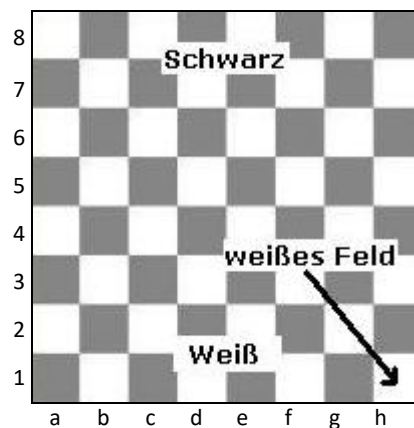


SCHACHBRETT

Schachpartie

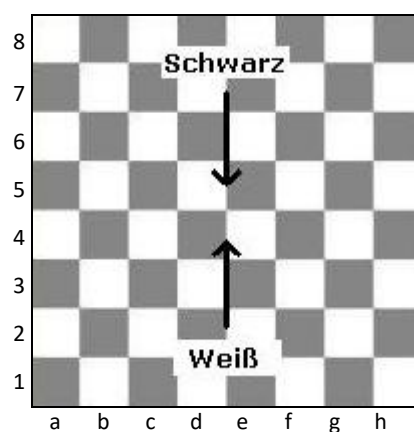
Schach wird zwischen zwei Gegnern durch Bewegen von weißen und schwarzen Steinen auf einer quadratischen Fläche, dem "Schachbrett", gespielt. Ein Spiel wird Partie bzw. Schachpartie genannt.

Schachbrett



Das Schachbrett besteht aus 64 gleichgroßen, quadratischen, abwechselnd hellen ("weißen") und dunklen ("schwarzen") Feldern. Das Schachbrett wird derart zwischen die beiden Spieler gelegt, dass das jedem Spieler zugewandte rechte Eckfeld weiß ist.

Demonstrationsbrett

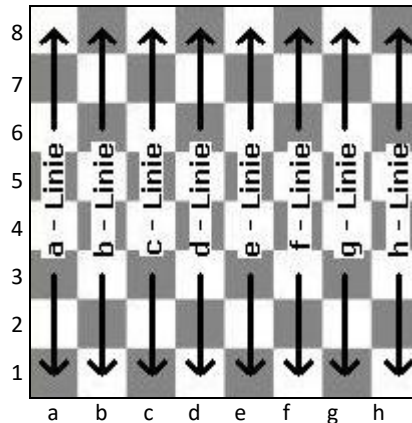


Das Demonstrationsbrett, oder kurz "Demobrett" genannt ist ein großes magnetisches Brett, welches zur Unterstützung des Schachunterrichts häufig benutzt wird. Es steht dabei senkrecht. Der Spieler mit Weiß spielt von unten nach oben.

Diagramm

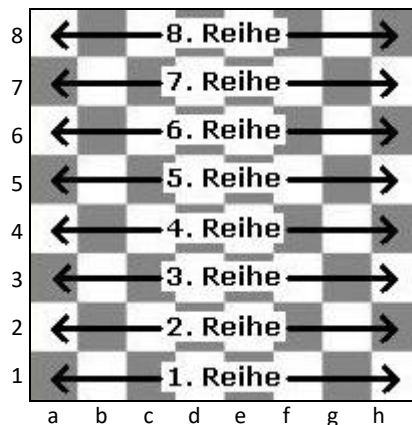
Das Diagramm wird für die Darstellung von Stellungen in gedruckten Werken (Büchern, Schachzeitsungen usw.) benutzt. Eine Stellung ist die Augenblicksaufnahme einer Partie. Beim Diagramm gilt, wie auch schon beim Demonstrationstisch, dass der Spieler mit Weiß von unten nach oben spielt.

Linie



Die acht senkrecht aufeinander folgenden Felder heißen "Linien". Die Linien werden von Weiß aus gesehen von links nach rechts mit Kleinbuchstaben bezeichnet. Die erste Linie bezeichnet man mit 'a' (a-Linie), die zweite mit 'b' (b-Linie) usw.

Reihe



Die acht waagrecht nebeneinanderliegenden Felder heißen "Reihen". Die Reihen werden von Weiß beginnend durchnummeriert. Die erste Reihe nennt man '1', die zweite '2' usw. Die erste Reihe für Weiß und die achte Reihe für Schwarz werden auch als "Grundreihen" bezeichnet.

Bezeichnung der Felder

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Jedes Feld auf dem Schachbrett kann durch den Schnittpunkt einer Linie und einer Reihe eindeutig gekennzeichnet werden. Dabei wird der Buchstabe der Linie vor die Ziffer der Reihe gesetzt. Um die Bestimmung eines Feldes zu erleichtern, stehen meistens die Buchstaben und Zahlen am Rande des Schachbretts, des Demobretts und der Diagramme.

Einige Beispiele:

8		1						
7								
6							4	
5								
4				3				
3								
2	2							
1					5			
	a	b	c	d	e	f	g	h

Feld 1: b8

Feld 2: a2

Feld 3: e4

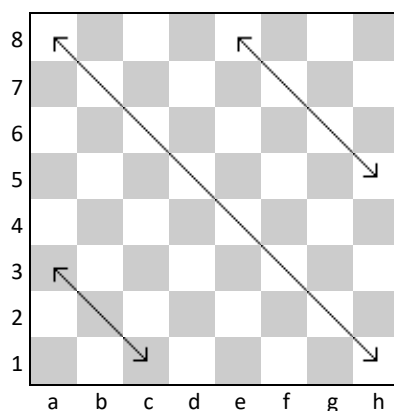
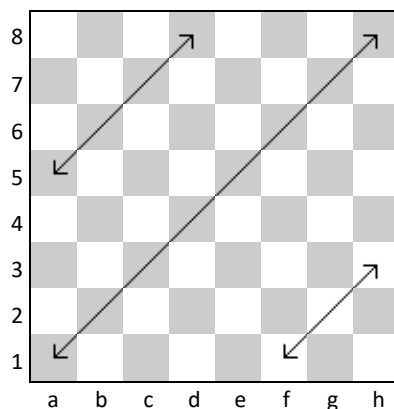
Feld 4: h6

Feld 5: f1

Einführung in die Notation der Züge

Um später Partien nachspielen zu können, muss man diese aufzeichnen. Die Aufzeichnung (Notation) erfolgt zugweise, in dem man das Kennzeichen der Figur, ihr Ausgangsfeld und ihr Endfeld notiert. Beispiele dazu später.

Diagonale



Die Folgen von gleichfarbigen Feldern, die sich an den Ecken berühren, heißen "Diagonalen". Die Diagonalen werden mit ihren Anfangs- und Endfelder bezeichnet, z.B. die Diagonale a1-h8.

Besteht eine Diagonale aus weißen Feldern, so wird sie "weißfeldrige Diagonale" genannt. Besteht eine Diagonale aus schwarzen Feldern, so wird sie "schwarzfeldrige Diagonale" genannt.

Steine

Zu Beginn des Spiels verfügt ein Spieler über 16 weiße Steine, der andere über 16 schwarze Steine. Diese Steine sind folgende:

			Symbol	
			weiß	schwarz
8	Bauern	(B)		
2	Springer	S		
2	Läufer	L		
2	Türme	T		
1	Dame	D		
1	König	K		

Springer, Läufer, Turm, Dame und König werden als Figuren bezeichnet. In der Umgangssprache werden die Bauern fälschlicherweise auch zu den Figuren gerechnet.

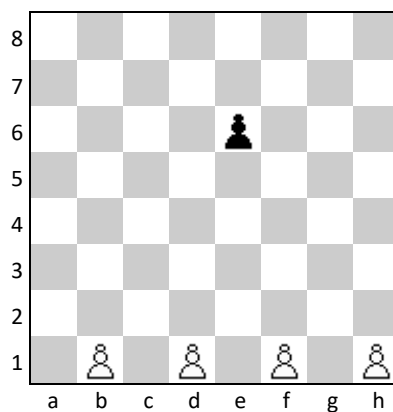
Springer und Läufer sind Leichtfiguren. Eine Leichtfigur wird auch als Offizier bezeichnet. Turm und Dame sind Schwerfiguren.

Die Bezeichnung Leicht- und Schwerfigur hat mit der Spielstärke der einzelnen Figur zu tun, wie wir später noch sehen werden.

Spiele

Wolf und Schafe

Beim Spiel Wolf und Schafe versuchen die weißen Schafe den schwarzen Wolf so einzukreisen, dass er nicht mehr ziehen kann.



Die Ausgangsstellung ist für die Schafe immer gleich dem Diagramm, während der Wolf auf einem beliebigen, nicht besetzten weißfeldrigen Feld gesetzt werden darf. Der Wolf darf in jede beliebige Richtung auf ein freies Feld schräg ziehen. Die Schafe dürfen im Gegensatz zum Wolf nur auf ein Feld schräg vorwärts und niemals rückwärts ziehen. Keiner der Spieler darf einen gegnerischen Stein schlagen.

Der Spieler mit den Schafen beginnt das Spiel. Es wird abwechselnd gezogen. Die Schafe müssen so vorgerückt werden, dass der Wolf an eine Seite oder Ecke gedrängt wird. Gelingt dies, haben die Schafe gewonnen. Gelingt es dem Wolf, die Reihe der Schafe zu durchbrechen und eins deren Ausgangsfelder zu erreichen, so hat er gewonnen.