

Projektwoche

Strategiespiele

1. Oktober bis 5. Oktober 2018

Schachintensivkurs mit A. Chapuis, eigene Spiele am Computer erstellen mit C. Scheiber, Jassen mit G. Favale



Programm: Schachintensivkurs (A. Chapuis)

Montagsmorgen: Regeln, Figuren, kleine Spiele, Problemlösen, Analysen

Montagnachmittag: Mattbilder / Eröffnungen / Eröffnungsfallen / Endspiel

Dienstagvormittag: Schachvarianten (Schach mal anders: zu viert, zu dritt, mit Karten, Würfeln ...)

Dienstagnachmittag: Die Projektwochenmeisterschaft: Turnier nach Schweizer System: 6 Runden, Bedenkzeit: 10 Min. pro Spieler (Preise!!)

Mein Name: _____

Inhaltsverzeichnis

I Regeln, Figuren, kleine Spiele, Problemlösen, Analysen

Verhalten beim Schachspielen: der Schachraumvertrag	3
Schachfiguren, Schachbrett, Züge, Schach, Matt, Remis (Mini-Schachlehrbuch).....	4
Die Bauern (Mini-Schachlehrbuch)	6
Die Bauernkloppe im Viererwettkampf	7
So ziehen Turm, Läufer und Dame (Mini-Schachlehrbuch).....	11
Der Turm mäht Bauern („Pawn Mower“ von Maurice Ashley and Teresa Parr)	12
Der Läufer mäht Bauern („Pawn Mower“ von Maurice Ashley and Teresa Parr).....	16
Die Dame mäht Bauern („Pawn Mower“ von Maurice Ashley and Teresa Parr).....	20
Dame + 2 Türme gegen Läufer im Viererwettkampf.....	24
Läufer gegen 3 Bauern im Viererwettkampf	25
So zieht der Springer (Mini-Schachlehrbuch).....	26
Der Springer mäht Bauern („Pawn Mower“ von Maurice Ashley and Teresa Parr)	27
Dame gegen Springer im Viererwettkampf	31
Das große Springerfressen (zu zweit).....	32
Wert der Steine (Mini-Schachlehrbuch).....	33
Mini-Spiele: Dame gegen 8 Bauern / 2 Türme gegen 8 Bauern.....	34
Kreiere eigene Mini-Spiele (Duelle).....	35
Score-Karte für Duelle (W. Rädler-Materialien).....	36

II Mattbilder, Eröffnungen, Eröffnungsfallen, Endspiel

Mattbilder (Verteidigen/Matt in einem/Matt ausdenken/Stappenhefte Leseproben)	37
Rochade, Eröffnungstipps, vermeidbare Fehler (Mini-Schachlehrbuch)	43
Kurzer Eröffnungsüberblick (W. Rädler-Materialien).....	46
Endspiel (Mini-Schachlehrbuch).....	54

III Schachvarianten / Schach mal anders

Kartenschachregeln (Schach mal anders DSJ).....	56
---	----

Kartenschach zum selber basteln (Schach mal anders DSJ).....	57
Konditions-Blitzen (Schach mal anders DSJ)	61
Tandemschach, Fressschach, Setzschach, Würfelschach (Wikipedia)	62
Zwei-Zug-Schach, Zylinderschach (Wikipedia) / Meine eigenen Schachvarianten	63

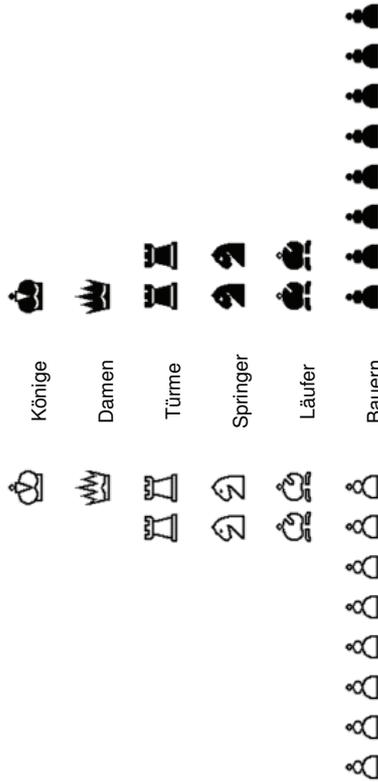
Schachraum-Vertrag

1. Spiele leise, Schach ist ein leises Spiel.
2. Der Lehrer sagt, wann es losgeht.
3. Gib Deinem Gegner vor der Partie die Hand.
4. Bestimmt, ob die Regel „berührt - geführt“ gilt.
5. Ein Zug ist abgeschlossen, wenn Du loslässt.
6. Nach der Partie die Grundstellung aufbauen.

Schachfiguren, Schachbrett und Abkürzungen

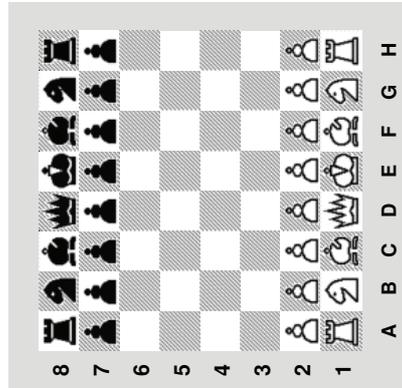
Die Schachfiguren

Zuerst mußt du natürlich die Schachfiguren kennenlernen. Es gibt 16 helle und 16 dunkle. Die Schachspieler sagen »weiße« und »schwarze« Steine dazu. Sie sagen immer schwarz und weiß statt dunkel und hell. Schach spielt man auf einem »Brett« mit 64 quadratischen Feldern.



Die Grundstellung

Hier sitzt der »schwarze« Spieler



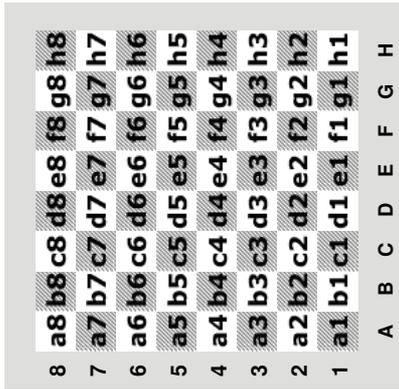
Hier sitzt der »weiße« Spieler

Das Schachbrett

Das Schachbrett stellt man so auf, daß jeder Spieler rechts vorne ein weißes Feld vor sich hat. Die Figuren werden wie auf dem Diagramm von Seite 3 aufgestellt. Jedes Feld hat einen »Namen«. Sie alle sind auf dem »Diagramm« unten eingetragen.

Die Felder

Damit man eine Schachpartie aufschreiben und nachspielen kann, ist a1 immer das linke Eckfeld des weißen Spielers und h1 das rechte. »Linien« heißen die aneinandergefügten Felder von dir zu deinem Gegner; z. B. läuft die a-Linie von a1 nach a8. »Reihen« verlaufen quer; z. B. die 1. Reihe von a1 nach h1. »Diagonale« sagt man zu den Feldern, die schräg zusammenhängen; z. B. a1-h8 oder a2-g8 oder h5-e8. Die Diagonale besteht immer aus Feldern gleicher Farbe!



Die Schachzüge

Die Schachpartie wird immer von Weiß begonnen. Schwarz antwortet ihm. Dann ist wieder Weiß dran, dann Schwarz ...

Abkürzungen

Ehe du diese Seiten lesen kannst, müssen wir dir auch noch erklären, wie man die Züge »notiert«. So schwer, wie's aussieht, ist's nicht!

K König	0-0 kleine (kurze) Rochade	x schlägt
D Dame	0-0-0 große (lange) Rochade	+ Schach
T Turm	e.p. en passant (franz.) oder	# Schachmatt
S Springer	i.V. Schlägen im Vorbeigehen	! guter Zug
L Läufer	- zieht von ... nach ...	? schlechter Zug

Schach, Matt und Remis

Schach!

Du **bietest Schach**, indem du den König deines Gegners mit einer Figur bedrohst. Dein Gegner muß dieses Schachgebot abwehren. Das **Ziel der Schachpartie** ist das Mattsetzen des Königs des Gegners. Wer »den Gegner mattsetzt«, hat die Partie gewonnen.

Das Matt

Der König ist mattgesetzt, wenn ein Schachgebot nicht mehr abgewehrt werden kann. Weder durch Schlagen des Angreifers, noch durch Dazwischenstellen einer Figur, noch durch Wegziehen des Königs aus dem Schach. Gelingt der direkte Mattangriff nicht, versucht man Umwege. Man kann dem Gegner soviel »Material« wegnehmen, daß er sich nicht mehr ausreichend verteidigen kann. Oder man erkämpft sich einen Raum- oder Stellungsvorteil, der zum Gewinn im »Endspiel« ausreicht.

Das Remis

Die Schachpartie kann auch unentschieden - »remis« - enden. Das kann durch Vereinbarung der Spieler geschehen. Oder auf Antrag, wenn eine dreimalige Wiederholung derselben Stellung am Zug vorliegt oder erreicht werden kann. Oder wenn kein Spieler mehr genügend Material zum Mattsetzen hat. Oder, wenn 50 Züge lang keine Figur mehr geschlagen und kein Bauer mehr gezogen wurde. Auch das »Pat.« ist remis. Wir erklären das später noch genau.

Der regelwidrige Zug

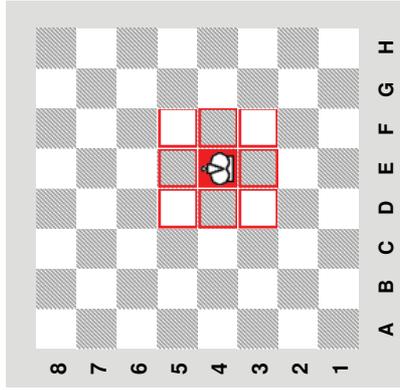
Wird ein »unmöglicher Zug.« nach Beendigung einer Partie entdeckt, gilt sie trotzdem. Bemerkt man dies aber während der Partie, muß die Stellung vor dem Regelverstoß wieder aufgebaut werden. Wie in der Regel »Berührt - geführt« beschrieben, muß die berührte Figur einen anderen, nach den Schachregeln erlaubten Zug machen. Kann die ursprüngliche Stellung nicht wieder hergestellt werden oder weiß man nicht mehr, wann die Regelwidrigkeit geschehen ist, wird eine neue Partie gespielt.

Der König

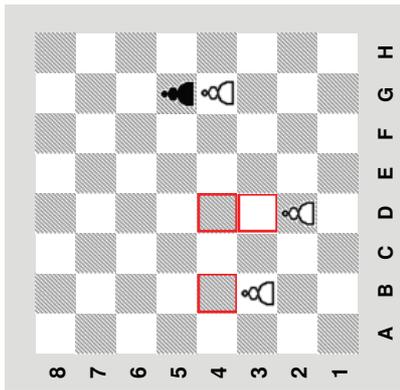
So zieht der König

Jetzt wird es aber Zeit, daß wir uns endlich mit den Schachfiguren befassen. Zuerst lernst du die wichtigste Figur kennen: den König. In der Schachpartie mußst du gut auf ihn aufpassen. Denn - wie du schon weißt - wenn er mattgesetzt ist, hast du die Partie verloren.

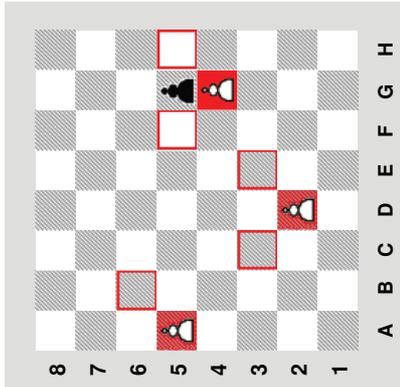
Der König darf auf jedes Nachbarfeld ziehen. Geradeaus und schräg, nach rechts und links, vor und zurück. Genauso schlägt er einen Stein des Gegners. Der König darf aber kein Feld betreten, das von einem Stein des Gegners bedroht ist. Außerdem darf er auf kein Feld ziehen, das von einem eigenen Stein besetzt ist. Doch das gilt selbstverständlich für jede Figur. Außerdem gibt's da noch die Rochade. Wir erklären sie später.



So und so zieht der Bauer...

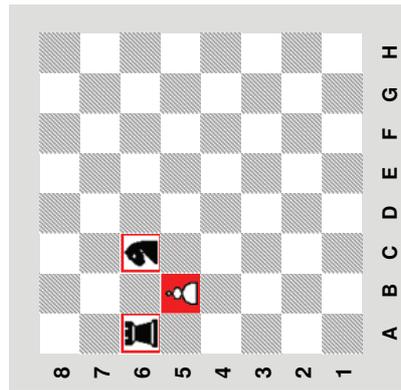


... und so schlägt er!



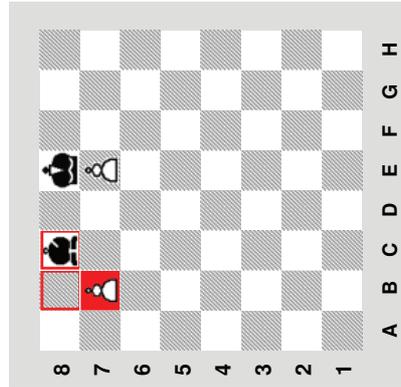
Auch der Bauer hat so seine Besonderheiten. Aufgepaßt: Der Bauer zieht um ein Feld geradeaus. Aber stets vorwärts, nie zurück! Aus der Grundstellung darf er nach Wahl zwei Schritte oder nur einen machen. Er schlägt schräg nach vorn rechts oder links.

Die »Bauerngabel«



So spielt der Bauer Figuren auf seine Gabel auf!

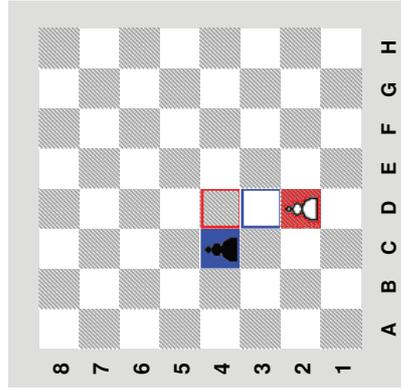
Die Umwandlung des Bauern



Wenn er die letzte Reihe erreicht, wird der Bauer sofort in eine andere Figur umgewandelt - in eine Dame, einen Turm, den Läufer oder den Springer. Du darfst mehr als eine Dame (auf dem Brett) haben!

Kenn sich da einer mit den Bauern aus! Noch viel mehr gibt's über sie zu berichten: Das »Schlagen im Vorbeigehen« (französisch: en passant), der Freibauer, der rückständige Bauer, der Doppelbauer, der Tripelbauer, der isolierte Bauer, verbundene Bauern...

Das Schlagen im Vorbeigehen (en passant)



Achte mal auf den Bauern d2 auf dem Diagramm nebenan: Wenn dieser Bauer nach d3 zieht, kann er von seinem schwarzen Kollegen weggenommen werden. Was aber, wenn er seinen (erlaubten) Doppelschritt macht? Nein, er hat sich dem Zugriff des Bauerns c4 nicht entzogen: denn dieser darf ihn unmittelbar im darauffolgenden Zug schlagen, so, als ob der weiße Bauer von d2 nach d3 gezogen hätte. Der schwarze Bauer steht danach auf d3! Und ist's noch so unglaublich - es ist wahr!

»Starke« und »schwache« Bauern

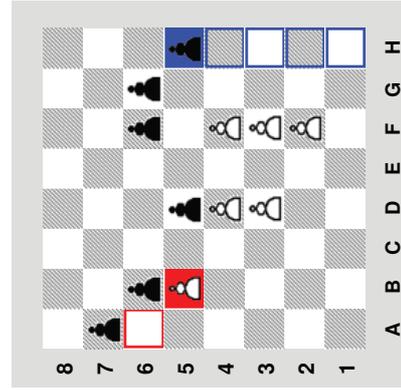
Du weißt, daß die Bauern nicht mehr rückwärts ziehen dürfen. Daher solltest du dir deine Bauernzüge gut überlegen. Achte darauf, daß du keine rückständigen Bauern bekommst, möglichst auch keine isolierten (von keinem Bauern auf der Nachbarlinie begleiteten) Doppelbauern.

Schwache Bauern:

a7 ist rückständig. Er kommt ohne Schutz nicht an b5 vorbei. d3/d4 ist ein »Doppelbauer«, f2/f3/f4 ein »Tripelbauer«. Ein einzelner Bauer kann sie aufhalten. b5 und d5 sind »isolierte Bauern«, die leicht zum Angriffsziel werden können.

Starke Bauern:

f6/g6/h5 sind »verbundene Bauern«, die sich gegenseitig vor Angreifern schützen. h5 ist ein »Freibauer«. Kein weißer Bauer kann ihn mehr hindern, zum Umwandlungsfeld h1 vorzustoßen. Er ist der Stärkste!



Gruppe 1: Bauernkloppe ohne König (8 weiße Bauern gegen 8 schwarze)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Sophia	4	2	3		
2	Chiara F.	3	1	4		
3	Oliver	2	4	1		
4	Urs	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Gewinner ist, wer einen Bauern zuerst auf die andere Seite bringt (8. Reihe für Weiß, bzw. 1. Reihe für Schwarz).

Gruppe 1: Bauernkloppe mit König (8 weiße Bauern + König gegen 8 schwarze + König)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Sophia	4	2	3		
2	Chiara F.	3	1	4		
3	Oliver	2	4	1		
4	Urs	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Weißer König auf e1, schwarzer König auf e8. Gewinner ist, wer einen Bauern oder seinen König zuerst auf die andere Seite bringt. Es gelten die üblichen Regeln für den König.

Gruppe 2: Bauernkloppe ohne König (8 weiße Bauern gegen 8 schwarze)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Chiara H.	4	2	3		
2	Joshua	3	1	4		
3	Kimi	2	4	1		
4	Dario	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Gewinner ist, wer einen Bauern zuerst auf die andere Seite bringt (8. Reihe für Weiß, bzw. 1. Reihe für Schwarz).

Gruppe 2: Bauernkloppe mit König (8 weiße Bauern + König gegen 8 schwarze + König)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Chiara H.	4	2	3		
2	Joshua	3	1	4		
3	Kimi	2	4	1		
4	Dario	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Weißer König auf e1, schwarzer König auf e8. Gewinner ist, wer einen Bauern oder seinen König zuerst auf die andere Seite bringt. Es gelten die üblichen Regeln für den König.

Gruppe 3: Bauernkloppe ohne König (8 weiße Bauern gegen 8 schwarze)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Luca	4	2	3		
2	Chantal	3	1	4		
3	Lukas	2	4	1		
4	Lorin	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Gewinner ist, wer einen Bauern zuerst auf die andere Seite bringt (8. Reihe für Weiß, bzw. 1. Reihe für Schwarz).

Gruppe 3: Bauernkloppe mit König (8 weiße Bauern + König gegen 8 schwarze + König)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Luca	4	2	3		
2	Chantal	3	1	4		
3	Lukas	2	4	1		
4	Lorin	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Weißer König auf e1, schwarzer König auf e8. Gewinner ist, wer einen Bauern oder seinen König zuerst auf die andere Seite bringt. Es gelten die üblichen Regeln für den König.

Gruppe 4: Bauernkloppe ohne König (8 weiße Bauern gegen 8 schwarze)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Anton	4	2	3		
2	Raphael	3	1	4		
3	Silvio	2	4	1		
4	Aron	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Gewinner ist, wer einen Bauern zuerst auf die andere Seite bringt (8. Reihe für Weiß, bzw. 1. Reihe für Schwarz).

Gruppe 4: Bauernkloppe mit König (8 weiße Bauern + König gegen 8 schwarze + König)

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

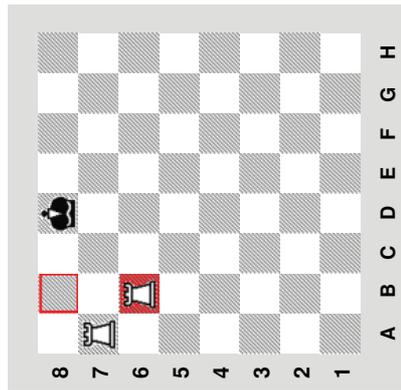
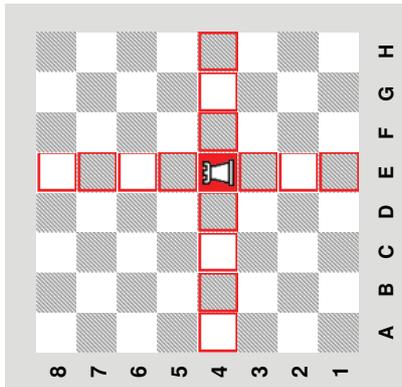
	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1	Anton	4	2	3		
2	Raphael	3	1	4		
3	Silvio	2	4	1		
4	Aron	1	3	2		

Weißer Bauern auf der 2. Reihe aufstellen, schwarze auf der 7. Reihe. Weißer König auf e1, schwarzer König auf e8. Gewinner ist, wer einen Bauern oder seinen König zuerst auf die andere Seite bringt. Es gelten die üblichen Regeln für den König.

Der Turm

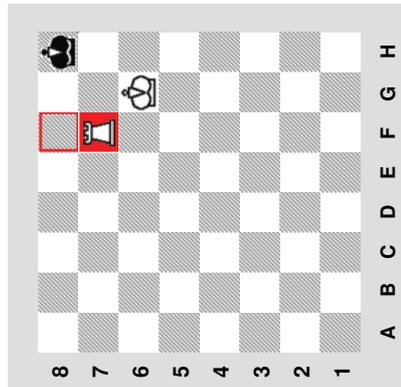
So ziehen die Türme

Der Turm ist eine starke Figur. Zwei Türme reichen zum Mattsetzen aus. Und einer allein kann unter Mithilfe des eigenen Königs das Matt erzielen. Aber auch im Angriffsspiel sind die Türme stark. Je leerer das Schachbrett wird, desto wirksamer können die Türme werden.
 Der Turm zieht geradeaus. Nach rechts und links, vor oder zurück. Er kann den gegnerischen Stein, der ihm im Wege ist, schlagen. Figuren, die ihm im Wege sind, darf er nicht überspringen. Versuch nun das Mattsetzen mit beiden Türmen! Du drängst den König nach und nach an den Rand. Sobald er einen Turm bedroht, darfst du ihn nicht »stehenlassen«, sondern ziehst ihn nur weit weg.
 Anschließend probierst du auch das Mattsetzen mit einem Turm und dem König!



Das Matt mit zwei Türmen

Hier zeigen wir dir zwei Stellungen, in denen der Turm den König mattsetzen kann. Das geschieht immer am Rand, weil hier der König nicht mehr ausweichen kann. Du kannst von verschiedenen Ausgangsstellungen ausprobieren, wie man den König »an den Rand drückt«!

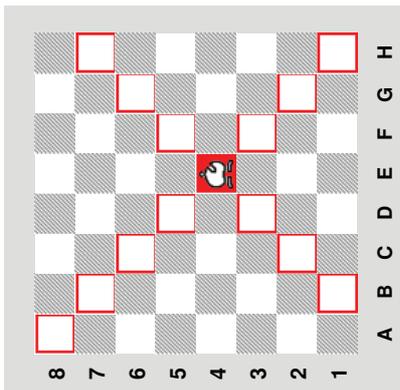


Das Matt mit Turm und König

Der Läufer und die Dame

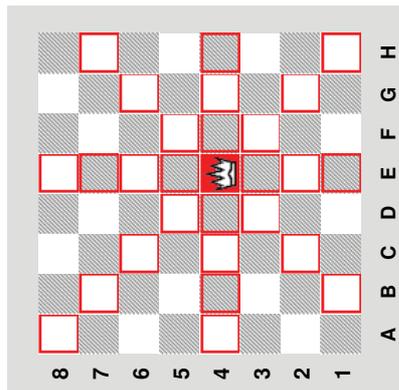
So ziehen die Läufer

Die Läufer ziehen und schlagen schräg. Alle Richtungen sind erlaubt.



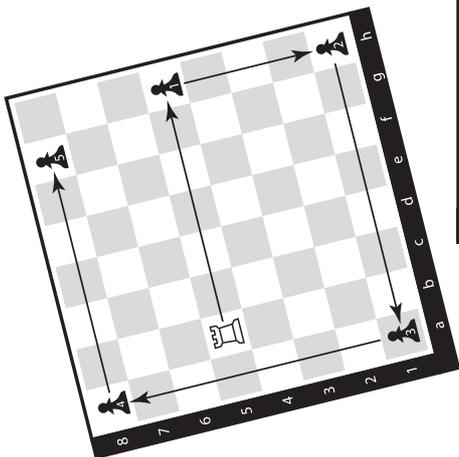
So zieht die Dame

Die Dame darf nach allen Richtungen ziehen und schlagen: gerade und schräg. Sie ist die stärkste Figur. Achte daher auf sie besonders gut! Läufer und Dame dürfen keine anderen Steine überspringen.



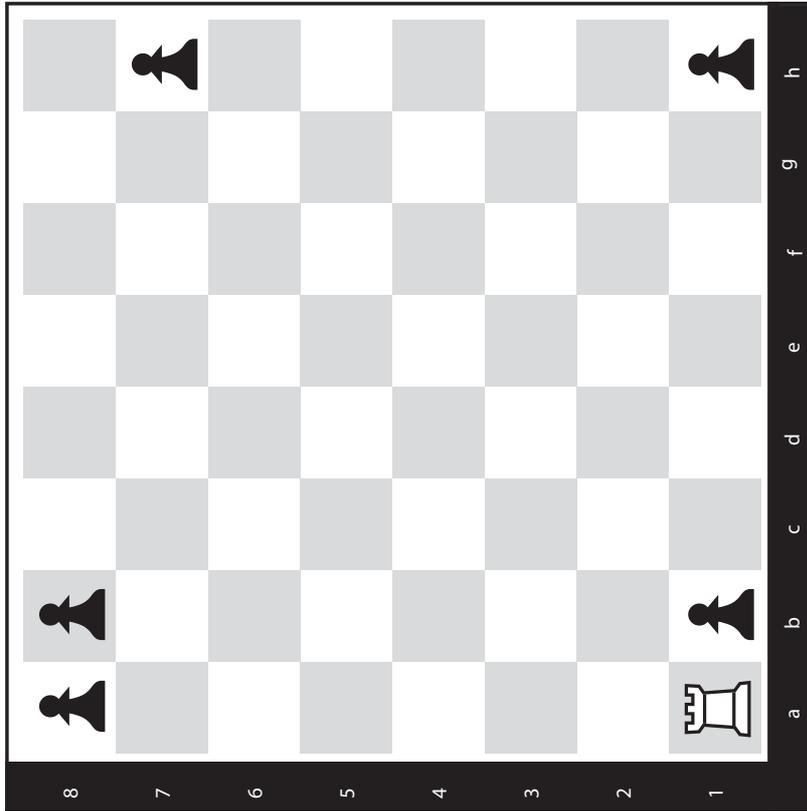
PAWN MOWER

INSTRUCTIONS



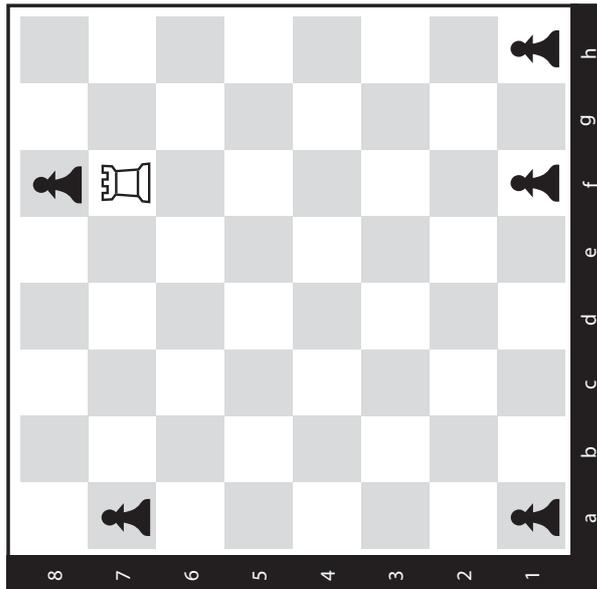
Use the rook to eliminate all the pawns on the board. A rook moves vertically and horizontally. It can get rid of all five pawns by moving right, then down, then left, then up, and, finally, right. Five pawns, five moves. An efficient way to describe this is by writing the moves out like this:

d5 h1 a1 a8 g8



1. _____

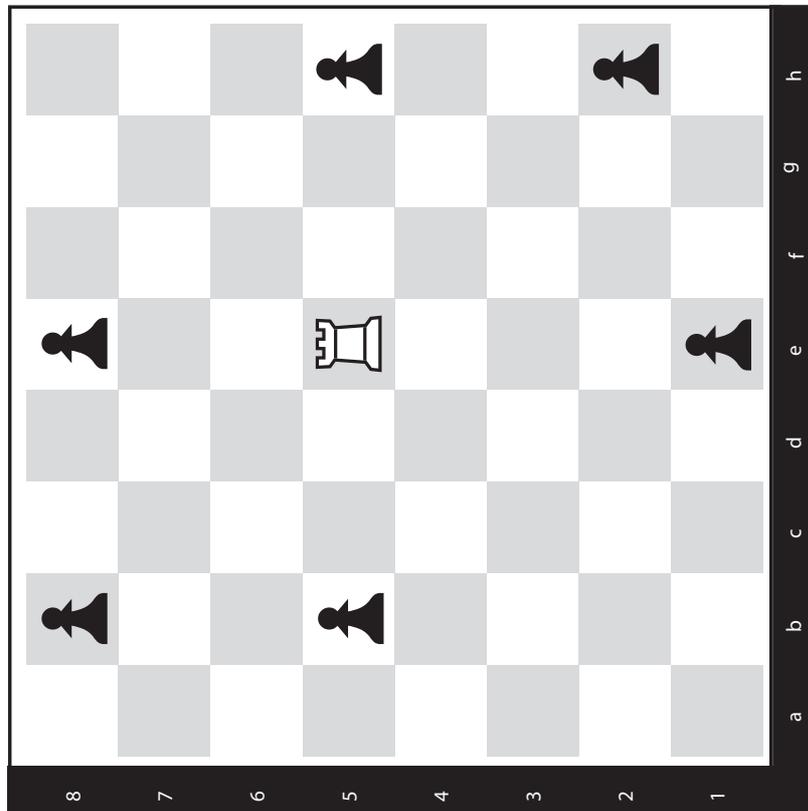
SAMPLE PUNZLES



2. _____

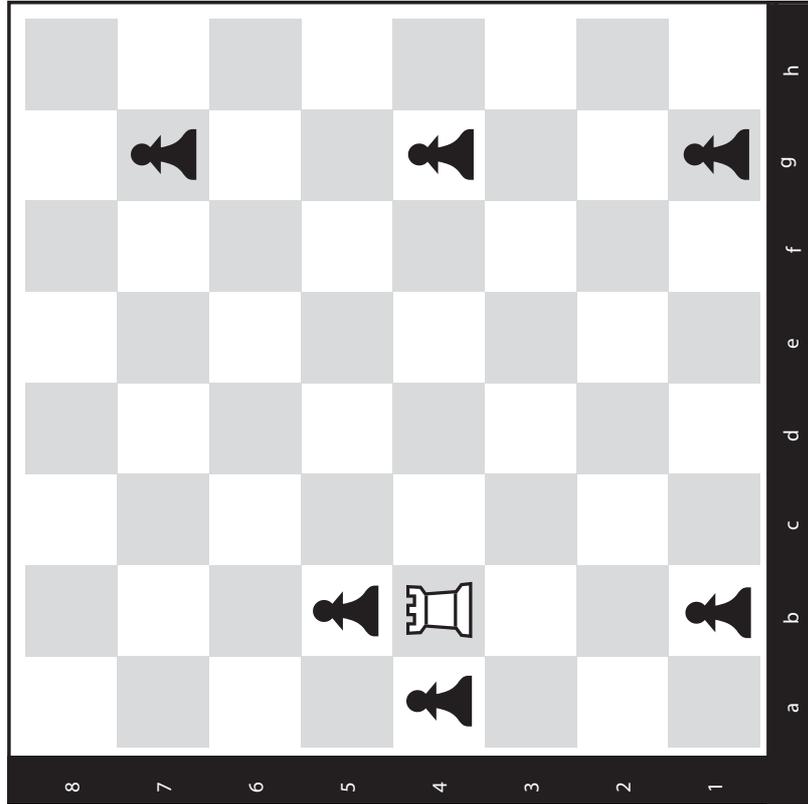


16



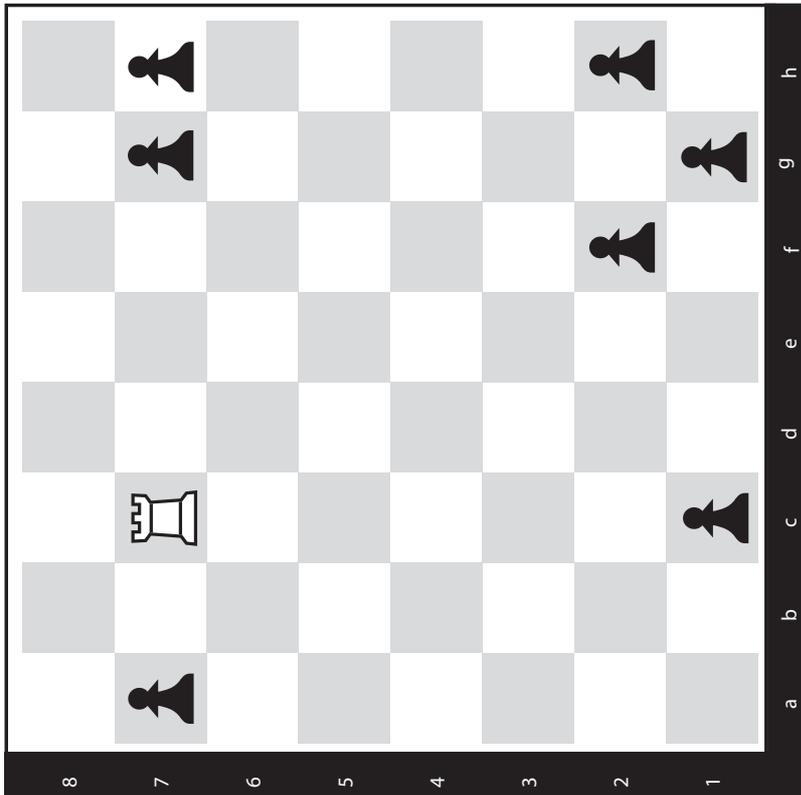
3. _____

16



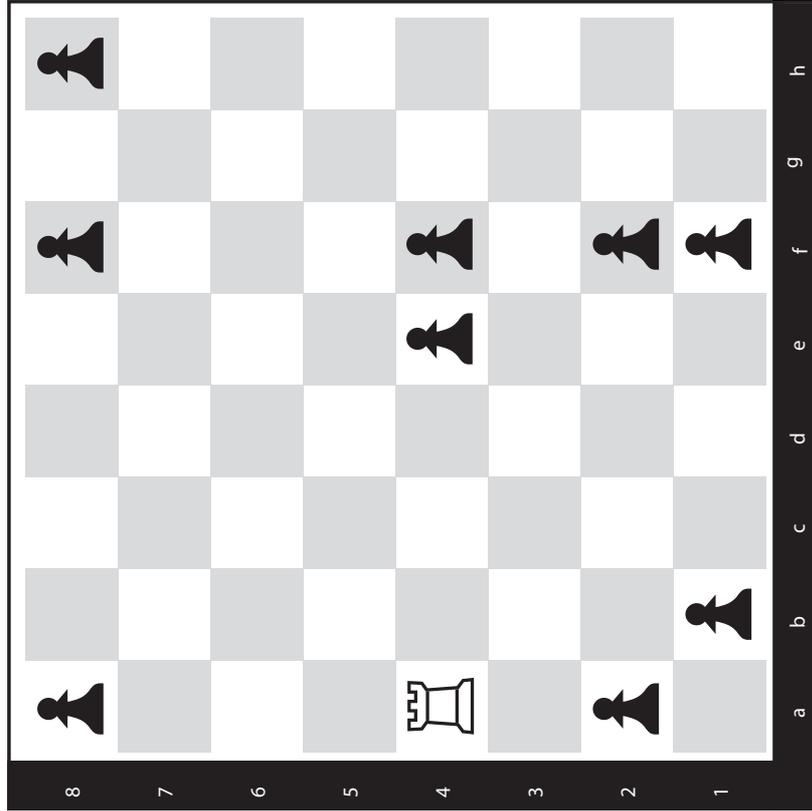
4. _____

17



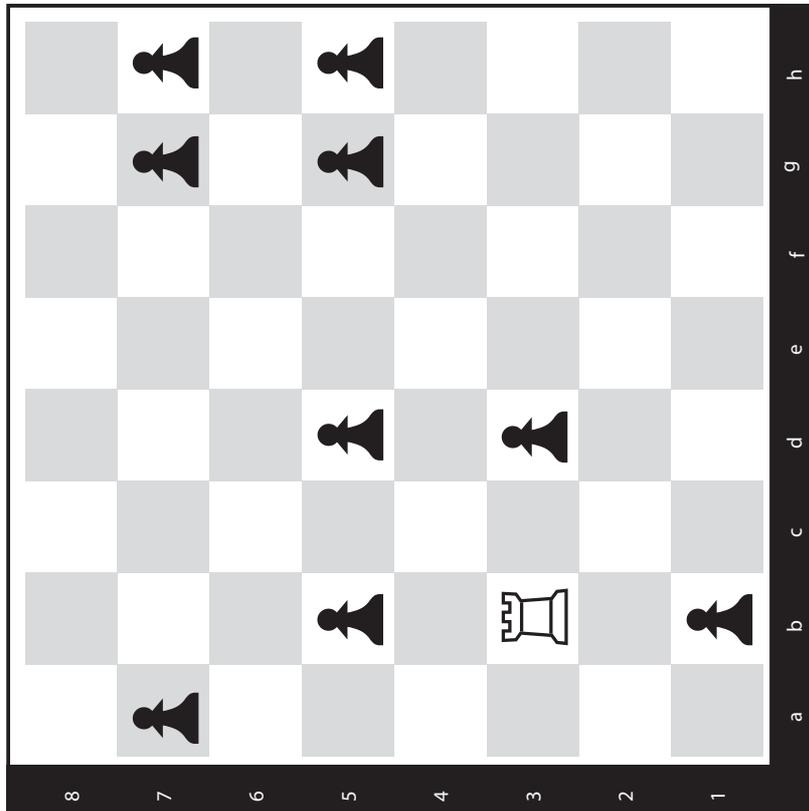
5. _____

19



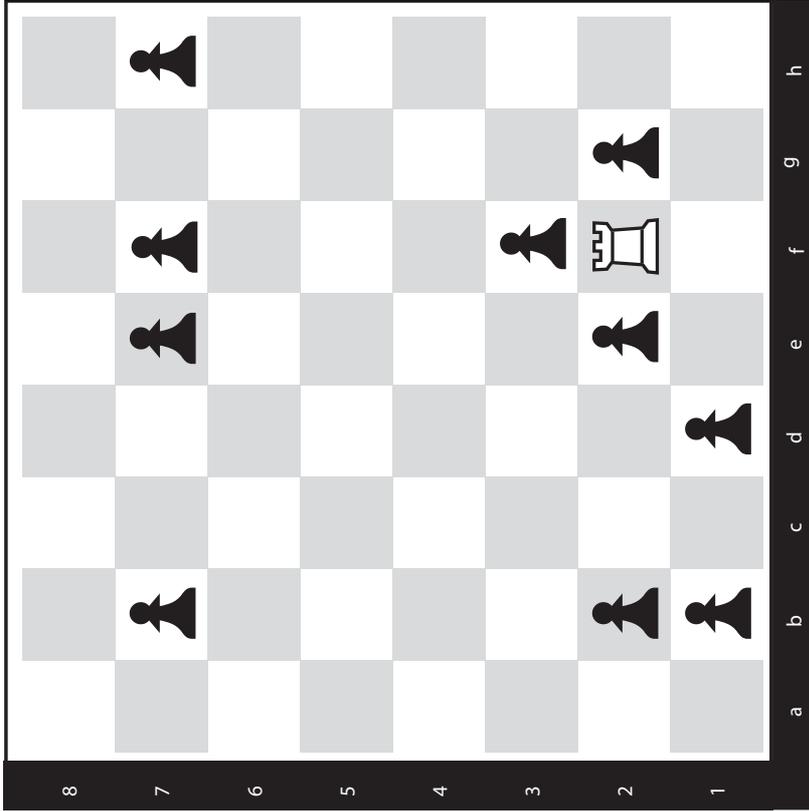
6. _____

19



7. _____

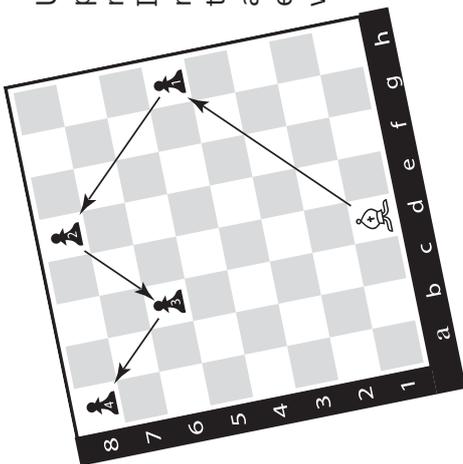
10



8. _____

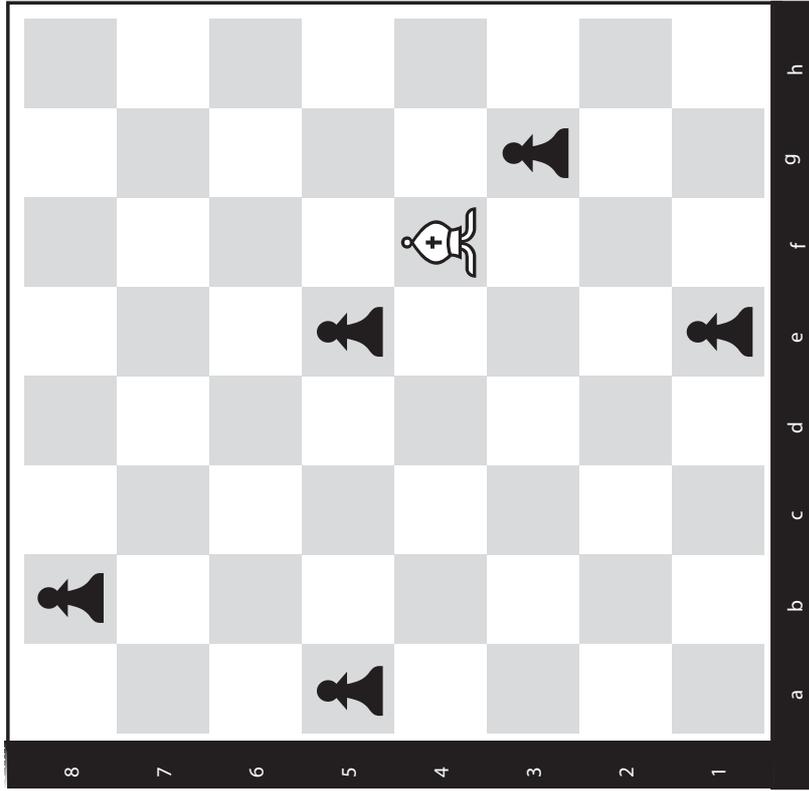
PAWN MOWER

BISHOP INSTRUCTIONS



Use the bishop to eliminate all the pawns on the board. A bishop moves diagonally, in any direction. It can get rid of all four pawns by moving diagonally up and right, then down and left, and, finally, up and left. Four pawns, moves. An efficient way to describe this is by writing the moves out like this:

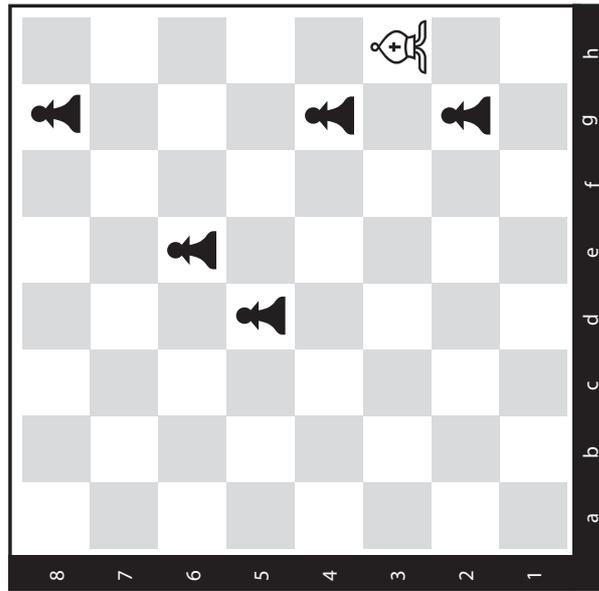
h5 e8 c6 d8



1. _____

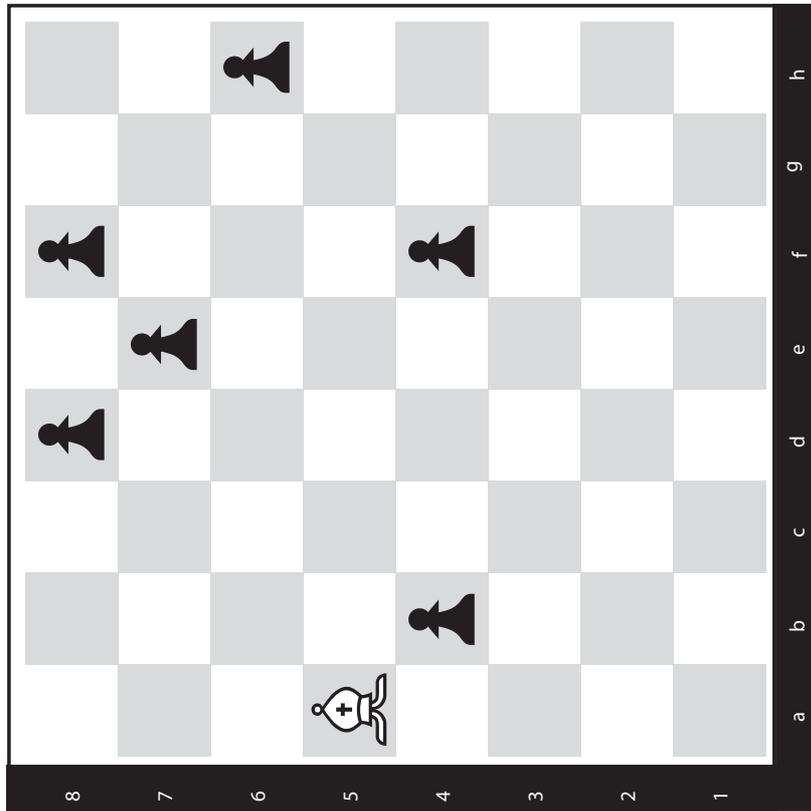
2. _____

SAMPLE PUZZLES

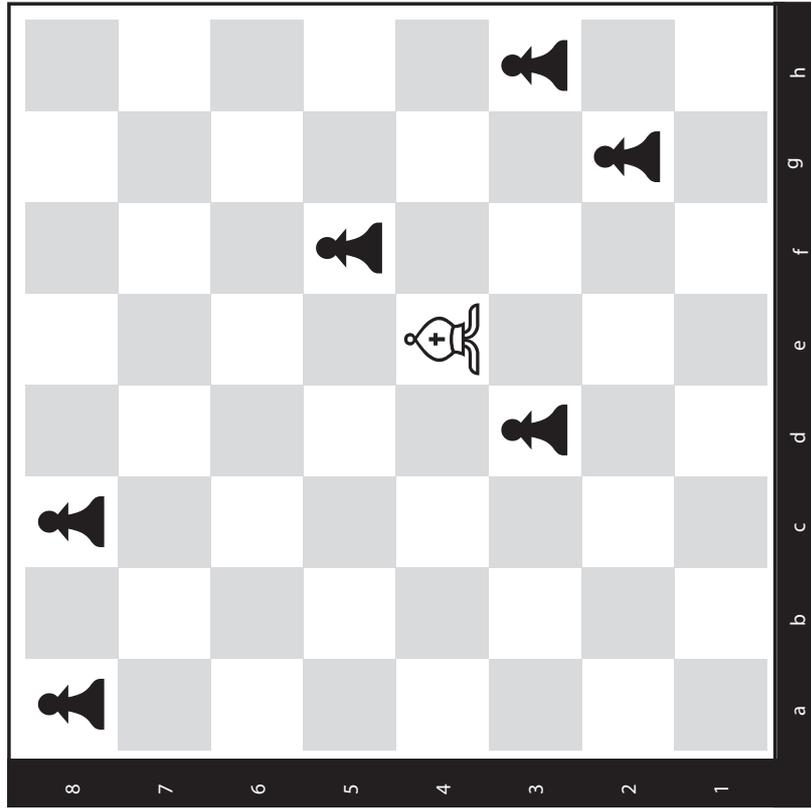


1. _____

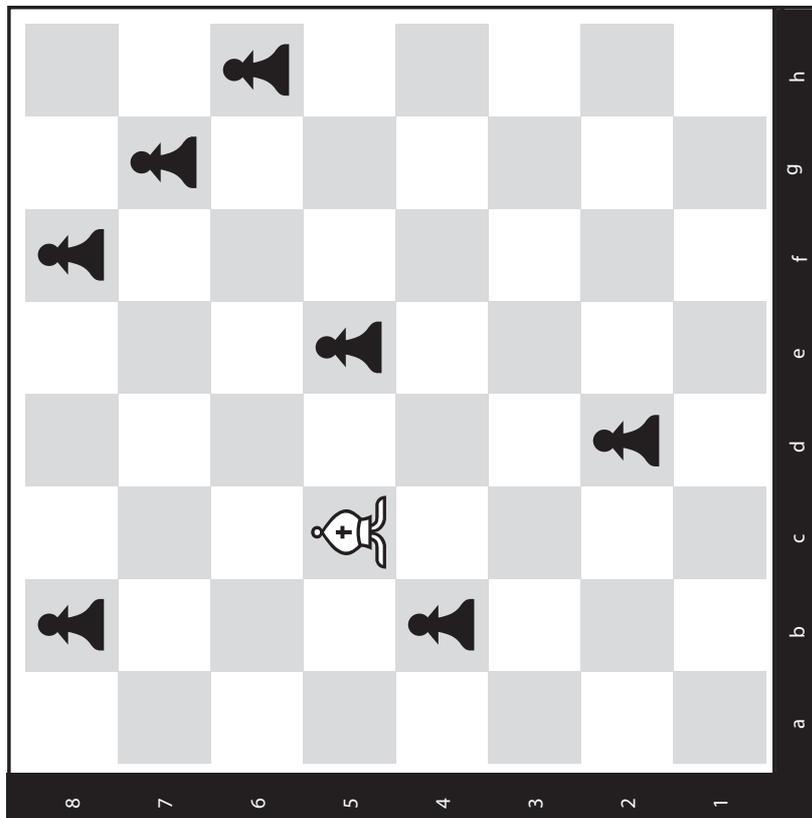




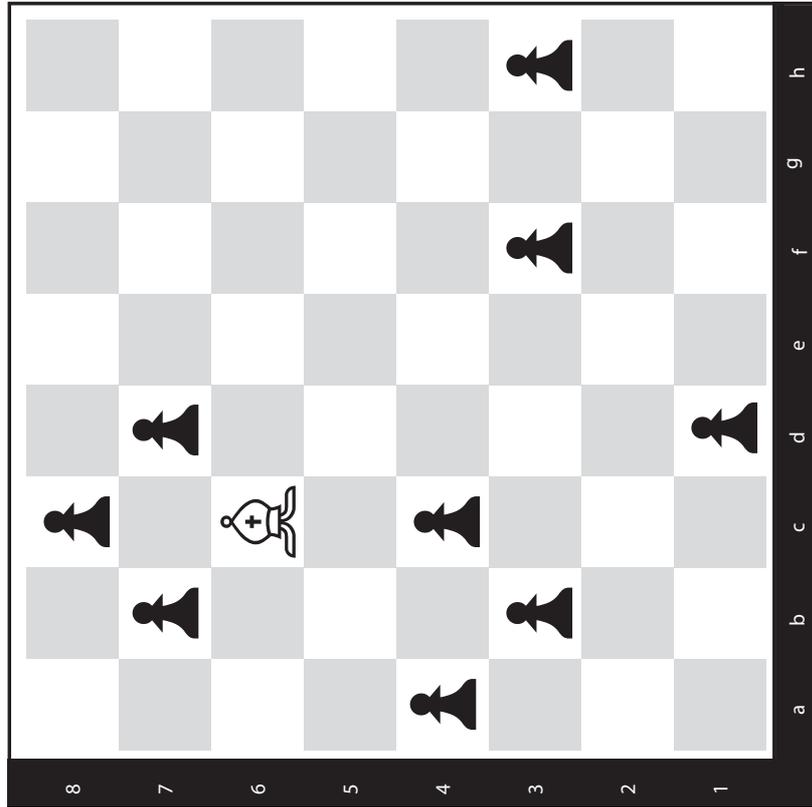
3. _____



4. _____



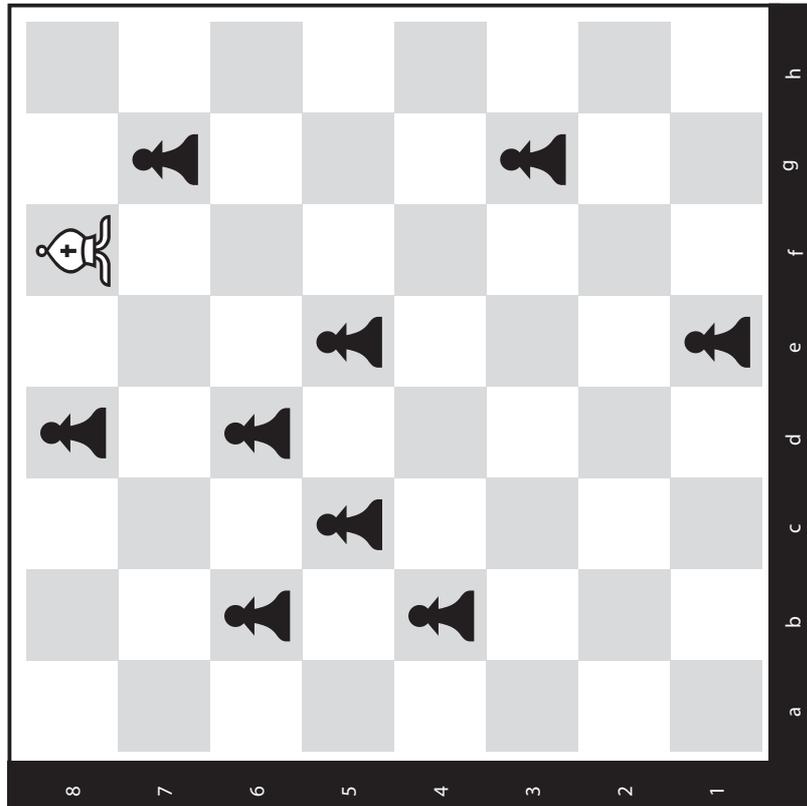
5. _____



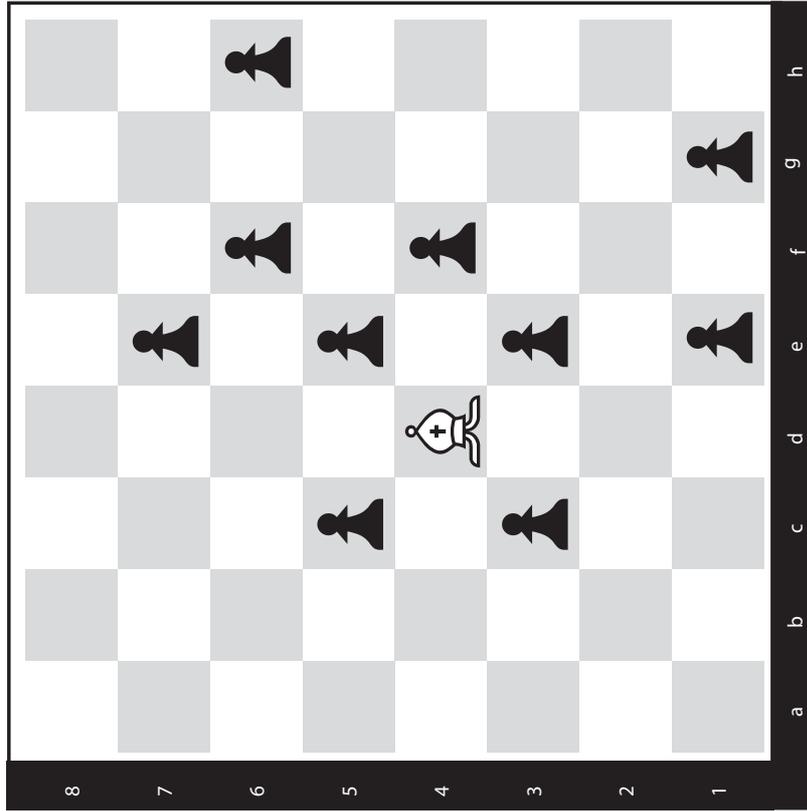
6. _____



10



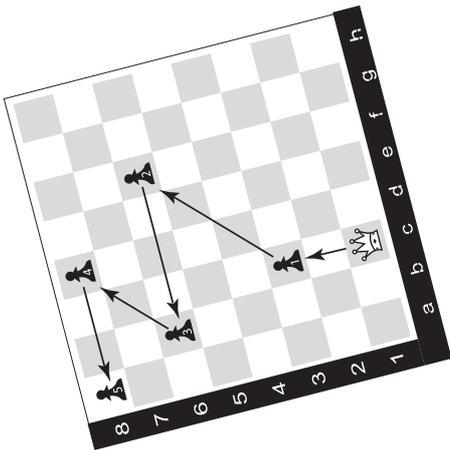
7. _____



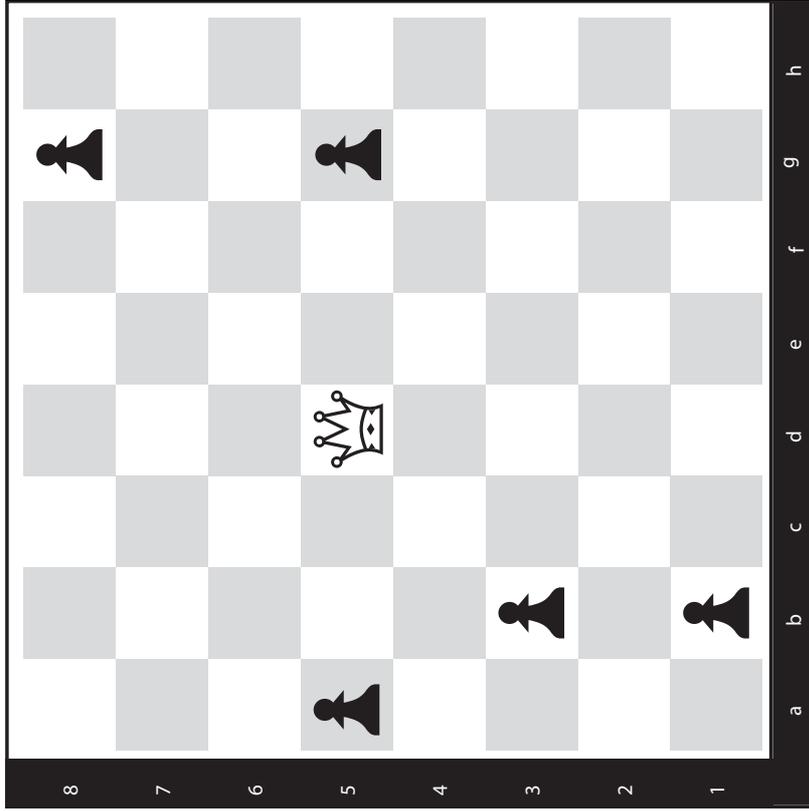
8. _____

PAWN MOWER

QUEEN INSTRUCTIONS

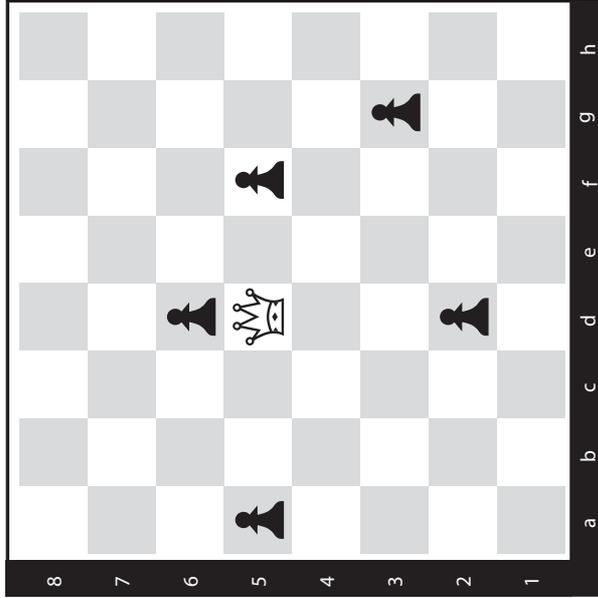


Use the queen to eliminate all the pawns on the board. A queen moves horizontally, vertically, and diagonally, in any direction. It can get rid of all five pawns by moving up, then diagonally up and right, then left, then diagonally up and right, and finally, left. Five pawns, five moves. An efficient way to describe this is by writing the moves out like this: c3 f6 b6 d8 a8



2. _____

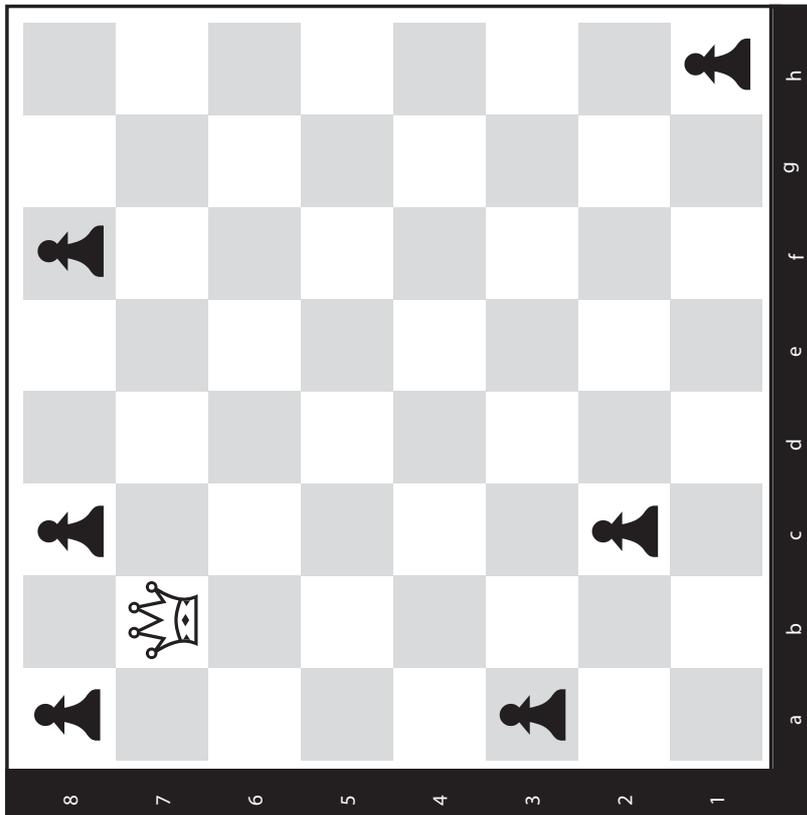
SAMPLE PUZZLES



1. _____

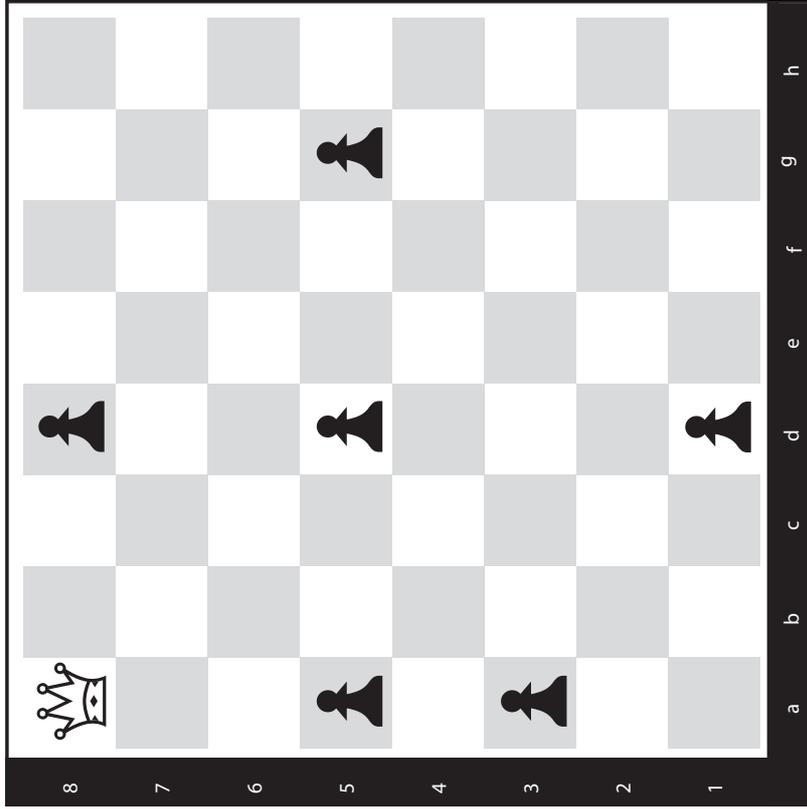


6



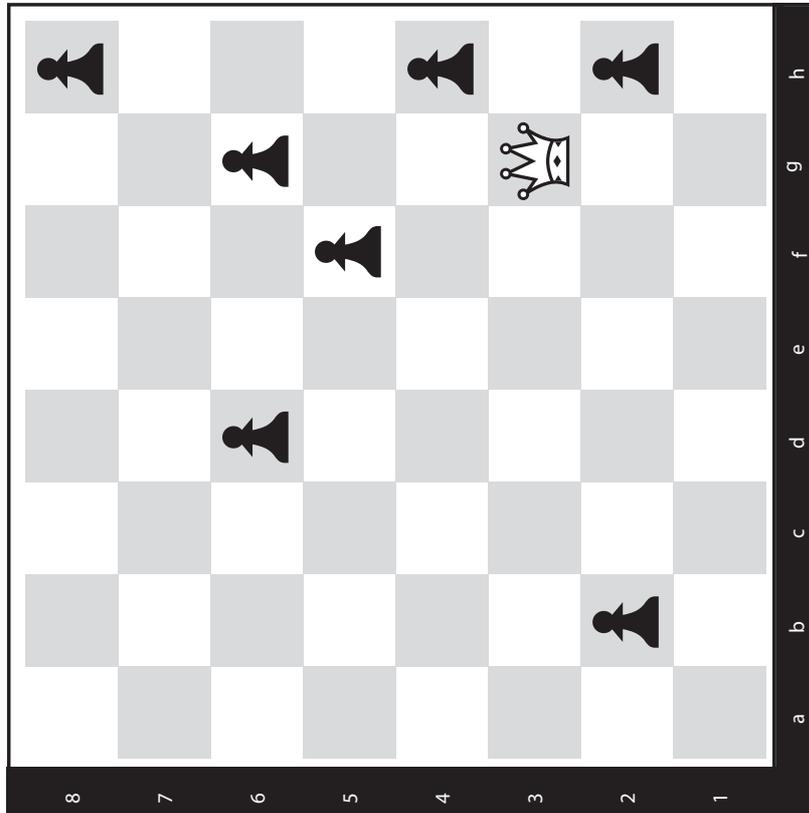
3.

6



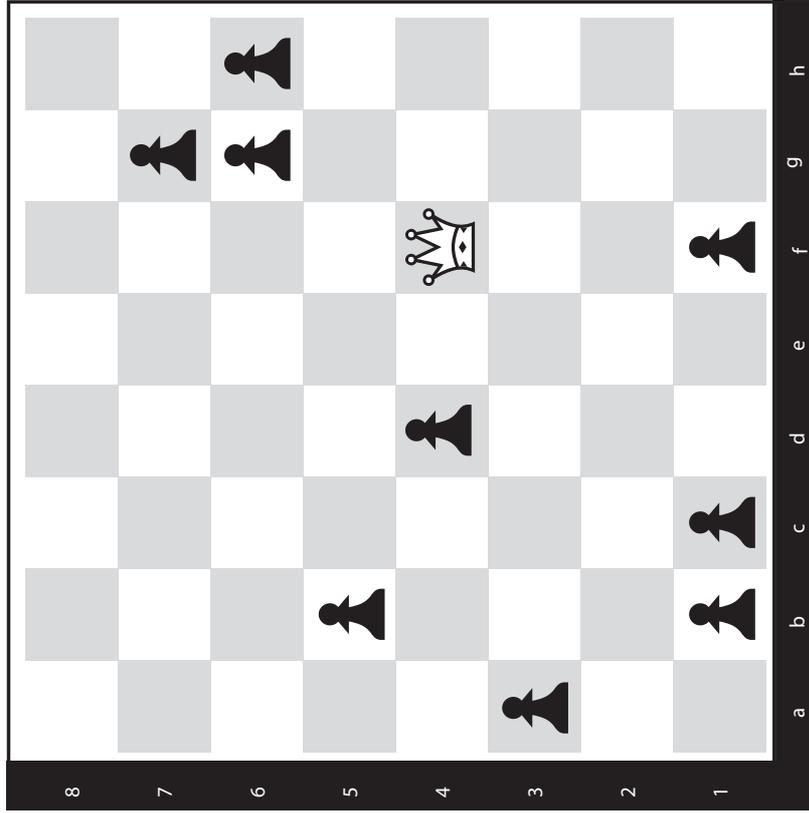
4.

7



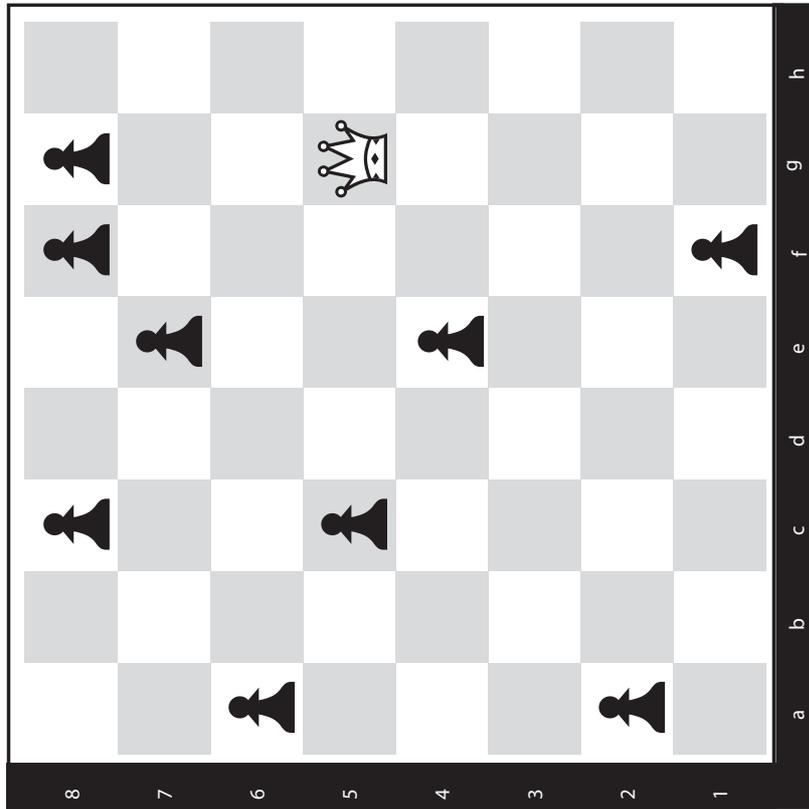
5. _____

9



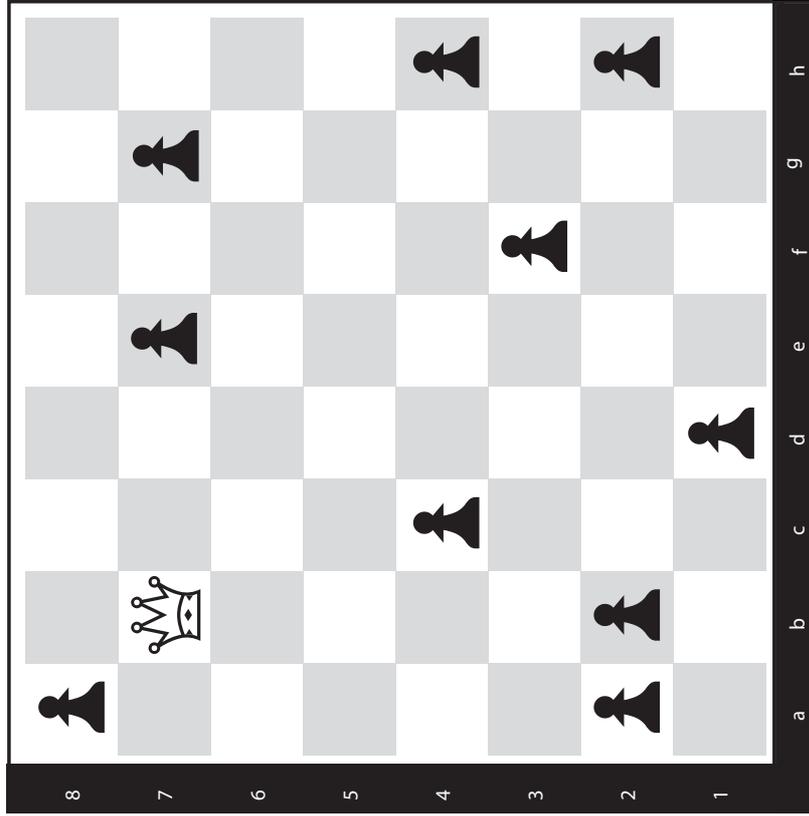
6. _____

9



7. _____

10



8. _____

Gruppe Nr. __: Dame und zwei Türme gegen Läufer

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1		4	2	3		
2		3	1	4		
3		2	4	1		
4		1	3	2		

Weiß Dame auf d1. Weiß Türme auf a1 und h1. Schwarzer Läufer auf f8. Ziel für Weiß: Läufer schlagen/fangen. Ziel des Läufers: nicht geschlagen/gefangen werden. Nach 15 Zügen gilt der Läufer als entkommen und hat gewonnen.

Schwierigere Variante: Statt mit 2 T + D nur einen Turm und Dame nehmen, oder nur zwei Türme. Ebenfalls erschwerend: maximale Zugzahl von 15 auf 10 reduzieren.

Gruppe Nr. __: Dame und zwei Türme gegen Läufer

Gemeinsame Analyse: es geht nicht ums Gewinnen oder Verlieren, sondern um die besten Strategien. Analysiert zusammen mit jedem Gruppenmitglied.

	Name	Runde			Was ist die beste Strategie?	
		1	2	3	Für Weiß	Für Schwarz
1		4	2	3		
2		3	1	4		
3		2	4	1		
4		1	3	2		

Weiß Dame auf d1. Weiß Türme auf a1 und h1. Schwarzer Läufer auf f8. Ziel für Weiß: Läufer schlagen/fangen. Ziel des Läufers: nicht geschlagen/gefangen werden. Nach 15 Zügen gilt der Läufer als entkommen und hat gewonnen.

Schwierigere Variante: Statt mit 2 T + D nur einen Turm und Dame nehmen, oder nur zwei Türme. Ebenfalls erschwerend: maximale Zugzahl von 15 auf 10 reduzieren.

Gruppe Nr. __: Weißer Läufer gegen 3 schwarze Bauern

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1		4	2	3		
2		3	1	4		
3		2	4	1		
4		1	3	2		

Weißer Läufer auf f1. Schwarze Bauern auf a7, b7, c7. Der Läufer beginnt. Die Bauern gewinnen, wenn einer von ihnen sicher die andere Seite erreicht. Der Läufer gewinnt, wenn er alle Bauern aufhalten kann.

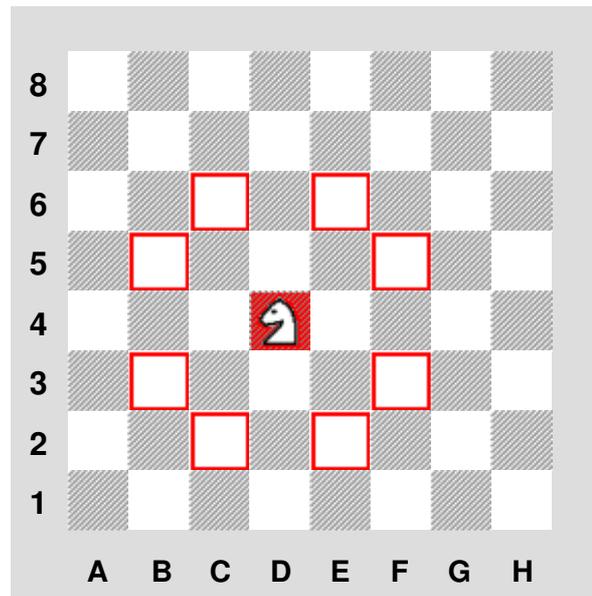
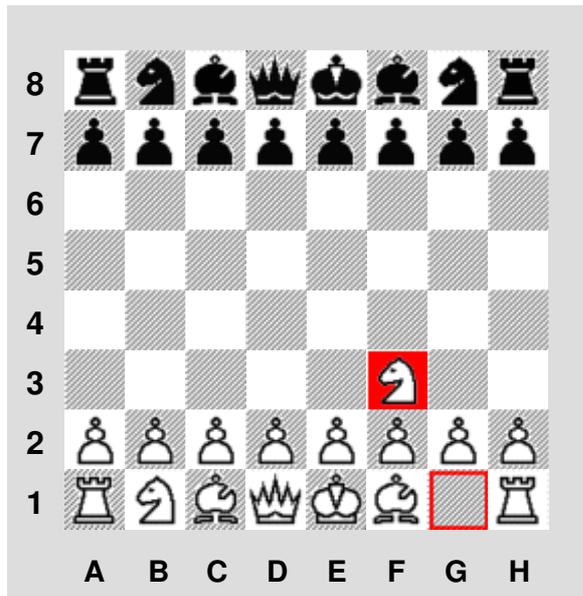
Gruppe Nr. __: Weißer Läufer gegen 3 schwarze Bauern

Gemeinsame Analyse: es geht nicht ums Gewinnen oder Verlieren, sondern um die besten Strategien. Analysiert zusammen mit jedem Gruppenmitglied.

	Name	Runde			Was ist die beste Strategie?	
		1	2	3	Für Weiß	Für Schwarz
1		4	2	3		
2		3	1	4		
3		2	4	1		
4		1	3	2		

Weißer Läufer auf f1. Schwarze Bauern auf a7, b7, c7. Der Läufer beginnt. Die Bauern gewinnen, wenn einer von ihnen sicher die andere Seite erreicht. Der Läufer gewinnt, wenn er alle Bauern aufhalten kann.

Der Springer



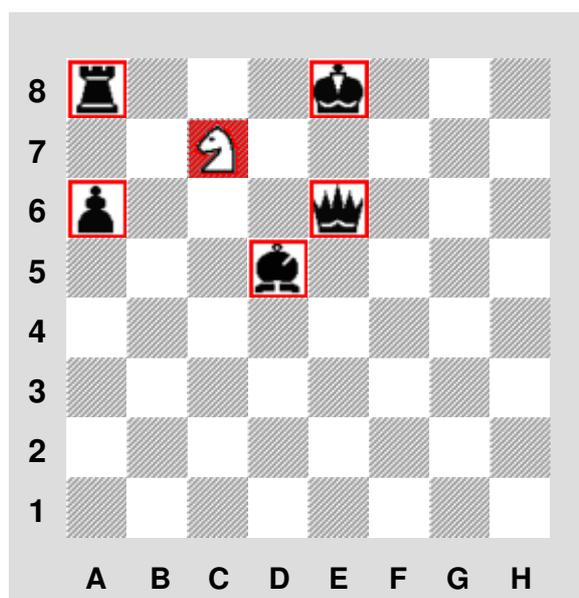
So springt der Springer

Der Springer darf als einzige Schachfigur andere Steine überspringen. Du siehst das auf dem linken Diagramm: Der Sg1 ging nach f3. Das rechte Diagramm zeigt dir anschaulicher, als Worte dies könnten, wie der Springer zieht: erst ein Feld gerade, dann schräg auf das nächste

So zieht der Springer

Wie der Springer zieht, so schlägt er auch. Weil man keine Figur zum Schutz gegen seine Bedrohung dazwischenziehen kann, ist der Springer besonders gefährlich. Eine Springergabel und gar das »Familienschach« bedeuten meist den Verlust einer wertvollen Figur! Daher aufgepaßt!

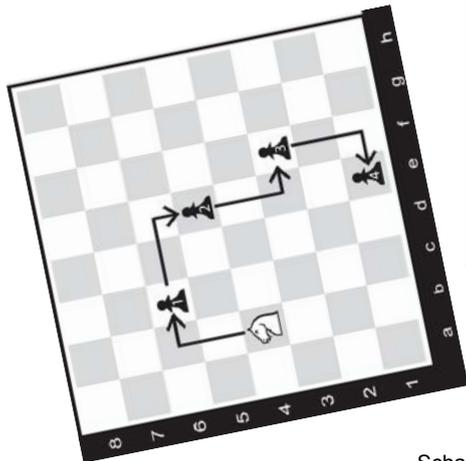
Hüte dich vor der Springergabel...



PAWN MOWER

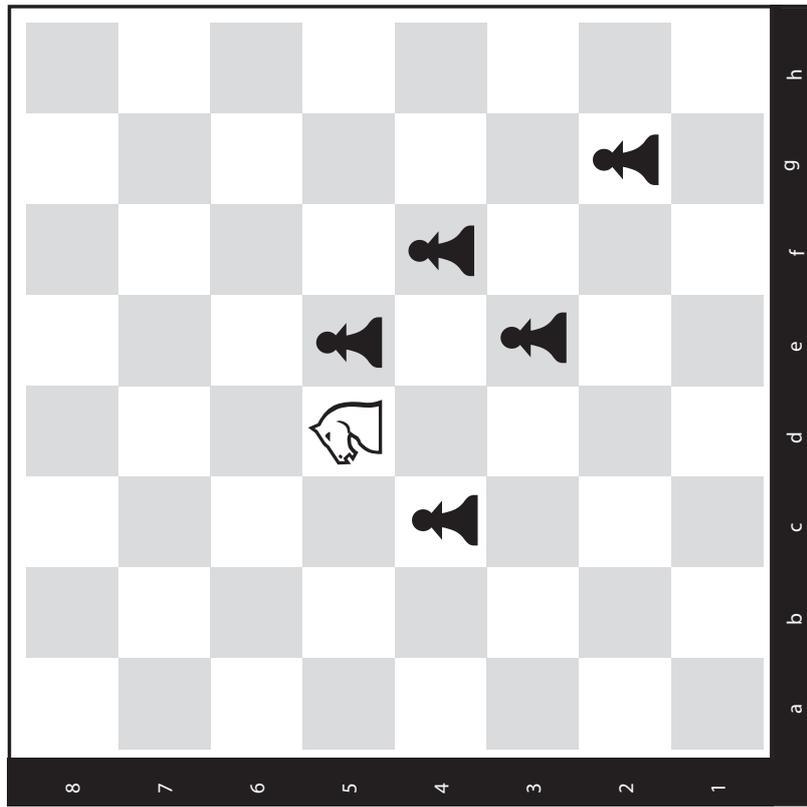
KNIGHT INSTRUCTIONS

Use the knight to eliminate all the pawns on the board. A knight moves in an 'L-shape' (2 spaces in one direction, 1 space in another) in any direction. It can get rid of all four pawns by moving up two spaces and to the right one space, to the right two spaces and down one, down two spaces and right one, and, finally, down two and to the left one space. Four pawns, four moves.



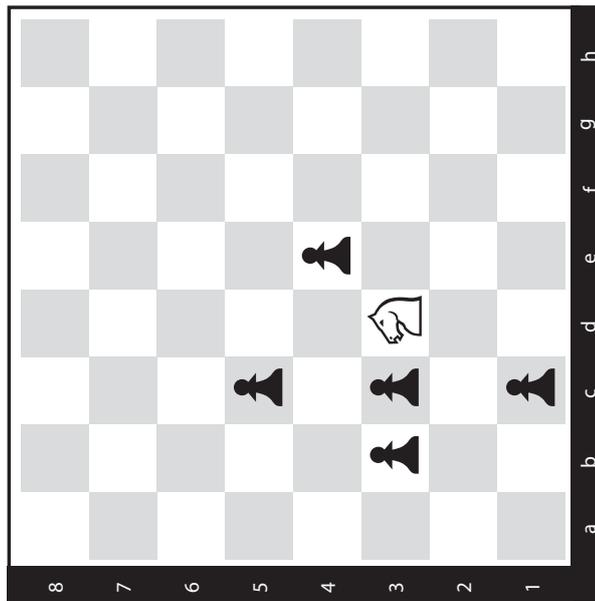
An efficient way to describe this is by writing the moves out like this:

d4 b3 c3 d3 e3



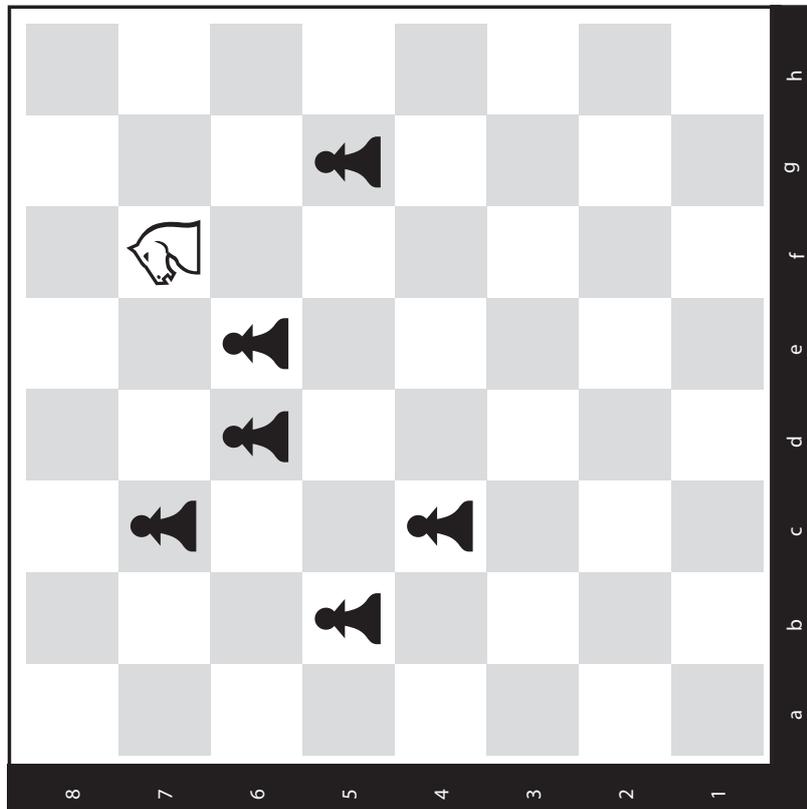
2. _____

SAMPLE PUZZLES



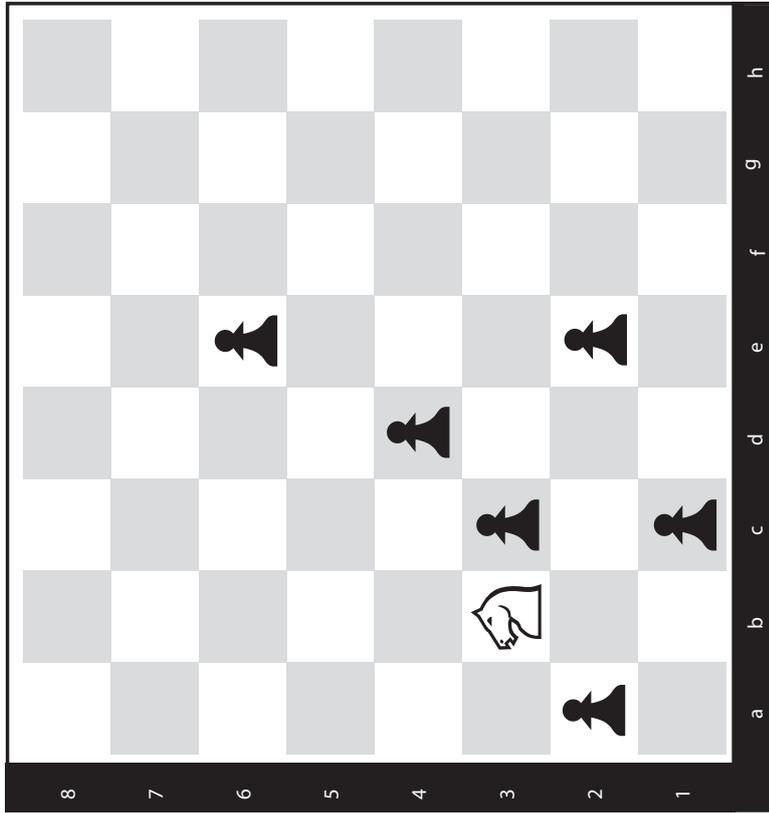
1. _____

6

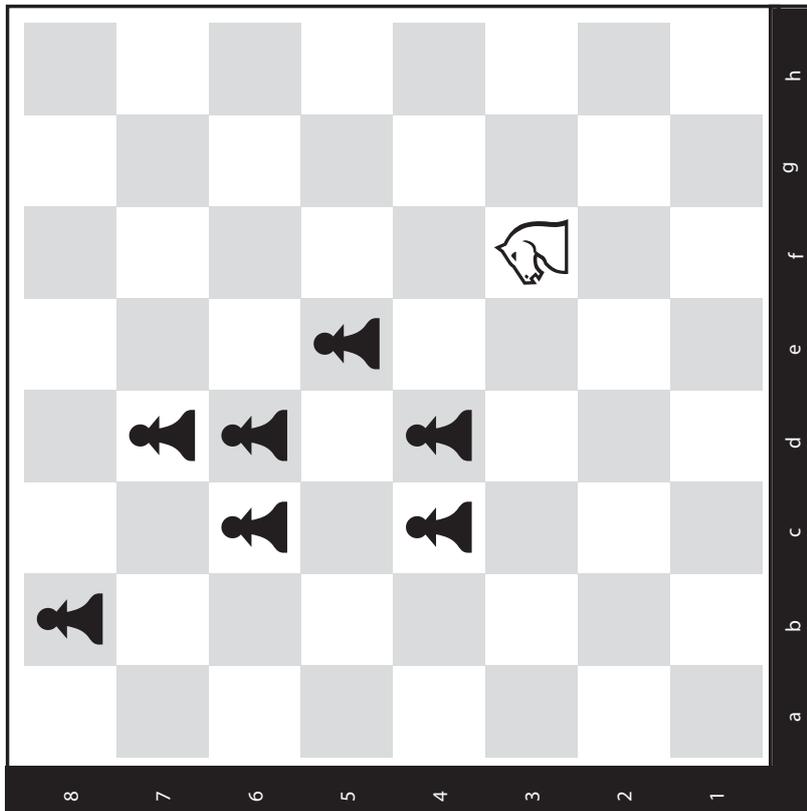


3. _____

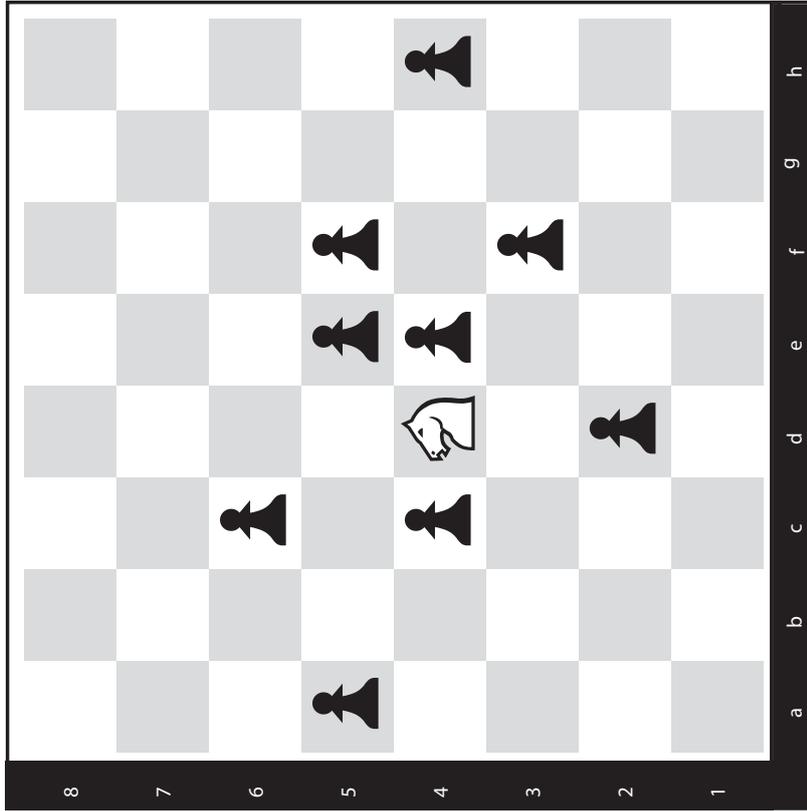
6



4. _____

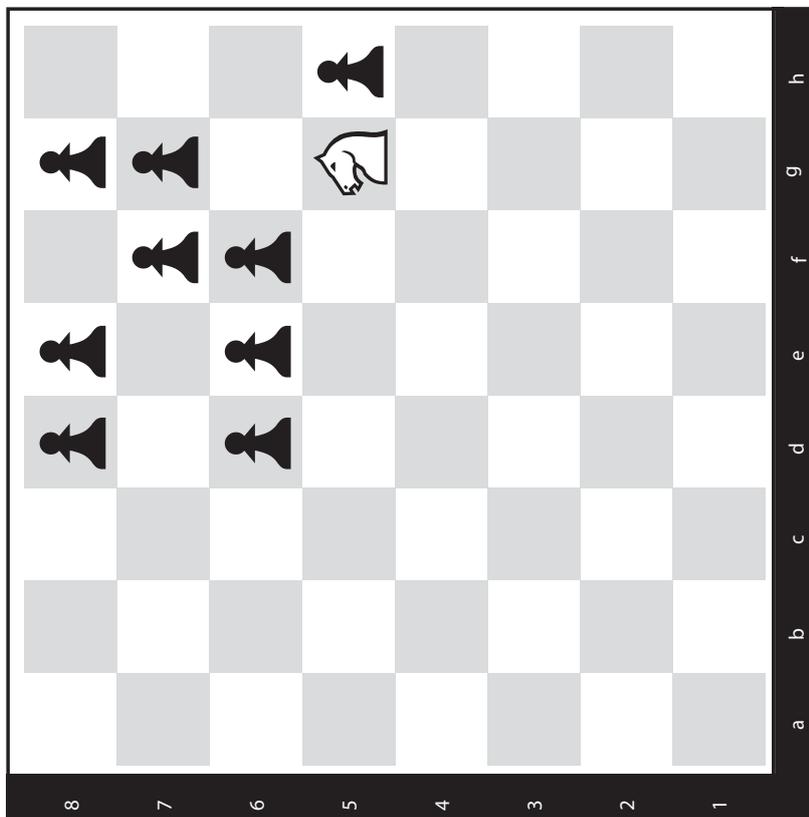


5. _____



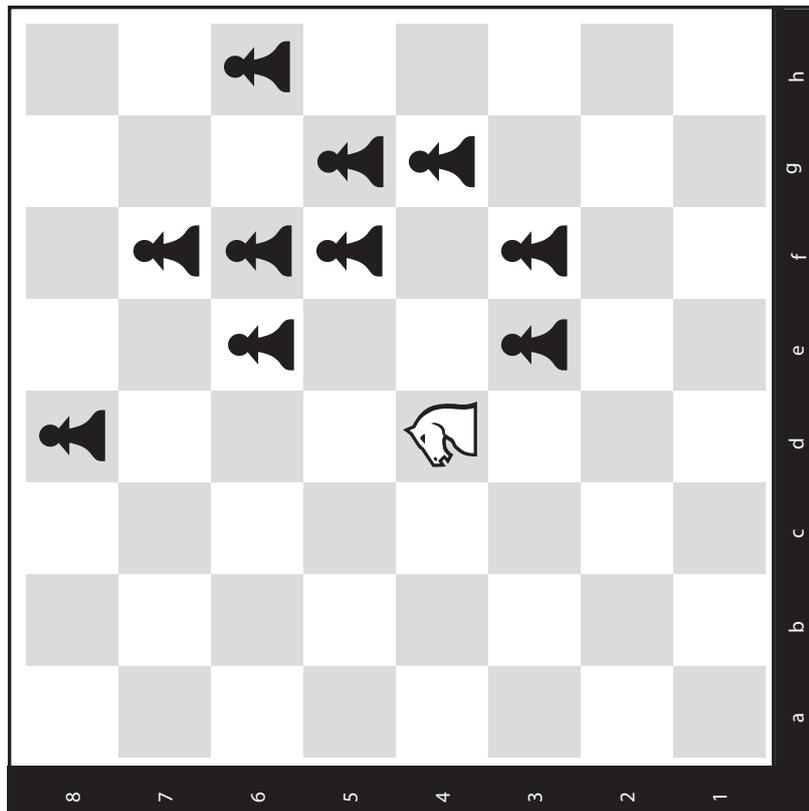
6. _____

9



7. _____

10



8. _____

Gruppe Nr. __: Dame gegen Springer

4 Spieler Wettkampf Kreuztabelle

	Name	Runde			Punktzahl	Platz
		1	2	3		
1		4	2	3		
2		3	1	4		
3		2	4	1		
4		1	3	2		

Weißer Dame auf d1. Schwarzer Springer auf e5. Die Dame versucht den Springer zu fangen.

Schwarz gewinnt, wenn er 5 Züge (6/7/8/9/12/15 ... legt selber was fest) überlebt.

Gruppe Nr. __: Dame gegen Springer

Gemeinsame Analyse: es geht nicht ums Gewinnen oder Verlieren, sondern um die besten Strategien. Analysiert zusammen mit jedem Gruppenmitglied.

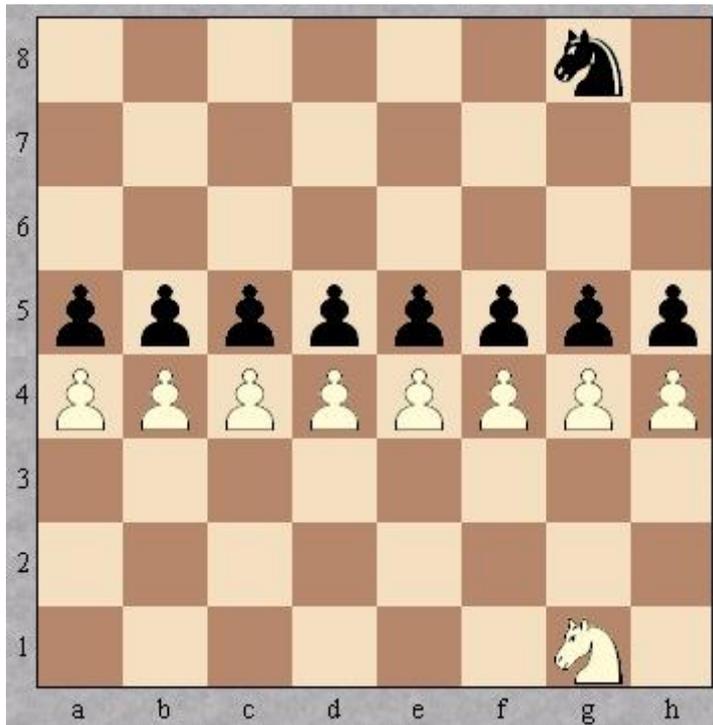
	Name	Runde			Was ist die beste Strategie?	
		1	2	3	Für Weiß	Für Schwarz
1		4	2	3		
2		3	1	4		
3		2	4	1		
4		1	3	2		

Weißer Dame auf d1. Schwarzer Springer auf e5. Die Dame versucht den Springer zu fangen.

Schwarz gewinnt, wenn er 5 Züge (6/7/8/9/12/15 ... legt selber was fest) überlebt.

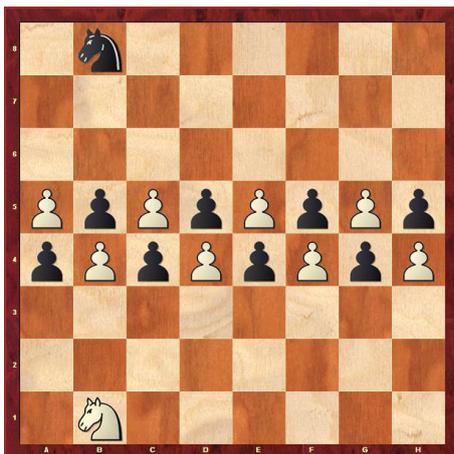
Das große Springerfressen:

Zu zweit



8 weiße Bauern stehen auf der 4. Reihe, 8 schwarze Bauern stehen auf der 5. Reihe. Die Bauern dürfen nicht ziehen, aber geschlagen werden. Jede Partei bekommt einen Springer auf seinem Ausgangsfeld. Ziel ist es, alle Bauern zu schlagen mit möglichst wenigen Zügen. Wer zuerst alle Bauern des Gegners geschlagen hat, der hat gewonnen. Ebenfalls gewonnen hat, wer den Springer des Gegners erobern kann.

Variation: Die Bauern können auch schräg versetzt gestellt werden:



Das hat den Vorteil, dass sich die Springer nicht so ins Gehege kommen.

Zu zweit

Wichtige Tips für eine Schachpartie

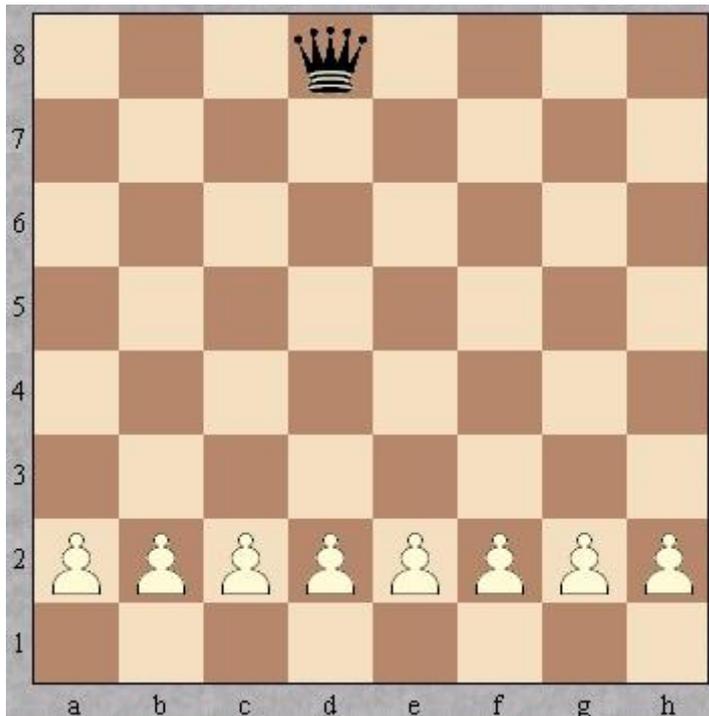
Der Wert der Steine

Natürlich mußt du auch erfahren, welchen Wert die einzelnen Steine haben. Beim Abtausch möchtest du ja nicht schlechter abschneiden.

Dame = 9 Bauern
Turm = 5 Bauern
Springer = 3 Bauern
Läufer = 3 Bauern



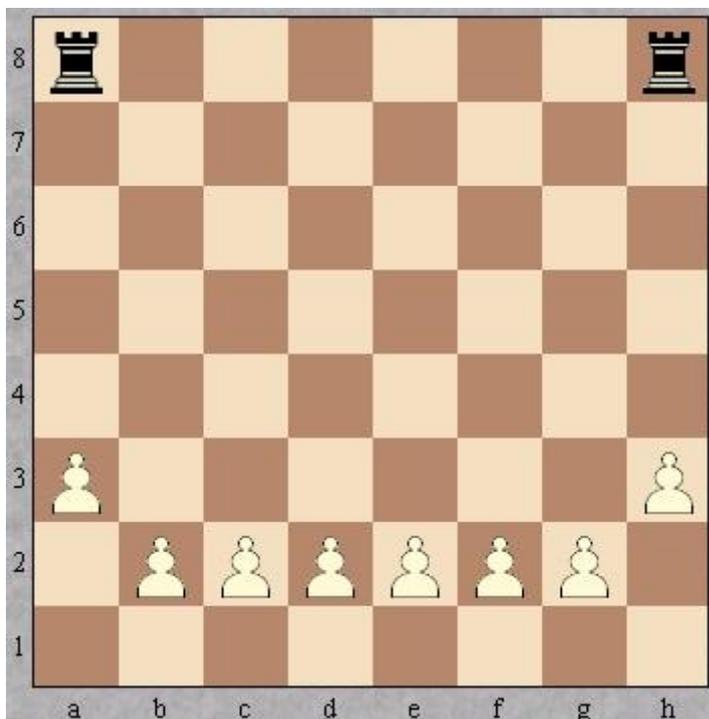
Dame vs. 8 Bauern



Ziel Damenpartei: Alle Bauern schlagen bzw vor der Grundreihe aufhalten.

Ziel Bauernpartei: Einen Bauern auf die andere Seite bringen. Die gegnerische Dame schlagen. Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, so hat die Bauernpartei gewonnen.

2 Türme vs. 8 Bauern auf h3 a3,

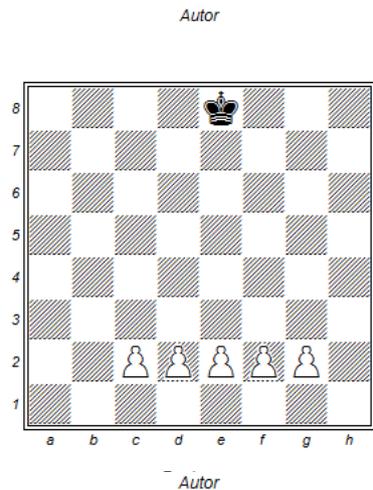


Ziel Türmepartei: Alle Bauern schlagen bzw vor der Grundreihe aufhalten.

Ziel Bauernpartei: Einen Bauern auf die andere Seite bringen. Die gegnerischen Türme schlagen. Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, so hat die Bauernpartei gewonnen.

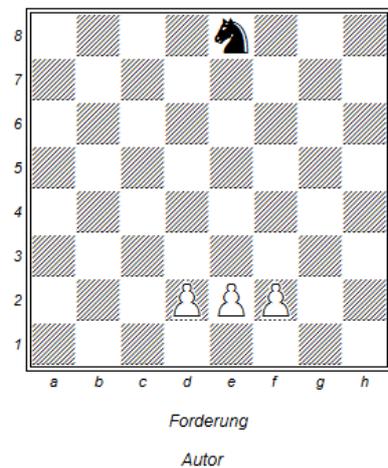
Duell: König gegen Bauern

Wie viel ist eine Figur wert? Das Duell bringt Lichts ins Dunkle. Weiß gewinnt, wenn ein Bauer unbeschadet die Grundreihe erreicht. Schwarz gewinnt, wenn er die Bauern schlägt.

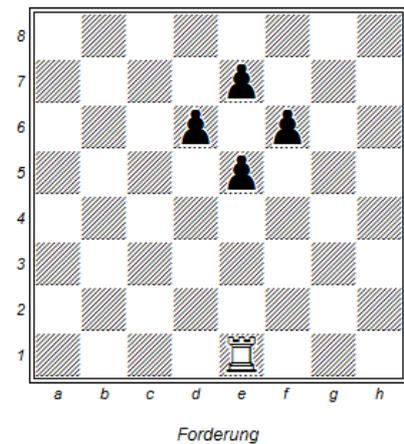


Duell: Springer gegen Bauern

Man fängt mit Springer gegen Bauern an, dann zwei Bauern, bis es gerecht ist. Vorsicht: Es gibt zwei Maßeinheiten. Der Wert der Figur und die Spielstärke des Spielers, die aus den Figuren alles herausholt



Denk Dir eigene Duelle aus: gegen wie viele Bauern ist der Turm machtlos? Der Läufer? Der König? Die Dame? Welche Rolle spielt die Position der Bauern?



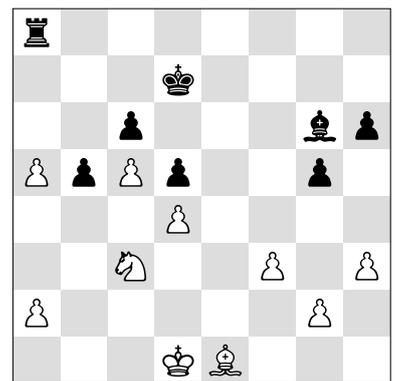
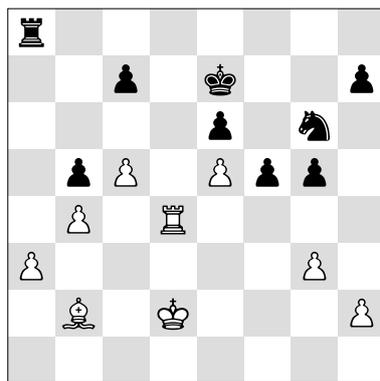
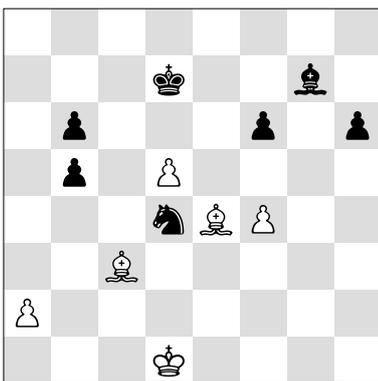
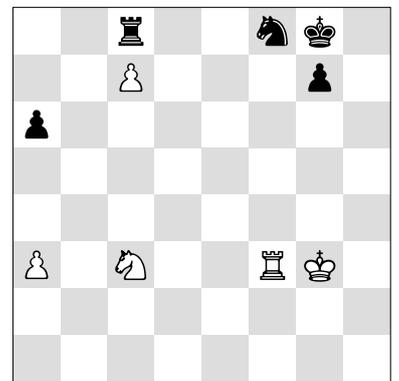
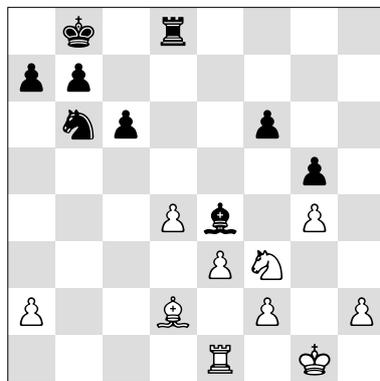
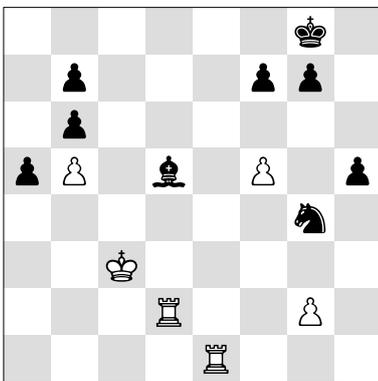
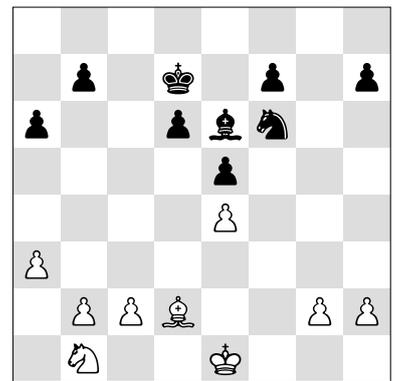
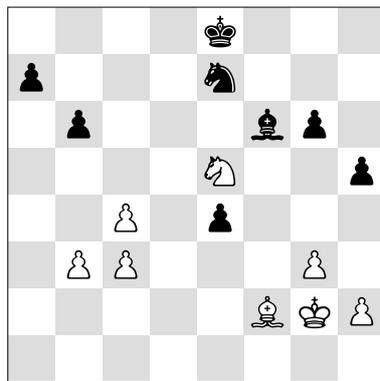
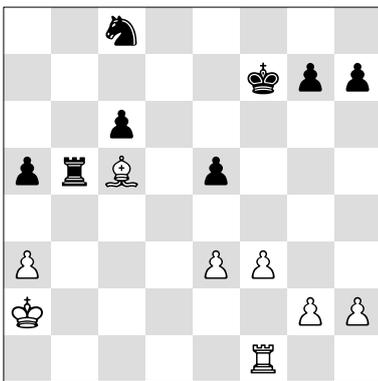
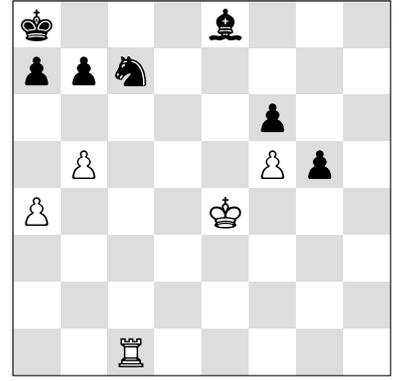
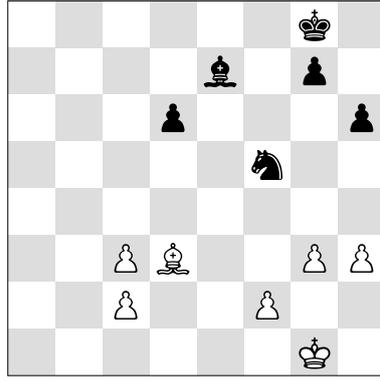
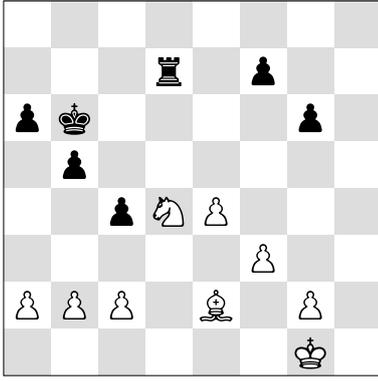
vs.	 x 1	 x 2	 x 3	 x 4	 x 5	 x 6	 x 7	 x 8	Punkte
Springer gegen Bauern									
Läufer gegen Bauern									
Turm gegen Bauern									
Dame gegen Bauern									

vs.	 x 1	 x 2	 x 3	 x 4	 x 5	 x 6	 x 7	 x 8	Punkte
Springer gegen Bauern									
Läufer gegen Bauern									
Turm gegen Bauern									
Dame gegen Bauern									

vs.	 x 1	 x 2	 x 3	 x 4	 x 5	 x 6	 x 7	 x 8	Punkte
Springer gegen Bauern									
Läufer gegen Bauern									
Turm gegen Bauern									
Dame gegen Bauern									

Verteidigen

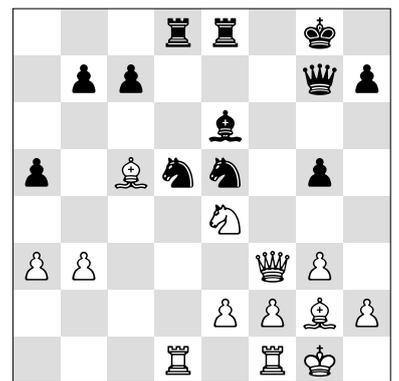
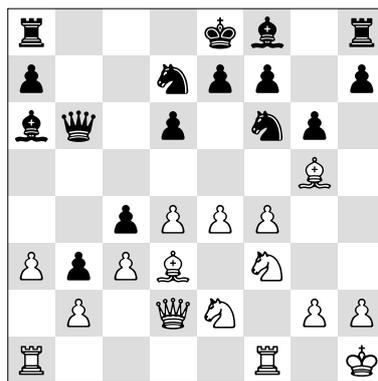
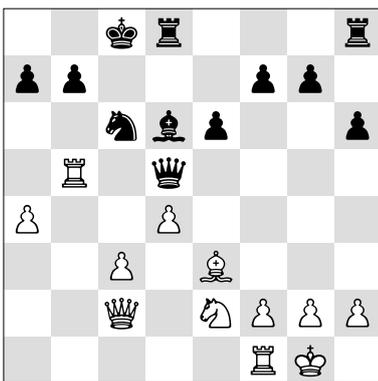
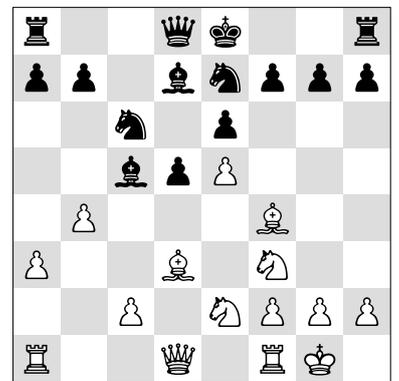
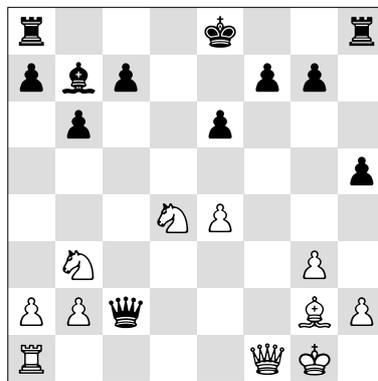
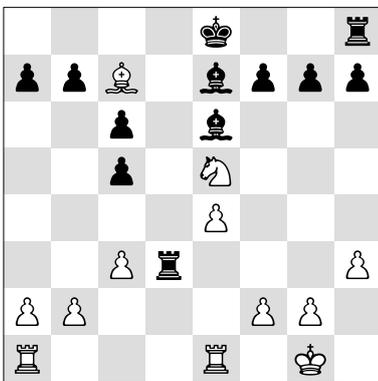
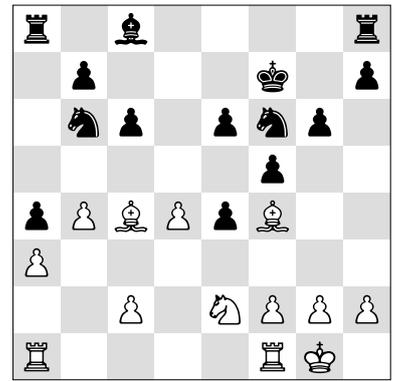
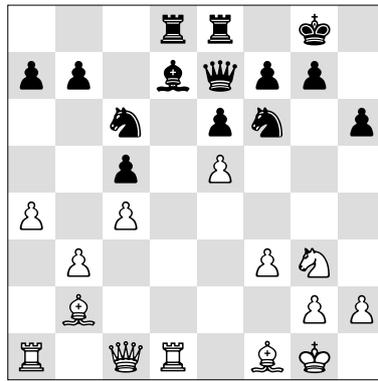
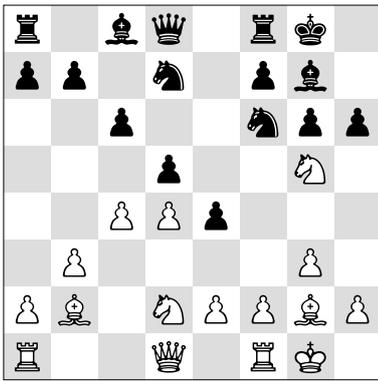
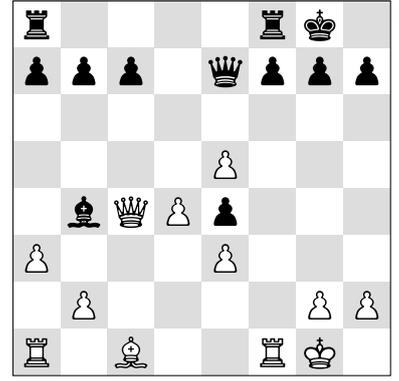
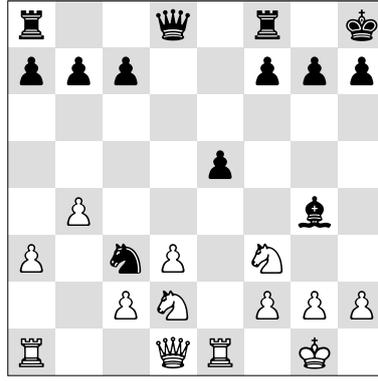
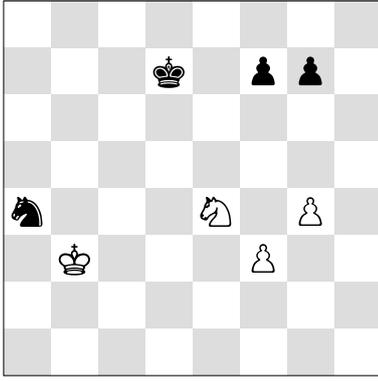
Decken: A



Copyright: Cor van Wijgerden, diese auf der Verlagswebsite <https://www.stappenmethode.nl/de/> als Leseproben veröffentlichten
 Aufgaben sind hier mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags wiedergegeben.

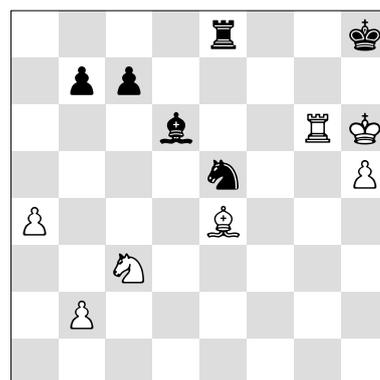
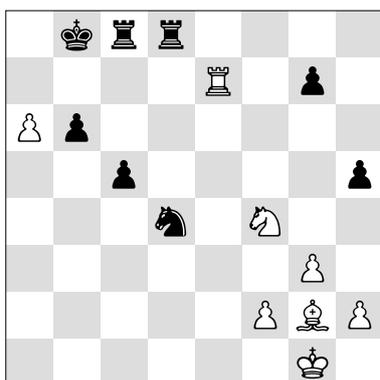
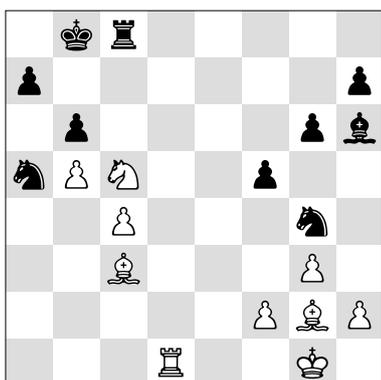
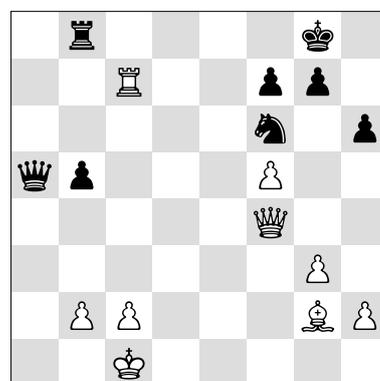
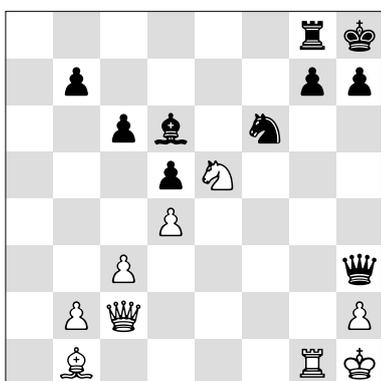
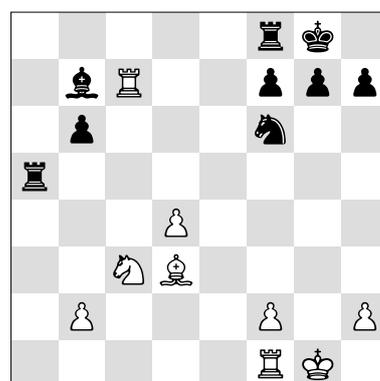
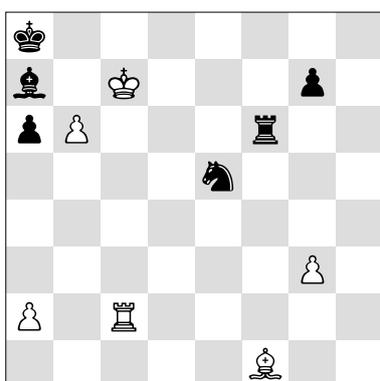
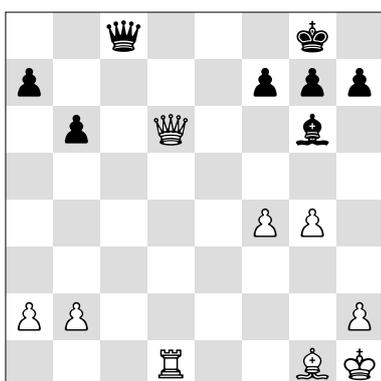
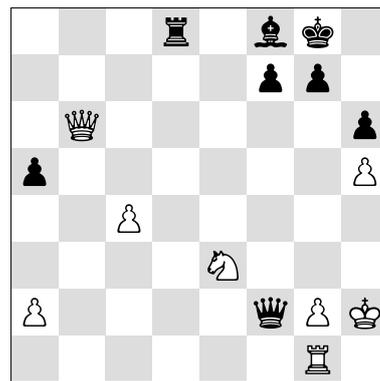
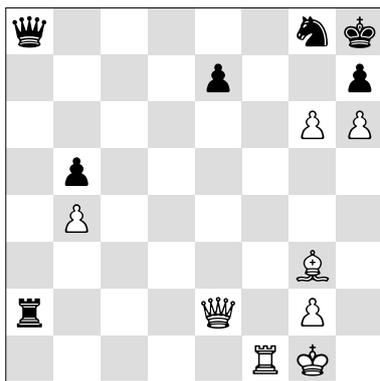
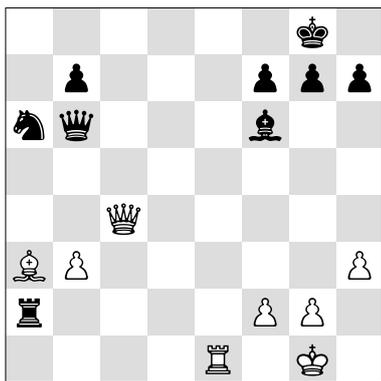
Verteidigen

Wegziehen: A



Copyright: Cor van Wijgerden, diese auf der Verlagswebsite <https://www.stappenmethode.nl/de/> als Leseproben veröffentlichten Aufgaben sind hier mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags wiedergegeben.

Matt

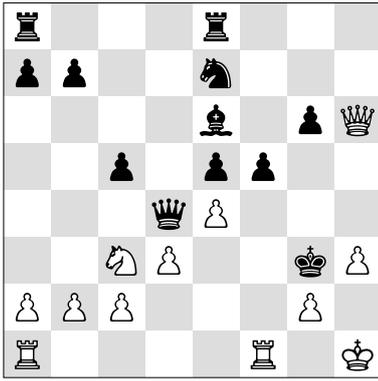


Matt in einem : G

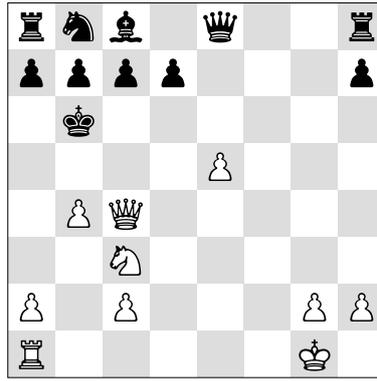
Copyright: Cor van Wijgerden, diese auf der Verlagswebsite <https://www.stappenmethode.nl/de/> als Leseproben veröffentlichten
Aufgaben sind hier mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags wiedergegeben.

Matt

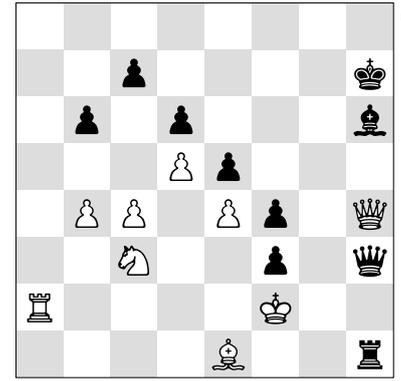
Matt in einem Zug (finde so viele wie möglich): B



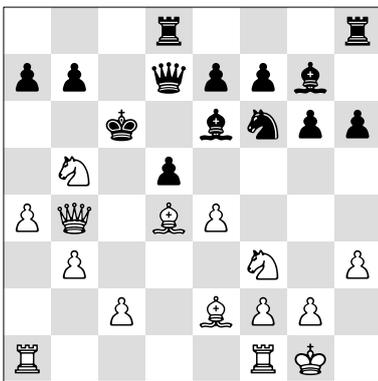
3x



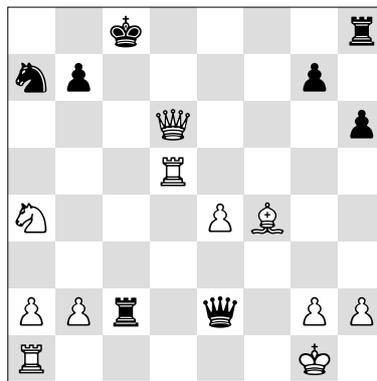
3x



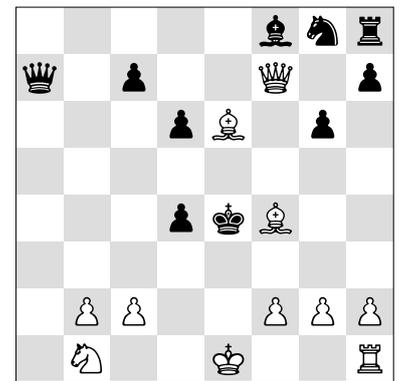
3x



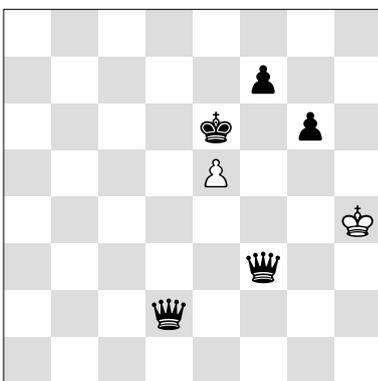
3x



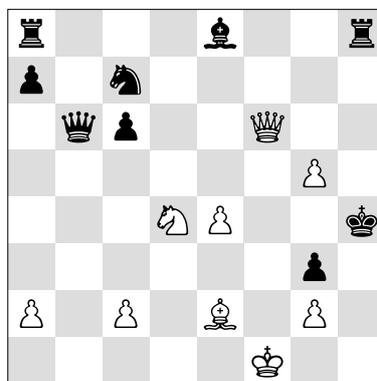
4x



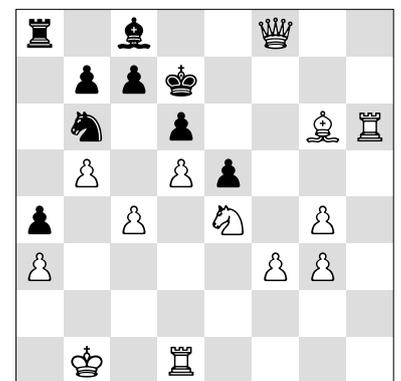
3x



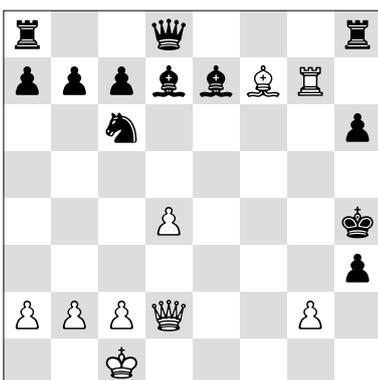
4x



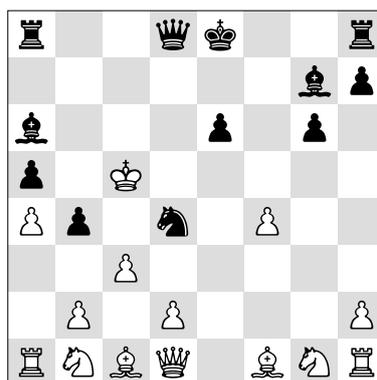
3x



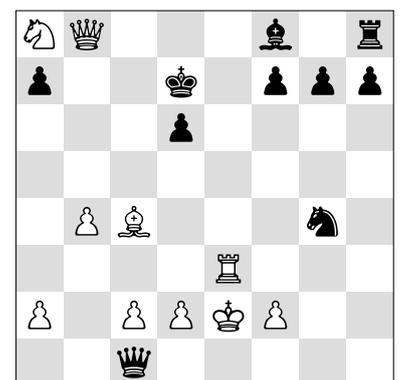
4x



3x



3x

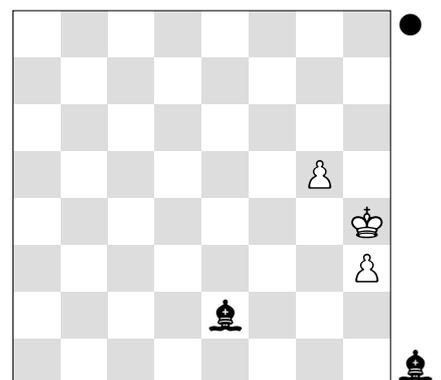
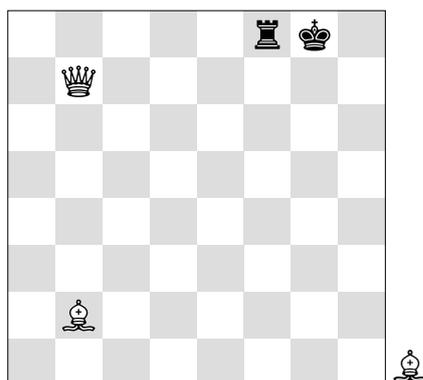
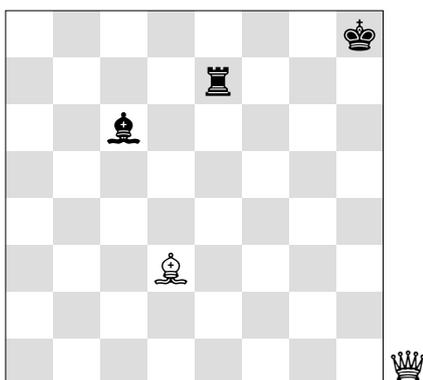
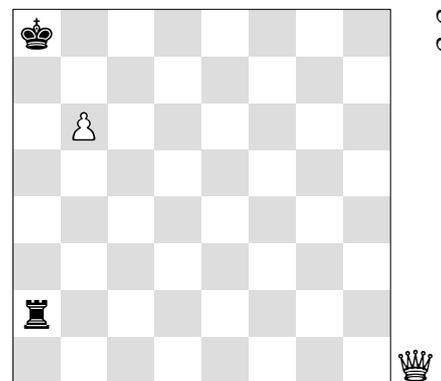
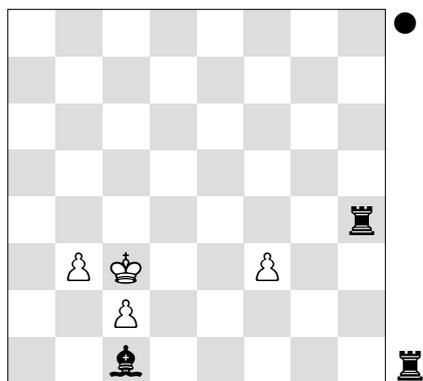
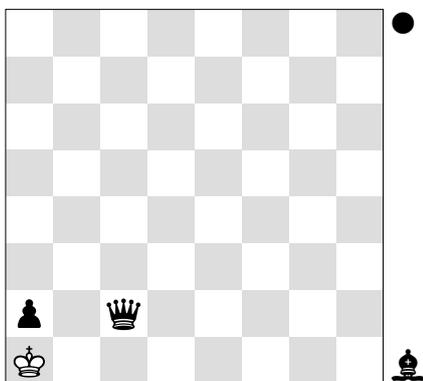
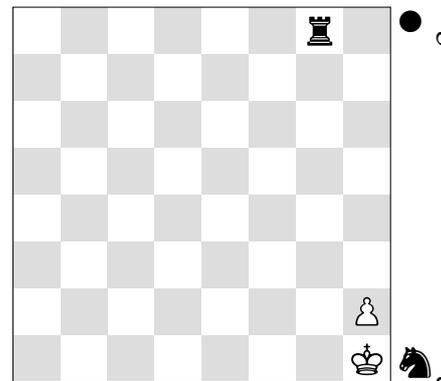
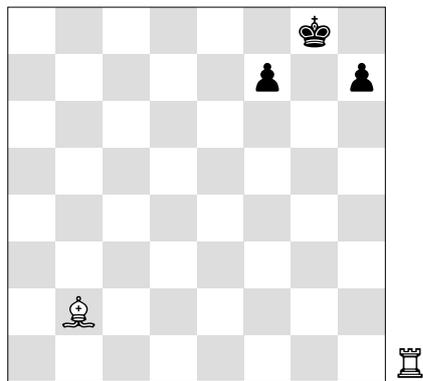
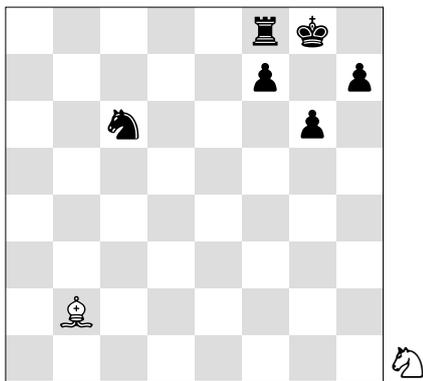
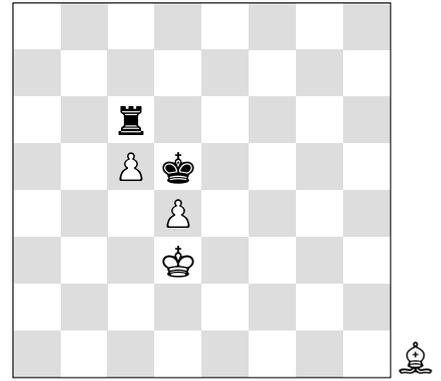
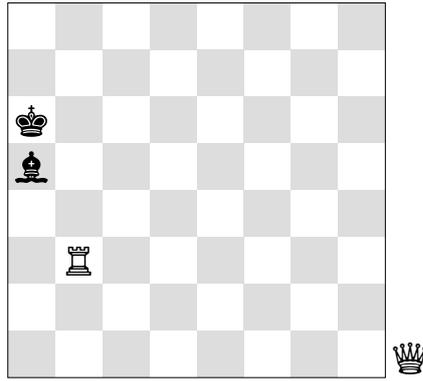
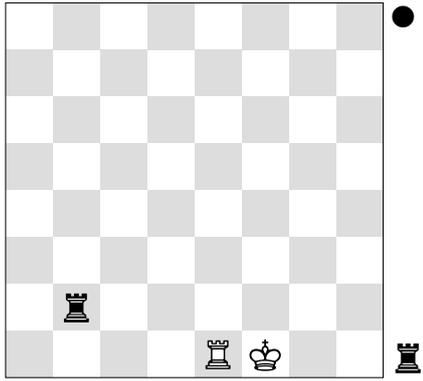


3x

Copyright: Cor van Wijgerden, diese auf der Verlagswebsite <https://www.stappenmethode.nl/de/> als Leseproben veröffentlichten Aufgaben sind hier mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags wiedergegeben.

Matt

Matt ausdenken: B

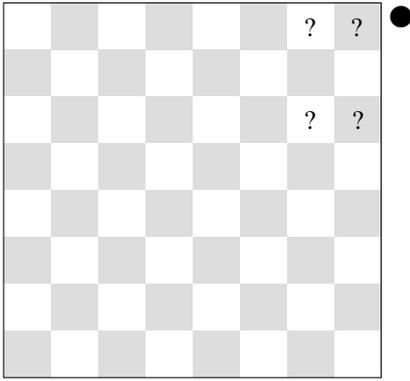


Copyright: Cor van Wijgerden, diese auf der Verlagswebsite <https://www.stappenmethode.nl/de/> als Leseproben veröffentlichten Aufgaben sind hier mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags wiedergegeben.

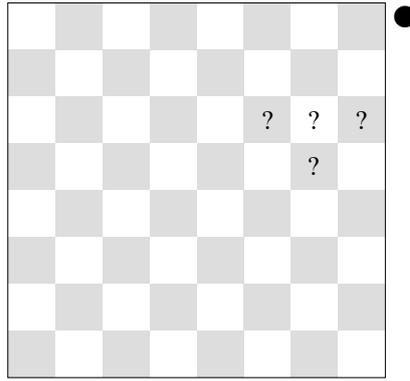
Matt ausdenken

Wo steht jede Figur?: A

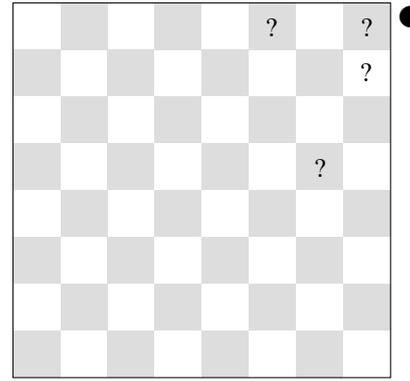
Copyright: Cor van Wijgerden, diese auf der Verlagswebsite <https://www.stappenmethode.nl/de/> als Leseprobe veröffentlichten. Aufgaben sind hier mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Verlags wiedergegeben.



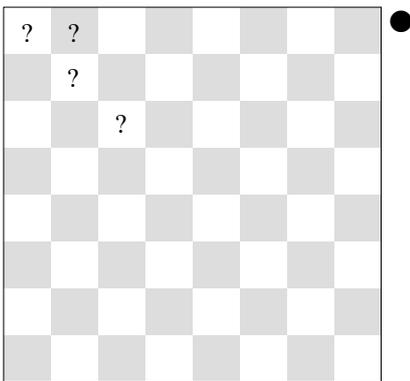
♔ = ♘ =
♚ = ♖ =



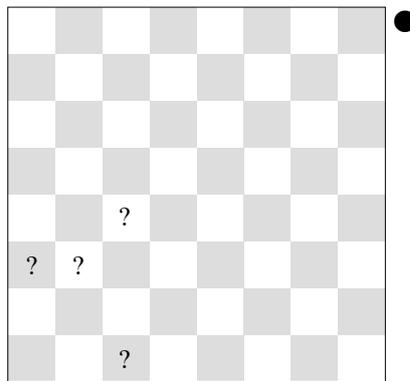
♔ = ♙ =
♚ = ♗ =



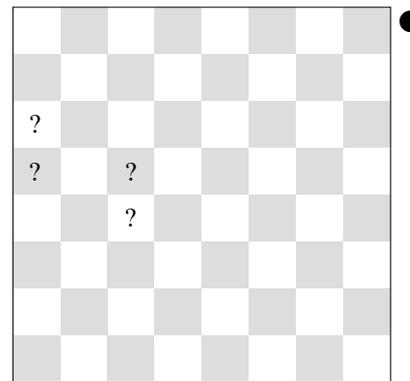
♔ = ♜ =
♘ = ♞ =



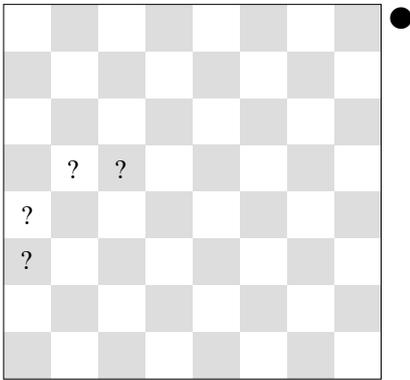
♔ = ♜ =
♙ = ♞ =



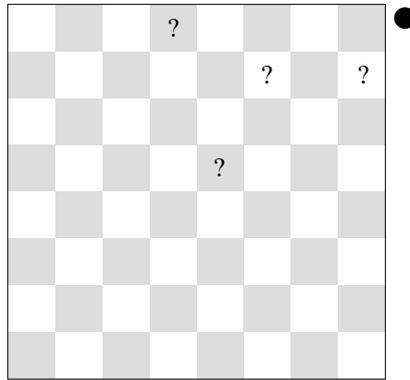
♔ = ♙ =
♙ = ♗ =



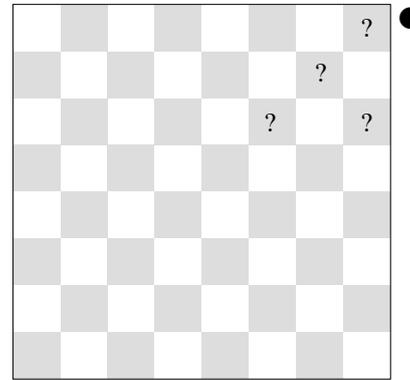
♔ = ♜ =
♘ = ♞ =



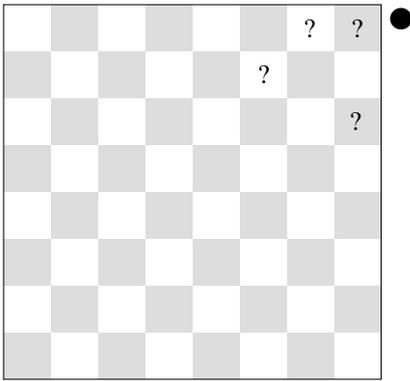
♔ = ♚ =
♚ = ♛ =



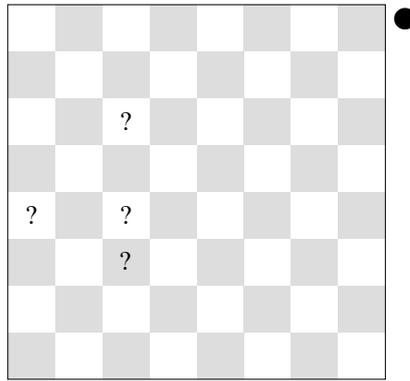
♔ = ♚ =
♜ = ♗ =



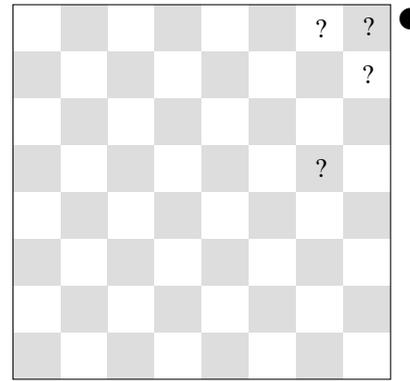
♔ = ♙ =
♘ = ♞ =



♔ = ♘ =
♚ = ♖ =



♔ = ♙ =
♘ = ♗ =



♜ = ♘ =
♞ = ♞ =

Die Rochade

Die große (lange) Rochade

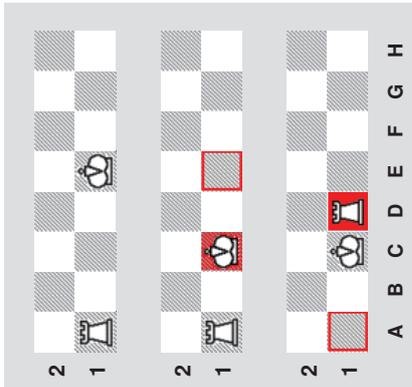
Aufgepaßt: Jetzt kommt die Rochade, der Doppelzug von König und Turm. Sie dient der schnellen Entwicklung und dem Schutz des Königs in der »Eröffnung«. Du mußt aber immer zuerst den König ziehen, sonst kann dein Gegner verlangen, daß du nur den Turm ziehst!

Voraussetzungen:

- der Weg muß frei sein
- der König und der Turm dürfen vorher nicht gezogen haben,
- der König darf nicht gerade im Schach stehen,
- die Felder, die der König überschreiten muß, dürfen nicht bedroht sein,
- der König darf auf kein bedrohtes Feld ziehen.

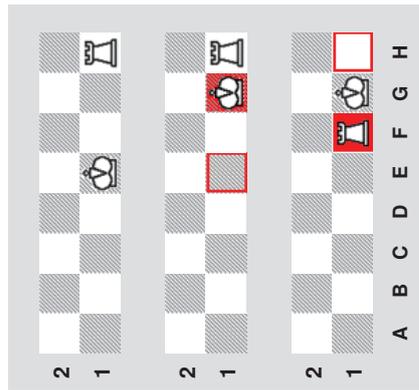
Aber das ist erlaubt:

- der Turm darf bedroht sein,
- ebenso das Feld b1 bzw. b8,
- dem König darf vorher schon Schach gegeben worden sein.

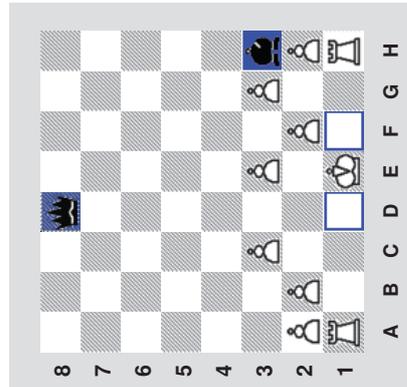


Du solltest so bald wie möglich die Rochade anstreben! Sonst ist dein König in der Brettmitte gefährlichen Angriffen ausgesetzt. Laß aber die Bauern vor der »Rochadestellung« möglichst auf ihren Feldern stehen, da du sonst deinem Gegner lockende Angriffsziele bietest!

Die kleine (kurze) Rochade



Die Rochade ist verhindert



Wichtige Tips für eine Schachpartie

Die Schachpartie

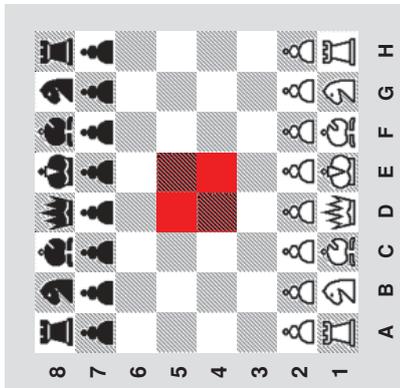
Um eine Schachpartie zu spielen, brauchst du keine Zugfolgen auswendig zu lernen. Wenn du dir ein paar Eröffnungsgrundsätze merkst, kommst du ganz gut über die Runden, auch gegen erfahrenere Gegner. Denk dran, daß diese Tips für Weiß, wie auch für Schwarz gelten!

Überleg dir jeden Zug genau, du hast viel Zeit dazu! Suche und beachte die Drohungen deines Gegners! Zieh nicht unüberlegt, auch beim simpelsten Zug! Erst nachdenken - dann ziehen! Mach dir einen Plan! Und ändere ihn nicht ohne Not!

- Wer das Zentrum (die Felder d4, e4, d5 und e5) beherrscht, hat oft das Spiel seines Gegners im Griff.
- Weiß beginnt zweckmäßigerweise mit dem Doppelschritt eines Bauerns nach e4 oder d4, Schwarz antwortet mit dem Doppelschritt dessen Gegenübers.
- Sei sparsam mit weiteren Zügen deiner Bauern!
- Entwickle deine »leichten Figuren« (Springer und Läufer) in einem einzigen Zug auf ein gutes Feld! Das sind z. B. für Weiß: für die Springer f3 und c3, für die Läufer c4, b5, f4 und g5. Prüfe vorher, ob das gewählte Feld bedroht ist!
- Deine Figuren sollen auf das Zentrum und die schwachen Punkte deines Gegners einwirken!
- Achte besonders auf die Felder f2 bzw. f7! Sie sind am Anfang nur vom König geschützt und können leicht von zwei Figuren angegriffen werden. Dann droht Matt!
- Rochiere deshalb möglichst bald! Am schnellsten geht das auf der Königsseite (kurze Rochade).
- Laß die Bauern vor der Rochadestellung stehen! Sie müssen den König vor Angriffen schützen!
- Zieh nicht ohne Not mit derselben Figur zweimal! Das würde einen »Tempoverlust« bedeuten. »Tempo« sind sehr wichtig in der Eröffnung. Wer früher entwickelt ist, hat Vorteile.
- Laß deine Dame hinter den Bauern! Davor kann sie leicht bedroht werden und verloren gehen!
- Verbinde baldmöglichst deine Türme! Stell sie auf freie Linien, dort sind sie aus der Ferne stark.
- Stell deine Steine so auf, daß sie sich gegenseitig schützen!
- Wenn du keine Fortsetzung findest, stell deine am schlechtesten entwickelte Figur auf ein besseres Feld!
- Greif nicht vorzeitig an! Beim Rückzug verlierst du leicht Material, und du gibst deinem Gegner Gelegenheit zum Gegenangriff.
- Wenn du eine Figur auf ein Feld stellst, wo sie geschlagen werden kann, mußt sie so oft geschützt sein, wie sie bedroht ist. Du kannst das einfach auszählen!
- Zieh deine Springer möglichst nicht an den Rand!

Wichtige Tips für eine Schachpartie

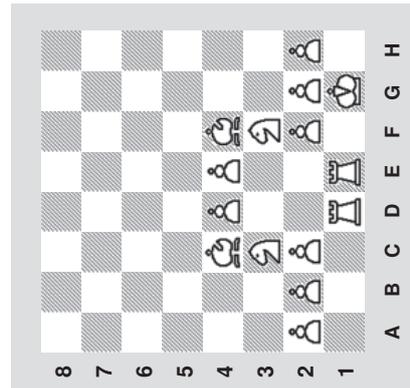
Zentrum und Figurenaufstellung



Besetze in der Eröffnung die Zentrumsfelder d4, e4, d5 und e5 mit deinen Bauern und möglichst auch mit einem Springer, der von Bauern nicht mehr vertrieben werden kann. Wenn dir das nicht gelingt, solltest du die Zentrumsfelder zumindest durch Figuren »angreifen«

Eine günstige Figurenaufstellung

Wenn dich dein Gegner die Figuren ungestört entwickeln ließe, könntest du sie z. B. so oder so ähnlich in eine ideale Angriffsposition bringen: du hast das Zentrum mit Bauern besetzt, alle deine Figuren entwickelt und den König durch die Rochade rechtzeitig in Sicherheit gebracht.



Fehler in der Eröffnung

Häufige Eröffnungsfehler

Vermeide diese Eröffnungsschnitzer:

- Zu viele Bauernzüge, vor allem unnötige Züge mit den Randbauern
- Verfrühte Damenausfüge
- Verstellen der Mittelbauern durch die Läufer
- Springer am Rand
- Grundloses Umherziehen mit den Figuren
- Nutzlose Schachgebote

n der Italienischen Partie wird oft der Bauer f7 angegriffen, obwohl die Abwehr mit Tempogewinn leicht möglich ist: **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5** Alles wie schon **bekannt 4.0-0-Sf6 5.Sg5?** Nutzlos! **5... 0-0!** Die Gefahr ist abgewehrt. Das Schlagen des Bauern f7 durch den Läufer oder Springer wäre nun ungünstig für Weiß. **6.c3?** Der Bauer e4 müßte gedeckt werden. **6... h6!** Jetzt muß der Springer wieder zurück: **7.Sf3** Schwarz gewinnt den Bauern e4 und kann das Zentrum besetzen.

Weitere schwache Züge

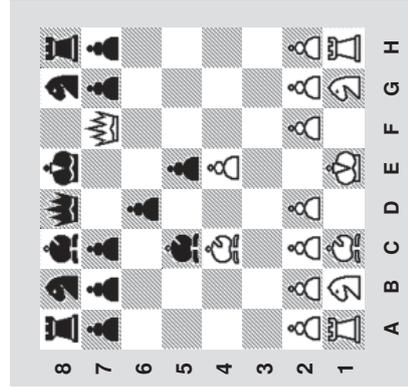
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Ld3?? Der Läufer blockiert die weiße Entwicklung total!

1.e4 e6 2.d4 Df6? 3.e5 Df5?? 4.Ld3! Die Dame geht verloren. Und das schon im 4. Zug! Diese Stellung mußst du dir auf dem Brett gut ansehen!

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4? Schwarz müßte erst d6 spielen und dann im nächsten Zug Sxe4. Jetzt aber verliert er die Dame durch ein »Abzugsschach«: **4.De2! Sf6?? 5.Sc6+!** Aus ist der Traum!

Das Schätfermatt

Ein häufig gespielter Eröffnungsfehler führt zum »Schätfermatt«: **1.e4 e5 2.Lc4 Lc5** Bis hierher ist alles korrekt. Nun tauscht Weiß mit **3.Dh5** als Ziel einen Angriff auf den Bauern e5 vor. Schwarz stolpert in die Falle: **3... d6??** Er deckt den Bauern e5. **4.Dxf7#**

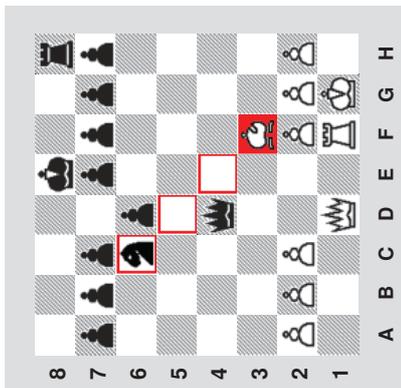


Vorteil erlangen

Wie du in Vorteil kommen kannst, fragst du? Da gibts ebenso viele Möglichkeiten wie Reinfälle! Aus der Vielfalt des Schachspiels können wir dir auf diesen Seiten nur eine winzigkleine Auslese anbieten. Spiel aufmerksam und zieh nicht übereilt, dann kann dir's gelingen!

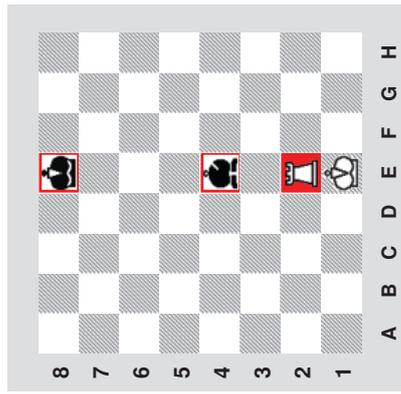
Die Deckung beseitigen

Wenn du eine deckende Figur mit gleichzeitigem Schachgebot oder einer anderen Drohung schlägst, kannst du Material gewinnen! Im nebenstehenden Diagramm erobert du durch Lxc6+ im nächsten Zug sogar die Dame!

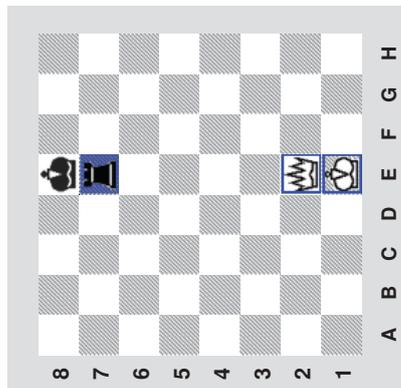


Die Fesselung

Weiß kann im nächsten Zug den Le4 gewinnen, weil dieser nicht wegziehen kann.



Weiß muß seine Dame wegen der Fesselung gegen den Turm hergeben.

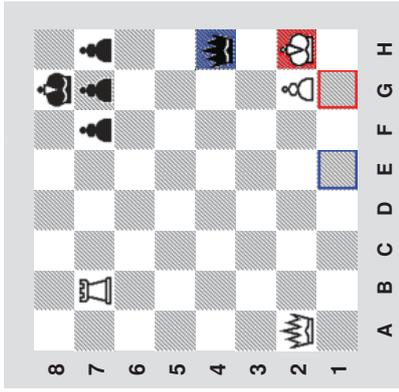


Denk immer dran: Der Phantasie des Schachspielers sind keine Grenzen gesetzt! Spiel phantasievoll, dann wirst du deine Gegner oft »auf dem falschen Fuß« erwischen! Außerdem sind deine Partien dann nie langweilig. Was macht's schon, wenn du dich 'mal verkalkulierst!

Überraschendes Remis

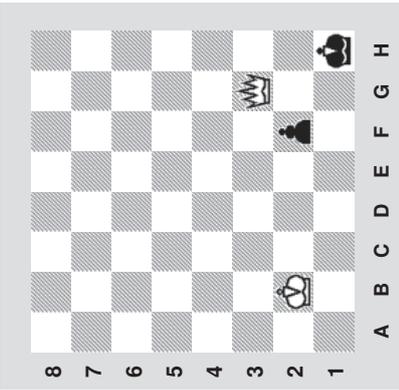
Wie kannst du einen Nachteil ausgleichen? Auch da sind deinen Ideen keine Schranken gesetzt! Durch Aufgeben hat noch keiner eine Partie gewonnen - so lautet ein wahrer Spruch. Denk dran! Mit Aufmerksamkeit und etwas Glück kannst du noch manche verlorene Partie retten!

Das Dauerschach («Ewiges Schach»)



Weiß ist einen Turm im Vorteil. Doch Schwarz am Zug hat die Rettung gesehen: Die Dame gibt Dauerschach, indem sie zwischen h4 und e1 hin- und herzieht.

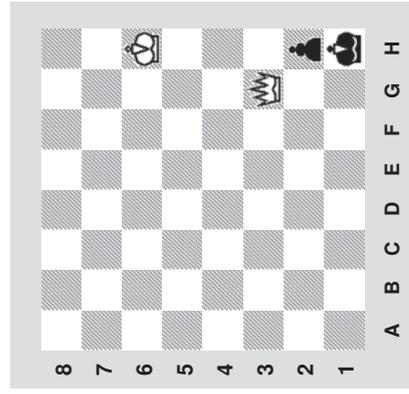
Remis mit dem c- und f-Bauern



Die Pattfalle: Eigentlich gewinnt im Endspiel die Dame gegen einen Bauern immer. Doch mit dem a-, c-, f- oder h-Bauern kann es ein Patt geben, wenn sich der verteidigende König beim Bauern befindet. Er muß sich aber davor hüten, das Umwandlungsfeld zu betreten. Weshalb wohl? Die Dame kann den Bauern nicht nehmen, sonst gäb's ein Patt.

Remis mit dem a- und h-Bauern

Die Dame muß den König wieder aus dem Eck rauslassen, sonst ist's Patt. Auf diese Weise gewinnt der weiße König kein Tempo, um näher heranzukommen. Remis also!



Kurzer Eröffnungsüberblick

Wichtigste Eröffnungsprinzipien:

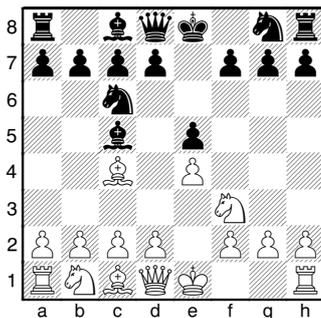
- 1.) Kämpfe um das Zentrum, versuche es mit Bauern und Figuren zu beherrschen.
- 2.) Entwickle die Figuren möglichst schnell auf die besten Plätze.
- 3.) Ziehe eine Figur – insbesondere die Dame – in der Eröffnung nicht ohne Not mehrmals.
- 4.) Mache keine unnötigen Bauernzüge.

A) Offene Spiele

Sie entstehen nach dem Aufzug der Königsbauern: 1. e4 e5. Es kommt schnell zur Linienöffnung, meistens mittels d4.

• Italienische Eröffnung

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5



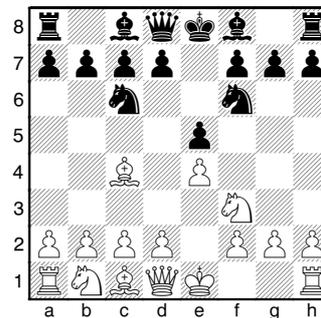
Diese Eröffnung geht auf die italienischen Meister des 17. und 18. Jahrhunderts zurück.

Idee: Schnelle Entwicklung, Druck auf f7.

- a) Die symmetrische Variante:
4. d3 d6 5. Sc3 Sf6 5. Le3 oder Lg5 Es entsteht ein ruhiges Spiel.
- b) Bauernangriff auf das Zentrum:
4. c3 Sf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Lb4+ (Lb6? 7. d5 Se7 8. e5 Sg4 9. d6 Sxf2 10. Db3 0-0 11. Lg5 mit Gewinn) 7. Ld2 mit ruhigem oder Sc3 mit scharfem Spiel
- c) Weiß opfert einen Bauern:
4. b4 Lxb4 5. c3 La5 6. d4 d6 Db3 Weiß hat Entwicklungsvorsprung und Angriff.

• Zweispringerspiel im Nachzug (auch Preußisch genannt)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6

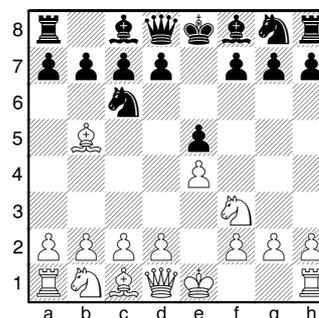


Idee: Gegenangriff auf e4. Es entwickelt sich meist ein lebhafteres Spiel als bei Italienisch.

- a) Angriff auf den Bauern f7:
4. Sg5 d5 5. exd5 Sa5 6. Lb5+ c6 7. dxc6 bxc6 8. Le2 h6 9. Sf3 e4 Schwarz hat für den Bauern guten Angriff.
- b) Vorstoß d4:
4. d4 exd4 5. 0-0 Lc5 6. e5 d5 7. exf6 dxc4 8. Te1+ Le6 9. Sg5 Dd5 (Dxf6?? 10. Sxe6 fxe6 11. Dh5+ Df7 12. Dxc5 mit Gewinn) 10. Sc3 Df5 (dxc3?? 11. Dxd5 mit Gewinn)
- c) 4. d3 Lc5 mit Zugumstellung zu Italienisch.
- d) 4. Sc3? Sxe4! 5. Sxe4 d5 Schwarz erhält die Figur zurück und hat eine gute Stellung.

• Spanische Eröffnung

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5

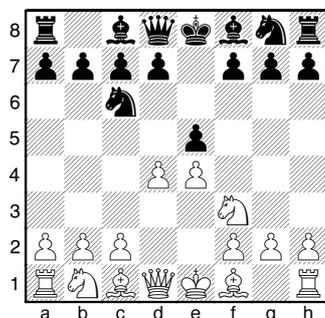


Die Spanische Partie, auch Ruy Lopez genannt, gehört zu den ältesten und immer noch beliebtesten Eröffnungen. Idee: Druck auf e5, Errichtung eines starken Zentrums.

Kurzer Eröffnungsüberblick

- a) **3. ... a6 4. Lxc6 dxc6** Die Abtauschvariante. **5. 0-0** Es zeigt sich, dass Weiß keinen Bauern gewinnt: **5. Sxe5 Dd4** und Schwarz hat Ausgleich. **f6 6. d4 exd4 7. Sxd4 c5** mit leichtem weißen Plus
- b) Der Läufer wird abgedrängt:
3. ... a6 La4 Sf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Sa5 10. Lc2 c5 Es entsteht eine strategisch schwierige Stellung.
- c) Weiß deckt den e-Bauern:
3. ... d6 4. d4 Ld7 5. Sc3 Sf6 6. 0-0 Le7 7. Te1 exd4 8. Sxd4 0-0 9. Lxc6 bxc6 Weiß steht freier.

• Schottische Eröffnung 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4



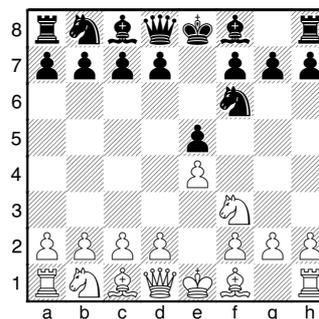
Idee: Frühe Öffnung des Zentrums

3. ... exd4 4. Sxd4

- a) Kampf um das Feld d4:
4. ... Lc5 5. Le3 (Drohung Sxc6 nebst Lxc5) **Df6 6. c3 Sge7**
- b) Kampf um das Feld e4:
4. ... Sf6 5. Sc3 Lb4 6. Sxc6 bxc6 7. Ld3 d5 8. exd5 cxd5 Schwarz beseitigt den Zentrumsbauern und schafft Aktionsraum für die eigenen Figuren.
- c) **4. ... Sxd4? 5. Dxd4** Weiß steht besser, da die Dame nicht mehr so leicht von ihrem guten Zentrumsfeld vertrieben werden kann.

• Russische Verteidigung

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6

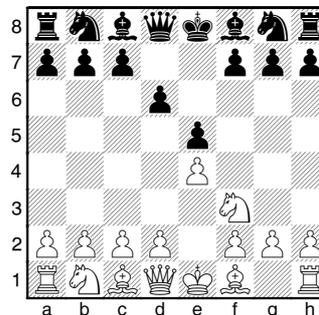


Idee: Gegenangriff auf e4

- a) **3. Sxe5 d6** (Sxe4? 5. De2 Sf6?? Sc6+ Die schwarze Dame geht verloren.) **4. Sf3 Sxe4 5. d4 d5 6. Ld3 Sc6 7. 0-0 Le7 8. c4 Sb4 9. Le2 0-0** Schwarz hat gute Chancen auf Ausgleich.
- b) **3. d4 Sxe4 4. Ld3 d5 5. Sxe5 Sd7** mit verteilten Chancen

• Philidor-Verteidigung

1. e4 e5 2. Sf3 d6



Idee: Schwarz stützt das Zentrum durch einen Bauernzug.

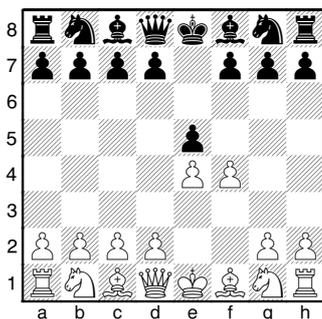
3. d4

- a) Schwarz löst die Zentrumsspannung auf:
3. ... exd4 4. Sxd4 (auch Dxd4 möglich) **Sf6 5. Sc3 Le7** Weiß hat Raumvorteil.
- b) Schwarz hält die Spannung aufrecht:
3. ... Sf6 4. Sc3 Sbd7 5. Lc4 Le7 6. 0-0 0-0 7. Te1 c6 Schwarz erhält ein festes, wenn auch etwas beengtes Spiel.

Kurzer Eröffnungsüberblick

• Königsgambit

1. e4 e5 2. f4

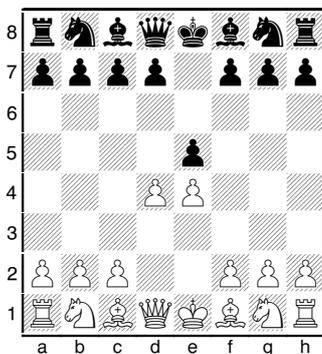


Idee: Weiß opfert den f-Bauern, um den schwarzen e5-Bauern zu beseitigen und selbst das Zentrum mittels d4 zu erobern. Diese Strategie verspricht heißen Kampf. Oft wird die f-Linie geöffnet, notfalls sogar mit Figurenopfer, um Angriff gegen f7 zu bekommen.

- a) Das Opfer wird abgelehnt:
2. ... Lc5 3. Sf3 d6 4. c3 Weiß beginnt einen Bauernangriff aufs Zentrum.
- b) Schwarz opfert selbst einen Bauern, um die Entwicklung zu stören:
2. ... d5 3. exd5 e4 4. d3 Sf6 5. dxe4 Sxe4 Der störende Bauer wurde durch den nicht minder störenden Springer ersetzt.
- c) Schwarz schluckt den Bauern und hofft, den Angriff zu überstehen:
2. ... exf4 3. Sf3 d6 4. d4 g5 5. Lc4 Lg7 6. 0-0 h6 7. c3 Sc6 8. g3
 Weiß öffnet im Folgenden die f-Linie und spielt auf Angriff.

• Mittelspiel

1. e4 e5 2. d4



Idee: Der Bauer e5 wird beseitigt, um anschließend einen Figurenangriff zu starten, notfalls mit Hilfe von Figurenopfern.

2. ... exd4

- a) Zurücknehmen mit der Dame:
3. Dxd4 Sc6 4. Da4 Der Nachteil ist der frühe Damenausflug mit der Dame.
- b) Entwicklungsvorsprung durch Bauernopfer:
3. c3 dxc3 4. Lc4 cxb2 5. Lb2 Das nordische Gambit. Weiß hat für die zwei geopfert Bauern schon zwei Läufer auf günstige Felder entwickelt. **5. ... d5** (Lb4+? 6. Sc3 Sf6 7. Sge2 Sxe4? 8. 0-0 Sxc3 9. Sxc3 Lxc3 10. Lxc3 0-0 11. Dg4 g6 12. Dd4 nebst Matt) **6. Lxd5 Sf6 7. Lxf7+ Kxf7 8. Dxd8 Lb4+ 9. Dd2 lxd2 10. Sxd2** Schwarz hat durch Bauernrückgabe ausgeglichen.

• Weitere offene Eröffnungen

1. e4 e5

- a) **2. Sf3 f5** Lettisches Gambit **3. Sxe5 Df6 Sc4 fxe4 5. Sc3 Df7 Se3 c6 7. d3 exd3 8. Lxd3 d5** Weiß hat leichten Vorteil.
- b) **2. Sf3 d5** Mitteltgambit im Nachzug **3. exd5 e4 4. De2 Sf6 5. d3 Le7 6. Dxe4 0-0 7. Sc3 Te8 8. Ld2 Lb4** mit geringem weißen Vorteil
- c) **2. Sf3 Sc6 3. c3** Ponziani-Eröffnung **Sf6** (auch d5 möglich) **4. d4 Sxe4 5. d5 Sb8 6. Sxe5 De7** mit Ausgleich
- d) **2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6** Vierspringerspiel **4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. Lg5 Lxc3 8. bxc3** mit Ausgleich
- e) **2. Sc3** Wiener Partie **Sf6 3. f4 d5 4. fxe5 Sxe4 5. Sf3 Le7 6. De2 Sxc3 7. dxc3 c5** mit ausgeglichener Stellung

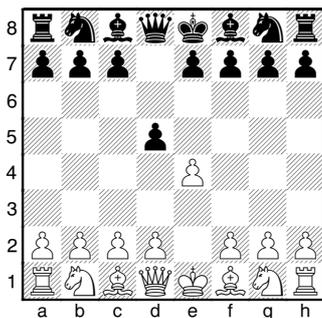
Kurzer Eröffnungsüberblick

B) Halboffene Spiele

Bei den halboffenen Spielen wird der Eröffnungszug e4 nicht mit e5 beantwortet. Der Kampf ums Zentrum wird durch andere Züge geführt (z.B. durch den Vorstoß d5).

• Skandinavische Verteidigung

1. e4 d5



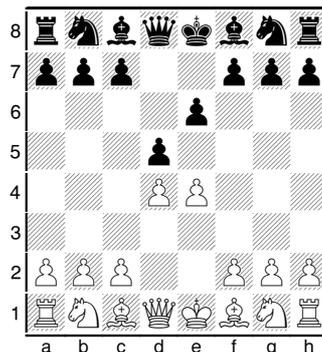
Idee: Durch den sofortigen Gegenschlag im Zentrum löst Schwarz die Spannung.

2. exd5

- a) Schwarz nimmt mit dem Springer zurück:
2. ... Sf6 3. d4 (Den Bauern zu verteidigen ist ungünstig: 3. c4 c6 4. dxc6 Sxc6 5. d3 e5 mit schlechter weißer Bauernstellung.)
Sxd5 4. c4 Sf6 (oder Sb6 oder sogar Sb4) Weiß hat leichten Vorteil.
- b) Schwarz nimmt sofort mit der Dame zurück:
2. ... Dxd5 3. Sc3 Da5 4. d4 c6 5. Sf3 Sf6 6. Lc4 Lf5 7. Ld2 e6 8. De2 Lb4 9. 0-0-0 Sbd7 Schwarz ist dem Ausgleich sehr nahe.

• Französische Verteidigung

1. e4 e6 2. d4 d5

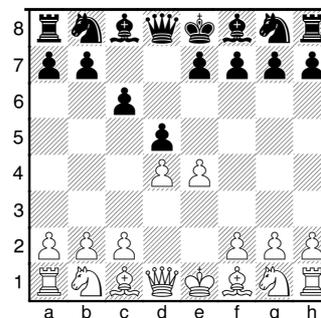


Idee: Der Vorstoß d5 wird vorbereitet. Allerdings wird durch den Bauern die Entwicklung des Damenläufers behindert. Meist wird der Angriff auf das Zentrum später mit c5 noch verstärkt. Für Weiß stellt sich die Frage, was er mit dem angegriffenen Bauern e4 macht.

- a) Abtausch der Zentrumsbauern:
3. exd5 exd5 4. Ld3 Ld6 5. Se2 Se7 6. Lf4 Lf5 7. Sc3 c6 Weiß hat in der symmetrischen Stellung einen leichten Vorteil.
- b) Der e-Bauer zieht vorbei. Weiß gewinnt Raum; der Bauer d4 wird aber zum Angriffsobjekt:
3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 Db6 6. Le2 cxd4 7. cxd4 Sge7 8. b3 Sf5 Schwarz gleicht aus.
- c) Der e-Bauer wird gedeckt:
3. Sc3 (auch Sd2 möglich) **Lb4** (oder: Sf6 4. Lg5 Le7) **4. e5 c5 5. a3 Lxc3 6. bxc3 Se7** mit verteilten Chancen

• Caro-Kann-Verteidigung

1. e4 c6 2. d4 d5



Idee: Die Vorbereitung des Vorstoßes d5 mit dem c-Bauern vermeidet die Einsperrung des Damenläufers. Allerdings nimmt der Springer das beste Entwicklungsfeld.

- a) Abtausch der Zentrumsbauern:
3. exd5 cxd5 4. c4 (Ld3 ist ruhiger.) **Sf6 5. Sc3 e6 6. Sf3 Le7 7. cxd5 Sxd5** Schwarz will den entstandenen Einzelbauern (Isolani) angreifen. Dieser aber erweist sich oft als Stärke im Zentrum.
- b) Der e-Bauer zieht vorbei:

Kurzer Eröffnungsüberblick

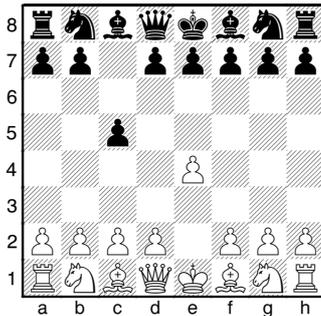
3. e5 Lf5 4. Ld3 Lxd3 5. Dxd3 e6
Schwarz hat eine feste Stellung.

c) Der e-Bauer wird gedeckt:

3. Sc3 oder Sd2 dxe4 4. Sxe4 Lf5
5. Sg3 Lg6 6. h4 h6 7. Sf3 Sd7 8.
h5 Lh7 9. Ld3 Lxd3 10. Dxd3 e6
Schwarz gleicht aus.

• Sizilianische Verteidigung

1. e4 c5



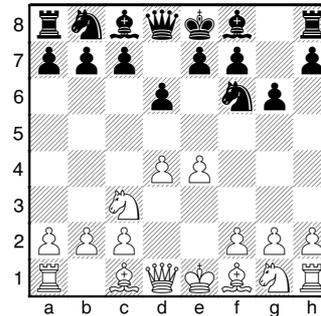
Hierbei handelt es sich um die beliebteste halboffene Eröffnung.

Idee: Der Zug des Läuferbauern fördert zwar nicht die Entwicklung; der c-Bauer wird aber meist gegen den weißen d-Bauern getauscht, so dass Schwarz noch über beide Zentrumsbauern verfügt. In der Folge wird die halboffene c-Linie mit einem Turm besetzt.

- a) 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 a6
Ein typischer Zug, mit dem das Feld b5 unter Kontrolle genommen und der Doppelschritt des b-Bauern ermöglicht wird. 5. Sc3 Sc6 6. Le2 Dc7 7. 0-0 Sf6 8. Le3 Lb4
Es ist eine dynamische Stellung entstanden.
- b) 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 a6 6. Le2 e5 oder e6 mit flexibler Stellung 7. Sb3 Le7 8. 0-0 0-0 9. Le3 Le6 mit verteilten Chancen
- c) Schwarz flankiert seinen Königsläufer:
2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 g6 6. Le3 Lg7 7. f3 Sc6 8. Dd2 0-0 9. Lc4 Ld7 10. 0-0-0 Da5 11. Lb3 Tfc8 12. h4
Das Wettrennen, wer als erster den gegnerischen König mattsetzt, hat begonnen. Es ist eine sehr scharfe Stellung entstanden.

• Pirc-Verteidigung

1. e4 d6 2. d4 Sf6 3. Sc3 g6

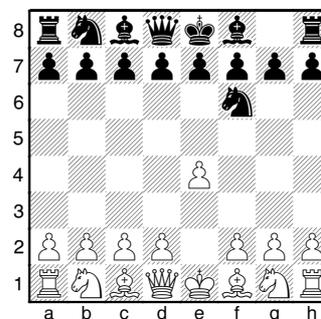


Idee: Schwarz nimmt mit seinem Fianchetto-Läufer eine flexible Stellung ein.

- a) Weiß entwickelt sich normal weiter:
4. Sf3 Lg7 5. Le2 0-0 6. 0-0 c6 mit verteilten Chancen
- b) Weiß besetzt das Zentrum mit Bauern:
4. f4 Lg7 5. Sf3 0-0 6. Ld3 Sc6 7. 0-0 e5 8. fxe5 dxe5
Es entwickelt sich ein kompliziertes Spiel.

• Aljechin-Verteidigung

1. e4 Sf6



Diese schwierige Verteidigung wurde von dem Weltmeister Alexander Aljechin 1921 in die Turnierpraxis eingeführt.

Idee: Hervorlocken der weißen Bauern über die 4. Reihe hinaus, um sie dort später anzugreifen.

- a) Weiß deckt den e-Bauern:
2. Sc3 d5 3. exd5 Sxd5 4. Lc4 Sb6 5. Lb3 Sc6 6. Sf3 Lf5
Schwarz hat ausgeglichen.
- b) Weiß nimmt die Herausforderung an:
2. e5 Sd5 3. d4 d6 4. Sf3 Lg4 5. Le2
Der weiße Vorteil ist gering.

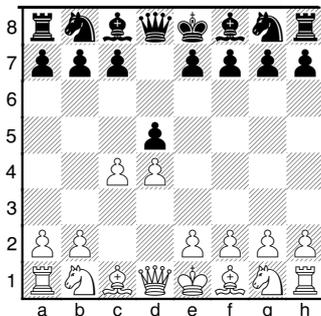
Kurzer Eröffnungsüberblick

C) Geschlossene Spiele

Als geschlossene Spiele bezeichnet man alle Systeme, in denen Weiß nicht mit 1. e4 beginnt. Bei diesen Spielen dauert es oft etwas länger, bis der heiße Kampf entbrennt. Hier ist mehr das langsame Anhäufen von kleinen Positionsvorteilen gefragt und besonders die Geduld von Schwarz wird häufig auf die Probe gestellt. Bei den geschlossenen Eröffnungen spielen Zugumstellungen eine große Rolle. So kann etwa das Damengambit z.B. durch folgende Zugfolge erreicht werden: 1. Sf3 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 d5 4. d4 Le7.

• Damengambit

1. d4 d5 2. c4

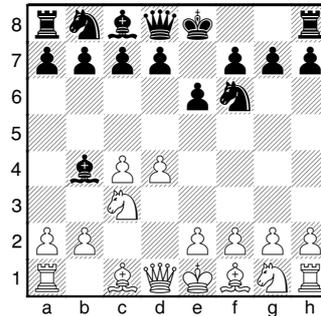


Idee: Weiß übt Druck auf den Punkt d5 aus. Oft wird der c- gegen den d-Bauern getauscht, so dass Weiß im Zentrum zwei Bauern gegen einen schwarzen hat.

- a) Schwarz nimmt den c-Bauern: **2. ... dxc4 3. Sf3 Sf6 4. e3 e6 5. Lxc4 c5 6. 0-0 cxd4 7. exd4** Weiß versucht in der entstanden Isolani-Stellung einen Angriff gegen den schwarzen Königsflügel einzuleiten. (Siehe auch Caro-Kann, Variante a)
- b) Schwarz deckt mit dem e-Bauern: **2. ... e6 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Le7 5. Sf3 0-0 6. e3 Sbd7** Der Bauer auf e6 sperrt den Läufer ein, dessen Entwicklung oft Sorgen bereitet.
- c) Schwarz deckt mit dem c-Bauern: **2. ... c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. e3 Sbd7 6. Ld3 dxc4 7. Lxc4 b5 8. Ld3 Lb7** In dieser Variante wird der Läufer nicht eingesperrt; dafür nimmt der Bauer auf c6 dem Springer das beste Feld.

• Nimzowitsch-Indische Verteidigung

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4



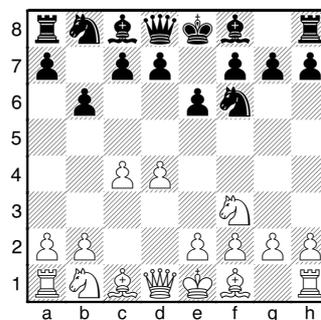
Aaron Nimzowitsch führte diese Eröffnung in den 1920ern ein.

Idee: Schwarz hält mit der Fesselung das Feld e4 unter Kontrolle und droht bei Gelegenheit, dem Weißen einen Doppelbauer zuzufügen.

- a) Weiß zwingt den Läufer zu einer Erklärung: **4. a3 Lxc3 5. bxc3 c5 6. e3 Sc6 7. Ld3 0-0 8. Se2 b6 9. e4 Se8 10. 0-0 La6** Schwarz hat vollwertiges Spiel.
- b) Weiß vermeidet den Doppelbauern: **4. Dc2 0-0 5. a3 Lxc3 6. Dxc3 b6 7. Lg5 Lb7 8. f3 h6 9. Lh4 d5** mit verteilten Chancen
- c) Weiß entwickelt sich normal weiter: **4. e3 c5 5. Ld3 Sc6 6. Sf3 Lxc3 7. bxc3 d6 8. e4 e5** Das weiße Bauernzentrum wirkt eher unbeholfen als stark.

• Damenindische Verteidigung

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 b6



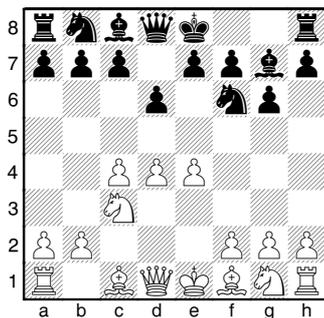
Idee: Ähnlich wie Nimzowitsch zielt auch Damenindisch auf die Beherrschung von e4 ab.

Kurzer Eröffnungsüberblick

- a) Weiß nimmt das Feld b4 unter Kontrolle:
4. a3 Lb7 5. Sc3 d5 cxd5 Sxd5 7. e3 Le7 8. Ld3 Schwarz hat gute Chancen auf Ausgleich.
- b) Weiß fianchettiert ebenfalls seinen Läufer:
4. g3 Lb7 5. Lg2 Le7 6. 0-0 0-0 7. Sc3 Se4 8. Dc2 Sxc3 9. Dxc3 c5 Schwarz steht nur leicht schlechter.

• Königsindische Verteidigung

- 1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6**



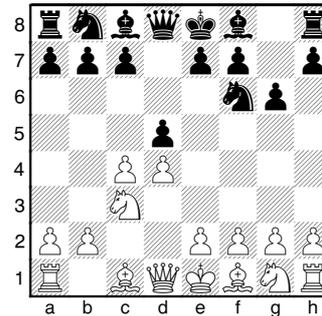
In den 1990er Jahren waren fast 90% der mit d4 eröffneten Partien Königsindisch.

Idee: Weiß spielt auf dem Damenflügel, während Schwarz sein Glück auf dem Königsflügel sucht.

- a) Weiß stützt das Zentrum mit f3:
5. f3 0-0 6. Le3 e5 7. d5 c6 8. Ld3 cxd5 9. cxd5 Sh5 10. Sge2 f5 Schwarz hat Gegenspiel.
- b) Weiß entwickelt den Springer nach f3:
5. Sf3 0-0 6. Le2 e5 7. 0-0 Sc6 (oder Sbd7) **8. d5 Se7 9. Se1** (oder b4 bzw. Sd2) **Sd7 10. Le3 f5 11. f3 f4 12. Lf2 g5** In dieser scharfen Stellung haben beide Seiten Chancen.

• Grünfeldindische Verteidigung

- 1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 d5**



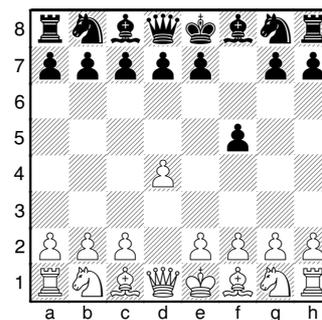
Idee: Schwarz gibt in dieser taktisch geprägten Eröffnung das Zentrum zunächst auf, um es später wieder zu attackieren.

4. Sf3 Lg7

- a) Weiß tauscht ab:
5. cxd5 Sxd5 6. e4 Sxc3 7. bxc3 c5 8. Tb1 0-0 9. Le2 cxd4 10. cxd4 Da5+ 11. Dd2 Dxd2 12. Lxd2 b6 Weiß verfügt im Endspiel über die etwas besseren Chancen.
- b) Weiß entwickelt sich ruhig weiter:
5. e3 0-0 6. Le2 c5 7. 0-0 cxd4 8. exd4 Sc6 9. h3 b6 Schwarz steht nicht schlechter.

• Holländische Verteidigung

- 1. d4 f5**



Idee: Schwarz kontrolliert den Punkt e4 durch den f-Bauern.

2. c4 Sf6 3. Sc3

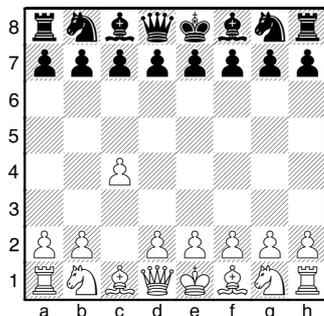
- a) Schwarz flankiert seinen Läufer:
3. ... g6 4. g3 Lg7 5. Lg2 0-0 6. Sf3 d6 7. 0-0 De8 bereitet d5 vor **8. d5 Sa6** Es entwickelt sich ein schwieriger Kampf.

Kurzer Eröffnungsüberblick

- b) Schwarz errichtet eine Bauernkette:
3. ... e6 4. g3 d5 5. Lg2 c6 6. Sf3 Ld6 7. 0-0 0-0 Schwarz steht zwar beengt, aber fest.

• Englische Eröffnung

1. c4



Idee: Weiß möchte die sizilianische Verteidigung mit vertauschten Farben spielen.

- a) Schwarz antwortet mit dem Zentrumsbauern:
1. ... e5 2. Sc3 Sf6 3. Sf3 Sc6 4. g3 d5 5. cxd5 Sxd5 6. Lg2 Sb6 7. 0-0 Le7 8. d3 0-0 Weiß wird sich im Folgenden den Damenflügel zuwenden.
- b) Schwarz spielt symmetrisch:
1. ... c5 2. Sf3 Sf6 3. Sc3 e6 4. g3 b6 5. Lg2 Lb7 6. 0-0 Le7 7. d4 cxd4 8. Dxd4 d6 Td1 a6 In dieser Igelstellung wartet Schwarz ab und kontert im geeigneten Augenblick mit d5 oder b5.

• Weitere geschlossene Eröffnungen

- a) **1. f4** Bird-Eröffnung **d5 2. Sf3 Sf6 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 5. 0-0 0-0 6. d3 c5** Die Stellung erinnert an Holländisch.
- b) **1. Sf3 d5 2. g3** Königsindischer Angriff **Sf6 3. Lg2 c6 4. 0-0 Lg4 5. d3 Sbd7 6. Sbd2 e5** mit ähnlichen Stellungsbildern wie in Königsindisch.
- c) **1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 c5 4. d5 exd5 5. cxd5 g6 6. e4 d6** Benoni-Verteidigung **7. Sf3 Lg7 8. Le2 0-0 9. 0-0 Te8 10. Sd2 Sbd7** Schwarz wird versuchen, durch Fianchetto-Läufer und Bauernmajorität Druck auf dem Damenflügel auszuüben.
- d) **1. d4 Sf6 2. c4 e5** Budapest Gambit **3. dxe5 Sg4 4. Lf4 Sc6 5. Sf3 Lb4+ 6. Sbd2 De7** Schwarz hat gewisse Kompensation für den Bauern.
- e) **1. d4 d5 2. c4 e5** Albins Gegengambit **3. dxe5 d4 4. Sf3 (e3? Lb4+ 5. Ld2 dxe3 6. Lxb4? exf2 7. Ke2 fxg1S+ 8. Txxg1 Lg4+ mit Damengewinn) Sc6 5. g3 Lg4 6. Lg2 Dd7 7. 0-0 0-0 8. Sbd2 h5** Schwarz hat Gegenspiel.

Dieser knappe Überblick stellt nur eine kleine Auswahl an Möglichkeiten dar, wie sich eine Partie entwickeln kann. Solltest du an einer der vorgestellten Eröffnungen besonderen Gefallen finden, kannst du weitere Einzelheiten in einem Eröffnungsbuch nachschlagen.

Merke:

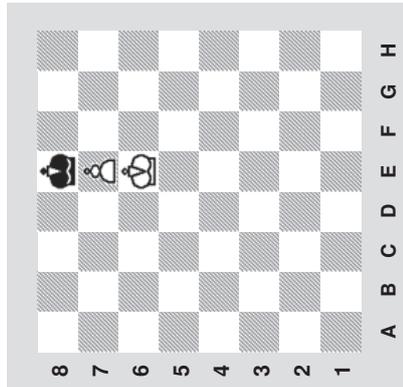
- 1.) Mit keiner Eröffnung kann ein entscheidender Vorteil errungen werden!
- 2.) Das Verständnis der typischen Ideen, Pläne und (taktischen) Motive ist wichtiger als das Abspulen von Varianten!

Endspiele nur mit Bauern

Im Endspiel kann ein einziger Bauer gewinnen. Muß aber nicht!

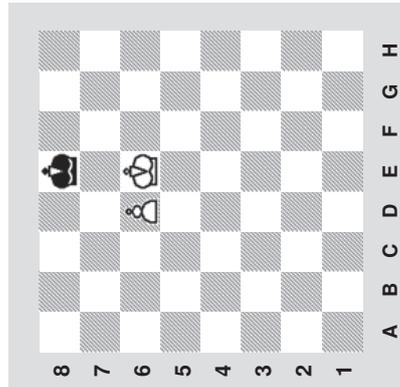
Weiß am Zug gewinnt

Schwarz am Zug ist patt. Weiß aber zieht und gewinnt: 1.Kd6 Kf7 2.Kd7! Und der Bauer marschiert.



Weiß am Zug: remis

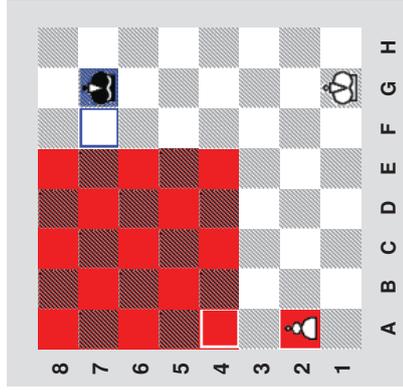
Merk dir: Wenn der Bauer die vorletzte Reihe mit Schach betritt, ist's remis!



Endspiele nur mit Bauern

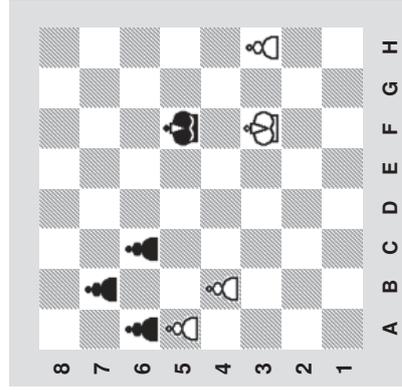
Die Regel vom Quadrat

Wenn der alleinstehende König zu weit weg vom Bauern ist, gewinnt der Bauer das Wettrennen. Denk dir einfach ein Quadrat, in das der Bauer zieht. Kann der verteidigende König im folgenden Zug irgendwo das Quadrat betreten, ist's remis. Sonst gewinnt der Bauer!



Der entfernte Freibauer gewinnt

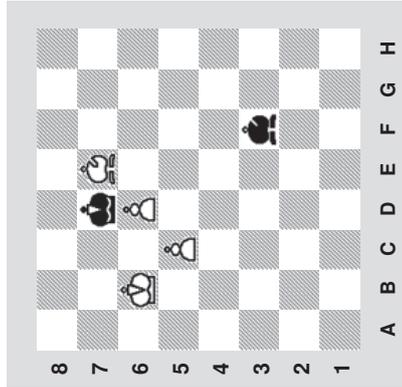
Das Material ist gleich - aber Weiß gewinnt! Er hat den »entfernten Freibauern«. Da ihn der schwarze König bewachen muß, kann der weiße inzwischen die schwarzen Bauern fressen. Spiel mit! Probier's aus!



Weitere Endspieletips

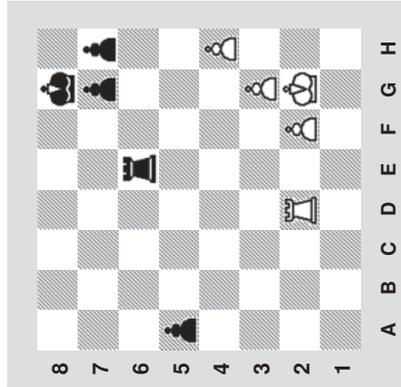
Ungleiche Läufer: remis

»Ungleiche Läufer«: Hier nützen auch zwei Mehrbauern nichts. Remis.



Turm hinter den Freibauern!

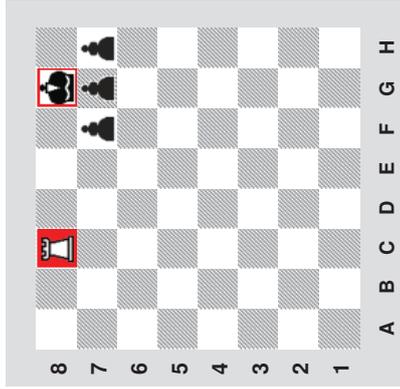
Der Turm soll hinter den Freibauern! Das ist eine alte »Bauernweisheit«. Weiß am Zug: **1.Td8+! Kf7 2.Ta8!** Schwarz am Zug: **1.Ta6!**



Tricks: Grundreihenmatt, Zugzwang

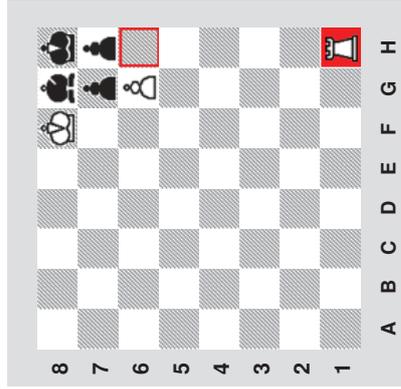
Grundreihenmatt vermeiden!

Grundreihenmatt durch fehlendes »Luftloch«: Das kannst du im Mittelspiel durch g6 oder h6 bzw. durch g3 oder h3 vermeiden.



So wird Zugzwang herbeigeführt

Beim »Kniffelschach« soll man in einer bestimmten Zugzahl und dazu besonders schön mattsetzen. Paul Morphy hat das folgende Problem bereits um 1850 eronnen: Weiß zieht und setzt in zwei Zügen matt! Die Lösung ist eingezeichnet (1.Th6): Nun kommt Schwarz in »Zugzwang«.



Groschen- schach

Auch: *Imitatorschach*

Durch einen Groschen auf dem Spielfeld, der die Figurenbewegungen nachvollzieht, werden die möglichen Züge eingeschränkt.

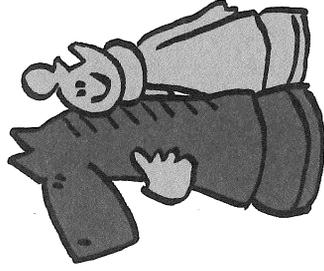
Zusätzlich zum normalen Schachbrett wird ein Groschen, Knopf, eine Spielmarke, eine 50-Cent-Münze o. ä. benötigt (Nur der Groschen verbreitet wirkliches Flair).



Chaos auf dem Brett ist angesagt und Überraschungen sind die Regel.

Hoppel- Poppel

Springer und Läufer ziehen normal, schlagen aber wie die jeweils andere Figur.



Handicap- schach

Stärkere Spieler erhalten ein Handicap, um den Spielstärkeunterschied auszugleichen.



Zeit: Für ein Blitzturnier können die Teilnehmer gleichmäßig nach Spielstärke (Wertungszahl) in drei Gruppen eingeteilt werden.

Spieler der Gruppe A (stärkste Spieler) erhalten vier, der Gruppe B fünf und der Gruppe C (schwächste Spieler) sechs Minuten Bedenkzeit.

Material: Oft werden auch Bauern oder sogar einzelne Figuren, abhängig vom Spielstärkeunterschied, vorgegeben.

■ **Küchnitzer Handicap**
Für ein Schnellschach-Turnier starten Spieler der Gruppe A mit 20, der Gruppe B mit 25 und der Gruppe C mit 30 Minuten Bedenkzeit. Ein Sieg bringt 50, ein Remis 25 Punkte. Vor der Bekanntheit der Rundenpaarungen kann jeder Spieler eigene Bedenkzeit gegen zusätzliche Punkte eintauschen. Dabei müssen aber mindestens

10 Minuten auf der Uhr verbleiben. Verliert so ein Spieler der Gruppe C mit 10 Minuten Zeit, bekommt er trotzdem noch 20 Punkte.

Beim Schweizer System erfolgt die Paarung nach Punkten, egal ob durch Spiel oder durch Tausch erzielt.

■ **Jan-Reiners-Turnier**
Pro Spielpaarung in einer Runde des Turniers werden vier Partien gespielt: mit dreißig, mit 15 und dann zweimal mit fünf Minuten Bedenkzeit. Davon wird ein nach Wertungszahl (DWZ) abgezogen: dem stärkeren Spieler werden für je 100 DWZ-Punkte Unterschied 10% der Bedenkzeit abgezogen. Mindestens 20% der Bedenkzeit muß er aber behalten. Je Paarung gibt es zehn Punkte: fünf für die 30-Minuten-Partie, drei für die 15-Minuten-Partie sowie je einen für die Blitzpartien.

Die Spieler werden mit jeweils einem Satz der abgebildeten Karten für das gesamte Turnier ausgestattet. Wer am Zug ist, kann eine Karte vor, nach oder anstelle seines Zuges ausspielen (wie auf der Karte vermerkt). Wird nur eine Partie gespielt, erhält jeder Spieler drei bis fünf Karten, die er nach dem Ausspielen aus den restli-

chen Karten ergänzen kann. Die Möglichkeiten für Anweisungen sind fast unbegrenzt. Man sollte nur darauf achten, daß die Anweisungen nicht gleich sofort zum Ende einer Partie führen, sondern genug Chancen zum Zurückschlagen lassen.

Kopiertvorlagen mit Beispielen finden sich auf den bei folgenden Doppelseiten.

Kartenschach

Diese Variante kombiniert das Schachspiel mit Sonderregeln, die durch das Ausspielen von Karten bestimmt werden.

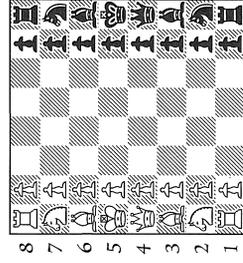


Kiebitzschach

Die Zuschauer einer Partie sehen immer mehr als die Spieler. Durch ein Drehen der Grundstellung um 90 Grad kann dieser Nachteil ausgeglichen werden.

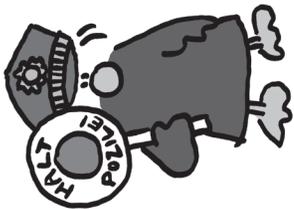


Schwarz



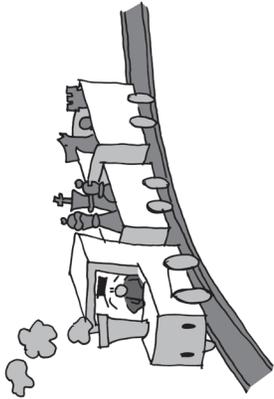
a b c d e f g h

Weiß



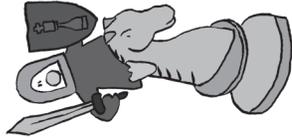
.....
PROTEST
.....
anstelle eines Zuges

Nimm Deinen letzten Zug zurück und spiele einen anderen Zug!



.....
SEITENWECHSEL
.....
anstelle eines Zuges

Laß uns das Brett drehen!



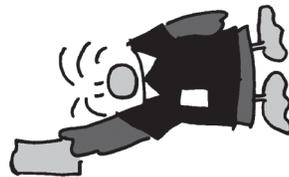
.....
ANGRIFFSPRINGER
.....
vor einem eigenen Zug

Springer können nur vorwärts ziehen und schlagen. Bei Erreichen der Grundreihe des Gegners wird auf einem beliebigen Feld der eigenen Grundreihe neu gestartet.



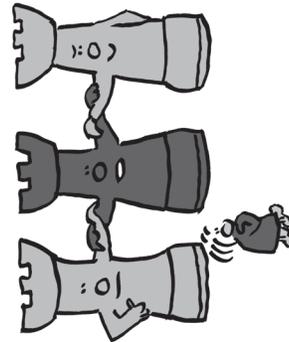
.....
SPRINGER SCHWUND
.....
anstelle eines Zuges

Alle Springer verlassen sofort das Brett!



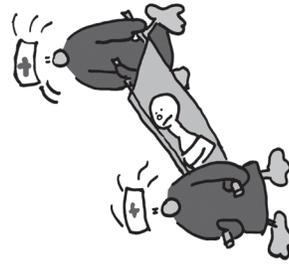
.....
ZURÜCK AUF START
.....
vor einem eigenen Zug

Alle Sonderregeln sind hiermit aufgehoben!



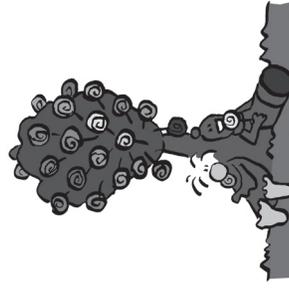
.....
MAUER
.....
vor einem eigenen Zug

Alle Türme können sich nicht mehr bewegen, aber auch nicht geschlagen werden.



.....
BESOFFENE BAUERN
.....
nach einem eigenen Zug

Bauern ziehen schräg und schlagen gerade!



.....
PAUSENREGEL
.....
nach einem eigenen Zug

Bauernzüge sind nur in jedem zweiten Zug möglich!



.....
KONTER

 vor einem eigenen Zug

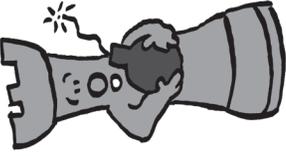
Deine letzte Karte
 ist ungültig!



.....
WAFFENSTILLSTAND

 vor einem eigenen Zug

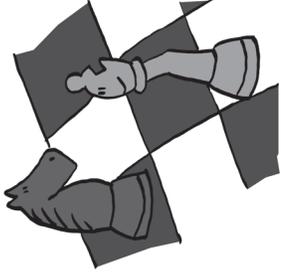
In den nächsten drei Zügen
 ist das Schlagen einer
 gegenerischen Figur für
 beide Spieler verboten!



.....
SPRENGSTOFF

 nach einem eigenen Zug

Türme explodieren
 bei Feindkontakt und
 sprengen alle Figuren auf
 umliegenden Feldern weg!



.....
POSITIONSWECHSEL

 anstelle eines Zuges

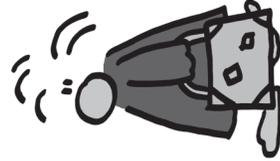
Alle Springer und Läufer der
 gleichen Farbe wechseln die
 Position. Figuren, die keinen
 Tauschpartner besitzen,
 verlassen das Brett.



.....
BESCHNITTEN

 anstelle eines Zuges

Deine Dame darf nur wie ein
 Läufer ziehen und schlagen!



.....
URLAUBSSTIMMUNG

 anstelle eines Zuges

Alle Damen machen
 Urlaub und dürfen fünf
 Züge nicht mitspielen!



.....
GAMBIT

 nach einem eigenen Zug

Nimm einen Deiner
 Bauern vom Brett!



.....
POSITIONSTAUSCH

 anstelle eines Zuges

Zwei meiner Figuren
 tauschen die Position.

Konditions-Blitzen



Uhr und Brett stehen in einer Entfernung von ca. fünf Metern. Die Spieler müssen nach ihrem Zug erst zur Uhr laufen, bevor diese gedrückt werden kann. Ansonsten gelten normale Blitzregeln.



Vor Beginn sind Uhren und Bretter aufbauen, am besten auf dem Fußboden, damit in der Hektik nichts zu Bruch geht und keine Verletzungsgefahr an Tischen besteht. Zu Beginn der Partie steht Weiß am Brett, Schwarz an der Uhr. Auf ein Kommando des Turnierleiters drückt Schwarz die Uhr an und läuft zum Brett, während Weiß den ersten Zug macht und zur Uhr rennt usw.

Bei längeren Partien kommt es oft dazu, daß ein Spieler den anderen »überholt«: Weiß zieht und geht zur Uhr. Schwarz zieht sehr schnell und läuft zur Uhr. Dabei überholt er den Weißspieler, so daß nachdem Weiß die Uhr gedrückt hat, Schwarz sofort zurückdrücken kann. Die Spieler erreichen oft die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit, daher sind unbedingt genügend Getränke und andere Stärkungen bereitzuhalten!



Varianten

- Kommt ein Spieler nach dem Drücken der Uhr an das Brett zurück, ohne daß sein Gegner gezogen hat, so darf er einen weiteren Zug ausführen.
- Mehrere Spieler bilden zwei etwa gleichstarke (sowohl von der Anzahl als auch von der Spielstärke) Mannschaften. Sie stellen sich hinter einer Linie in ca. fünf Meter Abstand von Brett und Uhr auf und ziehen abwechselnd (abklatuschen). Hier ist es sinnvoll, eine längere Bedenkzeit als in der Einzelversion festzulegen (10 bis 15 Minuten). Die Uhr sollte von den Mannschaften eingesehen werden können. Dabei kann man den Spielern gestatten, auch wenn sie nicht ziehen müssen, sich die Stellung am Brett zu betrachten. (Der Turnierleiter muß dann auf die richtige Reihenfolge der Spieler achten.)
- Bei einer anderen Variante wird mit einem Gartenschach gespielt, so daß die Spieler die Stellung aus größerer Entfernung erkennen können (zumindest so ungefähr ...).
- Jeder Spieler hat 30 Sekunden pro Zug Zeit, die Einteilung in Laufgeschwindigkeit und Denkzeit bleibt jedem dabei selbst überlassen.

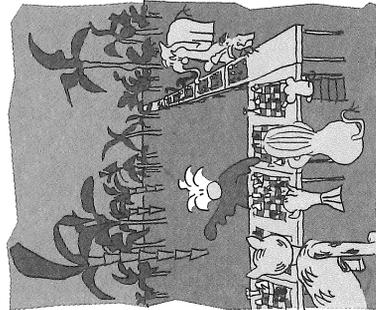
Für diese Variante, bei der z. B. zwei Trainer gegen ihre Trainingsgruppe Konditions-Simultan spielen, werden pro Partie zwei Spielsätze benötigt (Achtung: das sind mehr als man normalerweise dabei hat!).

Aus der Trainingsgruppe werden drei schachlich gleichstarke Mannschaften gebildet. Das Trainerteam spielt gegen jede Mannschaft zwei Partien, eine mit Weiß, eine mit Schwarz. Das Trainerteam baut seine sechs Bretter in einem zentralen Raum nebeneinander auf und kennzeichnet, welche Partie gegen welche Mannschaft gespielt wird. Die Mannschaften ziehen sich in drei andere Räume zurück und bauen dort ihre zwei Bretter auf. Die Uhren stehen im zentralen Raum an den sechs Brettern. Pro Partie wird eine Stunde Bedenkzeit gewährt. Die Partie wird von Weiß eröffnet. Also läuft einer aus jeder Mannschaft los in den zentralen Raum, macht dort den ersten Zug, drückt die Uhr, läuft zurück in den Raum seiner Mannschaft und führt den gleichen Zug am entsprechenden Brett aus. Die beiden Trainer laufen ebenfalls los und führen, jeder in einem anderen Raum, einen weißen Zug aus, laufen zurück in den zentralen Raum, führen den gleichen Zug dort

am Brett aus und drücken die Uhr, erst dann gilt der Zug als gemacht.

Die Partien sollen mitschrieben werden, da es leicht vorkommen kann, daß es zu unterschiedlichen Stellungen auf den einzelnen Brettern kommt, denn natürlich dürfen die Mannschaften sich untereinander beraten und die Stellungen analysieren (die Trainer natürlich) auch.

Die Anzahl der Partien, die Mannschaftsstärke, die Bedenkzeit und die Entfernung zu den Räumen kann verändert werden. Nur eines nicht: Die Trainer werden ganz schnell Konditionsprobleme bekommen und es bereitet den Jugendlichen einen Riesenspaß.



Konditions-Simultan

Zwei Spieler treten als Team gegen drei Mannschaften gleichzeitig an. Erschwerend werden die drei Kämpfe in vier verschiedenen Orten gespielt (z. B. in einem Haus verteilten Zimmern).



Tandemschach (Bughouse/Konferenz/Berliner Vierer)

Beim Tandemschach handelt es sich um die mit Abstand am meisten ausgeübte Schachvariante. Es wird aus mehreren – zumeist zwei – Spielern eine Mannschaft gebildet, hierbei sitzen die Mannschaftskollegen alle auf einer Seite und die Gegner auf der gegenüberliegenden. Die Figuren, die ein Spieler von seinem Gegner schlägt, darf er einem seiner Mannschaftskollegen geben, der diese als eigene Figuren wieder ins Spiel bringen kann (das Einsetzen gilt hierbei als Zug). Hierzu ist es logischerweise nötig, dass der Teamkollege jeweils die andere Farbe (schwarz bzw. weiß) als sein Nachbar hat. Eine Partie wird üblicherweise mit einer Beschränkung der Bedenkzeit auf jeweils fünf Minuten für die ganze Partie durchgeführt.

Hat nun ein Spieler einer Mannschaft seine Partie durch Matt, Aufgabe des Gegners oder Zeitüberschreitung des Gegners gewonnen, hat die ganze Mannschaft gewonnen, und die übrigen Spiele werden abgebrochen.

Jedoch gibt es auch bei dieser Abart verschiedene Spielformen. Es ist zu unterscheiden zwischen „Tandem mit Matteinsetzen“ und „Tandem ohne Matteinsetzen“. Matteinsetzen bedeutet hierbei, dass eine Figur so eingesetzt (nicht gezogen!) wird, dass der Gegenüber dadurch unmittelbar schachmatt ist.

Es ist nicht möglich, Bauern auf einer der Grundreihen (1. bzw. 8. Reihe) einzusetzen. Ob Bauernumwandlungen überhaupt stattfinden, ist ebenfalls von den vorher vereinbarten Regeln abhängig – so kann zum Beispiel vereinbart werden, dass Bauern, die die letzte Reihe erreichen, direkt an die Gegenpartei gehen. (Bauern „verfallen“)

Außerdem ist es möglich, mit mehr als zwei Brettern zu spielen. Das heißt dann mit drei Brettern *Tridem*.

Fressschach (Räuberschach)

Beim Fressschach ist das Spielziel, alle seine Figuren zu verlieren (alternativ: keine Züge mehr zur Verfügung zu haben). Es besteht Schlagzwang, d. h. wenn man am Zug ist und eine Figur des Gegners schlagen kann, so muss man auch eine Figur schlagen. Schachgebot und Matt sind aufgehoben: Der König kann wie eine normale Figur geschlagen werden. Ebenso sind Bauernumwandlungen in Könige erlaubt.

Setzschach

Zwei Spieler setzen nacheinander alle Steine beliebig aufs Brett, wobei folgende Regeln zu beachten sind:

1. Die Position gesetzter Steine wird nicht mehr geändert.
2. Bauern dürfen nicht auf der untersten oder der obersten Reihe stehen.
3. Beide Läufer stehen auf unterschiedlich gefärbten Feldern.
4. Kein Stein darf auf ein Feld gesetzt werden, das bereits bedroht ist.
5. Wer nicht mehr setzen kann, hat verloren.

Würfelschach

Hier würfelt jeder Spieler, bevor er zieht, mit welcher Figur er ziehen muss. König = 6, Dame = 5, Turm = 4, Läufer = 3, Springer = 2 und Bauer = 1 oder auch in aufsteigender Reihenfolge beginnend mit Bauer (6) bis zum König (1). Es verliert jener Spieler, dessen König geschlagen wird (alternativ gibt es die Festlegung, dass der Spieler verliert, der schachmatt gesetzt wird oder der ein Schach nicht abwehren kann, da er entweder nicht mit dem König ziehen darf [keine 6] oder keine der Figuren, die ziehen dürfen, das Schach durch Schlagen oder Dazwischenziehen abwehren kann. (Es ist möglich, diese Regel auszuschalten, indem man bei Schachgeboten würfeln muss, bis ein korrekter Zug möglich ist.)

Wenn man die gewürfelte Figur nicht mehr auf dem Brett hat oder die gewürfelte Figur nicht ziehen kann oder darf, muss man aussetzen (alternativ gibt es auch die Regel, dass noch mal gewürfelt werden muss, bis ein Zug ermöglicht wird). Bauernumwandlungen sind ebenfalls auszuwürfeln.

Zwei-Zug-Schach

Jeder Spieler zieht zweimal nacheinander. Wird dabei im ersten Teilzug Schach geboten, so muss auf den zweiten Zug verzichtet werden. Ein Schachgebot muss im ersten Teilzug pariert werden. Patt ist erreicht, wenn ein Spieler zwar noch einen ersten, aber keinen zweiten Teilzug mehr hat.

Zylinderschach

Zylinderschach ist klassisches Schach auf 8x8 Feldern mit dem Unterschied, dass a- und h-Linie miteinander verbunden sind. Man stelle sich dazu das Schachbrett als Papierrolle mit zusammengeklebten Seiten vor. Ein Springer kann also z. B. von h2 nach b3 springen.

Meine eigenen Schachvarianten: Denk Dir eigene Varianten aus, die Du spassig findest
