

# Schach: Spielregeln

## Ziel des Spiels

Schach ist ein Brettspiel, das den Kampf zwischen zwei gleichstarken Armeen darstellt. Das Schachbrett ist das Schlachtfeld, die Steine sind die Soldaten. Das Kampfgeschehen wird von zwei Personen, den Spielern, geleitet. Sie sind die Feldherren.

Im Mittelpunkt des Spiels stehen die Könige. Jeder Spieler versucht den König des gegnerischen Heeres gefangen zu nehmen; **das Ziel des Spiels ist das Mattsetzen des feindlichen Königs.**

## Die Spielfiguren

Beide Spieler verfügen über gleichstarke Heere, die sich nur in der Farbe voneinander unterscheiden. Sie sind hell und dunkel gefärbt, werden jedoch „weiß“ und „schwarz“ genannt.

Jeder Spieler bekommt 16 Steine, und zwar acht Bauern und acht Figuren. Unter den Figuren hat jede Armee einen König, eine Dame, zwei Läufer, zwei Springer und zwei Türme. Es gibt also insgesamt sechs Arten von Steinen, die sich verschieden bewegen. Läufer und Springer nennt man Leichtfiguren, Dame und Türme sind Schwerfiguren.

**Hinweis:** Für die Gangart der Figuren gibt es einen eigenen Flyer!

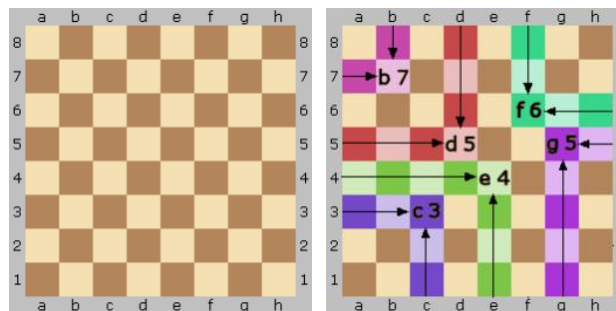
## Das Brett

Der Kriegsschauplatz, das Schachbrett, besteht aus einem großen Quadrat, das in 64 kleine, ebenfalls



quadratische Felder aufgeteilt ist. Die Felder sind gleich groß und abwechselnd hell und dunkel gefärbt. Es gibt also 32 helle („weiße“) und 32 dunkle („schwarze“) Felder.

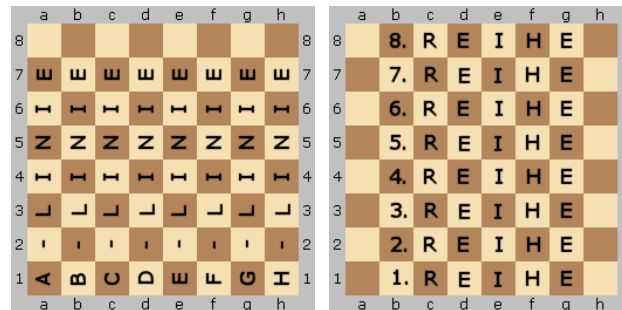
Die farbliche Unterteilung der 64 Flächen des Schachbretts dient nur der besseren Unterscheidung der einzelnen Züge und der besseren visuellen Wahrnehmung des Stellungsbildes.



**Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler aufgelegt, dass links unten ein dunkles Eckfeld erscheint.** Das Brett ist falsch aufgelegt, wenn das linke Eckfeld weiß ist.

**Durch die Kombination von Buchstaben und Zahlen kann jedes der 64 Felder genau bezeichnet werden.**

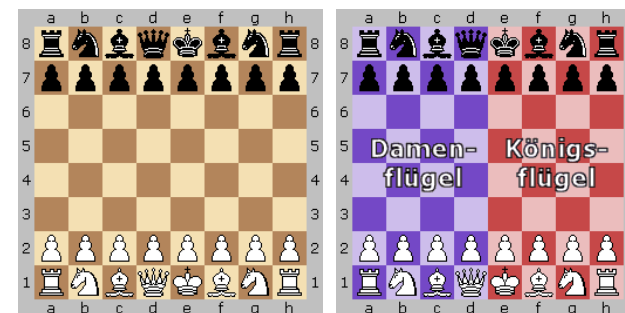
Diese Notation oder Schreibweise ist wichtig für den Fall, dass eine Partie aufgezeichnet oder eine bestimmte Stellung, ein Zug oder eine Zugreihe festgehalten werden soll, um Züge oder eine ganze Partie nachspielen zu können.



Die Felder zwischen dem Feld a1 und a8, werden zusammengefasst als a-Linie bezeichnet, hieraus folgen die weiteren Linienbezeichnungen, b-Linie, c-Linie, ..., h-Linie.

Im rechten Diagramm sehen wir die acht Reihen, die von Weiß zu Schwarz mit den Zahlen 1 bis 8 beziffert sind. Die Grundreihe von Weiß ist demnach die „1. Reihe“. Dort befinden sich zu Anfang der Partie seine Offiziere. In der „2. Reihe“ sind die weißen Bauern aufgestellt. Die Garnison der schwarzen Bauern ist die „7. Reihe“. Die schwarzen Offiziere stehen anfangs in der „8. Reihe“.

## Die Grundstellung



Die einzelnen Figuren stehen sich genau gegenüber. Von links nach rechts sind das; Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer und Turm (die weißen Figuren).

Die Türme sehen wie eine Burg aus und bilden die Eckpfeiler der Grundstellung. Auf der 1. und 8. Reihe stehen immer die Figuren, auf der 2. und 7. Reihe werden die Bauern aufgestellt.

Hilfsregel für die richtige Aufstellung der Figuren:

**weiße Dame = weißes Feld;**

**schwarze Dame = schwarzes Feld.**

Die Damen stehen immer in der d-Linie, das ist die Linie von d1 bis d8; die weiße Dame steht auf d1, die schwarze gegenüber auf d8. Die Könige stehen in der Grundstellung stets in der e-Linie, der weiße König auf e1 und der schwarze König auf e8.

Wenn wir zwischen den Damen und Königen eine Trennlinie ziehen, können wir das Schachbrett samt Steinen in Damenflügel und Königsflügel aufteilen.

Weiß führt immer den ersten Zug aus, dann zieht Schwarz. Ein weißer und ein schwarzer Zug werden als ein Zug angesehen. Man spricht bei einem Zug von Weiß oder Schwarz auch von Halbzügen; zwei Halbzüge ergeben einen Zug (z.B. 1. e2-e4 e7-e5).

## Das „Schach“

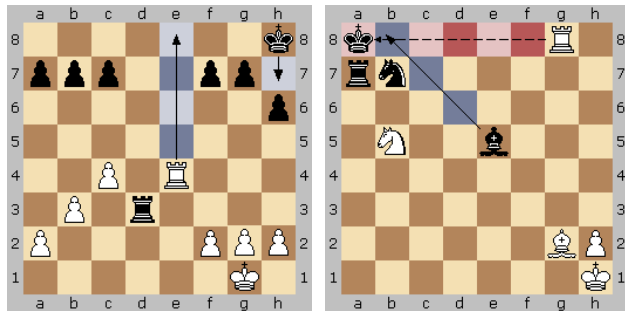
**Wenn ein Stein den König angreift spricht man vom „Schach“, dem König wird Schach geboten.**

Es ist fair, dem Gegner ein Schachgebot mit dem Ausspruch „Schach“ anzuzeigen, besonders wenn es sich um einen unerfahrenen Spieler handelt. Beim Angriff der Dame kann man „Gardez“ sagen.

Es ist nicht erlaubt den König im Schach stehen zu lassen und einen Zug zu machen, der das Schach nicht sofort abwehrt.

Es gibt drei Möglichkeiten ein Schach abzuwehren:

- 1) Der schachbietende Stein wird geschlagen.
- 2) Zwischen dem angegriffenen König und dem schachbietenden Stein wird ein Stein dazwischen gezogen.
- 3) Der angegriffene König zieht auf ein Feld welches nicht von feindlichen Steinen bedroht ist oder schlägt hierbei einen feindlicher Stein, der nicht von den eigenen Steinen geschützt ist.



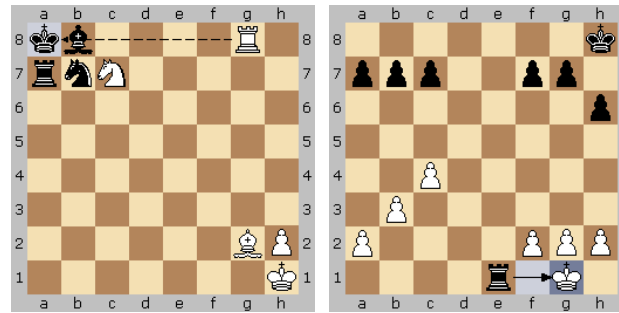
Beim linken Diagramm kann Weiß dem schwarzen König mit dem Turm ein Schach auf der Grundreihe (Feld e8) bieten, welches Schwarz mit einem Königszug auf das Feld h7 leicht parieren kann.

Beim rechten Diagramm muß Schwarz sofort das Schachgebot beantworten; er darf z.B. nicht mit dem Turm auf die 1. Reihe ziehen und dem weißen König Schach bieten. Hier besteht nur für den schwarzen Läufer die Möglichkeit das Schach abzuwehren, indem er neben den König auf das Feld b8 zieht. Der schwarze Springer darf hier nicht den weißen Turm mit dem Zug auf die schwarze Grundlinie (Feld d8) blockieren, denn wenn er wegziehen würde, wäre der König vom weißen Läufer, der auf dem Feld g2 steht, angegriffen.

## Das Matt

Ein König ist matt, wenn ihm Schach geboten wird und der König kein freies Feld mehr betreten kann oder das Schachgebot auch nicht mehr auf andere Weise abwehren kann.

Man sagt dann: Weiß (oder Schwarz) ist matt.



Der König ist im linken Diagramm von seinen eigenen Figuren so umstellt, das er kein Feld zur Verfügung hat, um dem Angriff des Springers zu entkommen. Der schwarze Läufer kann den weißen schachbietenden Springer nicht schlagen, da er vom Turm „gefesselt“ wird. Sobald der schwarze Läufer seinen Standort verlassen würde, wäre der eigene König im Schach, was, wie wir ja wissen, nicht erlaubt ist. Bei dieser eingeeengten Position des Königs spricht man von einem „ersticktem Matt“, da er keine Luft (kein freies Feld) mehr hat.

Im rechten Diagramm kann Weiß den König auf kein Feld stellen, welches nicht vom Turm beherrscht ist. Er hat keine Steine zur Verfügung, um diese zwischen dem schwarzen Turm und den weißen König zu stellen und er kann auch nicht den Turm schlagen; somit ist Weiß matt („Grundreihenmatt“).

## Das Remis

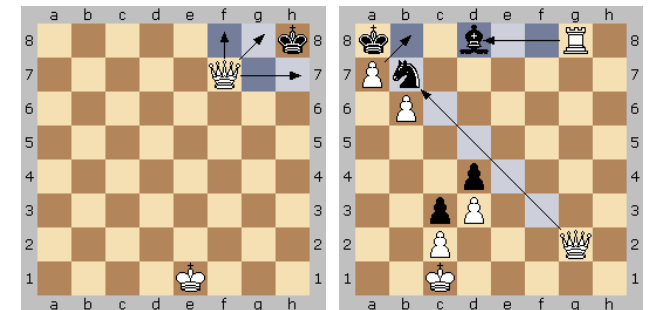
Die Partie ist remis, wenn keine Partei gewinnen kann. Das Spiel ist in den folgenden sechs Fällen unentschieden:

- 1) Patt: Die am Zug befindliche Partei ist zugunfähig, ohne das der König angegriffen ist.
- 2) Dauerschach (Ewiges Schach): Kann ein Spieler mit jedem weiteren Zug Schach bieten, ohne den gegnerischen König jedoch matt setzen zu können, gilt die Partie als unentschieden.
- 3) Dreimalige Stellungswiederholung: Bei Reklamation eines Spielers, wenn die gleiche Stellung zum dritten Mal von dem gleichen am Zug befindlichen Spieler a) unmittelbar herbeigeführt werden kann oder b) herbeigeführt wurde (zieht ein Spieler, ohne das Remis zu beanspruchen, verliert er das Recht darauf).

- 4) Unzulängliche Streitkräfte: Wenn allein die beiden Könige oder außerdem nur eine leichte Figur (Läufer oder Springer) am Ende auf dem Brett geblieben sind, ist das Matt unmöglich.
- 5) Die 50 Züge-Regel: Wenn ein am Zug befindlicher Spieler nachweist, dass mindestens 50 aufeinander folgende Züge von jeder Seite geschehen sind, weder dass eine Figur geschlagen noch ein Bauer gezogen worden ist, so ist die Partie Remis.
- 6) Vereinbarung: Wenn eine ausgeglichene Stellung erreicht ist, kann man dem Gegner Remis anbieten. Geht der Gegner auf den Vorschlag ein, so ist das Spiel beendet.

## Das Patt

Die am Zug befindliche Partei ist zugunfähig, ohne das der König angegriffen ist.



Die Dame kann den König ohne Hilfe eines anderen Steins in eine Pattstellung bringen, wie zum Beispiel in dem linken Diagramm.

Auch in dem rechten Diagramm ist Schwarz patt: Der Springer und der Läufer sind jeweils gefesselt (von der Dame bzw. dem Turm), d.h. sollte der Springer oder der Läufer einen beliebigen Zug machen, so wäre der König im Schach. Der König selber kann auch nicht ziehen; den Bauer vor ihm kann er nicht schlagen, da er vom Bauern b6 geschützt ist und das Feld neben ihm ist durch den geschützten Bauern angegriffen. Dazu sind die schwarzen Bauern c3, d4 blockiert.

Internet: [www.schachklub-schweinfurt-2000.de](http://www.schachklub-schweinfurt-2000.de)

Stand: 04. Dezember 2015

