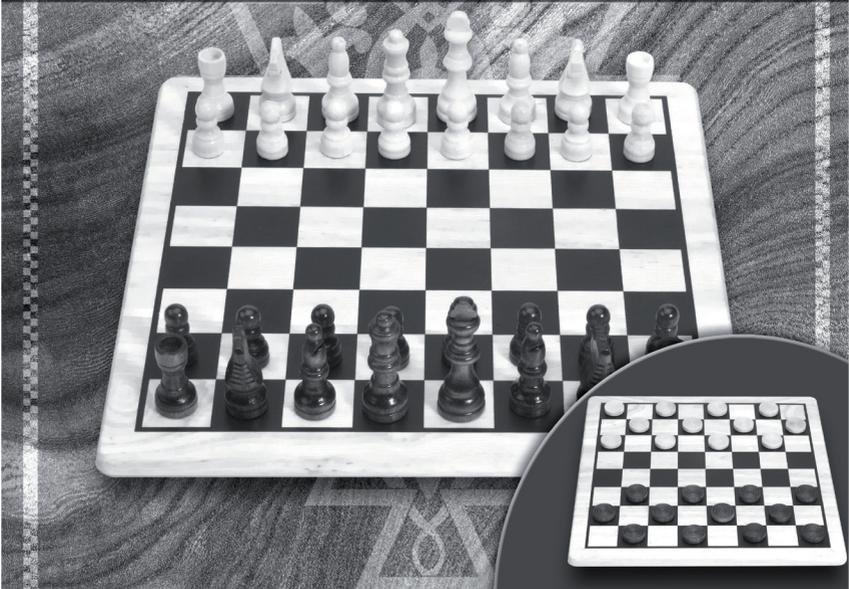




noris

HOLZ Schach & Dame



* SCHACH & DAME *

* SPIELANLEITUNG *



* SCHACH *

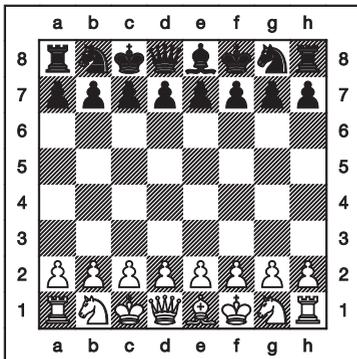
Spieler: Zwei
Material: Schachbrett, 32 Schachfiguren
 (16 weiße, 16 schwarze Figuren)

Schach ist das wohl edelste, eleganteste und anspruchsvollste Spiel, das in unserem Kulturraum gespielt wird. Nicht umsonst heißt es das »königliche« Spiel. Es wird zu zweit gespielt. Wenn in der folgenden Anleitung die Grundregeln dargestellt werden, so heißt das nicht, dass derjenige, der sie beherrscht, ein Schachmeister ist. Schach benötigt viel Übung und es gilt hier ganz besonders, dass noch kein Meister vom Himmel gefallen ist.

Schach wird auf dem Schachbrett mit 64 weißen und schwarzen Feldern gespielt. Das Spielbrett hat an zwei Kanten die Buchstaben von a – h und die Zahlen von 1 – 8. Das Feld a 1 ist immer schwarz. Durch dieses Gitternetz aus Zahlen und Buchstaben kann jedes der 64 Felder exakt bestimmt werden, was wichtig ist, wenn man eine Schachpartie mitnotieren will.

Jeder der beiden Spieler bekommt 16 Figuren, der eine in Schwarz, der andere in Weiß. Vor jedem Spiel wird gelost, wer welche Farbe bekommt. Weiß beginnt. Die ranghöchste Figur ist jeweils der König. Bei den weißen Figuren steht er auf Feld e 1, bei den schwarzen Figuren auf Feld e 8. Neben dem König steht die Dame, die bei Weiß auf Feld d 1 und bei Schwarz auf Feld d 8 gestellt wird. **Wichtig:** Bei den weißen Figuren steht die Dame links vom König, während sie bei den schwarzen Figuren rechts von ihm steht. Es gilt das Schachwort: »Weiße Dame, weißes Feld, schwarze Dame, schwarzes Feld.« Dame und König werden jeweils von den beiden Läufern flankiert, die Läufer wiederum von den Springern, die auch »Pferdchen« genannt werden. Auf den Eckfeldern der Grundlinien 1 und 8 stehen jeweils die beiden Türme. Auf den Linien 2 und 7 stehen jeweils die acht Bauern.

Bei richtiger Aufstellung ergibt sich folgende Startposition.



* WIE KÖNNEN DIE FIGUREN BEWEGT WERDEN? *

1. Die Bauern können nur geradlinig nach vorne (also in Richtung gegnerische Figuren) bewegt werden und zwar bei jedem Zug um nur ein Feld. Nur wenn ein Bauer (von der Linie 2 oder 7 aus) erstmalig bewegt wird, darf er zwei Felder weit ziehen, wenn der Spieler möchte. Ein Bauer kann jedoch nur schräg nach vorne eine gegnerische Figur schlagen oder dem gegnerischen König Schach

bieten. Die bedrohte Figur steht dann auf dem diagonal nächsten Feld recht oder links vorne.

2. Die Türme können sich nur geradlinig bewegen, niemals diagonal. Dafür ist ihre Reichweite unbegrenzt und man darf vorwärts oder rückwärts ziehen. Natürlich gilt dies nur, solange auf den Feldern, auf denen man ziehen will, keine eigene oder fremde Figur steht. Steht eine eigene Figur im Weg, so kann man bis zu dem Feld davor ziehen, steht eine gegnerische Figur im Weg, so kann man diese werfen (also aus dem Spiel nehmen) und deren Feld besetzen.
3. Die Springer machen eine merkwürdige Bewegung, den sogenannten »Rösselsprung«. Man zieht mit einem Springer (nach rechts, links, oben oder unten) geradeaus zwei Felder und dann diagonal ein Feld nach rechts oder links. Dabei gilt: Es muss das Zielfeld frei sein oder man wirft eine gegnerische Figur, die auf dem gewünschten Zielfeld steht. Die Felder dazwischen können (im Gegensatz zu den Zügen aller anderen Figuren) besetzt sein. Nur die Springer können also über andere Figuren hinwegspringen.
4. Die Läufer werden diagonal nach vorne oder nach hinten, bzw. nach rechts oder links gezogen, aber wie bei den Türmen nur über freie Felder. Da in der Grund-position ein Läufer auf einem schwarzen Feld, der andere auf einem weißen Feld steht und diese Farbe durch die diagonale Zugweise nicht geändert werden kann, spricht man vom weißen und vom schwarzen Läufer. Besitzt ein Spieler z. B. nur noch den weißen Läufer, so kann er Figuren des Gegners, die auf schwarzen Feldern stehen, nicht bedrohen oder werfen.
5. Die Dame ist die beste Figur jedes Spielers, man sollte gut auf sie achten! Sie kann geradlinig nach vorne oder hinten, nach rechts oder links, aber auch diagonal nach allen Richtungen ziehen – und zwar beliebig viele Felder weit, sofern diese frei sind.
6. Der König darf ebenfalls in alle Richtungen gezogen werden, allerdings immer nur ein Feld weit. Seine »Flügel sind also sehr gestutzt«.

* DAS SCHLAGEN ODER WERFEN *

Jede Figur kann eine gegnerische Figur schlagen, also aus dem Spiel nehmen, indem sie auf deren Feld zieht und das Feld selbst besetzt. Eine geschlagene Figur wird außerhalb des Spielbrettes abgestellt und kommt normalerweise nicht mehr zurück ins Spiel. Bei einer Figur ist es sehr tragisch, wenn sie geschlagen würde, nämlich beim König. Denn in diesem Fall hätte der betreffende Spieler verloren, er wäre Schachmatt. Deshalb muss man immer darauf achten, dass der König nicht geschlagen werden kann.

Wichtig: Bis auf die Bauern weichen alle anderen Figuren beim Schlagen nicht von ihrer normalen Bewegungsart ab. Die Bauern dagegen werden geradeaus gezogen, schlagen aber schräg nach rechts oder links vorne (jeweils ein Feld weit). Nach dem Schlagen marschiert ein Bauer wieder geradeaus weiter.

* SCHACH *

Wenn der König auf einem Feld steht, auf dem er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden könnte, dann sagt der Spieler seinem Gegner »Schach«. Der bedrohte Spieler muss jetzt seinen König schützen, er darf keinen anderen Zug machen. Er hat zwei Möglichkeiten des Schutzes: Entweder er weicht auf ein benachbartes Feld aus, das nicht bedroht wird, oder er stellt zwischen seinen König und die Figur, die ihn bedroht, schützend eine eigene andere Figur. Natürlich

kann er auch die Figur des Gegners, die seinen König bedroht, schlagen, wenn ihm das möglich ist. Sogar mit dem bedrohten König könnte er die bedrohende Figur schlagen, wenn sie nämlich direkt auf einem Feld neben seinem König stehen würde und selbst nicht gedeckt ist. Letzteres kommt aber normalerweise nicht vor.

* MATT *

Wenn der König keine Möglichkeit mehr besitzt, nach einem »Schach« die Gefahr zu bannen, wenn er also weder zur Seite ziehen noch eine eigene Figur in die bedrohte Linie stellen kann, dann ist der betreffende Spieler »Schachmatt« bzw. »Matt«. Der Spieler hat verloren und das Spiel ist zu Ende.

Wichtig: »Schach« und »Matt« drohen einem Spieler nicht nur durch Spielzüge des Gegenspielers. Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler selbst seinen König in eine Linie ziehen will, die von einer gegnerischen Figur beherrscht wird. Auf ein solches Feld darf er natürlich nicht ziehen, er zieht also nicht selbst ins »Schach«. Der Gegenspieler wird in seinem solchen Fall den Spieler darauf aufmerksam machen.

* PATT UND REMIS *

Es gibt Fälle, in denen ein Spieler am Zug ist und seinen Zug nur noch mit seinem König ausführen kann, weil z. B. alle anderen Figuren blockiert sind. Wenn er dann mit seinem König nur noch die Möglichkeit hätte, ins »Schach« zu ziehen, was er ja nicht tun darf, endet die Partie mit einem »Patt«, d. h. das Spiel geht unentschieden aus. Ein unentschiedener Spielausgang wird auch »Remis« genannt. Folgende weitere Fälle eines »Remis« gibt es:

1. Beide Spieler sind so geschwächt, dass keiner den anderen mehr Matt setzen kann, z. B. wenn beide nur noch ihren König haben.
2. Beide Spieler machen dreimal hintereinander den gleichen Spielzug oder die gleiche Folge von Zügen, beide geben also zu erkennen, dass sie keine Spielstrategie mehr besitzen.
3. Ein Spieler bietet dem anderen Spieler ein »ewiges« Schach, ohne ihn Matt zu setzen. Das bedeutet, er bietet dem Spieler fortlaufend Schach und der andere kann jedesmal ausweichen.

* EINIGE BESONDERE REGELN: DIE ROCHADE *

Die »Rochade« ist ein Zug, bei dem zwei Figuren beteiligt sind: Der König und einer der beiden Türme.

Die Rochade funktioniert folgendermaßen: Der Turm wird auf das Feld direkt neben dem König gezogen, während der König selbst über den Turm hinweg auf das nächste freie Feld neben den so herangezogenen Turm gestellt wird. Man unterscheidet dabei zwischen der »kurzen« Rochade auf der Königsseite und der »langen« Rochade auf der Damenseite. Die Rochade darf aber nur unter folgenden Bedingungen ausgeführt werden:

1. Der König und der Turm, mit denen die Rochade ausgeführt wird, dürfen in diesem Spiel noch nicht bewegt worden sein.
2. Zwischen dem König und dem Turm darf weder eine eigene, noch eine fremde Figur stehen.
3. Der König darf nicht im »Schach« stehen, d. h. er darf sich durch eine Rochade nicht dem Schach entziehen. Er kann erst in einem folgenden Zug rochieren, wenn er zuvor das Schach abgewehrt hat, und zwar nicht durch ein eigenes Wegziehen (Regel 1).
4. Der König darf bei der Rochade nicht selbst ins »Schach« ziehen.

* AUS EINEM BAUERN EINE ANDERE FIGUR MACHEN *

Diese besondere Regel kann oft spielentscheidend sein!

Wenn man es schafft, mit einem eigenen Bauern die gegnerische Grundlinie zu erreichen (meist gegen Ende des Spieles), dann darf man den Bauern im gleichen Zug noch in einen »offizier« (Dame, Turm, Läufer oder Pferd) verwandeln. D. h. der Bauer kommt aus dem Spiel und auf das Feld, auf dem er stand, wird die gewünschte Figur (aus dem Pott der bereits geworfenen Figuren) platziert. Weil die Dame die stärkste Figur ist, wird ein solcher Bauer meist in eine Dame verwandelt. Ein Spieler kann somit u. U. zwei Damen auf dem Feld haben, denn diese Regel wird auch angewandt, wenn die eigene Dame noch gar nicht geschlagen wurde. In einem solchen Fall kennzeichnet man eine andere Figur und erklärt sie zur Dame.

* SCHLAGEN »EN PASSANT« *

Ein Bauer kann »en passant« schlagen oder geschlagen werden. Es ist bereits bekannt, dass ein Bauer in seinem ersten Zug von seiner Grundlinie ab gleich um zwei Felder vorrücken darf, wenn er möchte. Wenn der Bauer bei diesem Vorrücken aber ein Feld passiert, auf dem er von einem gegnerischen Bauern geschlagen werden könnte, dann darf der gegnerische Bauer im direkt folgenden Spielzug auf dieses Feld rücken. Der erste Bauer wird damit »en passant« geschlagen und aus dem Spiel genommen.

* BERÜHRT – GEFÜHRT! *

Beim Schach gilt die Regel »Berührt – geführt«. Sobald ein Spieler eine eigene Figur berührt, um mit ihr zu ziehen, dann muss er auch mit ihr ziehen, auch wenn sich der Zug als schlecht erweisen würde. Bei Anfängern kann man eine gewisse Zeit von dieser Regel Abstand nehmen.

* NOCH EINIGE FACHBEGRIFFE, DIE BEIM SCHACH VERWENDET WERDEN: *

Abtausch: Man schlägt eine Figur des Gegners und dieser schlägt im nächsten Zug eine gleichwertige Figur. Man nennt das »abtauschen«.

Abzugsschach: Man zieht mit einer eigenen Figur und macht dadurch einer anderen eigenen Figur den Weg frei, die dem gegnerischen König »Schach« bietet. Ein Anzugsschach ist deshalb raffiniert, da man mit der »abziehenden« Figur eine andere gegnerische Figur bedrohen kann, ohne dass der Gegner darauf reagieren kann – denn er muss ja erst seinen König aus dem Schach bringen.

Freibauer: Das ist ein Bauer, der sich auf dem Weg zur Grundlinie des Gegners befindet und von keinem gegnerischen Bauern gehalten oder geschlagen werden kann.

Opfer: Manchmal kann man den Gegner dadurch täuschen, dass man ganz bewusst eine eigene Figur opfert, also schlagen lässt, ohne eine gleichwertige Figur des Gegners zu werfen. Man kann dann kurzzeitig von der eigenen Strategie ablenken und den Gegner auf einen »Nebenschachplatz« führen. Gleichzeitig bereitet man einen genialen Spielzug vor, der unter Umständen den Sieg bringt.

Zugzwang: Man zwingt seinen Gegenspieler zu einem bestimmten Zug, den dieser nicht machen will, aber in diesem Fall machen muss. Der Gegenspieler ist dann unter »Zugzwang«.

* DAME *

Spieler: Zwei

Material: Spielplan »Dame« sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

* ZIEL DES SPIELES *

Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

* SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF *

Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplanes. »Weiß« darf mit dem Spiel beginnen.

* DAS ZIEHEN *

Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe. Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen. Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

* DAS SCHLAGEN VON STEINEN *

Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen. Dadurch kann man in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen.

Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

* EINE DAME BEKOMMEN *

Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, daß man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt. Die Dame ist also ein »Doppelstein«.

Was darf eine Dame?

1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.
2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung »anrücken«. D.h. es können auch mehrere Leerfelder dazwischen sein. Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.
3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

* WEITERE REGELN *

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

* SPILENDE *

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, daß dieser nicht mehr ziehen kann. Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z. B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so plazieren will, daß sie vom Gegner geschlagen werden kann.