiß mattsetzen?

Aufgabe 2 Schwarz am Zug



Wie kann Schwarz seinem Turm den Weg auf die weiße Grundreihe freimachen und wie sieht dann die Mattdrohung aus?