



Grundbegriffe und Spielziel

Auf dem Schachbrett befinden sich zu Beginn einer Partie insgesamt 32 Schachfiguren (auch als Steine bezeichnet), 16 weiße und 16 schwarze. Beide Spieler (bezeichnet als Weiß und Schwarz oder als Anziehender und Nachziehender) haben je folgende Schachfiguren zur Verfügung:

Acht Figuren im engeren Sinne:

- den König
- die Dame und zwei Türme (Schwerfiguren)
- zwei Springer und zwei Läufer (Leichtfiguren)

sowie acht Bauern.

Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern angeordnet, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet. Bei einem Brett mit Schachnotation sind, aus Sicht von Weiß, die waagerechten Reihen von unten nach oben mit den Zahlen 1 bis 8 und die senkrechten Linien von links nach rechts mit den Buchstaben a bis h gekennzeichnet. Die Grundstellung der Schachfiguren für Weiß ist dann von a1 bis h1: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer und Turm. Die weißen Bauern werden in der Reihe darüber von a2 bis h2 aufgestellt. Für Schwarz gilt dieselbe Aufstellung von a8 bis h8 und a7 bis h7, sodass sich die Figuren spiegelbildlich gegenüberstehen. Die Dame steht dabei auf beiden Seiten auf einem Feld ihrer eigenen Farbe. Eine lateinische Merkregele dazu lautet: Regina regit colorem, die Dame bestimmt die Farbe (des Feldes). Außerdem gibt es zwei deutsche Merkregele: „Damen auf D-Linie“ oder: „Weiße Dame, weißes Feld – Schwarze Dame, schwarzes Feld“.

Weiß beginnt, und die Spieler ziehen abwechselnd. Es besteht Zugpflicht, was zu Zugzwang-Situationen führen kann. Der ziehende Spieler bewegt jeweils eine Schachfigur der eigenen Farbe auf ein anderes Feld. Einzige Ausnahme ist die Rochade, bei der zwei eigene Figuren (König und Turm) bewegt werden. In der Schachnotation werden immer eine weiße und eine anschließende schwarze Figurenbewegung zusammen nummeriert und als Zug bezeichnet. Aus dem Zusammenhang ist üblicherweise ersichtlich, welche Bedeutung des Wortes Zug gemeint ist; sollte aber eine genaue Begriffsunterscheidung nötig sein, nennt man die Aktion des einzelnen Spielers Halbzug.





Auf einem Feld darf immer nur ein Stein stehen. Er blockiert dabei das Feld für alle Steine der eigenen Farbe, d. h., man darf eine Figur nie auf ein Feld ziehen, auf dem schon eine eigene Figur steht. Wenn jedoch auf dem Zielfeld eine gegnerische Figur steht, so wird diese vom Spielbrett genommen. Man sagt, sie wird geschlagen. Im weiteren Spielverlauf wird sie nicht mehr verwendet.

Die Figuren dürfen einander grundsätzlich nicht überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer sowie für den Turm bei der Rochade). Sie dürfen also nur über leere Felder hinweg gezogen werden: bis zum ersten vom Gegner besetzten Feld (einschließlich) oder bis vor das erste von einer eigenen Figur besetzte Feld.

Könnte eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie bedroht (veraltet: sie steht en prise). Kann nach Ausführung dieses Schlagzuges die schlagende Figur ihrerseits im darauf folgenden Halbzug geschlagen werden, so nennt man die bedrohte Figur gedeckt, wenn nicht, hängt sie.

Ist einer der Könige bedroht, spricht man davon, dass er im Schach steht. Mit dem Ausruf „Schach!“ wies man früher den Gegner darauf hin; dies ist jedoch im Turnierschach nicht mehr üblich und in den FIDE-Regeln nicht vorgesehen (ebenso wenig wie der Hinweis „Gardez“ für einen Angriff auf die Dame). Ein Schachgebot muss stets pariert werden, und der König darf auch nicht einer Bedrohung ausgesetzt werden: Nach jedem Halbzug eines Spielers muss der König dieses Spielers unbedroht sein. Das Spielziel besteht darin, eine Situation herbeizuführen, in der der gegnerische König bedroht ist und der Gegner diese Bedrohung nicht im nächsten Halbzug aufheben kann (Schachmatt).

Zugregeln

Die Schachfiguren dürfen, abhängig von ihrem Typ, nur nach bestimmten Regeln gezogen werden:

König

- Der König kann horizontal, vertikal oder diagonal auf das unmittelbar angrenzende Feld ziehen. Die beiden Könige können nie direkt nebeneinander stehen, da sie einander bedrohen würden und ein König nicht auf ein bedrohtes Feld ziehen darf.





- Bei der Rochade werden mit König und Turm nicht nur zwei Figuren in einem Zug bewegt, es ist auch der einzige Zug, bei dem der König zwei Felder ziehen darf. Beide dürfen im bisherigen Spielverlauf noch nie bewegt worden sein, damit die Rochade zulässig ist. Es dürfen auch keine anderen Figuren zwischen König und Turm stehen. Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turms, und dieser springt auf das Feld, das der König eben überquert hat. Die Rochade ist außerdem nicht möglich, wenn der König bedroht ist oder beim Rochieren über ein bedrohtes Feld hinweg ziehen würde.

Der König ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König matt zu setzen, was die Partie sofort beendet. Matt setzen heißt, den gegnerischen König mit einer (oder mehreren) Figur(en) zu bedrohen, ohne dass die Bedrohung im anschließenden Halbzug abgewehrt werden kann, was durch Wegziehen des Königs auf ein unbedrohtes Feld, Schlagen der angreifenden Figur oder Ziehen einer Figur zwischen König und angreifende Figur geschehen kann. Es ist ein charakteristisches Merkmal des Schachspiels, dass der König selbst nicht geschlagen wird, sondern die Partie einen Zug, bevor dies unabwendbar geschehen würde, endet. Diese Besonderheit wird gelegentlich mit der Unantastbarkeit der königlichen Würde im Entstehungskontext des Spiels begründet. Als besondere Geste, dass man verloren hat oder aufgibt, kann man den eigenen König auf dem Schachbrett umkippen oder umlegen.

In der Eröffnung ist es in der Regel sinnvoll, den König durch eine baldige Rochade in Sicherheit zu bringen. Die Bauern der Rochadestellung sollen möglichst nicht gezogen werden, damit sie einen Schutzwall vor dem König bilden. Auch im Mittelspiel ist eine sichere Position des Königs, wo er vor gegnerischen Angriffen geschützt ist, von Bedeutung. Im Endspiel, wenn nicht mehr viele Figuren vorhanden sind, die die Könige bedrohen können, kommt diesen eine aktive Rolle zu. Dazu ist es in der Regel günstig, den König in der Nähe der Brettmitte zu platzieren. Besonders in einem Bauernendspiel ist die Position des Königs entscheidend. Dabei ist das Erreichen der Opposition beider Könige oft spielentscheidend.

Dame

- Die Dame darf in horizontaler, vertikaler und diagonaler Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie vereint somit die Zugmöglichkeiten eines Turms und eines Läufers in sich.





Damit ist die Dame die beweglichste und stärkste Figur im Schachspiel. In der Praxis ist eine Dame im Zusammenspiel mit Turm, Läufer und Springer eine starke Angriffsfigur. Ihr Wert bemisst sich zu neun oder mehr (nach Großmeister Larry Kaufman zu 9,75) Bauerneinheiten. Die Dame ist, unter sonst gleichen Voraussetzungen, fast so stark wie zwei Türme zusammen. Im Persischen heißt diese Figur Berater (Wesir, Vazir, der königliche Berater und Hofstrategie), was einer militär-strategischen Auslegung des Spiels eher entspricht.

Turm

- Ein Turm darf auf Linien und Reihen, also horizontal und vertikal, beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Die einzige Ausnahme davon ist die Rochade, bei der Turm und König bewegt werden. Ein Turm hat, wie Dame und Läufer, eine nur durch den Spielfeldrand begrenzte Reichweite.

Der Turm ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. Sein Wert bemisst sich zu etwa fünf Bauerneinheiten. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm wohl ein Kampfwagen, der als mehrfach gekerbter Holzklötz dargestellt wurde. Dies deuteten die Europäer als zinnenbewehrten Turm fehl. In der englischen Schachsprache heißt der Turm rook (rukh, Kampf-, Streitwagen). Der Turm wurde im Deutschen früher „Roch“ genannt; daher stammt auch die Bezeichnung „Rochade“.

Man unterscheidet in der Grundstellung und in der Eröffnung zwischen „Damenturm“ und „Königsturm“. Ersterer ist auf dem Damenflügel postiert, der weiße steht auf dem Feld a1, der schwarze auf a8. Letzterer ist auf dem Königsflügel postiert; der weiße steht auf dem Feld h1, der schwarze auf h8.

Es ist möglich, nur mit Turm und König den gegnerischen König matt zu setzen. Unter sonst gleichen Voraussetzungen ist der Turm deshalb erheblich stärker als ein Springer oder Läufer (allerdings nimmt er zu Beginn des Spiels, v. a. vor der Rochade, auf Grund seiner sehr eingeschränkten Beweglichkeit zunächst eine untergeordnete Rolle ein). Jedoch ist ein einzelner Turm etwas schwächer als zwei dieser Figuren. Den Wertunterschied zwischen einem Turm und einem Springer oder Läufer bezeichnet man als Qualität. Man spricht von Qualitätsgewinn, wenn man einen Turm unter Preisgabe eines Springers oder Läufers erobern kann, und von Qualitätsoffer, wenn man die Qualität zu Gunsten anderer Vorteile bewusst preisgibt.





Im Unterschied zu allen anderen Figuren kann der Turm unabhängig von seiner Position (falls er nicht durch andere Figuren blockiert wird) immer die gleiche Anzahl von Feldern in einem Zug erreichen, nämlich 14.

Läufer

- Läufer ziehen in diagonaler Richtung beliebig weit über das Brett. Über andere Figuren hinweg dürfen auch sie nicht ziehen.

Die Läufer können ihre Feldfarbe niemals wechseln, sodass ein Läufer nur die Hälfte der Felder des Schachbretts erreichen kann. Zu Beginn einer Partie hat jeder Spieler einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Man unterscheidet auch zwischen Damenläufer und Königsläufer auf Grund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König. Ein Läufer ist meistens etwas mehr als drei Bauereinheiten wert (nach Larry Kaufman 3,25 Bauereinheiten), oft wird jedoch der in der Regel etwas zu geringe Wert von drei Bauereinheiten angegeben. Sehr wirksam ist das sogenannte Läuferpaar, das in der Regel in offenen Stellungen – also ohne blockierende Bauern – einem Springerpaar oder einem Läufer und Springer überlegen ist, da die beiden Läufer gut gemeinsam agieren können, d. h., sich niemals gegenseitig blockieren. Nach Larry Kaufman kann man auch die Paarigkeit der Läufer mit einer zusätzlichen halben Bauereinheit bewerten. Daraus folgt dann auch, dass zwei Läufer etwa sieben Bauereinheiten wert sind (zweimal 3,25 für die beiden Läufer und 0,5 für das Läuferpaar), also etwa so viel wie ein Turm und zwei Bauern. Das Endspiel König und Läuferpaar gegen König ist gewonnen.

Läufer sind langschrittige Figuren, die in einem Zug von einer Brettseite zur anderen gelangen können, wenn alle dazwischenliegenden Felder frei sind. Von ungleichfarbigen Läufern spricht man, wenn Weiß einen schwarzfeldrigen Läufer und Schwarz einen weißfeldrigen Läufer besitzt oder umgekehrt. Diese können sich nicht gegenseitig bedrohen. Einen schlechten Läufer nennt man den Läufer, der durch mehrere eigene Bauern in seinen Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt ist. Läufer stehen in der Regel wirkungsvoll, wenn sie auf viele Felder ziehen können und das Zentrum kontrollieren.





Springer

- Die offizielle FIDE-Beschreibung lautet: Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen. Das bedeutet: Ein Springerzug kann formal auch als Hintereinanderausführung eines einschrittigen Turmzuges und eines einschrittigen Läuferzuges in dieselbe Richtung angesehen werden, wobei das Zwischenfeld nicht unbesetzt zu sein braucht.

Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld. Damit ist der Springer in der Lage, alle Felder des Brettes zu betreten, aber für ihn ist der Weg von einer Schachbrettseite zur anderen zeitaufwändig. In der Mitte des Brettes kann ein Springer auf maximal acht Felder ziehen, am Rand des Brettes oder in der Nähe des Randes kann die Zahl der in Frage kommenden Zielfelder auf zwei, drei, vier oder sechs beschränkt sein.

Eine Schachpartie beginnt mit zwei weißen und zwei schwarzen Springern – die ältere Bezeichnung „Rössel“ wird heute nur noch im Zusammenhang mit dem Rösselsprung, einer Rätselart, gebraucht. Die Besonderheit der Springer ist es, über eigene und gegnerische Figuren „springen“ zu können. Ein gutes Feld für einen Springer ist in der Regel ein möglichst zentrales Feld, von dem dieser viele Zugmöglichkeiten hat. Eine Warnung für Anfänger lautet: „Ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand.“ Die Praxis kennt aber zahlreiche Ausnahmen.

Zwei Springer gegen den alleinigen König können das Matt nicht erzwingen, es gibt aber Gewinnmöglichkeiten, falls die schwächere Seite noch einen Bauern besitzt und dieser noch nicht zu weit vorgerückt ist.

Der Wert eines Springers entspricht mit etwas mehr als drei Bauerneinheiten (3,25 nach Larry Kaufman) in etwa dem eines Läufers. Die jeweilige Stärke der beiden Figuren hängt aber von der konkreten Situation, meistens vor allem der Bauernstruktur, ab.

Bauer

- Der Bauer kann einen Schritt nach vorne ziehen, wenn das Zielfeld leer ist.
- Wurde der Bauer noch nicht gezogen und befindet sich somit noch in der Ausgangsstellung, kann er wahlweise auch zwei Schritte vorrücken, sofern das Feld vor ihm und das Zielfeld leer sind.





- Der Bauer schlägt vorwärts diagonal ein Feld weit. Ist ein diagonal vor ihm liegendes Feld jedoch leer, kann er nicht darauf ziehen (außer bei einem en-passant-Schlag). Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung schlägt als er zieht.
- Der Bauer kann als einziger Spielstein en passant schlagen. Hat ein gegnerischer Bauer im unmittelbar vorausgehenden gegnerischen Halbzug einen Doppelschritt gemacht und steht ein eigener Bauer so, dass er das dabei übersprungene Feld angreift, kann er den gegnerischen Bauern so schlagen, als ob dieser nur ein Feld aus der Ausgangsstellung vorgerückt wäre.
- Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe betritt, so muss er als Bestandteil dieses Zuges in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der eigenen Farbe umgewandelt werden. Der Bauer wird aus dem Spiel genommen, und auf das Feld, auf das der Bauer in diesem Zug gezogen wurde, wird die neue Figur gesetzt. Die Eigenschaften der neuen Figur treten sofort in Kraft, dies kann auch zum unmittelbaren Schachmatt führen. Die Umwandlung ist nicht davon abhängig, ob die ausgewählte Figur im Laufe des Spiels geschlagen wurde. Durch Umwandlung kann ein Spieler also mehr Exemplare einer Figurenart bekommen, als in der Grundstellung vorhanden sind.

Jeder Spieler hat zu Partiebeginn acht Bauern, die in der Grundstellung einen Wall vor den übrigen Figuren bilden. Der Bauer kann sich nur vorwärts bewegen, er kann somit als einziger Spielstein niemals auf ein zuvor betretenes Feld zurückkehren.

Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, wird er meist in eine Dame umgewandelt, da dies die stärkste Figur ist. Eine Umwandlung in eine andere Figur bezeichnet man als Unterverwandlung. Die gelegentlich geübte Praxis, eine umgewandelte Dame durch einen umgedrehten Turm darzustellen, ist in Turnieren regelwidrig; man muss sich, gegebenenfalls aus einem anderen Spielset, eine zusätzliche Dame besorgen. Eine Umwandlung in Läufer oder Turm kann sinnvoll sein, wenn dadurch ein Patt vermieden wird.

Der Weltschachverband FIDE bezeichnet in seinen offiziellen Schach-Regeln auch den Bauern als „Figur“, trotzdem wird von Schachspielern zumeist zwischen Bauern und den übrigen Steinen unterschieden, und nur Letztere werden als Figuren bezeichnet. Wegen seiner begrenzten Zug- und Schlagmöglichkeiten gilt der Bauer als schwächster Stein im Schach. Allerdings wird die Bedeutung der Bauern im Verlauf einer Schachpartie immer größer, weil die Möglichkeit besteht, diese beim Erreichen der gegnerischen Grundreihe in eine stärkere Figur umzuwandeln.





Es ist in der Schachliteratur üblich, den erfahrungsgemäßen Wert der Figuren Dame, Turm, Läufer und Springer in sogenannten Bauerneinheiten zu messen. Ein Bauer hat demnach den Wert einer Bauerneinheit.

Im persischen Spiel wurde der Bauer als ‚Soldat‘ bezeichnet und als solcher dargestellt.

Bauern sind dann besonders stark, wenn sie

- beweglich sind, insbesondere nicht durch gegnerische Bauern auf derselben Linie blockiert sind und es keine gegnerischen Bauern auf benachbarten Linien gibt, die den Bauern schlagen könnten („Freibauer“);
- in Gruppen auf benachbarten Linien auftreten, dadurch gegnerische Figuren vor sich hertreiben und einander dabei gegenseitig decken können („Bauernduo“ oder „Bauernkette“);
- weit vorgerückt sind, wodurch das Potenzial zur Umwandlung bedeutsamer wird.

Ende des Spiels

Ein Spiel endet entweder durch Schachmatt beziehungsweise Aufgabe eines Spielers oder durch Remis respektive Patt. Wird mit Schachuhr gespielt, außerdem auch durch Zeitüberschreitung.

Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König schachmatt setzt (aus dem Persischen: Schah Mat = „Der König ist ausgeliefert/hilflos“). Dies ist erreicht, wenn der gegnerische König durch einen eigenen Stein bedroht wird und der Gegner die Bedrohung nicht im nächsten Halbzug abwehren kann und somit keinen regulären Zug mehr zur Verfügung hat.

Eine weitere Möglichkeit zum Spielgewinn ist die Aufgabe des Gegners, dies ist jederzeit während der Partie möglich. Zur Schachetikette gehört es, dass der Verlierer dem Gewinner die Hand reicht und zum Sieg gratuliert. Im Turnierschach, bei dem mit einer festgelegten Bedenkzeit und Schachuhren gespielt wird, verliert ein Spieler, wenn er seine zur Verfügung stehende Zeit überschreitet. Dies gilt nur, sofern sein Gegner ihn noch durch eine regelgemäße Zugfolge mattsetzen kann; falls aber der Gegner selbst gegen ungeschicktestes Spiel nicht mehr mattsetzen könnte – also nicht einmal eine theoretische Möglichkeit zum Mattsetzen besteht – endet die Partie trotz Zeitüberschreitung mit einem Unentschieden.





Eine Partie kann auch durch Patt enden: die Partei am Zug kann keinen legalen Zug mehr ausführen, aber ihr König ist nicht bedroht. Die Partie endet dann unentschieden.

Die Partie endet mit einem technischen Remis, wenn außer den beiden Königen höchstens noch eine Leichtfigur (Läufer oder Springer) auf dem Brett ist. Dann ist ein Matt selbst theoretisch, bei beliebig schlechtem Spiel des Gegners, nicht mehr möglich.

