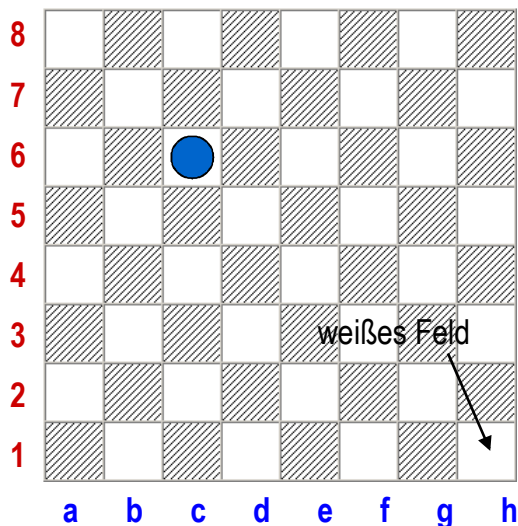




Das Brett

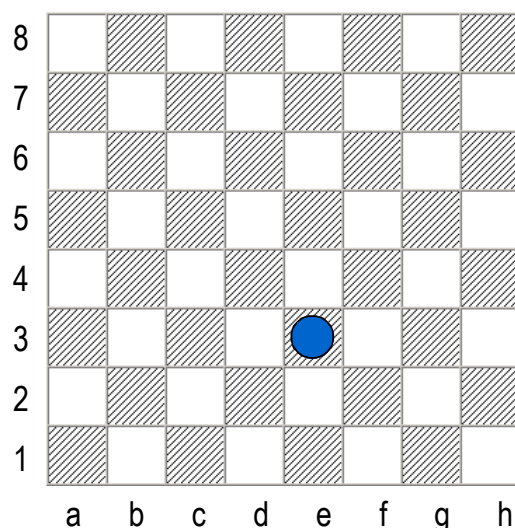
Das Brett besteht aus 64 Feldern. Die Felder liegen auf **8 Linien**, die mit den Buchstaben von **a bis h** bezeichnet werden. Die **Reihen** werden hingegen mit den Zahlen von **1 bis 8** beschriftet. *Diagramm 1* zeigt ein Bild des leeren Schachbretts mit der zugehörigen Beschriftung. Bei Turnierbrettern stehen die Zahlen und Buchstaben immer neben den Feldern, aber bei Hobbybrettern werden sie auch oft weggelassen. In Schachbüchern werden Diagramme verwendet, um Stellungen bildlich darzustellen. Das folgende Diagramm zeigt das leere Schachbrett ohne Figuren.



Mit Hilfe der Zahlen und Buchstaben lässt sich jedes Feld eindeutig benennen. Der Name des Feldes besteht aus dem Buchstaben der zugehörigen Linie und der Zahl der zugehörigen Reihe. Das im Diagramm markierte Feld heißt also **c6**.

Wenn Buchstaben und Zahlen auf dem Brett fehlen, gibt es eine Regel, wie das Brett aufgestellt wird: Rechts vor dem Spieler (das Feld h1) ist immer ein weißes Feld!

Jetzt sind Sie dran! Wie heißt das markierte Feld im zweiten Diagramm?





Schach — Die Spielregeln

Wenn Sie als Antwort „e3“ getippt haben, liegen Sie goldrichtig. Wenn nicht, schauen Sie sich das erste Diagramm noch einmal an. Der Name eines Feldes besteht aus dem Buchstaben der Linie und der Zahl der Reihe, auf der das Feld liegt.

Die Figuren

Die eigentlichen Akteure auf dem Schachbrett sind die Figuren. Jede Figur hat ihre ganz eigene Zugweise und damit auch ihre bestimmten Stärken und Schwächen. In den Diagrammen werden sie so dargestellt:



König



Dame



Läufer



Springer

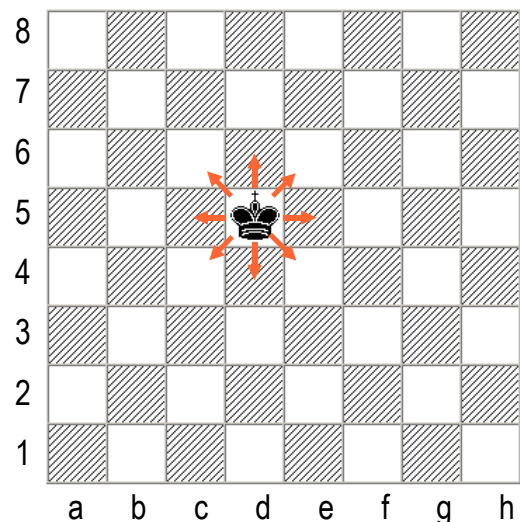


Bauer

Der König

Der König ist die wichtigste Figur auf dem Brett. Wer den gegnerischen König gefangen nimmt, hat nämlich gewonnen. Deshalb versteckt sich der König zunächst hinter den anderen Figuren und traut sich erst im Endspiel heraus, wenn nur noch wenige Figuren auf dem Brett übrig geblieben sind.

Der König kann in jede Richtung genau ein Feld weit ziehen. Wie im Diagramm gezeigt, hat er damit in der Mitte des Brettes 8 Felder zur Auswahl. Steht der König in der Ecke, bleiben ihm nur noch 3 mögliche Felder, auf die er ziehen kann.

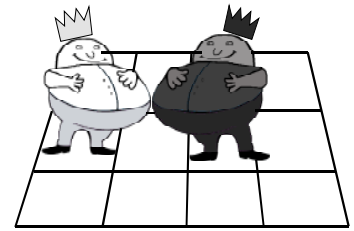


Als einzige Figuren dürfen die Könige beim Schach nicht geschlagen werden. Sie dürfen noch nicht einmal ein Feld betreten, wo sie geschlagen werden können. Deshalb dürfen die beiden Könige auch nie auf benachbarten Feldern stehen. Sowie nämlich ein König das Feld neben dem anderen König betreten würde, könnte er im nächsten Zug vom anderen König geschlagen werden – eine verbotene Situation.

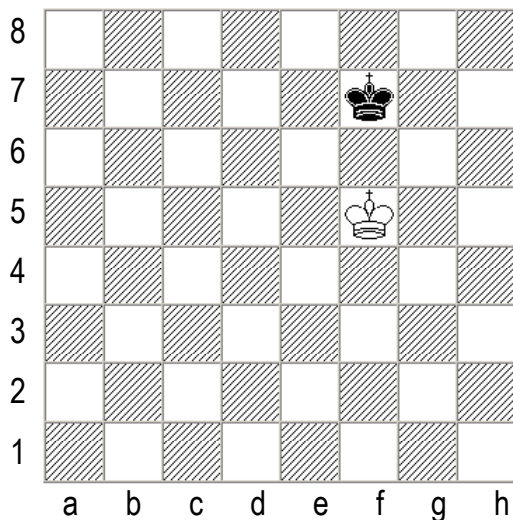


Schach — Die Spielregeln

Die Könige dürfen nicht auf ein Feld ziehen, auf dem sie geschlagen werden können. Zwei Könige sind zu dick, um auf benachbarten Feldern zu stehen.



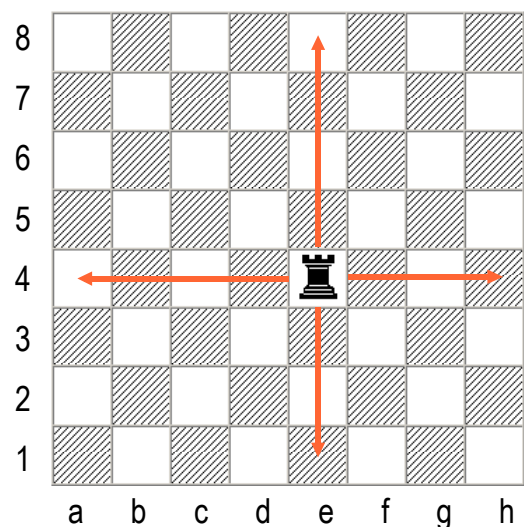
Um die Zugweise der Könige zu üben, gibt es ein Spiel, das schon einen Eindruck von den taktischen Feinheiten im Endspiel vermittelt. Der weiße König wird auf das Feld e1 gestellt, der schwarze auf das Feld e8. Jetzt ziehen die beiden Könige abwechselnd und versuchen jeweils, auf die andere Seite zu gelangen. Wer zuerst auf die andere Seite kommt, hat gewonnen. Wer gewinnt?



Bei diesem Spiel kommt es oft zu einer Gegenüberstellung der Könige mit einem Feld Zwischenraum. Wenn Weiß im nebenstehenden Diagramm am Zug ist, kommt er nicht am schwarzen König vorbei. Geht der weiße König zur Seite, so zieht der schwarze König zur gleichen Seite und versperrt dem weißen König den Weg vorwärts. Diese Gegenüberstellung der Könige heißt auch Opposition. Sie taucht später bei der Behandlung von Bauernendspielen wieder auf.

Der Turm

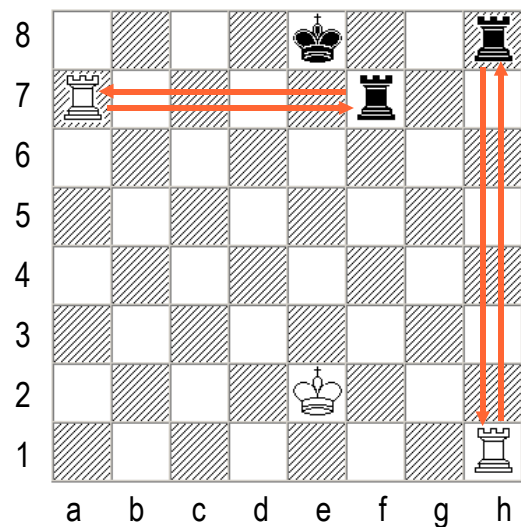
Die Türme ziehen gerade - vorwärts, rückwärts, nach rechts und nach links. Auf den Linien und Reihen können sie soweit ziehen, wie der Weg frei ist. Ein Turm in der Mitte des leeren Bretts hat also 14 mögliche Züge zur Auswahl. Wieviele mögliche Züge hat ein Turm in der Ecke?





Schach — Die Spielregeln

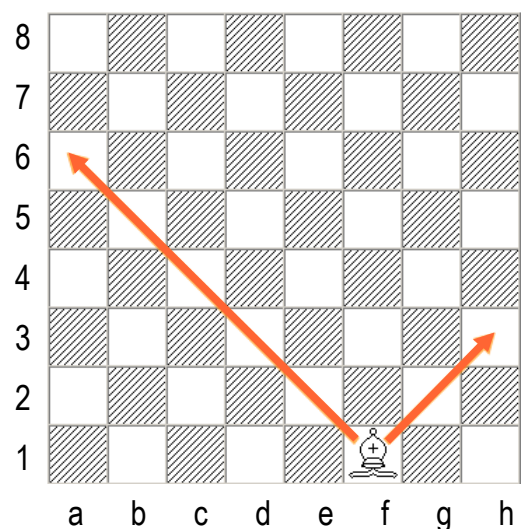
Richtig, der Turm hat auf dem leeren Brett von **jedem** Feld aus 14 mögliche Züge, auch von einem Eckfeld aus. Wenn dem Turm eine eigene Figur im Weg steht, darf er sie nicht überspringen und kann nur auf die freien Felder bis zum Hindernis ziehen. Steht dem Turm aber eine gegnerische Figur im Weg, so kann er diese schlagen. Dazu zieht er auf das Feld der gegnerischen Figur und nimmt diese vom Brett. Die geschlagene Figur spielt ab jetzt nicht mehr mit. Eigene Figuren dürfen aber nicht geschlagen werden! Das Diagramm zeigt die Schlagmöglichkeiten der Türme.



Der Läufer

Die Läufer ziehen schräg entlang der sogenannten **Diagonalen**. Wie auch die Türme dürfen sie nicht über Figuren springen und können gegnerische Figuren schlagen. Ein Läufer auf einem der vier Zentrumsfelder hat 13 Felder zur Wahl. Am Rand und in der Ecke ist der Läufer viel weniger beweglich, von hier aus stehen ihm nur 7 Felder zur Verfügung.

Die Zugweise der Läufer hat eine Besonderheit zur Folge: Ein Läufer kann nur auf den Feldern einer Farbe ziehen. Steht der Läufer auf einem weißen Feld, kann er auch nur auf weiße Felder ziehen. Diese Farbe ändert sich während der gesamten Schachpartie nicht. Die schwarzen Felder kann dieser Läufer nie betreten – eine charakteristische Schwäche des Läufers. Zu Beginn des Spiels hat deshalb jeder Spieler zwei Läufer, von denen einer auf den schwarzen Feldern und einer auf weißen Feldern unterwegs ist.

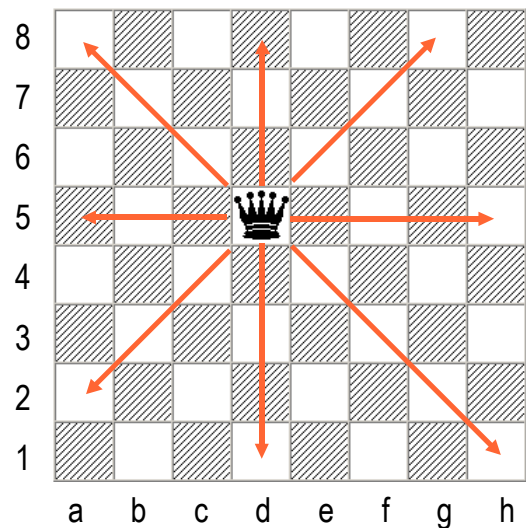




Die Dame

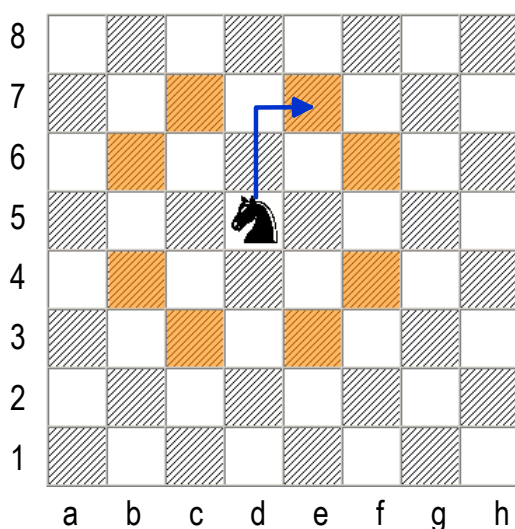
Die Dame ist die stärkste Figur auf dem Schachbrett, denn sie kann sowohl gerade wie die Türme als auch schräg wie die Läufer ziehen. Damit ist sie ungeheuer beweglich. Von einem Zentrumsfeld aus kann sie 27 Felder betreten, soviel wie keine andere Figur.

Wenn sich die Dame dem gegnerischen König nähern kann, ist die Partie oft schnell entschieden. Auch wenn auf dem Feld nur noch wenige Figuren übrig sind und die Dame viel Freiraum hat, kann sie ihre Stärke besonders gut ausspielen. Mit Doppelangriffen auf mehrere gegnerische Figuren gleichzeitig kann sie die Partie schnell entscheiden.



Der Springer

Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren hinweg springen kann. Seine Gangart ist aber etwas ungewöhnlich: Zwei Felder geradeaus in eine beliebige Richtung, von dort aus ein Feld zur Seite. Das Diagramm zeigt diese Zugweise. Ein Springer in der Brettmitte hat 8 Felder zur Auswahl, die ein typisches Springerrad auf das Brett malen.

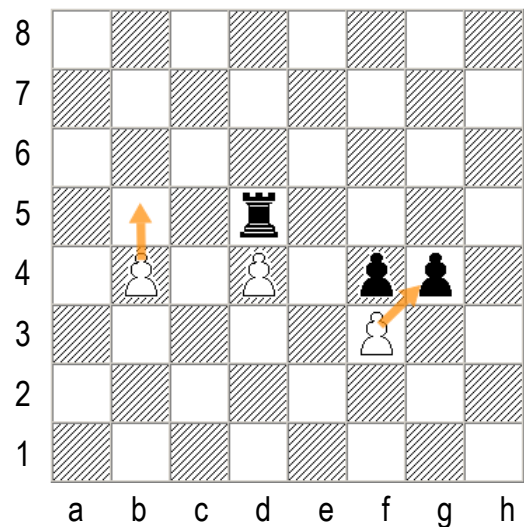


Der Springer wechselt bei jedem Zug die Farbe des Feldes. Steht er auf einem schwarzen Feld, so kann er nur auf weiße Felder ziehen. Anders als der Läufer kann er deshalb alle Felder auf dem Schachbrett erreichen. Wenn das Brett noch recht voll ist, kann sich der wendige Springer leichter bewegen als der Läufer. Dafür ist er wesentlich langsamer als der Läufer. Je nachdem, was gerade wichtiger ist – Schnelligkeit oder Wendigkeit – ist der Läufer oder der Springer stärker. Im Mittel sind sie gleich stark.

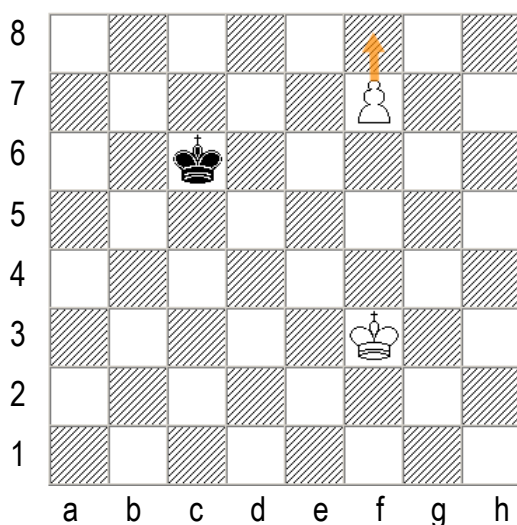


Der Bauer

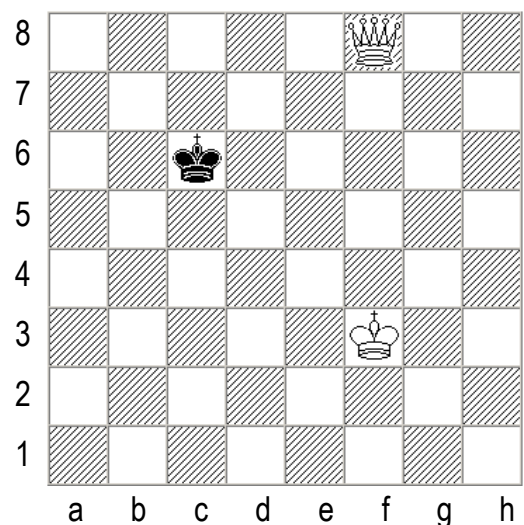
Der Bauer ist die schwächste Figur auf dem Schachbrett, dafür gibt es davon die meisten. Der Bauer kann nur vorwärts ziehen und das auch immer nur ein Feld. Nur beim ersten Zug des Bauern, wenn er noch auf der zweiten Reihe steht, darf er einmal einen Doppelschritt machen und zwei Felder vorziehen. Während bei den anderen Figuren Schlagweise und Zugweise gleich sind, unterscheiden sie sich beim Bauern. Er zieht gerade vorwärts, kann aber nur schräg vorwärts schlagen. Zwei gegnerische Bauern, die genau voreinander stehen, blockieren sich gegenseitig. Das Diagramm zeigt die weißen Zug- und Schlagmöglichkeiten.



Seine Stärke hat der Bauer im Endspiel, wenn seine Bewegung nur noch von wenigen Figuren gehemmt wird. Wenn der Bauer nämlich die letzte gegenüber liegende Reihe erreicht hat, darf und muss er sich in eine andere Figur (mit Ausnahme eines zweiten Königs) verwandeln. In den meisten Fällen verwandelt er sich in eine neue Dame, obwohl es manchmal auch besser ist, sich in einen Springer oder Turm zu verwandeln. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich auf dem Brett noch die alte Dame befindet oder nicht. Durch die Bauernverwandlung kann also eine zweite oder sogar eine dritte Dame auf das Brett kommen.



Der weiße Bauer erreicht die 8. Reihe und ...



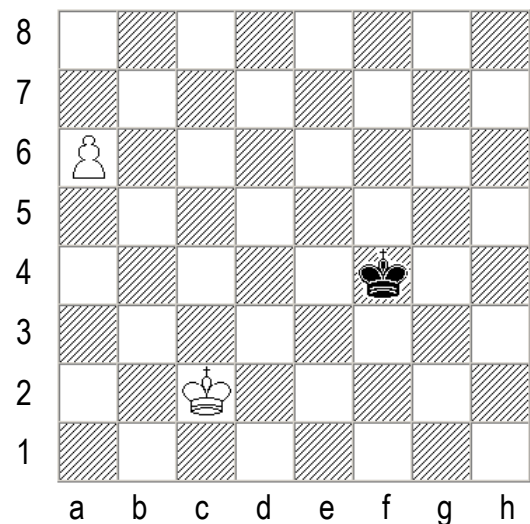
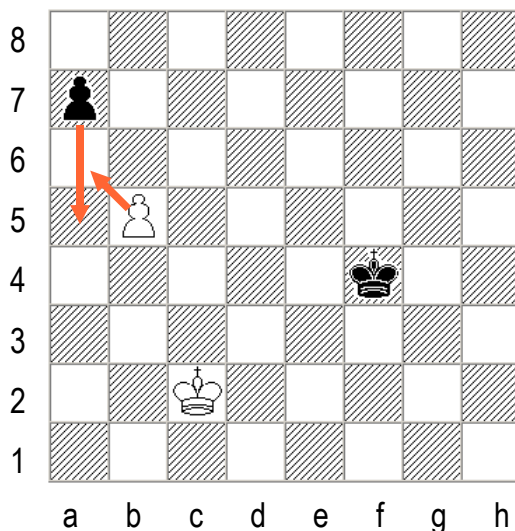
... verwandelt sich in eine andere Figur.



Schach — Die Spielregeln

Eine Ausnahme gibt es, die der Vollständigkeit halber gleich erwähnt werden soll. Wenn ein Bauer von der Grundreihe einen Doppelschritt ausführt und dann neben einem gegnerischen Bauern steht, so darf der den vorgerückten Bauern so schlagen, als ob er nur einen Schritt vorgezogen wäre. Dieses Schlagen nennt man „en passant“ oder „Schlagen im Vorbeigehen“. Es ist nur als sofortige Antwort auf einen Doppelschritt möglich. Einen Zug später ist En-Passant-Schlagen nicht mehr erlaubt.

Im Diagramm links zieht der schwarze Bauer einen Doppelschritt nach vorn und steht dann auf a5. Normalerweise könnte der weiße Bauer nicht schlagen, aber dank En-Passant darf der weiße Bauer den schwarzen schlagen und steht dann auf a6. Das rechte Diagramm zeigt die Stellung nach dem Schlagen des weißen Bauerns.



Der schwarze Bauer macht einen Doppelschritt neben den weißen Bauern, der aber trotzdem so schlagen kann, als ob der schwarze Bauer nur ein Feld vorgerückt wäre.

Die Zugweise des Bauern noch einmal in Kurzform:

- Die Bauern ziehen ein Feld geradeaus vorwärts. Sie dürfen niemals rückwärts ziehen
- Beim ersten Schritt dürfen sie zwei Felder vorwärts rücken.
- Die Bauern schlagen schräg vorwärts.
- Wenn ein Bauer die letzte Reihe erreicht, verwandelt er sich in eine andere Figur.
- Nach einem Doppelschritt darf ein gegnerischer Bauer so „en passant“ schlagen, als ob der erste Bauer nur ein Feld vorgegangen wäre.

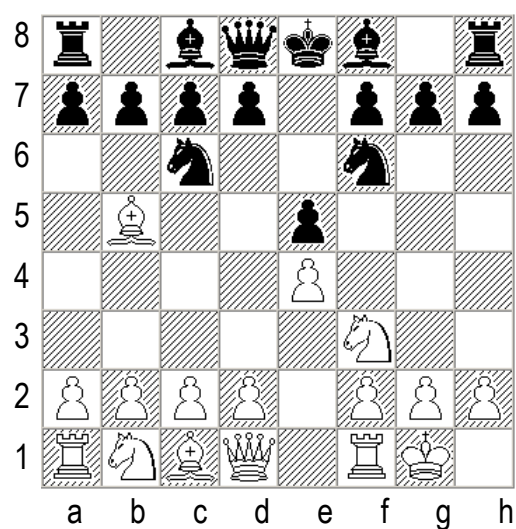
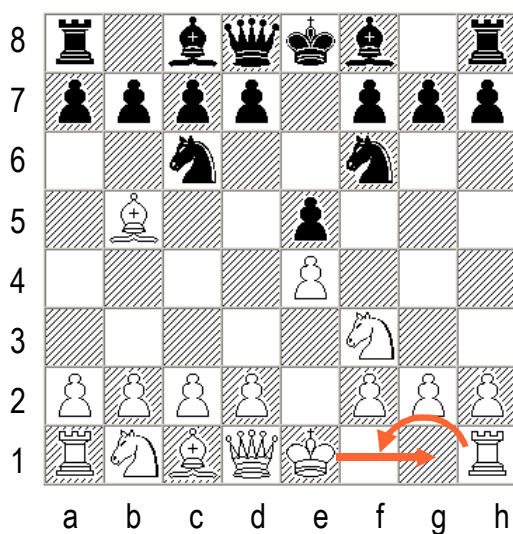




Die Rochade

Der letzte besondere Zug ist die Rochade. Dabei darf der König **zwei Felder zur Seite** gehen und im gleichen Zug der Turm über den König springen. Der Vorteil der Rochade ist, dass der König schneller in eine sichere Ecke fliehen kann und der Turm schneller auf offene Linien gelangt, von denen aus er ins Spiel eingreifen kann.

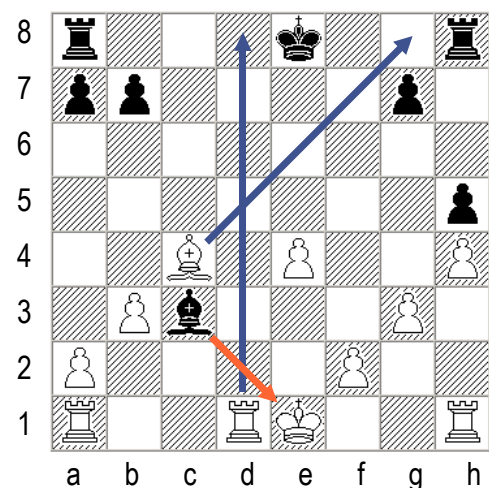
Im Diagramm ist die Zugweise von König und Turm erläutert. Geht der König auf die g-Linie, so spricht man von der kurzen Rochade. Geht er auf die c-Linie, so heißt der Zug lange Rochade.



Links Stellung vor der Rochade, rechts Stellung nach ausgeführter kurzer Rochade

Die Rochade darf aber nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden. Erstens dürfen König und Turm noch nicht gezogen haben. Zweitens darf keine Figur zwischen König und Turm stehen. Und drittens darf der König vor der Rochade nicht vom Schlagen bedroht sein („im Schach stehen“), er darf nicht auf ein Feld ziehen, wo er geschlagen werden kann und er darf auch unterwegs nicht im Schach stehen. Das Feld, das der König bei der Rochade überquert, darf also auch nicht vom Gegner bedroht sein.

Im Diagramm ist weiße König vom Schlagen des schwarzen Läufers c3 bedroht, er steht im Schach und darf deshalb nicht rochieren. Der schwarze König darf nicht die kurze Rochade machen, weil er auf g8 vom weißen Läufer bedroht ist. Die lange Rochade darf er nicht machen, weil er unterwegs vom weißen Turm bedroht würde.

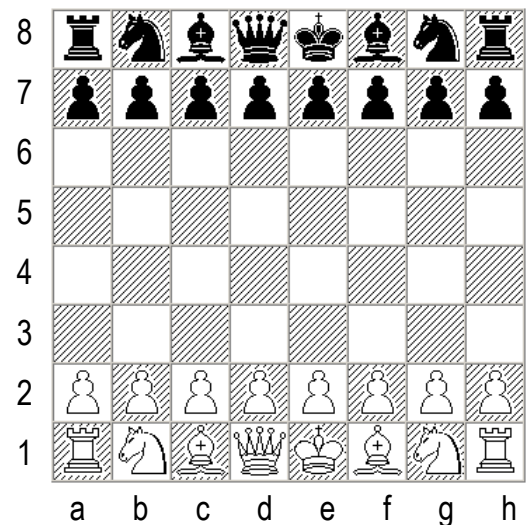




Die Aufstellung

Zu Spielbeginn haben die Figuren die im Diagramm gezeigten Positionen. Die Türme stehen in den Ecken, daneben die Springer, dann kommen die Läufer und schließlich folgen Dame und König in der Mitte. Um sich diese Aufstellung zu merken, helfen zwei Regeln:

1. Weiße Dame – weißes Feld, schwarze Dame – schwarzes Feld
2. Weiße Figuren auf der ersten und schwarze Figuren auf der achten Reihe

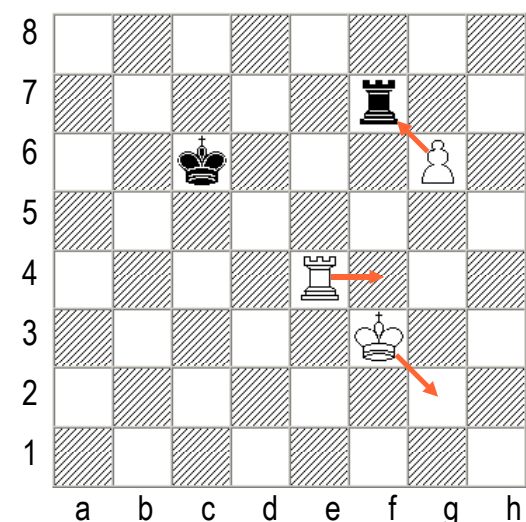


Schach

Das Ziel des Spiels ist die Gefangennahme des gegnerischen Königs. Gefangennahme bedeutet, dass der gegnerische König vom Schlagen bedroht ist und nicht mehr ausweichen kann. Wenn ein Zug droht, den König zu schlagen, so steht der König im „Schach“ und muss dieser Drohung ausweichen. Dazu hat er drei Möglichkeiten:

1. Er kann auf ein anderes Feld ziehen, wo er nicht mehr bedroht ist.
2. Er kann eine Figur zwischen sich und die schachbietende Figur stellen.
3. Er kann die schachbietende Figur schlagen.

Das Diagramm zeigt alle drei Möglichkeiten. Der weiße König steht im Schach. Er kann mit dem König z. B. nach g2 ausweichen, er kann seinen eigenen Turm nach f4 dazwischen ziehen oder er kann mit dem Bauern den Turm schlagen.



Steht der König im Schach, so **muss** er eine dieser drei Möglichkeiten wählen. Es ist nicht zulässig, den König im Schach stehen zu lassen. Ein Schachgebot darf auch nicht mit einem eigenen Schachgebot beantwortet werden. Das Argument „Wenn Du meinen König schlägst, dann schlage ich deinen“ zählt nicht, denn wenn ein König geschlagen werden dürfte, so wäre die Partie sofort zuende.

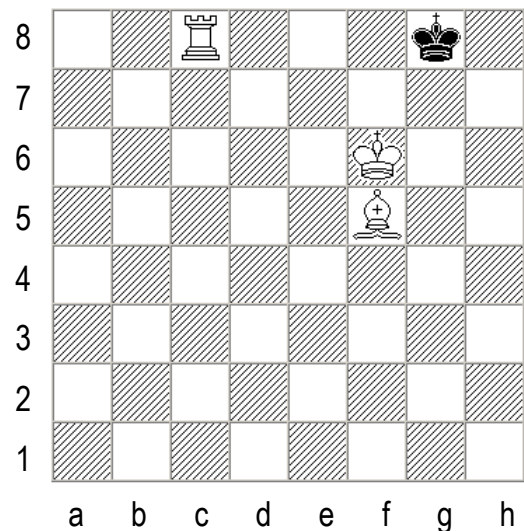


Übrigens kann man nicht immer bei einem Schachgebot eine Figur vor den König stellen. Gegen ein Springerschach gibt es diese Verteidigungsmöglichkeit nicht!

Matt

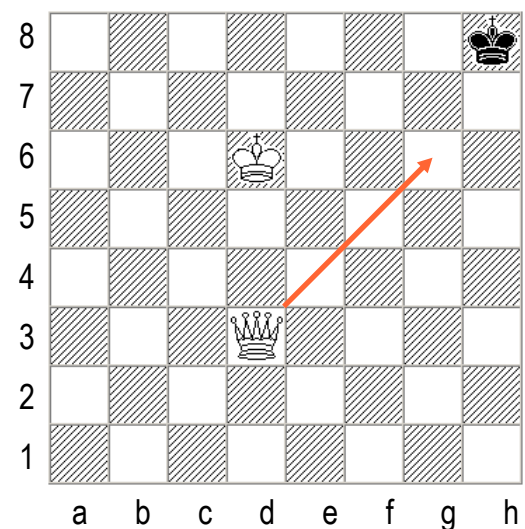
Wenn der König im Schach steht und es keinen Ausweg aus dem Schach mehr gibt, ist der König **matt** und das Spiel ist zuende.

Im Diagramm bietet der weiße Turm Schach. Der schwarze König kann aber nicht ausweichen, weil er auf den Feldern f7 und g7 dem weißen König zu nahe kommt und auf h7 im Schach des Läufers stehen würde. Es gibt auch keine Figur, die sich schützend zwischen den Turm und den schwarzen König stellen könnte. Der schwarze König ist also matt und Weiß hat die Partie gewonnen.



Patt

Was ist, wenn eine Seite keinen Zug mehr machen kann? Das ist dann der Fall, wenn der **König nicht im Schach** steht und auch kein Feld mehr betreten kann, auf dem er nicht im Schach steht und auch die anderen Figuren keine Zugmöglichkeiten mehr haben. In diesem Fall endet die Partie remis, also unentschieden. Das Patt ist oft die letzte Rettung im Endspiel, wenn nicht mehr viele Figuren auf dem Brett sind. Im Diagramm sperrt Weiß mit einem Damenzug den schwarzen König in der Ecke ein, um ihn dort matt zu setzen. Dabei hat er aber übersehen, dass Schwarz danach Patt ist und die Partie unentschieden endet.





Der Spielablauf

Die offiziellen Regelwerke sind recht umfangreich, aber ein großer Teil davon beschäftigt sich mit dem Ablauf von Turnieren, den Aufgaben der Schiedsrichter usw. Dieser Teil der Regeln ist für den Anfänger uninteressant. Zum Spielen reichen schon wenige Regeln aus.

Beim Schach fängt immer der Spieler mit den weißen Steinen an. Dann wird abwechselnd gezogen, bis die Partie durch Gewinn oder Remis endet. Auch unter Freunden sollte man sich angewöhnen, sich seinen Zug erst zu überlegen, bevor man ihn ausführt. Die Regel „berührt – geführt“ bedeutet, dass man eine Figur, die man angefasst hat, auch ziehen muss. Solange man die Figur noch nicht losgelassen hat, kann man sich noch entscheiden, wohin man die Figur zieht. Der Zug ist abgeschlossen, wenn man die Figur gezogen und losgelassen hat. Dann darf man den Zug nicht mehr zurücknehmen und der Gegner ist am Zug.

Spielende

Die Partie endet entweder mit dem Gewinn eines Spielers oder mit Remis. Dabei hat ein Spieler **gewonnen**, wenn

1. er den gegnerischen König matt gesetzt hat,
2. oder wenn der Gegner aufgegeben hat.

Im allgemeinen ist es üblich, eine Partie aufzugeben, wenn man klar auf Verlust steht. Das Weiterspielen kostet nur Zeit, in der man z. B. eine neue Partie spielen könnte. Es gibt aber auch viele Spieler, die nach dem Motto „Durch Aufgeben hat noch niemand gewonnen!“ bis zum Matt weiterspielen.

Eine Schachpartie ist unentschieden oder **remis** in den folgenden fünf Fällen:

1. **Patt**: Ein Spieler kann keine Figur mehr ziehen.
2. **Stellungswiederholung**: Auf dem Brett ist durch Zugwiederholung dreimal die gleiche Stellung entstanden. Dann kann der Spieler, der am Zug ist, Remis beanspruchen.
3. **Zu wenig Material**: Kein Spieler kann mit den auf dem Brett verbliebenen Figuren mattsetzen (z. B. wenn nur noch Könige und ein Springer auf dem Brett übrig sind).
4. **50-Züge-Regel**: Ein Spieler weist nach, dass beide Seiten 50 Züge lang keinen Bauern gezogen und keine Figur geschlagen haben.
5. **Vereinbarung**: Die Spieler einigen sich auf Remis.



Schach — Die Spielregeln

Es lohnt sich, einige der Punkte genauer zu betrachten. So muss bei der **Stellungswiederholung** EXAKT die gleiche Stellung auf dem Brett sein und es müssen auch die gleichen Züge möglich sein. Das heißt, dass die Stellungen nur gleich sind, wenn auch die gleichen Möglichkeiten vorhanden sind, zu rochieren oder En-Passant zu schlagen.

Das Remis durch Stellungswiederholung muss übrigens nicht durch direkt aufeinander folgende dreimalige Zugwiederholung zustande kommen. Es können beliebig viele Züge zwischen den wiederholten Stellungen liegen. Das Remis durch Stellungswiederholung muss ein Spieler sofort beanspruchen. Einen Zug später ist das nicht mehr möglich.

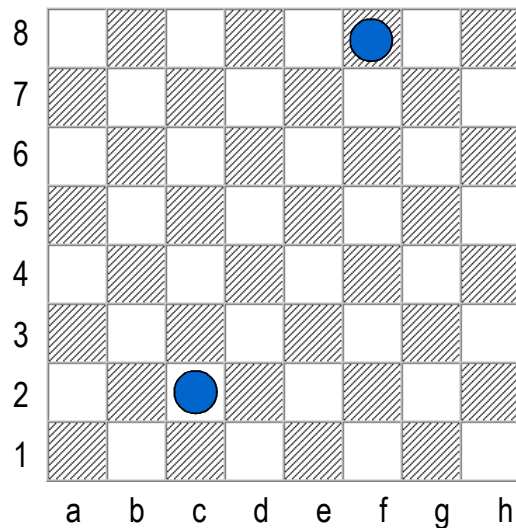
Die **50-Züge-Regel** muss ebenfalls sofort reklamiert werden. Sonst muss die Partie weitergespielt werden, wenn z. B. im 51. Zug eine Figur geschlagen wird. Die 50-Züge-Regel kann natürlich nur nachgewiesen werden, wenn die Spieler die Partie mitgeschrieben haben.

Zu wenig Material gibt es immer dann, wenn auf dem Brett nur noch die Könige und eine Leichtfigur (Springer oder Läufer) verblieben sind. Die Stellung ist remis, denn mit diesen Figuren ist kein Matt möglich.

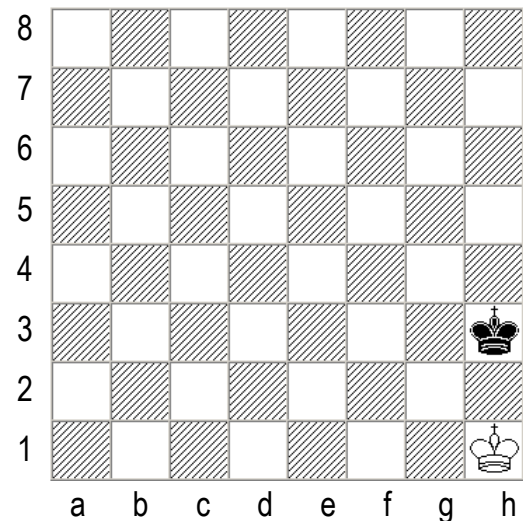


Aufgaben

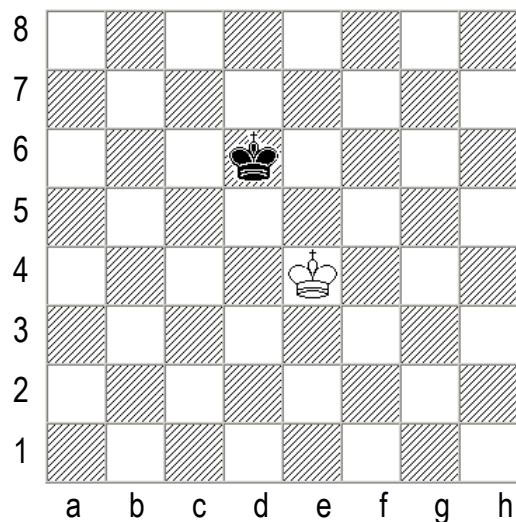
Anhand der folgenden Übungen können Sie Ihr Schachwissen wiederholen. Die Lösungen folgen im Anhang zu den Aufgaben.



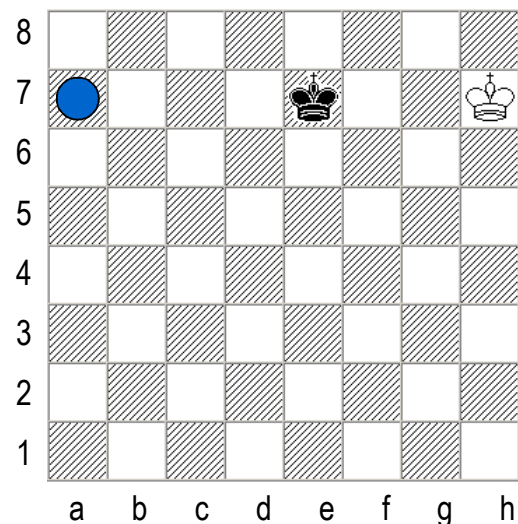
Aufgabe 1: Wie heißen die beiden markierten Felder?



Aufgabe 2: Auf welche Felder darf der weiße König ziehen?



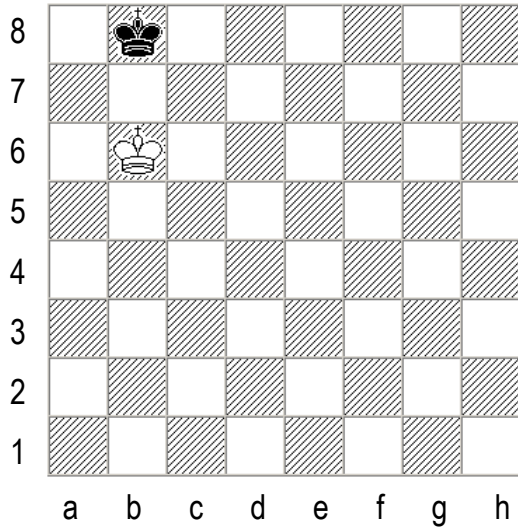
Aufgabe 3: Auf welche Felder darf der weiße König ziehen?



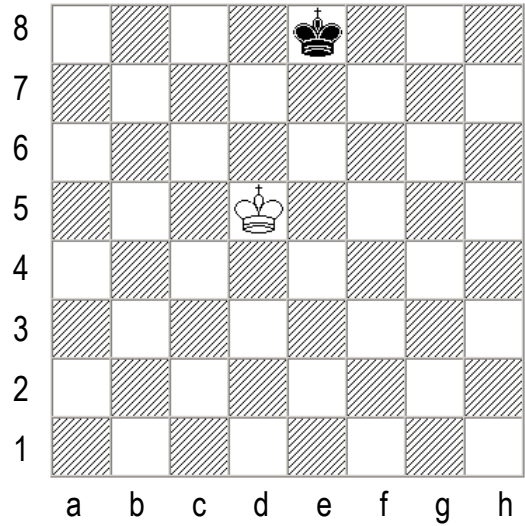
Aufgabe 4: Wieviele Züge braucht der weiße König nach a7, wenn der schwarze König auf e7 stehen bleibt? Wieviele Züge sind es, wenn der schwarze König nach h1 versetzt wird?



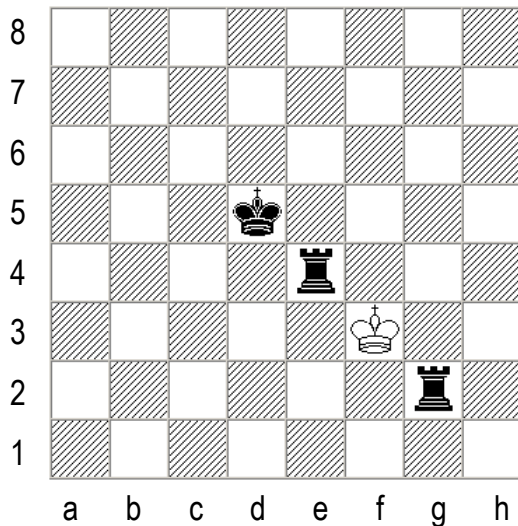
Schach — Die Spielregeln



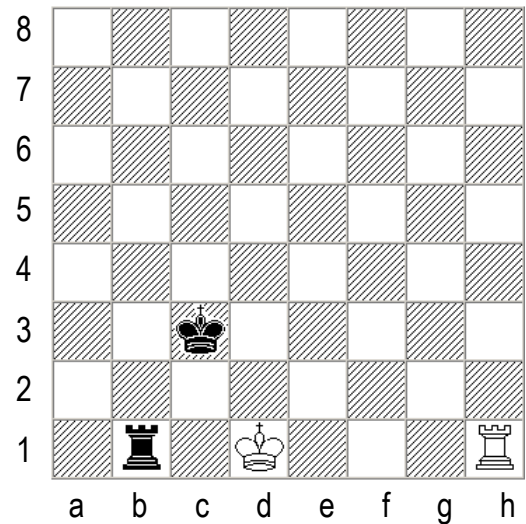
Aufgabe 5: Weiß am Zug soll mit dem König auf die 8. Reihe vordringen. Kann Schwarz das verhindern? Ändert sich das Ergebnis, wenn Schwarz am Zug ist?



Aufgabe 6: Was muss Schwarz ziehen, damit der weiße König nicht auf die 8. Reihe vorrücken kann?



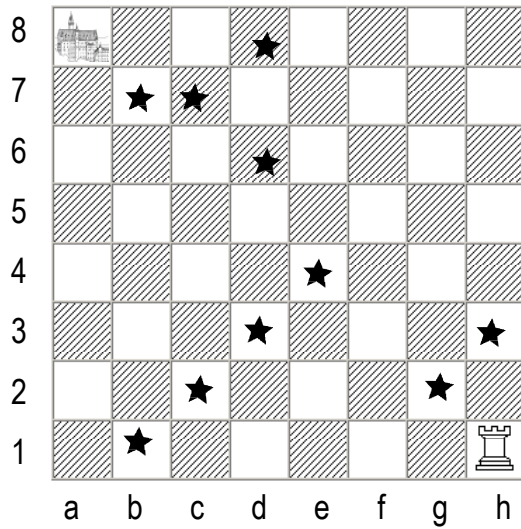
Aufgabe 7: Welchen Zug darf Weiß machen?



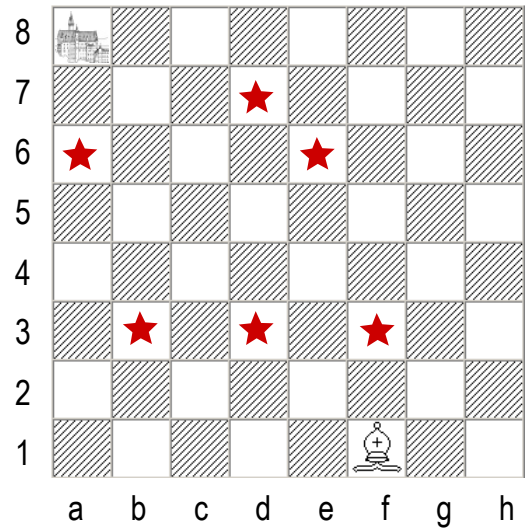
Aufgabe 8: Darf der weiße Turm den schwarzen schlagen?



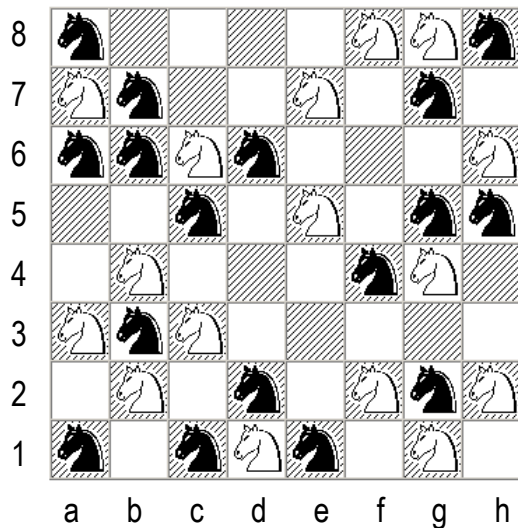
Schach — Die Spielregeln



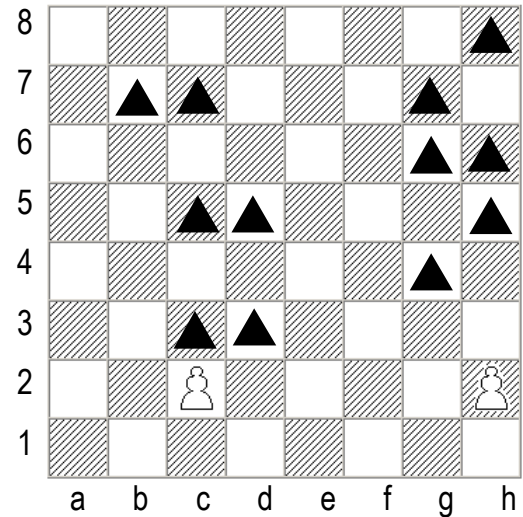
Aufgabe 9: Wie kommt der Turm zum Schloss, ohne die mit den Sternen markierten Felder zu betreten oder zu überschreiten?



Aufgabe 10: Wie kommt der Läufer zum Schloss, ohne die Sternfelder zu betreten?



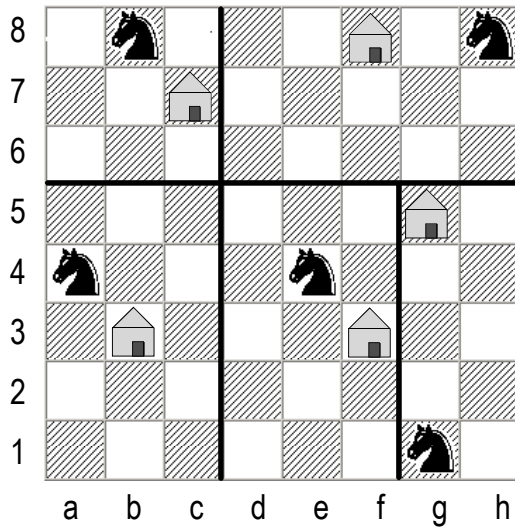
Aufgabe 11: Welcher schwarze Springer kann einen weißen Springer schlagen?



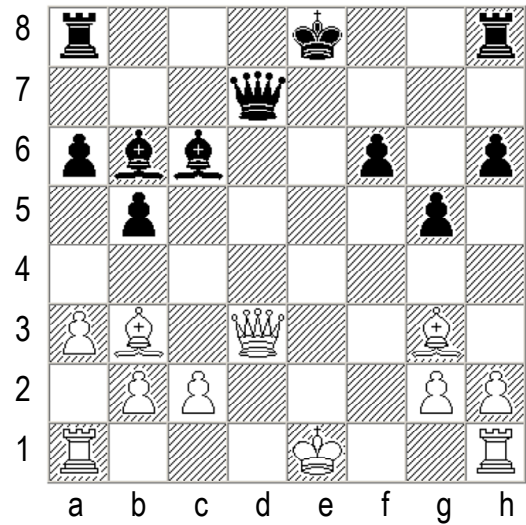
Aufgabe 12: Wie kommen die Bauern auf die 8. Reihe? Die Dreiecke dürfen schräg geschlagen werden



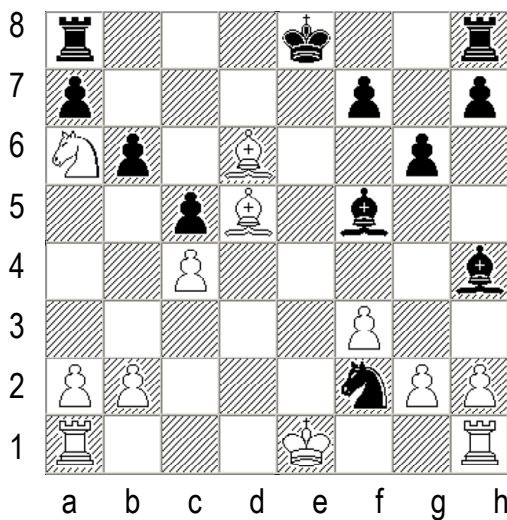
Schach — Die Spielregeln



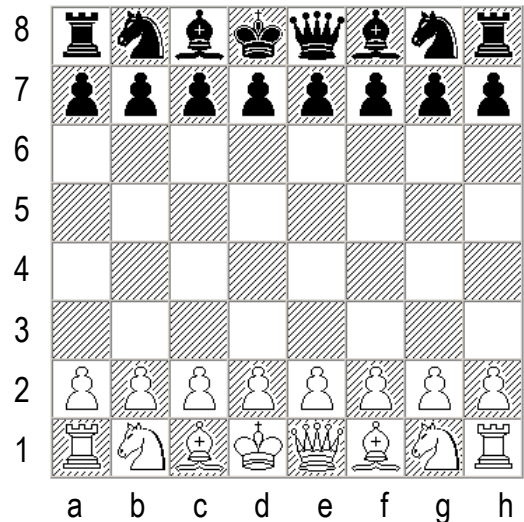
Aufgabe 13: Wie kommt Jeder der 5 Springer in zwei Zügen ins Haus? Die Springer dürfen dabei die schwarzen Linien nicht berühren.



Aufgabe 14: Wer darf noch welche Rochade machen, wenn Könige und Türme noch nicht gezogen haben?



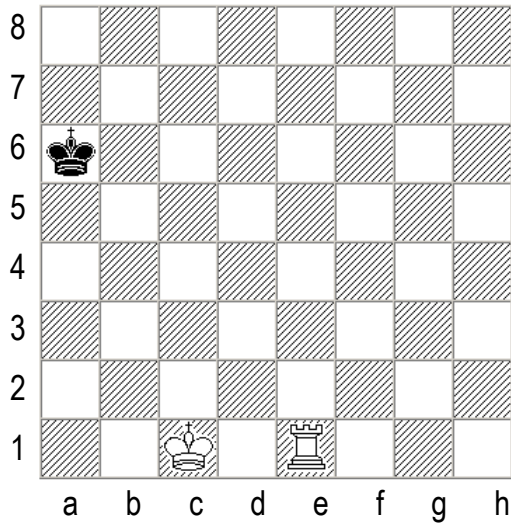
Aufgabe 15: Wer darf noch welche Rochade machen, wenn Könige und Türme noch nicht gezogen haben?



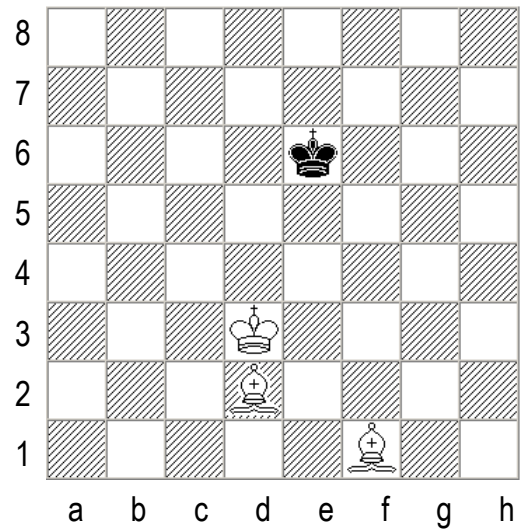
Aufgabe 16: Was ist an dieser Aufstellung falsch?



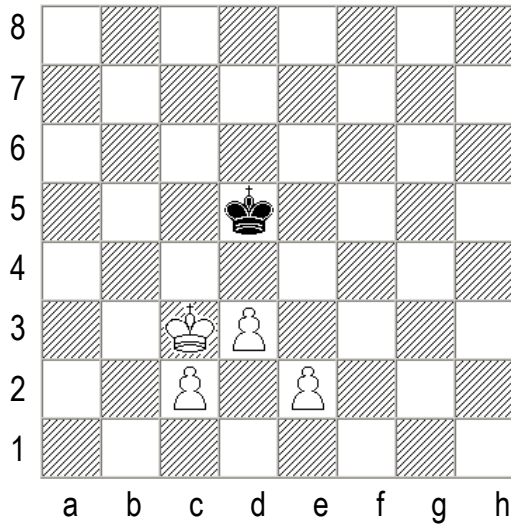
Schach — Die Spielregeln



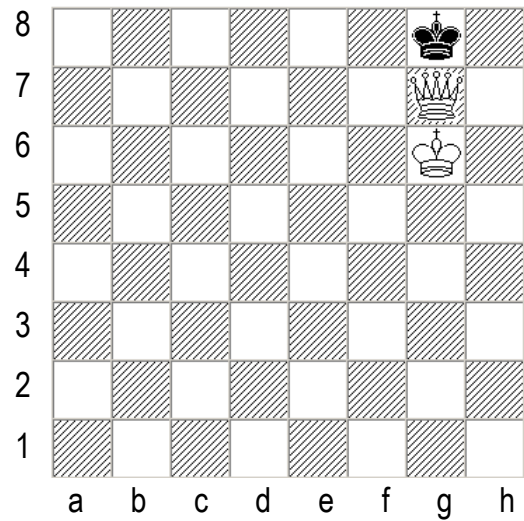
Aufgabe 17: Mit welchem Zug kann Weiß Schach bieten?



Aufgabe 18: Mit welchem Zug kann Weiß Schach bieten?



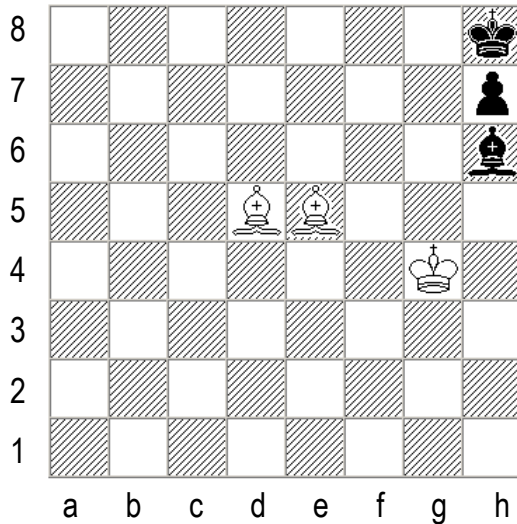
Aufgabe 19: Mit welchem Zug kann Weiß Schach bieten?



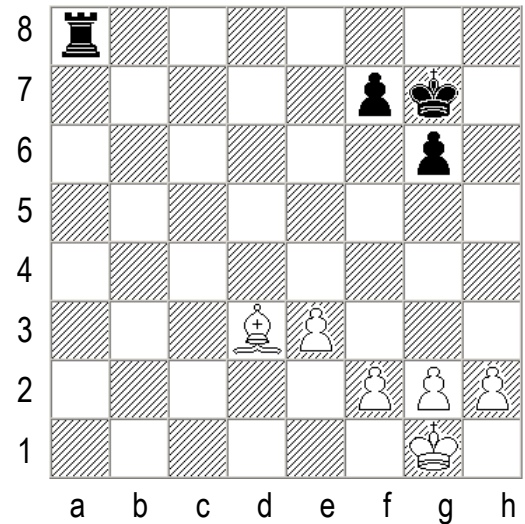
Aufgabe 20: Die weiße Dame bietet Schach. Hat Schwarz noch einen Zug?



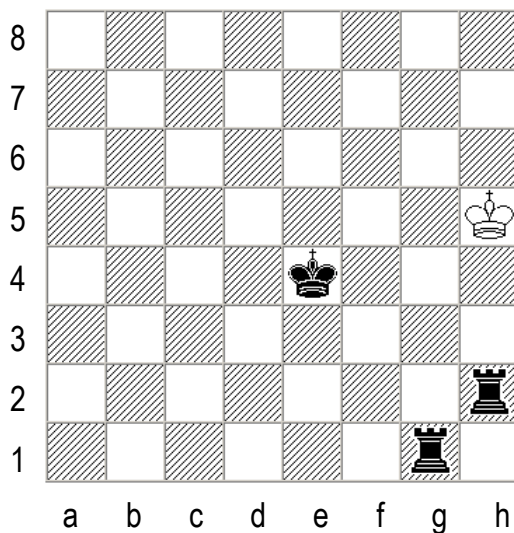
Schach — Die Spielregeln



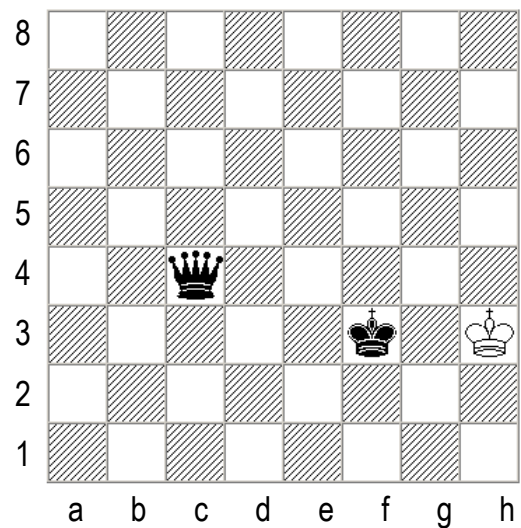
Aufgabe 21: Der weiße Läufer auf e5 bietet Schach. Welchen einzigen Zug kann Schwarz noch machen?



Aufgabe 22: Der schwarze Turm zieht von a8 nach a1 und bietet Schach. Ist Weiß schon matt?



Aufgabe 23: Der weiße König steht im Schach des Turm auf h2. Ist er schon matt?

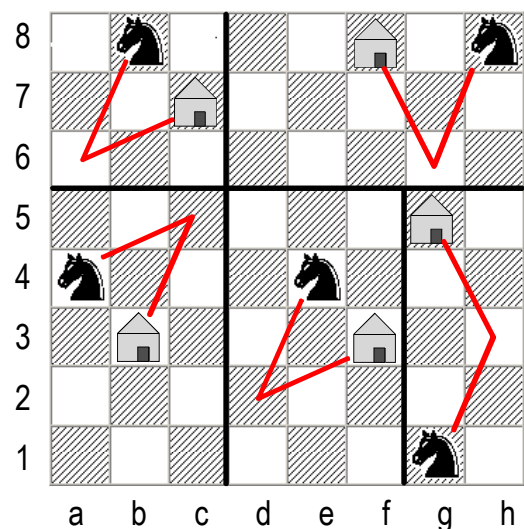


Aufgabe 24: Mit welchem Zug kann Schwarz den weißen König patt setzen??



Lösungen

- 1 Markiert sind die Felder c2 und f8.
- 2 Da die beiden Könige nicht auf benachbarten Feldern stehen dürfen, kann der weiße König nur nach g1 ziehen.
- 3 f5, f4, f3, e3, d3, d4
- 4 7 Züge, z.B. h7-g6-f5-e5-d5-c6-b7-a7. Ohne den schwarzen König sind es auch 7 Züge, z.B. h7-g7-f7-e7-d7-c7-b7-a7. Für den König ist der Umweg über die Mitte nicht länger!
- 5 Hier liegt die Opposition, d. h. die Gegenüberstellung mit einem Feld Zwischenraum vor. Weiß kommt nicht auf die 8. Reihe, denn wenn er zur Seite geht, folgt ihm der schwarze König. Wenn Schwarz am Zug ist, muss er die Opposition aufgeben und zur Seite z. B. nach c8 ziehen. Dadurch wird der Weg für den weißen König frei, der sofort nach a7 und im nächsten Zug nach a8 zieht.
- 6 Schwarz zieht den König nach d7 und nimmt die Opposition ein. Bei ALLEN anderen Zügen erreicht der weiße König die 8. Reihe. Zieht der schwarze König z. B. nach d8, so zieht der weiße König nach d6 und hat nun seinerseits die Opposition inne.
- 7 Weiß kann nur den Turm auf g2 schlagen. Züge auf die anderen Felder sind verboten, weil der weiße König dort geschlagen werden könnte.
- 8 Nein, weil der eigene König dazwischen steht. Nur der Springer darf über Figuren hinweg springen.
- 9 In vier Zügen auf dem Weg h1-f1-f5-a5-a8
- 10 In vier Zügen auf dem Weg f1-h3-f5-e4-a8
- 11 Der schwarze Springer auf a6 kann den weißen Springer auf b4 schlagen.
- 12 Der Bauer c2 zieht über die Felder c2-d3-d4-c5-c6-b7-b8. Der Bauer auf h2 zieht h2-h3-g4-g5-h6-g7-g8
- 13 Siehe nebenstehendes Diagramm





Schach — Die Spielregeln

- 14 Beide Seiten dürfen lang rochieren. Der weiße König darf nicht kurz rochieren, weil das Feld g1 von einem schwarzen Läufer auf b6 bedroht ist. Der schwarze König darf nicht kurz rochieren, weil das Feld g8 vom weißen Läufer b3 bedroht ist.
- 15 Der weiße König darf kurz rochieren, weil er nicht bedroht ist und die Felder f1 und g1 ebenfalls nicht von schwarzen Figuren bedroht sind. Er darf aber nicht lang rochieren, weil der schwarze Springer das Feld d1 kontrolliert. Der schwarze König darf nicht kurz rochieren, weil der weiße Läufer d6 das Feld f8 bedroht, über das der schwarze König ziehen müsste. Aber der schwarze König darf lang rochieren, weil er nicht bedroht ist und die Felder d8 und c8 ebenfalls nicht bedroht sind.
- 16 Damen und Könige sind vertauscht (weiße Dame – weißes Feld!)
- 17 Der weiße Turm zieht auf das Feld e6 und bietet von dort aus Schach.
- 18 Der weiße Läufer auf f1 zieht nach h3 und bietet Schach.
- 19 Weiß zieht den Bauern auf e2 nach e4. Die Bauern schlagen schräg und bieten auch schräg Schach, so dass der schwarze König nach dem Bauernzug im Schach steht.
- 20 Schwarz ist matt. Egal, wohin der König zieht, die Dame könnte ihn schlagen.
- 21 Schwarz kann den König nicht mehr ziehen, aber er kann den Läufer von h6 nach g7 vor seinen König stellen.
- 22 Nein, auch hier kann eine Figur dazwischen ziehen, nämlich der Läufer von d3 nach f1.
- 23 Ja, Weiß ist matt. Die beiden Türme bilden zusammen eine typische Mattstellung, wenn der gegnerische König an den Rand gedrängt wurde.
- 24 Wenn die schwarze Dame nach f4 zieht, ist der weiße König patt.