

















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:

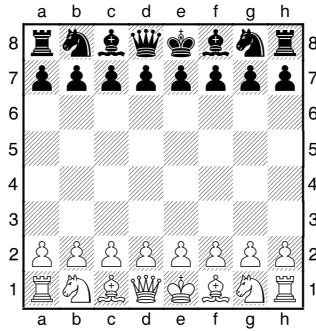
Zugnummer / weißer Zug / schwarzer Zug

zum Beispiel (Partieanfang):

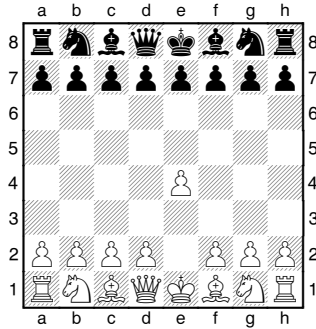
gedruckt	geschrieben	Erklärung
1.e4 e5	1.e4 e5	1.Zug/weißer Bauer geht nach e4/schwarzer Bauer geht nach e5
2.♞c4 Sc6	2.Lc4 Sc6	2.Zug/weißer Läufer geht nach c4/schwarzer Springer geht nach c6
3.♚h5 ♞f6	3.Dh5 Sf6	3.Zug/weiße Dame geht nach h5/schwarzer Springer geht nach f6
4.♚xf7#	4.Dxf7#	4.Zug/weiße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

Das eben aufgeschriebene Beispiel zum Nachvollziehen mit Bildern:

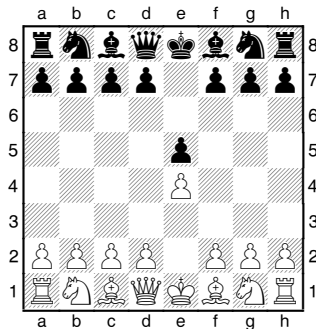
Die Grundstellung:



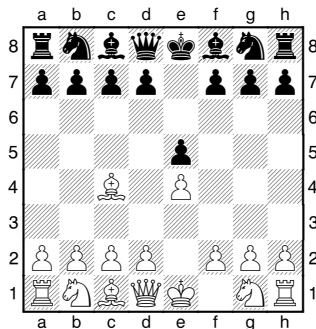
1.e4 Der weiße Bauer geht nach e4 und es sieht nach dem Zug so aus:



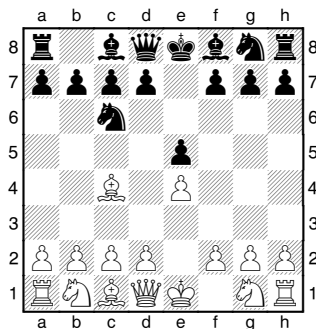
1...e5 Der schwarze Bauer geht nach e4 und es sieht nach dem Zug so aus:



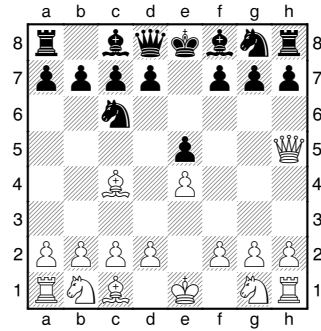
2.Lc4 Der weiße Läufer geht nach c4 und es sieht nach dem Zug so aus:



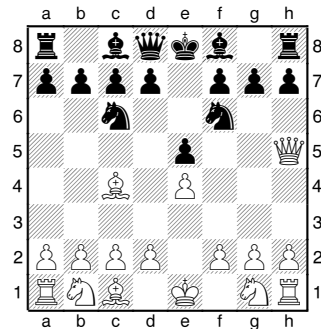
2...Sc6 Der schwarze Springer geht nach c6 und es sieht nach dem Zug so aus:



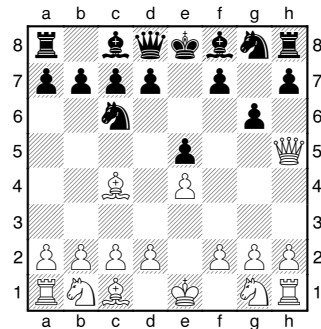
3.Dh5 Der weiße Dame geht nach h5 und es sieht nach dem Zug so aus:



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

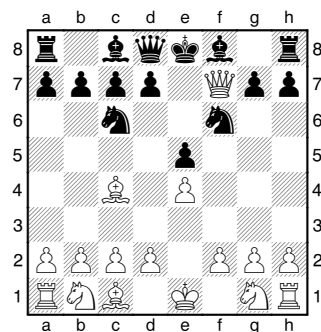


Das war natürlich ein Riesenfehler. Unbedingt erforderlich war **3...g6** Der schwarze Bauer geht nach g6 und es sähe nach diesem Zug so aus:



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:

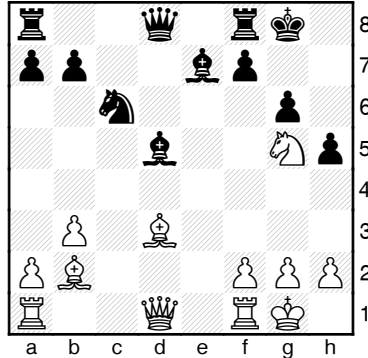


Blackburne's Matt

oder: so würde ein Pirat matt setzen

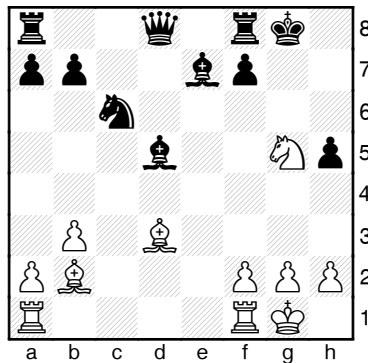
Die beiden ♖ arbeiten zusammen, um ein Matt zu geben, das nach dem englischen Spieler Joseph Blackburne (1841 – 1924) benannt ist. Der Titel hört sich ähnlich einem Piratennamen an und die Kombination ist vernichtend. Das grundlegende Muster enthält einen ♘ auf g5 und die beiden übermächtigen ♖ auf den Diagonalen a1-h8 und b1-h7. Normalerweise wird der schwarze ♔ nach einem Linien öffnenden Opfer auf dem Feld g8 durch ♖h7 matt gesetzt.

Seltener kommt es vor, dass der weißfeldrige ♖ auf der Schräge a2-g8 steht und der schwarze ♔ auf h8 matt gesetzt wird.



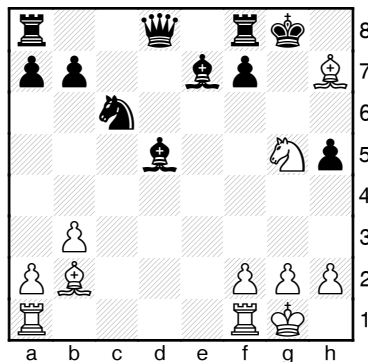
Weiß am Zug

Beachte, wie die weißen ♖ (auf b2 und d3) in die schwarze Königsstellung hineinragen! Weiß opfert die Dame mit **1. ♖xh5 gxh5**

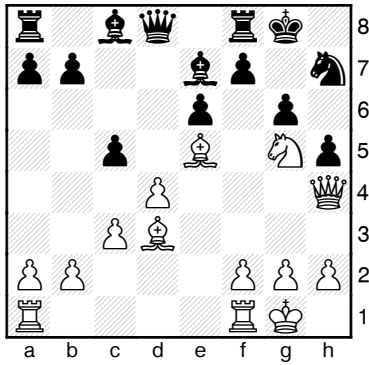


Weiß am Zug

Nachdem nun die zum schwarzen ♔ führende Diagonale geöffnet ist, spielt Weiß **2. ♖h7#**. Der ♖ wird vom weißen ♘ auf g5 gedeckt:

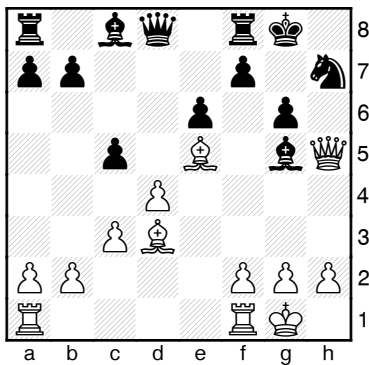


Blackburne's Matt - ein Beispiel:



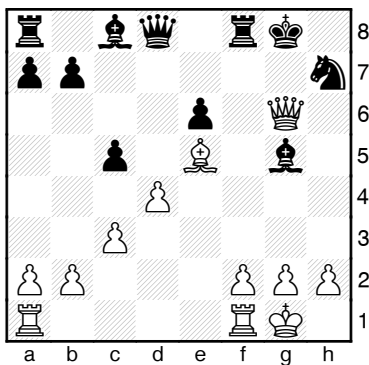
Weiß am Zug

Nach **1. ♖xh5** kann Schwarz hier die auf den ersten Blick Hoffnung verheißende Verteidigung **1... ♗xg5** versuchen.

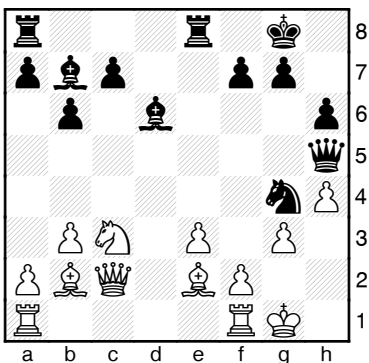


Weiß am Zug

Weiß verfügt jedoch über die Fortsetzung **2. ♗xg6** mit Gewinn: Auf **2... ♕xg6** ist **3. ♖xg6#** matt:

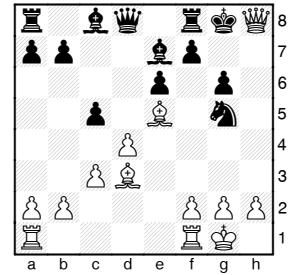


Aufgabe 1: Schwarz am Zug

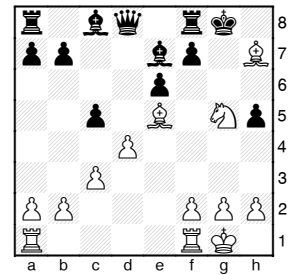


Blackburne's Matt zu finden ist hier bestimmt nicht schwer. Überlege Dir aber auch, wie Du matt setzt, wenn Dein Damenopfer nicht angenommen wird!

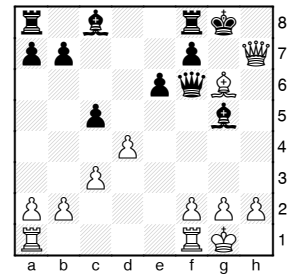
Schwarz sollte im 1. Zug nicht **1... ♘g5** spielen wegen **2. ♖h8#**:



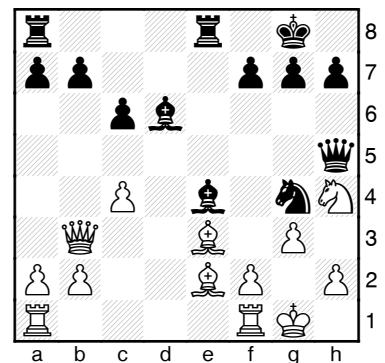
und auch nicht **1... gxh5** wegen **2. ♗xh7#**:



Andere 2.Züge für Schwarz scheitern auch: z.B. **2... ♗f6** **3. ♗xf6 ♖xf6** **4. ♖h7#**:



Aufgabe 2: Schwarz am Zug



Matt oder Figurengewinn mit der Grundidee „Blackburnes Matt“ (geht Weiß nicht in das Matt, verliert er eine Figur)!