

Schachanleitung für den Anfänger



LAP 2006, Selbstständige Vertiefungsarbeit (SVA), BBZ SH, Rüttimann Matthias,
Klasse EMO 7, Examinator: B. Rapold, Abgabedatum 25. Januar

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Meine Arbeit	3
2. Einleitung	4
3. Sinn des Schachspiels / Spielidee	5
4. Das Schachbrett	6
5. Die Spielfiguren	7
5.1 Der Bauer	7
5.2 Der Turm	8
5.3 Der Springer	9
5.4 Der Läufer	9
5.5 Die Dame	10
5.6 Der König	10
6. Grundstellung der Figuren	11
7. Das Schlagen der Figuren	12
8. Schlagen en passant	15
9. Rochade	16
10. Schach, Matt, Remis	19
11. Der Wert der Figuren	21
12. Die Notation der Züge	22
13. Regeln beim Schachspiel	23
14. Einfache Spielstrategien	23
15. Schlusswort	27
Anhang	
A. Quellenverzeichnis	28
B. Interview	29

1. Meine Arbeit

Mein Name ist Matthias Rüttimann und ich absolviere das vierte Lehrjahr als Elektromonteur. Da jetzt unsere Klasse im siebten Semester ist, haben wir den Auftrag bekommen, eine selbstständige Vertiefungsarbeit (SVA) zu schreiben.

Das selbst gewählte Thema muss in schriftlicher Form in der zur Verfügung stehenden Zeit (13 Unterrichtswochen) abgeschlossen sein.

Herr Rapold, unser Examinator, hat uns schon einige Wochen vor dem Beginn der SVA auf das zu wählende Thema angesprochen. In dieser Zeit war ich ratlos und wusste nicht, mit welchem Thema ich mich befassen sollte. In den Herbstferien habe ich mir daher vorgenommen, mich nochmals vertieft mit dieser Arbeit auseinander zusetzen und zu einer konkreten Lösung zu kommen. Als ich mich nicht zwischen zwei Alternativen entscheiden konnte, fiel mir das Thema sprichwörtlich in den Schoss. Ich ging nämlich mit meiner Familie in die Ferien und dann ist es selbstverständlich, dass auch das Schachbrett mitgenommen wird.

Nach einem „impulsiven“ Spiel mit meiner Schwester kam mir die blendende Idee, mich mit dem Thema „Schach“ zu befassen. Dieses Spiel hält mich immer wieder in Atem und ist daher wie gemacht für meine Selbstvertiefungsarbeit.

Ich habe mich daher entschlossen, Personen, die das Schachspiel nicht kennen, dieses etwas näher zu bringen.

Die „Schachanleitung für den Anfänger“ sollte allen Ahnungslosen eine Hilfe sein und den schnellen Einstieg in das Schachspiel mit wenigen und einfachen Erläuterungen garantieren.

Ich habe daher folgende Teilaspekte mit dem Examinator festgelegt:

1. Spielidee
2. Wie ziehe ich mit den Figuren?
3. einfache Spielstrategien

Schachzitat:

Jeder Schachmeister war einmal ein Anfänger (Irving Chernev, US-amerikanischer Autor von Schachbüchern).

2. Einleitung

Das Schachspiel ist sicher eines der geistreichsten, schwierigsten aber auch interessantesten Brettspiele, die es gibt. Die Vielfalt und Kompliziertheit erklärt sich vor allem damit, dass auf dem Spielfeld sechs verschiedene Arten von Figuren bewegt werden, die unterschiedliche Funktionen und Stärkeverhältnisse haben. Das Spiel auf den 64 Feldern wird dadurch ungemein verwickelt und phasenreich.

Kurz zur Geschichte :

Der Name "Schach" leitet sich vom persischen Wort "Schah" - König - ab. Die heutigen Schachhistoriker sind sich darin einig, dass das eigentliche Schach - mit einigen Unterschieden zu den heutigen Regeln - um 500 n. Chr. im Nordwesten Indiens seinen Ausgang nahm und sich von dort in alle Himmelsrichtungen ausbreitete. Dafür spricht auch, dass die Grundstellung der Schachfiguren dem damaligen indischen Heer entsprach:

"In der Mitte steht der König, daneben der Oberbefehlshaber (damals der Wesir, heute die Dame), rechts und links die Elefanten, die Pferde, die Wagen und das Fußvolk davor".

Mit dieser Arbeit will ich die Grundkenntnisse des Schachspiels bzw. die Schachregeln verständlich erklären.

Viele glauben, dass das Schachspiel schwierig zu erlernen ist, da es sechs verschiedene Figuren gibt. Wenn man sich aber die wenigen Regeln des Schachspiels aneignet, merkt man, dass alles gar nicht so schwierig ist.

Denn anders als beim Karten- oder Würfelspiel ist beim Schachspiel nicht das Glück, sondern das Können und die Strategie gefragt, da man am Anfang die gleichen Figuren hat.

Um mit den Regeln leichter zurechtzukommen, sollte man ein Schachbrett aufstellen.

Schachzitat:

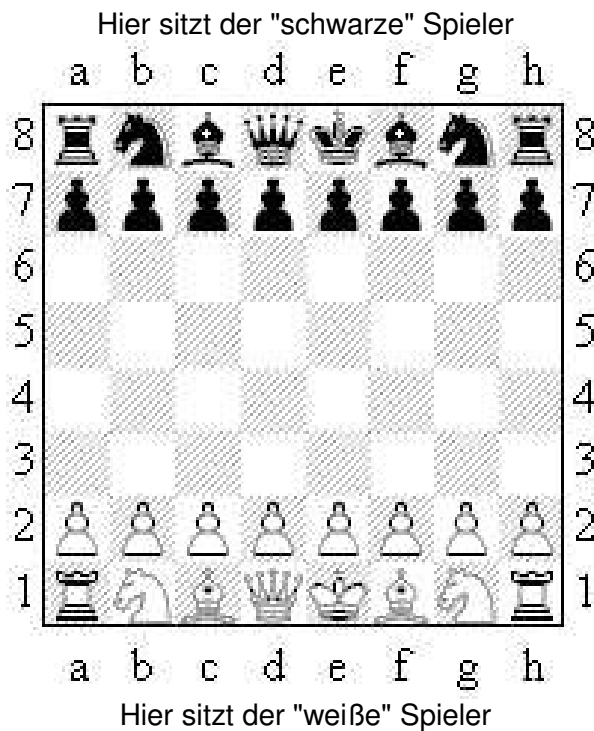
Albert Einstein (Physiker): Schach ist das schnellste Spiel der Welt, weil man in jeder Sekunde Tausende von Gedanken ordnen muss.

3. Sinn des Schachspiels / Spielidee

Schach ist ein strategisches Brettspiel für zwei Spieler, bei dem der Zufall keine Rolle spielt (außer beim Losen um die Farbe, das heißt um den ersten Zug), sondern lediglich das Können der Spieler, das über den Spielausgang entscheidet.

Das Ziel der Schachpartie ist das Mattsetzen, also das Erobern des gegnerischen Königs, ohne das der Gegner dies verhindern kann. Diese Situation heisst Schachmatt (persisch: Schah mat = „Der König ist tot“). Wer sein Gegenüber/ Gegner mattsetzt, hat die Partie gewonnen. Schach spielt man auf einem Feld mit 64 quadratischen Feldern. Jeder Spieler beginnt am Anfang mit 16 Figuren (Bild 1).

Bild 1:



4. Das Schachbrett

Das Schachbrett besteht aus acht waagrechten und acht senkrechten Reihen. Also sind es 64 Felder (8x8). Die Felder sind abwechselnd weiß und schwarz. Die waagrechten Reihen werden von 1 bis 8 durchnummeriert und die senkrechten Reihen werden als a bis h bezeichnet (Bild 2). Bei Bild 2.1, sieht man wie die einzelnen Felder bezeichnet werden.

Bild 2:

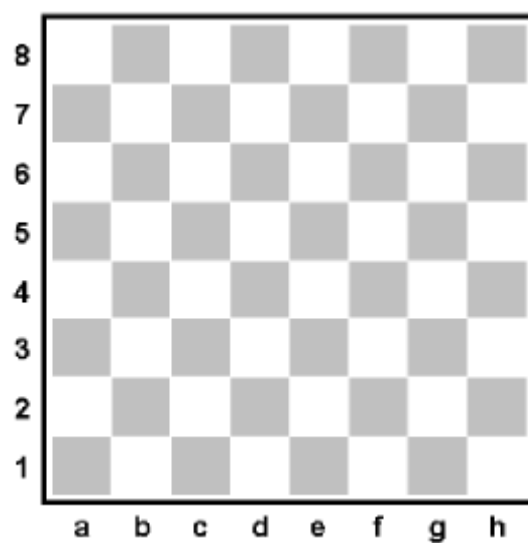
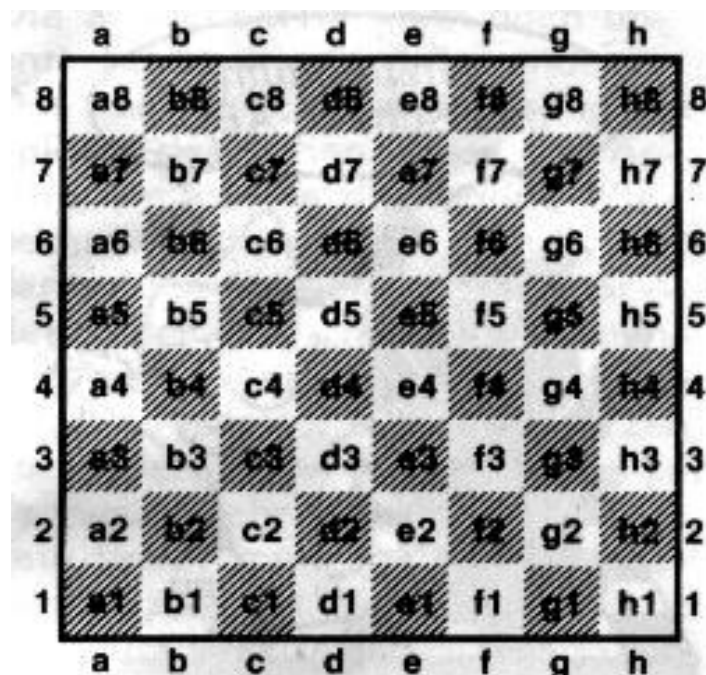


Bild 2.1:

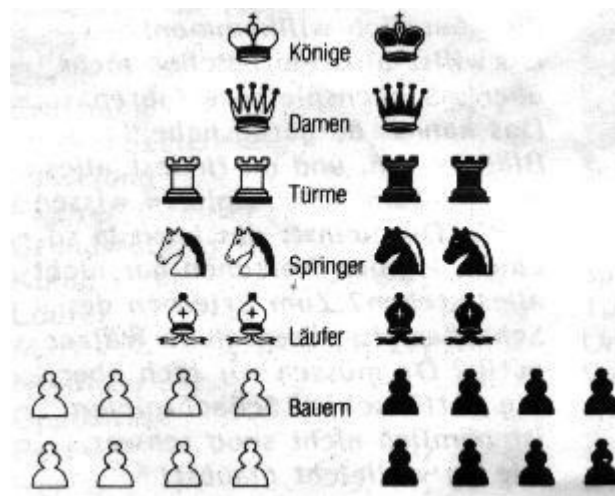


5. Die Spielfiguren

Es gibt 16 helle und 16 dunkle Spielfiguren. Schachspieler sagen schwarze und weiße Steine dazu (Bild 3).

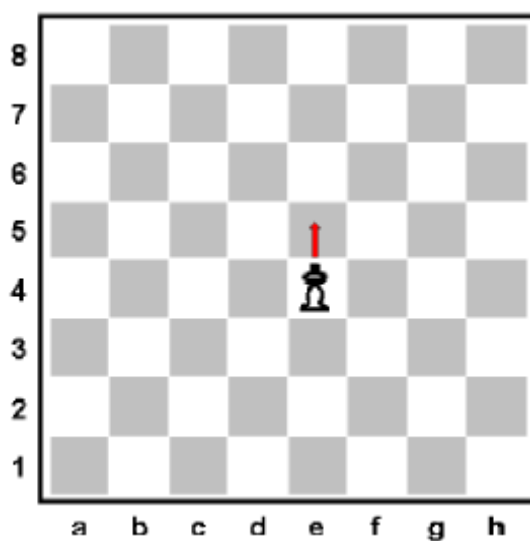
Zuerst möchte ich mich auf das Ziehen (bewegen) der Figuren konzentrieren. Bei Punkt Nr. 7 wird das jeweilige Schlagen der Figuren vorgestellt.

Bild 3:



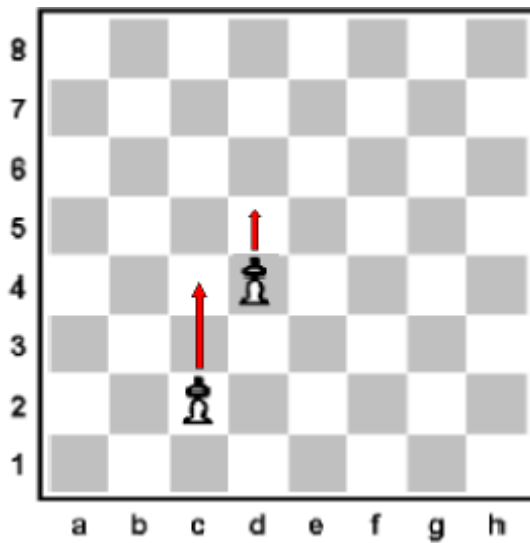
5.1 Der Bauer

Bild 4:



Der Bauer darf immer nur ein Feld vorwärts ziehen (Bild 4).

Bild 5:

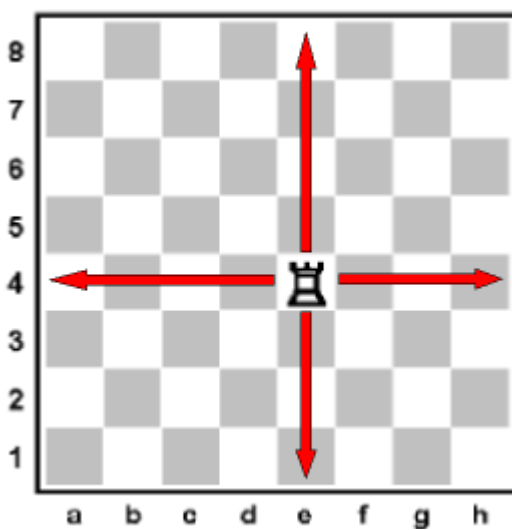


Steht der Bauer noch auf seinem Ursprungsfeld, also in der zweiten Reihe, kann er auch zwei Felder vorziehen. Danach aber wieder nur ein Feld (Bild 5).

Grundstellung der weissen Bauern auf der zweiten Reihe: a2 – h2 .

5.2 Der Turm

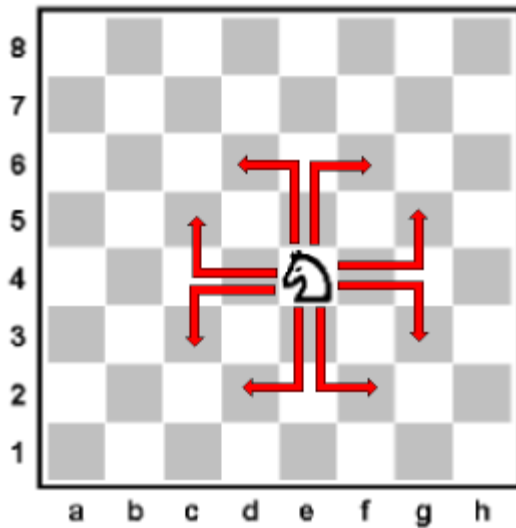
Bild 6:



Der Turm darf nur waagrecht oder senkrecht ziehen. Dafür so weit er will (Bild 6).

5.3 Der Springer

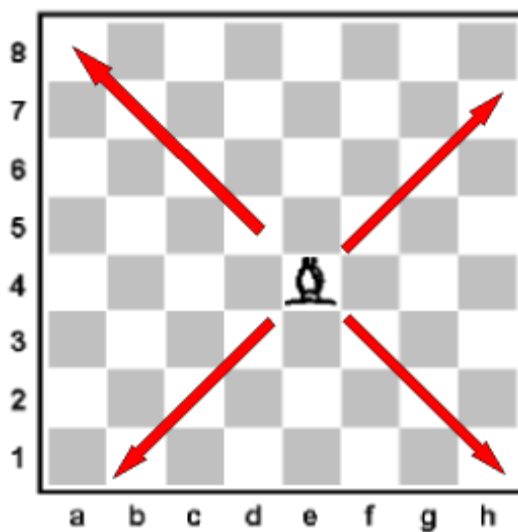
Bild 7:



Der Springer (auch Pferd, Ross oder Rössli genannt), zieht zwei Felder waagrecht oder senkrecht und dann ein Feld nach links oder nach rechts (Bild 7). Der Springer „springt“ auf die jeweiligen Felder, also auch über Figuren die im Weg sind.

5.4 Der Läufer

Bild 8:



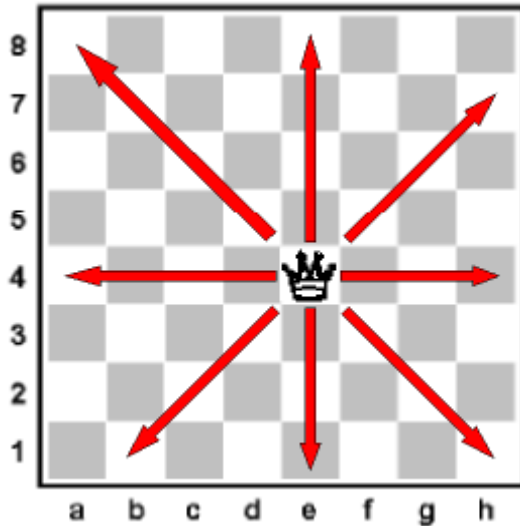
Der Läufer darf nur diagonal ziehen, dafür aber soweit wie er will.

Der Läufer der auf einem schwarzen Feld steht, kann nur auf schwarze Felder ziehen.

Der Läufer der auf einem weissen Feld steht, kann nur auf weisse Felder ziehen (Bild 8).

5.5 Die Dame

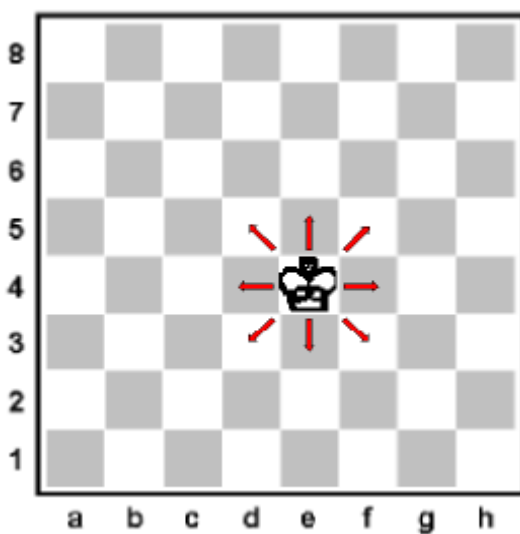
Bild 9:



Die Dame darf waagrecht, senkrecht oder diagonal ziehen und soweit wie sie will (Bild 9).

5.6 Der König

Bild 10:



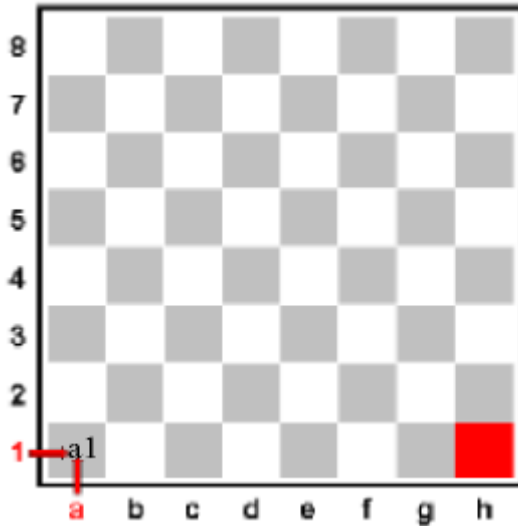
Der König darf immer nur ein Feld ziehen, dafür aber in jede Richtung (Bild 10).

Es hat bei mir schon Verwirrungen gegeben, welche Figur die Dame und der König ist.

Der König ist die grösste also längste Figur auf dem Spielfeld.

6. Die Grundstellung der Figuren

Bild 11:

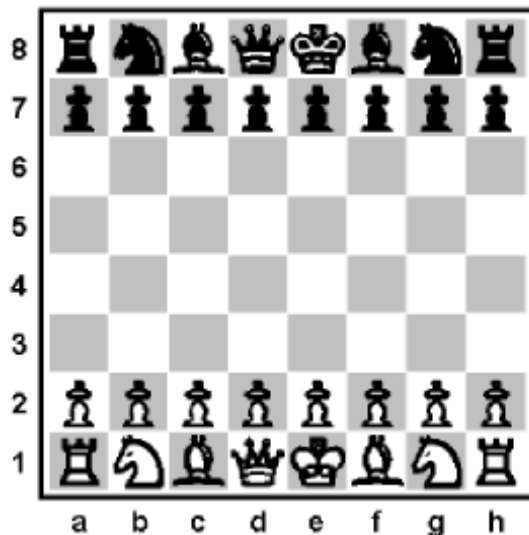


Das Schachbrett sollte man immer so vor sich legen, dass rechts unten ein weisses Feld ist. (Bild 1: Rot markiert)

Bei dem Spieler, der die weissen Figuren hat, sollte auch die Nummerierung von 1 – 8 anfangen.

Also sollte das Feld links unten, vor dem weissen Spieler, als „a1“ bezeichnet sein (Bild 11).

Bild 12:

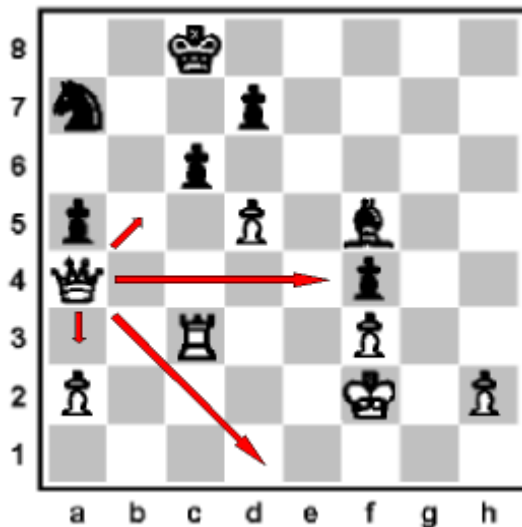


Die Grundstellung ist vor jedem Spiel die Gleiche. Von Weiss aus gesehen, stehen auf der zweiten Reihe die Bauern. Links und rechts am Rand, in der ersten Reihe, stehen die Türme. Daneben kommen die Springer. Dann kommen die Läufer. Es gibt eine Regel für die Dame: weisse Dame auf weisses Feld und schwarze Dame auf schwarzes Feld. Neben die Dame kommt der König (der König ist die grösste Figur). Das wäre die Grundstellung (Bild 12).

7. Das Schlagen der Figuren

In der Schachwelt versteht man unter dem Ausdruck „Schlagen“, das Nehmen einer gegnerischen Figur durch eine eigene Figur, die dann den Platz der anderen Figur einnimmt.

Bild 13:

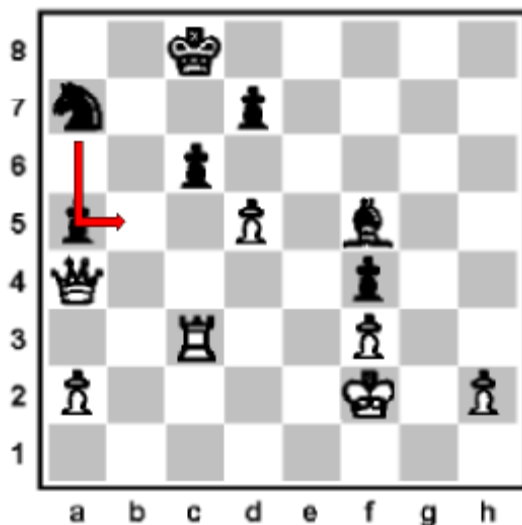


Die Figuren haben während eines Schachspiels nicht so viel Bewegungsfreiheit wie auf einem leeren Schachbrett.

Hier die Möglichkeiten der Dame (Bild 13).

Es gelten folgende Regeln:

Bild 14:

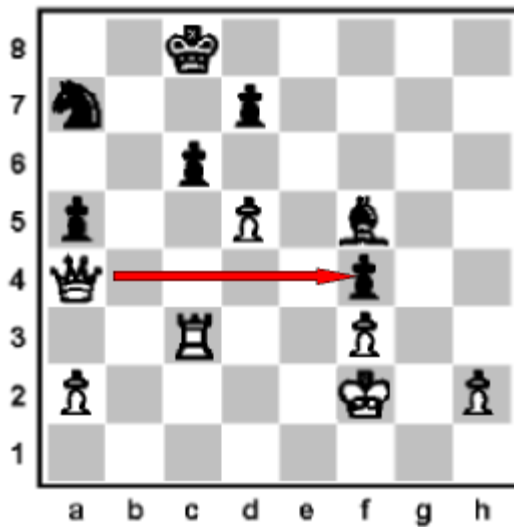


1. Man darf nicht über seine oder die gegnerischen Figuren springen.

Ausnahme: Der Springer.

Hier zieht er von „a7“ nach „b5“ und überspringt einen Bauern (Bild 14). Wenn dieses Feld durch eine gegnerische Figur belegt wäre, wäre sie geschlagen und man stellt sie vom Brett.

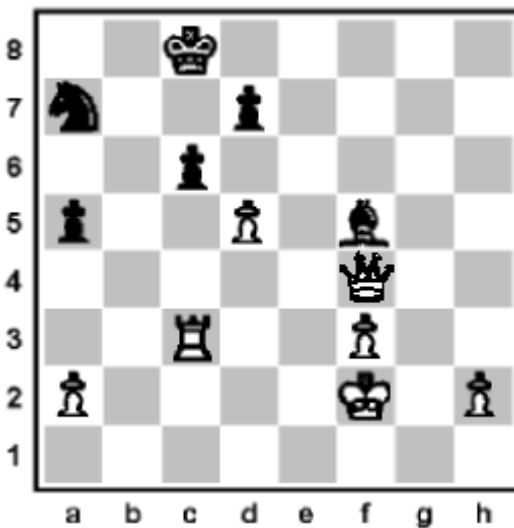
Bild 15:



2. Steht eine gegnerische Figur auf dem Zugweg, so kann diese geschlagen werden.

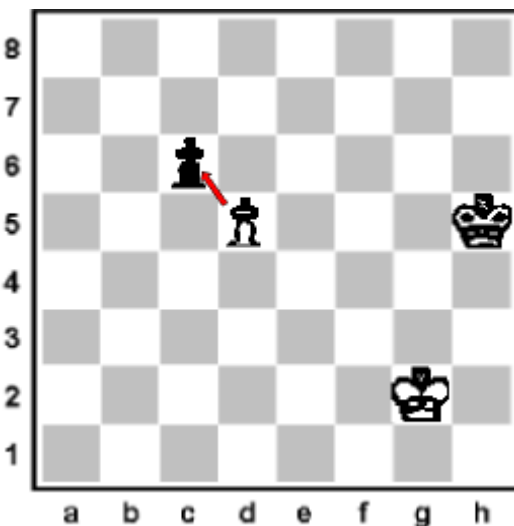
Hier z.B. zieht die Dame von „a4“ nach „f4“ und schlägt den Bauern. Man stellt seine Figur auf das Feld der gegnerischen Figur und nimmt diese vom Brett.

Bild 16:



So sieht das Schachbrett nach dem Zug der Dame aus. Der Bauer auf „f4“ wurde geschlagen (Bild 16).

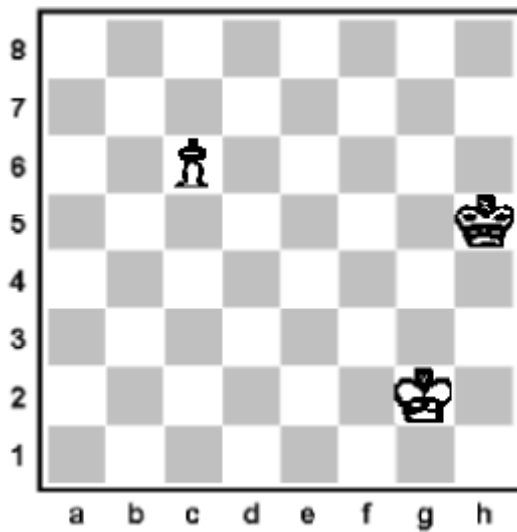
Bild 17:



3. Eine Sonderregel zum „Schlagen“ hat der Bauer. Er schlägt anders als er zieht. Der Bauer kann nur Figuren schlagen, die diagonal zu ihm stehen.

Hier z.B. schlägt der Bauer auf „d5“ den Bauer auf „c6“ (Bild 17).

Bild 18:



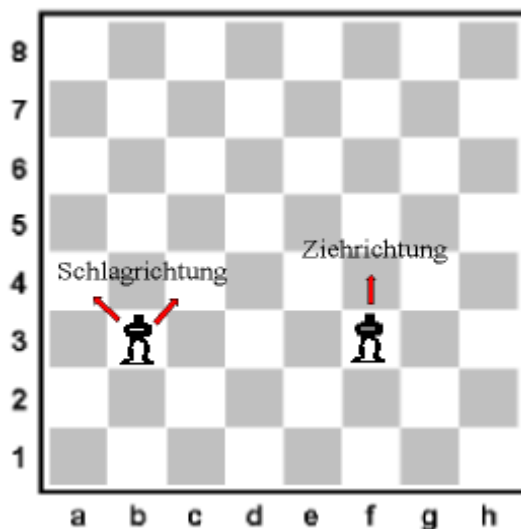
So sieht das Schachbrett nach dem Zug des Bauern aus. Der Bauer auf „c6“ wurde geschlagen (Bild 18).

Ist der Bauer auf der gegnerischen Grundlinie (achte Reihe) angekommen, muss er sofort in eine beliebige eigene Figur verwandelt werden, ausgenommen dem König.

Man kann sich dann zwischen Turm, Springer, Läufer und der Dame entscheiden.

Normalerweise ist es die Dame. Wenn man mehrere Bauern durchbringt, kann man z.B. mit drei oder vier Damen spielen (was natürlich eher theoretisch der Fall ist).

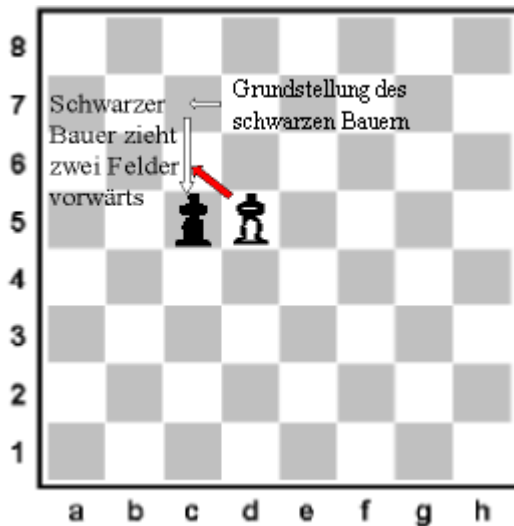
Bild 19:



Man merkt sich:
Der Bauer schlägt nur diagonal und zieht immer vorwärts (Bild 19).

8. Das Schlagen en passant

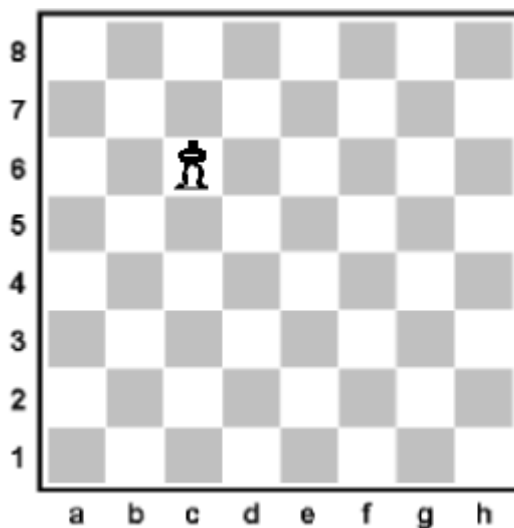
Bild 20:



„Schlagen en passant“ (beiläufig, nebenbei Schlagen) ist eine Sonderregel für Bauern. Befindet sich ein weißer Bauer auf der fünften Reihe und ein schwarzer Bauer zieht von seiner Grundstellung (siebte Reihe) zwei Felder vorwärts auf die fünfte Reihe neben den weißen Bauern, so kann dieser den schwarzen Bauern schlagen, als wäre er nur auf die sechste Reihe gezogen (Bild 20).

Will man en passant schlagen, muss man dies gleich tun. Diese Regel gilt auch für schwarze Bauern auf der vierten Reihe.

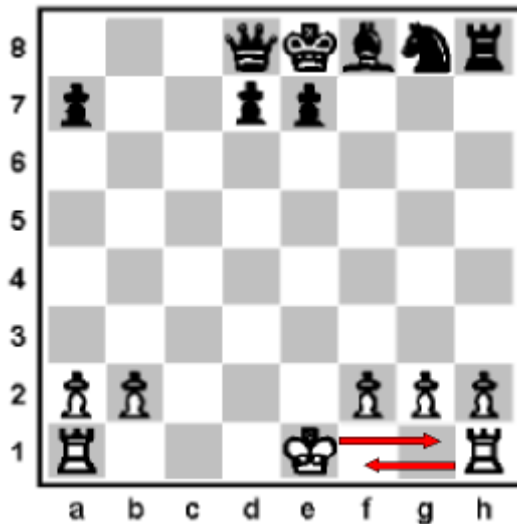
Bild 21:



So sieht das Schachbrett nach dem „Schlagen en passant“ aus. Der Bauer auf „c5“ wurde geschlagen und der weiße Bauer ist auf Feld „c6“ als wenn er diagonal geschlagen hätte (Bild 21).

9. Die Rochade

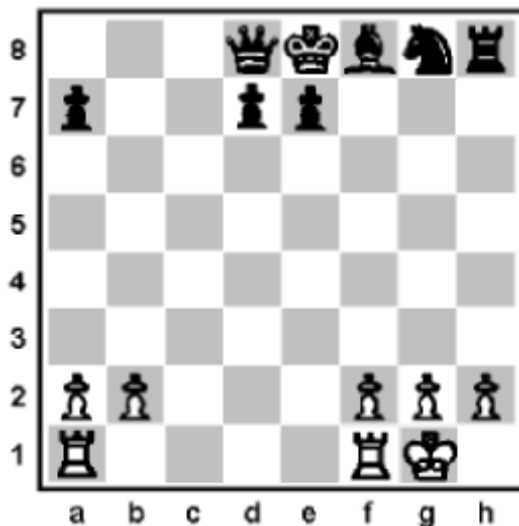
Bild 22:



Die „Rochade“ darf man einmal in der Partie ausführen. Es gibt eine kurze und eine lange Rochade.

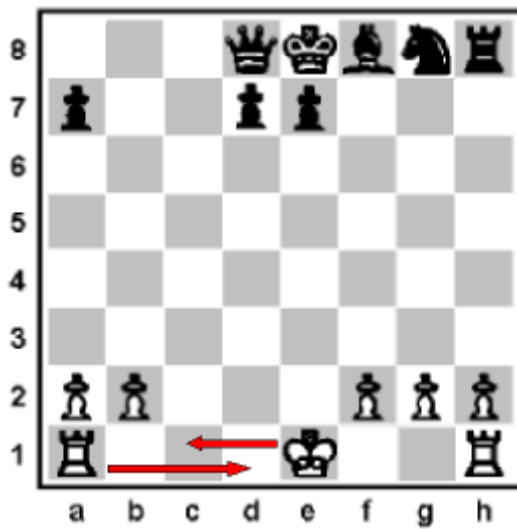
Die kurze Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld „h1“ durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld links neben dem König (Bild 22).

Bild 23:



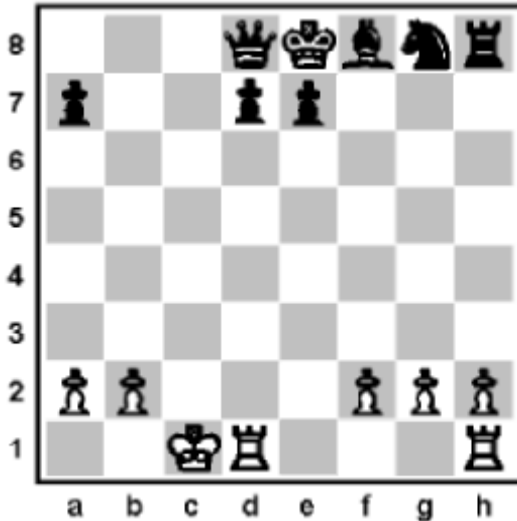
So sieht das Schachbrett nach der kurzen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld „f1“ und der Turm auf dem Feld „g1“ (Bild 23).

Bild 24:



Die lange Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld „a1“ durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld rechts neben dem König (Bild 24).

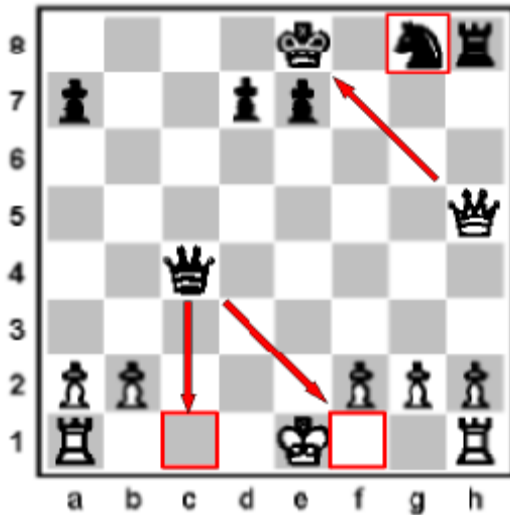
Bild 25:



So sieht das Schachbrett nach der langen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld „c1“ und der Turm auf dem Feld „d1“ (Bild 25).

Es gelten folgende Regeln (Bild 26):

Bild 26:



1. Zwischen König und Turm darf keine eigene oder gegnerische Figur stehen.

Beispiel: Schwarz darf keine kleine Rochade machen, da sein Springer „g8“ im Weg steht.

2. Der König darf nicht im Schach stehen.

Beispiel: Die weisse Dame „h5“ bietet dem schwarzen König „e8“ Schach.

3. Der König darf nicht über Felder ziehen, die von einem gegnerischen Stein angegriffen werden oder wo er ins Schach zieht.

Beispiel: Die schwarze Dame greift Feld „f1“ an. Dadurch kann Weiss keine kleine Rochade durchführen. Die grosse Rochade geht auch nicht, da der König dann im Schach stehen würde (Feld „c1“).

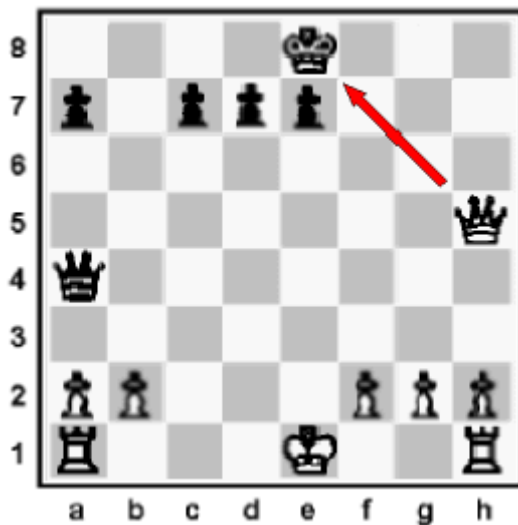
4. König und Turm dürfen noch nicht gezogen haben!

10. Schach, Matt, Remis

Das Ziel des Schachspieles ist, den gegnerischen König zu erobern.

Schach:

Bild 27:



Wenn der König angegriffen wird (wenn also eine Figur ihn im nächsten Zug zu schlagen droht), steht er im Schach.

Beispiel (Bild 27): Weiße Dame auf Feld „h5“ bietet schwarzem König auf Feld „e8“ Schach.

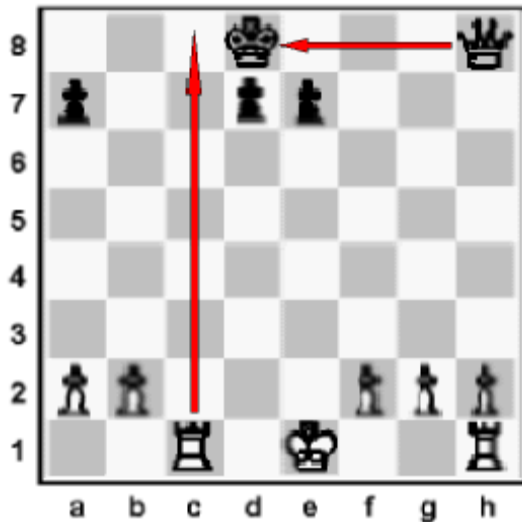
Solche Angriffe müssen abgewehrt werden. Es gibt drei Möglichkeiten:

1. Man schlägt die schachbietende Figur.
2. Man stellt eine eigene Figur zwischen den König und der schachbietenden Figur.
3. Man kann mit dem König auf ein Feld ziehen, wo er nicht angegriffen wird.

Schachmatt:

Wenn schachmatt ist, ist das Spiel zu Ende. In diesem Fall kann nicht vermieden werden, dass der König im nächsten Zug geschlagen wird.

Bild 28:



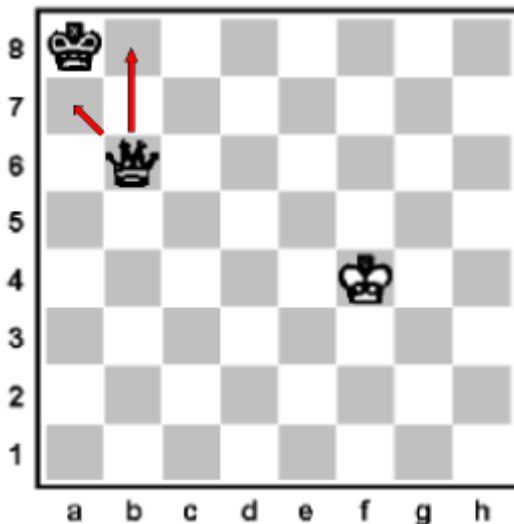
Beispiel (Bild 28):

Die weiße Dame „h8“ bietet dem schwarzen König „d8“ Schach. Auf das Feld „e8“ kann er nicht ziehen, weil er sich dann immer noch im Schach der Dame befindet. Auch auf die Felder „c8“ und „c7“ kann er nicht ziehen. Sie werden vom Turm „c1“ angegriffen. Damit ist Schwarz Schachmatt.

Remis:

Die Schachpartie kann auch unentschieden (Remis) enden.

Bild 29:



1. Wenn die beiden Spieler keine Möglichkeiten sehen, denn Gegner matt zu setzen.
2. Partie endet remis wenn die Figuren nicht ausreichen, um matt zu setzen.
3. Oder durch das so genannte Patt. Wenn ein Spieler nur Züge machen kann, die den König ins Schach stellen aber er nicht im Schach steht.

Beispiel (Bild 29): Der schwarze König „a8“ kann nur noch ins Schach ziehen, da die weiße Dame „b6“ die Felder „a7“, „b7“ und „b8“ angreift.

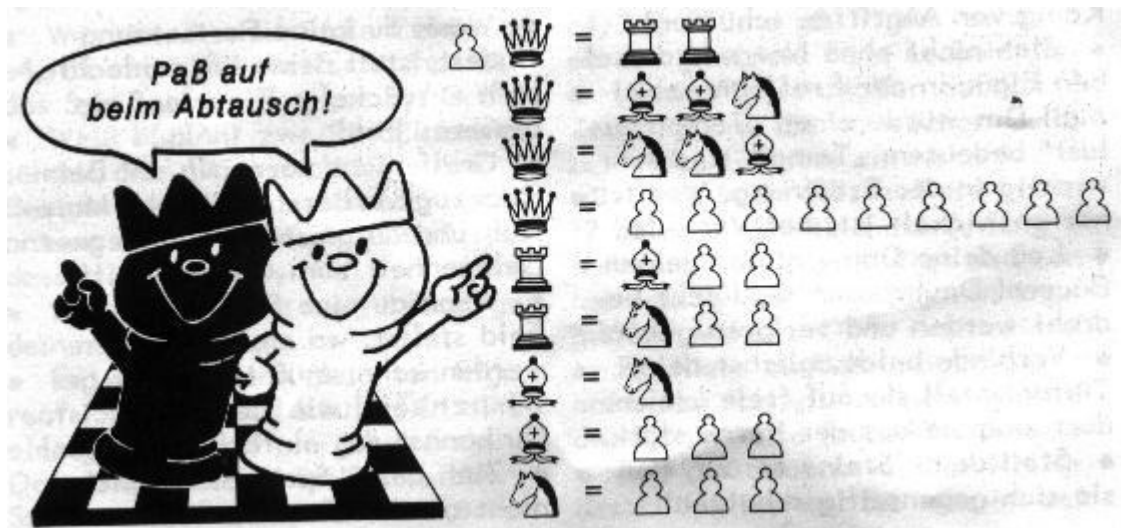
11. Der Wert der Figuren

Der Wert der Figuren ist insofern wichtig, wenn man einen Figurenabtausch macht. Mit einigen Figuren hat man am Schluss bessere Perspektiven um den Gegner matt zu setzen. Man gibt deshalb den Figuren einen Richtwert (Bild 30).

Man sollte sich die massgebenden Werte einprägen, da man bei einem Abtausch ja nicht schlechter dastehen will.

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

Bild 30:



12. Die Notation der Züge

Bei der Notation der Züge werden die Figuren mit ihrem Anfangsbuchstaben abgekürzt. Bauernzüge werden ohne Kennzeichen aufgeschrieben. Die Züge werden durchnummeriert. Zuerst kommt der weisse Zug, dann der schwarze Zug. Weiss eröffnet immer das Spiel. Bei der Notation wird angegeben, von welchem Feld die Figur kam und wohin sie zieht.

Beispiel:

1. g2 – g4 , b7 – b6 (Bauernzüge)
2. Dd1 – f3 , Lc8 – a6 (Dame von d1 auf f3 , Läufer von c8 auf a6)

Weitere Zeichen:

0 – 0 = kurze Rochade

0 – 0 – 0 = lange Rochade

x = Zeichen für das Schlagen (z.B. Sb1xc3)

+ = Schach (z.B. Sb1xc3+)

++ = Schach matt

e.p. = Schlagen en passant

Bei einer Bauernverwandlung, wird hinter den Bauernzug die Figur geschrieben, in die er sich verwandelt. (z.B. e7 – e8D)

13. Regeln beim Schachspiel

1. Vor dem Schachspiel wird ausgelost, wer mit Weiss beginnt (Weiss fängt immer an).
2. Die beiden Spieler ziehen immer abwechselnd.
3. Es besteht Zugpflicht. Wenn man am Zug ist, muss man ziehen.
4. Schlagpflicht besteht nicht. Man muss nicht schlagen.
5. Wenn man eine seiner Figuren berührt, muss man mit dieser Figur ziehen.
– Berührt geführt.
6. Fasst man eine gegnerische Figur an, muss man sie schlagen. Ist das nicht möglich, bleibt dies ohne Folgen. – J'adoube (Entschuldigung, ich rücke zurecht.)
7. Will man eine Figur zurechtrücken, so muss man vorher sagen: Ich rücke zurecht.
(J'adoube)
8. Der König muss jedem Schach entzogen werden. Das heisst, den König aus dem Schachgebot ziehen (wegziehen), oder eine Figur dazwischenstellen, oder die schachbietende, angreifende Figur schlagen. Ist das Schachgebot übersehen worden, so müssen die nachher gemachten Züge zurückgenommen werden.

14. Einfache Spielstrategien

Um den Einstieg zu erleichtern, möchte ich den Schachanfängern einige Tipps geben, wie sie ihr Spiel strategisch aufbauen könnten.

Dazu habe ich mich mit Herr Veseloski getroffen, der im Vorstand des Schaffhauser Schachvereins ist und sich jeden Samstagvormittag um den Nachwuchs kümmert.

Es gibt diverse Eröffnungsmöglichkeiten für das Schachspiel, z.B. die italienische, spanische, französische Eröffnung, die sizilianische Verteidigung etc. . Ich will mich aber nicht stur auf die verschiedenen strategischen Vorgaben konzentrieren und die dementsprechenden Züge darlegen, sondern Ideen geben für einen guten Spielaufbau.

Das Schachspiel teilt man in drei Spielphasen auf:

- **Eröffnungsspiel**
- **Mittelspiel**
- **Endspiel**

Eröffnungsspiel

In der Eröffnung geht es vor allem darum, seine Figuren zu entwickeln, also in vorteilhafte Stellungen zu bringen. Meist ist mit der Eröffnung auch ein Angriff auf die Mitte des Spielfeldes verbunden.

Mittelspiel

Im Mittelspiel versucht der Spieler mit einer guten Strategie und Taktik den Spielverlauf günstig für sich zu beeinflussen. Wie z.B. seine schlechten Figuren gegen gute abtauschen.

Endspiel

Sind nur noch wenige Figuren auf dem Schachbrett, so spricht man vom Endspiel. Im Endspiel geht es meistens darum, einen Bauern auf die gegnerische Grundlinie zu bringen und so in eine Dame umzuwandeln. Mit diesem materiellen Übergewicht kann die Partie dann meist leicht gewonnen werden.

Jede Schachpartie beginnt mit der Eröffnung. Je nachdem, welche Bauern zuerst gezogen werden, spricht man von einer offenen, halboffenen oder geschlossenen Partie.

Offenes Spiel

Die meisten Anfänger spielen ähnlich der spanischen Eröffnung, da es so zu einem offenen Spiel kommt und es schneller zu einem Figurenabtausch führt. Bei dieser Spielart stehen Läufer und Turm im Vordergrund. (1.e2-e4 e7-e5, 2.Sg1-f3, Sb8-c6, 3.Lf1-b5).

Geschlossenes Spiel

Profis spielen eher passiv, hinter den eigenen Linien und bauen ihr Spiel auf (Schützengraben). Daher die Bezeichnung „geschlossenes Spiel“. Hier ist der Springer eine starke Figur.

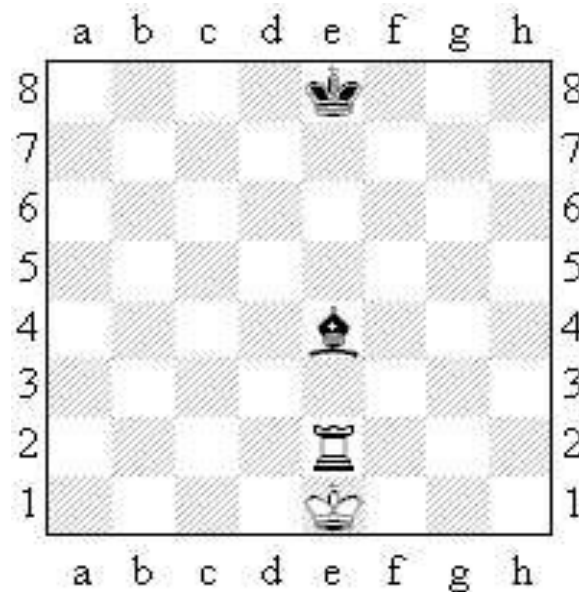
Halboffenes Spiel

Das halboffene Spiel kombiniert Elemente des offenen und geschlossenen Spieles. Bei allen drei Spielarten ist die Dame die stärkste Figur, denn sie ist sehr flexibel. Daher ist es empfehlenswert, Sie nicht zu früh ins Spiel zu bringen. Zu Beginn könnte Sie leicht angegriffen werden, zudem müssen die leichten Figuren zuerst entwickelt werden. (Jeder frühe Damenzug ist ein verlorener Zug.)

Anfangsstrategie

Die Anfangsstrategie ist eine relevante Sache, denn wer schneller eine gute Ausgangslage hat, ist im Vorteil. Die Fesselung von Figuren sollte man sofort vornehmen, wenn sich die Situation als günstig erweist. So kann man den Handlungsspielraum der Figuren stark einschränken.

Bild 31:



Die Fesselung:

Der Läufer auf „e4“ kann keine andere Position einnehmen, weil sonst Schachmatt wäre, durch den Turm auf „e2“.

Der Läufer wird so im nächsten Zug geschlagen.

Der Turm fesselt den Läufer.

Ein Zwischenschach kann sich auch als Vorteil erweisen, da man so seine eigenen Figuren besser stellen kann und deswegen meist einen Zug voraus ist (Tempogewinn).

Wichtige Elemente sind also:

- **Tempo gewinnen**
- **Figuren fesseln**
- **Zwischenschach**

Erfreulich ist, wenn ein „Gabelangriff“ gelingt. In diesem Fall bedroht man mit einer eigenen Figur, zwei oder gleich mehrere gegnerische Figuren. Wenn mit einem Bauer oder Springer eine Gabel gelingt und eine wertvollere Figur geschlagen werden kann, hat man eine gute Ausgangslage herausgespielt.

Man sollte auch seine Figuren in eine gute Position bringen, also entwickeln. Die Zentrumsfelder („d4“, „d5“, „e4“, „e5“) sollte man einnehmen oder wenigstens angreifen.

Kurz gesagt:

1. Figuren entwickeln
2. Zentrum beherrschen
3. König in Sicherheit bringen (Rochade)

Schachanfängern wird ganz klar empfohlen, zuerst einmal in Übung zu kommen (spielen), sobald die Regeln klar sind. Das Spiel sollte man ruhig und konzentriert angehen. Das Analysieren der einzelnen Spielabschnitte ist auch sehr wichtig. Denn so weitet man seinen Horizont für individuelle Ideen und Anregungen aus.

15. Schlusswort

Wer diese Schachanleitung konzentriert durchgelesen hat, wird mit Sicherheit die Grundkenntnisse und Regeln des Spiels verstehen und ist gewappnet für sein erstes Schachspiel.

Ich habe mich bewusst darum bemüht, die „Schachanleitung für den Anfänger“ nicht mit zu viel Theorie und Strategien zu überladen. Diese Kurzanleitung soll den Leser motivieren, ohne zu grossen Aufwand seine ersten Erfahrungen im Schach zu sammeln.

Neben den in Punkt 14 aufgeführten Möglichkeiten gibt es noch unzählige andere Anfangs-, Angriff- und Verteidigungsstrategien sowie spezielle Taktiken wie den Gabelangriff, das Abzugsschach, die Mattwendungen, Bauernformationen etc.

Wer sich für das Schach interessiert findet im Internet, und natürlich auch in Schachbüchern, Informationen en masse. Das bezieht sich auf die Geschichte (Herkunft, symbolische Bedeutung im kalten Krieg), Schachcomputer, Schachturniere, Biographien der berühmtesten Schachspieler, Schachbegriffe, Problemlösungen, Zitate und vieles mehr.

Was mich am Schach fasziniert, ist, dass man hunderte und tausende Partien spielen kann und sich das Spiel trotzdem immer anders entwickelt. Dies, obwohl das Schachfeld und die Figuren mit deren Zugsmöglichkeiten vorgegeben sind.

Daher realisiert man relativ schnell, dass das Schachspiel eine sehr komplexe Sache ist und das Können (neben der Übung) gefragt ist.

Wenn man sich mit Schach näher beschäftigt und es immer wieder mal spielt, schult man automatisch sein vorausschauendes und logisches Denkvermögen. Schach hatte man früher nur den Königen vorbehalten.

Mein Interview mit Herr Sami Veseloski, Vorstandsmitglied des Schaffhauser Schachvereins, hat mir wertvolle und praktische Hinweise zum Aufbau dieser Arbeit gegeben. Ich hoffe natürlich, dass es mir gelungen ist, dem Leser meine Faszination des Schachs durch diese Kurzanleitung näher zu bringen.

A. Quellenverzeichnis

1. <http://de.wikipedia.org/wiki/Schach>
2. <http://www.humboldtgesellschaft.de/inhalt.php?name=schach>
3. <http://www.heilbronner-schachverein.de/schach/anfaenger/regeln39.html>
4. <http://www.schachbund.de>
5. <http://www.schachbund.ch>
6. Hallwag Verlag Bern und Stuttgart, Max Blau, Schach für Anfänger . 5. Auflage, 1971

Bilder :

1. <http://www.heilbronner-schachverein.de/schach/anfaenger/grundstellung.jpg>
2. <http://www.fischeralexander.de/grafik/brett.gif>
3. <http://www.heilbronner-schachverein.de/schach/anfaenger/felder.jpg>
4. <http://www.heilbronner-schachverein.de/schach/anfaenger/figuren.jpg>
5. – 29. <http://www.fischeralexander.de/grafik/bild03.gif> , – [/bild26.gif](http://www.fischeralexander.de/grafik/bild26.gif) , + [/bild01.gif](http://www.fischeralexander.de/grafik/bild01.gif)
30. <http://www.heilbronner-schachverein.de/schach/anfaenger/wertderfiguren.jpg>
31. <http://www.heilbronner-schachverein.de/schach/anfaenger/fesselung1.jpg>

B. Interview

Interviewfragen mit Herr Veseloski, Vorstandsmitglied des Schaffhauser Schachvereins

<http://homepage.hispeed.ch/Schach-in-SH/>

Name: Sami Veseloski
Adresse: im Brühl 1, 8207 Schaffhausen
Beruf: Bauingenieur
Besondere Funktion: Vorstand des Schachklubs Schaffhausen. Verantwortlich für die Nachwuchsförderung.

- Haben sie ein „Schema“ oder dergleichen wie sie Schach konkret erläutern können.
- Teilt man den Spielverlauf in gewisse Phasenabschnitte auf?
- Was für Spielarten gibt es?
- Gibt es eine beliebte Eröffnung, die von Anfängern oft gespielt wird?
- Ist die Anfangsstrategie sehr wichtig, oder sollte man einfach die Figuren in eine gute Position bringen, also entwickeln lassen
- Sollte man darauf achten, dass man zuerst das Zentrum („d4“, „d5“, „e4“, „e5“) besitzt?
- Es gibt verschiedene traditionelle Eröffnungsmöglichkeiten. Haben Sie einen Favorit unter den Eröffnungen, oder reagieren sie je nach den Zügen des Gegners.
- Stärken der Figuren?