

Erste Schritte um Schach zu lernen

Erstellt durch [wikiHow Übersetzungen](#): Schach ist ein sehr beliebtes Spiel und weithin als eines der ältesten noch gespielten Spiele anerkannt. Obwohl die Regeln von Schach leicht verständlich sind, benötigt es eine Menge Übung, um gegen erfahrene Gegner zu gewinnen. Der Grund dafür ist, dass Schach seinen Fokus auf Taktik und Strategie legt, ohne dass Glück eine Rolle spielt wie in Karten- oder Würfelspielen. Da das Schachspiel jedoch immer mindestens einen menschlichen Spieler beinhaltet, passieren Fehler (Fehler im Denken/Planen). Trotzdem ist Schach ein sehr schönes Spiel.

Jeder Spieler hat die Kontrolle über eine Reihe von farbigen Spielfiguren, deren Bezeichnung durch ihre jeweilige Farbe bestimmt wird, d.h. Schwarz oder Weiß. Weiß zieht zuerst und die Spieler wechseln sich bei den Zügen ab. Pro Zug kann eine Figur bewegt werden. Um zu gewinnen, muss ein Spieler eine solche Spielsituation schaffen, in der es dem gegnerischen König nicht möglich ist, davor zu fliehen in der nächsten Runde geschlagen zu werden (bekannt als Schachmatt). Es ist Pflicht, jede Runde einen Zug zu machen, selbst wenn der Zugzwang sich für dich nachteilig auswirkt und es darf dabei keine Spielfigur übersprungen werden. Das Spiel geht solange weiter, bis der König schachmatt ist oder es zu einem Patt kommt.

Figuren und Zugregeln: Jede Figur hat einen spezifischen Namen, eine Abkürzung in Schachnotation und gewisse Zugregeln.

1. Turm - T - startet auf a1, h1, a8, h8



Türme können sich um eine beliebige Anzahl an freien Feldern in horizontale und vertikale Richtung bewegen. Sollte sich eine gegnerische Spielfigur in diesem Pfad befinden, kann sie geschlagen werden, indem du den Turm auf das besetzt Feld bewegst.

2. Läufer - L - startet auf c1, f1, c8, f8



Läufer können sich um eine beliebige Anzahl an freien Feldern in diagonale Richtung bewegen. Genau wie Türme, können sie gegnerische Figuren auf ihrem Pfad schlagen.

3. Dame - D - startet auf d1, d8



Die Dame kann man als Kombination von Turm und Springer betrachten. Damen können sich um eine beliebige Anzahl an freien Feldern in diagonale, horizontale oder vertikale Richtung bewegen. Schlagen anderer Spielfiguren ist das Gleiche wie bei Turm und Springer, man schlägt die Spielfigur die auf dem Pfad liegt. Die Dame wird manchmal als wertvollste Figur bezeichnet.

4. König - K - startet auf e1, e8



Der König kann sich um genau ein Feld in jede Richtung bewegen und kann jede Figur angreifen, außer den gegnerischen König oder die gegnerische Königin (er kann sich nicht nähern, da er sich sonst selbst Schach setzen würde).

Die Rochade wird verwendet, um den König von seiner zentralen Position auf dem Spielfeld wegzubewegen, wo er am verwundbarsten ist. Für die Rochade bewegst du deinen König um 2 Felder nach rechts oder links und der Turm in der Ecke springt über deinen König. In diesen Fällen kannst du die Rochade nicht durchführen:

- Wenn sich Figuren zwischen Turm und König befinden.
- Der König sich im Schach befindet oder durch die Rochade Schach gesetzt werden würde.
- Der König oder Turm haben sich bereits bewegt.
- Der Turm hat nicht den gleichen Rang wie der König (verhindert Rochade mit einem umgewandelten Bauern).

5. Pferd - P - startet auf b1, g1, b8, g8



Pferde sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren springen können. Sie können sich nur auf das am nächsten liegende Feld bewegen, das nicht die gleiche Farbe hat und sich nicht auf der gleichen Reihe/Diagonale befindet, d.h. Zwei Felder horizontal oder vertikal und dann ein Feld senkrecht dazu, in einem "L"-förmigen Muster. Beispiel: ein Pferd kann sich zwei Felder horizontal bewegen und eines senkrecht und umgekehrt. Das Pferd kann nicht geblockt werden und kann nur Figuren schlagen, die sich auf dem Feld befinden, auf dem das Pferd landen wird. Mit anderen Worten, du kannst über alle blockierenden Figuren "hinweg springen" und Figuren nur bei deiner Landung schlagen.

6. Bauer - B



Der Bauer ist die komplizierteste Spielfigur von allen. Normalerweise kann er sich nur ein Feld nach vorn bewegen, außer beim ersten Zug, bei dem er sich ein oder zwei Felder bewegen kann. Wenn sich eine andere Figur vor ihm befindet, kann er sich weder bewegen noch die andere Figur schlagen. Bauern können nur Ziele angreifen, die sich ein Feld diagonal von ihnen befinden. D.h. ein Feld nach vorn und ein Feld nach rechts oder links (siehe Bild).

En passant (vom französischen Ausdruck "Im Vorbeigehen") ist eine besondere Form des Schlagens von Spielfiguren, welche man dann durchführt, wenn ein gegnerischer Bauer sich zwei Felder nach vorn bewegt hat, aber ein gegnerischer Bauer ihn hätte schlagen können, wenn er sich nur um ein Feld bewegt hätte. In dieser Situation kann der gegnerische Bauer, im nachfolgenden Zug, den gegnerischen Bauern "Im Vorbeigehen" schlagen. Die daraus resultierende Position des gegnerischen Bauern ist dann dort, wo sie dann gewesen wäre, wenn dein Bauer nur ein Feld gezogen wäre und der gegnerische Bauer ihn "normal" geschlagen hätte. Es passant muss direkt im nächsten Spielzug durchgeführt werden oder man verliert das Recht darauf.

Unterverwandlung. Wenn dein Bauer die gegnerische Grundreihe erreiche, kann er in ein Pferd, einen Läufer, einen Turm oder ein Dame umgewandelt werden. Er kann kein Bauer bleiben oder zu einem anderen König umgewandelt werden. Um die Unterverwandlung eines Bauern in Schachnotation anzugeben, schreibe des Feld auf, in das er sich bewegt hat (d.h. C8). Dann setze ein Gleichheitszeichen dahinter (d.h. C8=). Dahinter schreibst du die Abkürzung der Figur, in die du deinen Bauern umwandelst (d.h. C8=R).

Das Spiel

Baue dein Schachbrett auf.



Beginne das Spiel. Der Spieler mit den weißen Spielfiguren beginnt das Spiel, indem er eine der Figuren, wie oben beschrieben, bewegt. Danach ist Schwarz am Zug.



Setzt das Spiel fort, indem ihr abwechselnd jeweils eine Spielfigur bewegt, bis das Spiel zu Ende ist. Es ist Pflicht, jede Runde einen Zug zu machen, es darf aber keine Spielfigur übersprungen werden, selbst wenn der Zugzwang sich für dich nachteilig auswirkt. Das Spiel

wird solange fortgesetzt bis einer der Könige schachmatt gesetzt wurde oder es zu einem Patt kommt.



Schlage eine gegnerische Figur, indem du deine Spielfigur auf das besetzte Feld ziehst.
Die geschlagene Figur wird dann vom Brett entfernt und kehrt für den Rest des Spiels nicht mehr zurück.



Beende das Spiel.



Schach und Schachmatt:

Ein Spieler befindet sich im Schach wenn sein König gefährdet ist und in der nächsten Runde geschlagen werden könnte. Der Spieler der Schach gesetzt wurde, muss nun als vorrangiges Ziel versuchen, seinen König aus dem Schach zu befreien. Wende eines der folgenden Dinge an, um dich aus dem Schach zu befreien:

Schlage die Figur, die deinen König bedroht. Du kannst dies durch eine andere Figur tun oder dem König selbst (wenn die gegnerische Figur nicht durch eine andere beschützt wird).

Bewege deinen König aus der Reichweite der angreifenden Figur.

Blockiere den Pfad der angreifenden Figur durch eine deiner eigenen Spielfiguren (das trifft nicht auf gegnerische Pferde zu, da diese nicht geblockt werden können).

Solltest du deinen König nicht aus dem Schach bewegen können, bist du schachmatt gesetzt und dein Gegner gewinnt.

Du kannst dich nicht selbst Schach setzen. Mit anderen Worten, du kannst keinen Zug machen, die deinen König in eine Position bringt, die es deinem Gegner erlaubt ihn im nächste Zug zu schlagen. Das heißt, du kannst deinen König auf kein Feld bringen, dass eine andere Figur im nächsten Zug erreichen kann (außer Bauern, da diese nicht durch reguläres Ziehen schlagen können). Außerdem kannst du keine Spielfigur wegbewegen, die zwischen dem König und einer gegnerischen Figur liegt, die ihn im nächste Zug schlagen könnte.

Patt. Ein Patt ist ein Sonderfall, bei dem ein Spieler keinerlei erlaubte Spielzüge mehr besitzt, aber sich nicht im Schach befindet. Ein Patt ist ein Unentschieden.

Die 50-Züge-Regel ist ein Sonderfall, bei dem jeder Spieler 50 Spielzüge gemacht hat ohne einen Bauern zu bewegen oder eine andere Figur zu schlagen. Das ist ein Unentschieden.

Dreimalige Stellungswiederholung ist ein Sonderfall, bei der eine bestimmte Stellung zum dritten Mal erreicht wurde. Das ist ein Unentschieden.

Aufgabe. Beide Spieler können jederzeit aufgeben und die Niederlage hinnehmen.

Tipps

- Du kannst mit deinen Bauern nicht nach hinten ziehen. Er bewegt sich nur vorwärts.
- zwei mögliche Bewegungen - angreifen oder verteidigen.
- Wenn dein König Schach gesetzt wurde, hast du drei mögliche Antworten;
 - Bewege deinen König auf ein sicheres (nicht attackiertes) Feld.
 - Benutze eine andere Figur als Schild, um deinen König zu beschützen.
 - Schlage die gegnerische Figur, die deinen König Schach setzt.
- Achte jedes Mal, wenn dein Gegner einen Zug macht, darauf, ob eine deiner Figuren in Gefahr ist.
- Habe immer ein Auge auf deinen König, er ist das wichtigste Stück von allen.
- Konzentriere dich und sei aufmerksam beim Spielen, ohne die richtige Konzentration kannst du das Spiel nicht gewinnen.
- "Schach" anzusagen wenn du den gegnerischen König attackierst, ist nach den Regeln nicht erforderlich, allerdings sollte man es aus Höflichkeit in Freizeitspielen tun.
- Der Bauer kann sich nur am Anfang zwei Felder bewegen (für seinen ersten Zug). Du kannst dir aussuchen, ob du dich ein oder zwei Felder bewegst
- Die Bauern sind die am wenigsten wertvolle Einheit. Gehe jedoch nicht sorglos mit ihnen um, denn jeder Bauer ist ein wichtiger Verteidiger und kann umgewandelt werden, sollte er die gegnerische Grundlinie erreichen.
- Vergiss nicht, dass Bauern sich zwar nur vorwärts und in keine andere Richtung bewegen können, aber dafür über ein Feld diagonal angreifen können.
- Die Dame ist dein wichtigster Angreifer, da sie die Eigenschaften von Läufer und Turm vereint. Sie kann sich horizontal, vertikal und diagonal bewegen. Achte mit größter Sorgfalt auf deine Dame. Denn sie kann sehr hilfreich für dich sein.
- Werde nicht frustriert, wenn du verlieren solltest! Lerne aus deinen Fehlern. Außerdem, Verlierer müssen nicht immer Verlierer bleiben...
- Die beste und einzige mögliche Art, das Spiel zu lernen und besser zu werden, ist es zu spielen. Spiele gegen andere oder auch gegen dich selbst.
- Übe jeden Tag, um besser zu werden.
- Vergiss nicht, dass die Anfänger von heute die Gewinner von morgen sind! Fange jetzt an zu spielen!!!!

Infos über den Artikel Zuletzt bearbeitet:
January 31, 2013 von WikiHow Übersetzungen