

Reduzierte Schachspiele zum Üben:

Bau` dein Schachbrett so auf, wie du es auf dem Diagramm siehst.

Dadurch, dass du weniger Figuren zu beachten hast fällt es dir auch leichter, dich auf das Spiel zu konzentrieren.

Du kannst mit diesen reduzierten Spielen ohne weiteres schon mit deinen Freunden kleine Turniere nach den richtigen Schachregeln spielen. Diese Spiele kannst du außerdem in viel kürzerer Zeit spielen.

Welche Figuren ihr auf das gelbe Feld setzt, machst du mit deinem Spielpartner vor dem Spiel aus.

Zur Wahl hast du Springer oder Läufer.

Das stellt dann auf dem Brett eine Situation dar,

wie sie bei vielen Partien vorkommen kann. Gespielt wird nach den normalen Schachregeln.

Wenn du mit einem deiner Bauern die Grundreihe des Gegners erreichst, kannst du ihn in eine beliebige Figur verwandeln. Weil dies doch meistens die Dame sein wird, steht sie auch nicht von Anfang an auf diesem Brett.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8						♖	♔		8
7						♟	♞	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2						♙	♙	♙	2
1						♖	♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Wie würde vielleicht der Weltmeister in den Vorgaben spielen?

Natürlich hätten sich die Meisterspieler, schon beim ersten Blick auf diese Stellungen, auf ein Remis (=Unentschieden) geeinigt.

Übrigens, diese Stellungen sind alle auch aus einem normalen Spielverlauf einer Partie möglich.

Aber, du bist (noch) kein Meister, daher kannst du auch bei diesen viel reduzierten Partien oft mit Fehlern deiner Gegner rechnen. Du musst ja nicht gleich gegen den Weltmeister antreten.

Erklärung zu den Notationen:

Wie die Felder auf dem Schachbrett heißen weißt du ja schon.

In der Notation wird meistens nur das Ziel-Feld angegeben.

Z. B.: **1. Te1** - Für die Figuren schreibt man nur den Anfangsbuchstaben.

Das bedeutet, der **T**urm zieht nach e1.

Z. B.: **1. f4** - das kann ja nur „der weiße Bauer zieht nach f4“ bedeuten.

wenn kein großer Buchstabe davor steht, kann es sich nur um einen Bauern handeln. - Alles klar?

Im Diagramm rechts siehst du, dass beide Spieler sich für den **Springer** entschieden haben.

Dann siehst du die erste Notation zum Nachspielen auf deinem Schachbrett: Die Züge mit „SCHWARZ“ sind in den ersten Notationen blau dargestellt.

Weiß: Springer und Turm, Schwarz: Springer und Turm

1. Se3, Se6 2. Ta1, Td8 3. g4, g5 4. Sf5, Sd4 5. Sg3, Se6

6. Sf5, Sd4 7. Sxd4, Txd4 8. h3, Td2

9. Ta7, Kg7 10. Kg2, Kg6

Diese Züge sind alle auf sehr hohem Niveau vom Computer erstellt, also, das ist nur ein Beispiel, an dem du erkennen

kannst, wie die Partie weitergehen könnte. **Du brauchst diese Züge nicht auswendig lernen!**

Sie sollen dir nur helfen, gute Strukturen auf dem Schachbrett zu erkennen.

Selbst geübte Spieler würden hierbei schon nach wenigen Zügen die Vorgabe verlassen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♖	♔		8
7						♟	♞	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2						♙	♙	♙	2
1				♞		♖	♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Schach lernen und spielen - Übungen

Im Diagramm rechts siehst du, dass beide Spieler sich für den **Läufer** entschieden haben.

Du siehst wieder die Notation zum Nachspielen auf deinem Schachbrett: Die Züge mit „SCHWARZ“ sind in den ersten Notationen blau dargestellt.

Wenn du diese reduzierten Spiele öfters machst, bekommst du ein gutes Gefühl, wie du deinen Läufer im Zusammenspiel mit dem Turm effektiv und für dich vorteilhaft einsetzen kannst.

Weiß: Läufer und Turm, Schwarz: Läufer und Turm

1. Lf3, **Te8** 2. Lc6, **Te2** 3. Tb1, **g6** 4. g3, **Kg7** 5. Tb7, **g5**
6. Ld5, **Te7** 7. Tb4, **Td7** 8. Lc6, **Td6** 9. Lf3, **Lf6**

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7						♟	♞	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2						♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Im Diagramm siehst du nun nur ein Beispiel, an dem du erkennen kannst, wie du Läufer in Verbindung mit dem Turm sehr gut einsetzen kannst.

Du kannst auch bei diesen reduzierten Spielen schon viel Kreativität entwickeln und deinen Gegnern Fallen stellen und zu Fehlern verleiten.

Diesmal hat einer der Spieler einen Springer und der andere einen Läufer zur Verfügung.

Weiß: Springer und Turm, Schwarz: Läufer und Turm

1. Sc3, **Lb6** 2. Sd6, **Lc5** 3. Tc1, **Ta8** 4. g3, **Ta5** 5. Kg2, **h6**
6. Sc3, **f5** 7. Tb1, **Kf7** 8. Tb7+, **Kg6** 9. h4, **Ld4** 10. Se2, **Le5**

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7						♟	♞	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2						♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Diesmal hat einer der Spieler einen Springer und der andere einen Läufer zur Verfügung.

Weiß: Läufer und Turm, Schwarz: Springer und Turm

1. Lg4, **g6** 2. Tb1, **Kg7** 3. g3, **Se6** 4. Tb7, **Kf6** 5. Kf1, **Td8**
6. Lxe6, **Kxe6** 7. Ke2, **Ta8** 8. Kd2, **Ta3** 9. Ke2, **Ta6**

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7						♟	♞	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2						♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Wenn du mit diesen Vorgaben ein Turnier spielen möchtest, solltest du eine wichtige **Regel** der Schachpartie schon kennen.

1. Berührt ist geführt!

Wenn du eine Figur anfasst, musst du auch mit ihr ziehen, wenn das möglich ist.

Wenn du mit ihr nicht ziehen kannst, darfst du einen anderen Zug machen.

Das geht aber nur **einmal**. Passiert dir das zum zweiten Mal, ist die Partie verloren!

Steht eine Figur nicht ganz auf dem Feld, fragst du deinen Gegner ob du sie zurechtrücken darfst.

Statt: „Entschuldigung, darf ich die Figur zurechtrücken“, benutzen die Schachspieler international das französische: „J'adoube“ (gesprochen: dschaduub), und jeder weiß, was gemeint ist.

du kannst dann die betreffende Figur zurechtrücken.

Schach lernen und spielen - Übungen

Es wird immer spannender:

Jetzt bekommt jeder einen **Freibauer** dazu!

Hier ist höchste Wachsamkeit geboten, denn so ein Freibauer hat schon so manche Partie entschieden, wenn er die Grundreihe seines Gegners erreicht.

Darum beachte: Du solltest immer versuchen, deinen Freibauer auf seinem Weg zu unterstützen. Dies ist meist effektiver, als einfache Schachgebote, die keinen Vorteil bringen.

Hier kannst du deine strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen, indem du seine möglichen Züge vorhersiehst.

Auch hier soll dir die Notation zeigen, wie die Partie ungefähr verlaufen könnte. Bau dir diese Stellungen auf und los geht's!

Diagramm oben:

Weiß: Springer und Turm + Freibauer

Schwarz: Springer und Turm + Freibauer

So würde der Meister spielen:

1. Se3, Sc6
2. f3, a5
3. Sc4, f6
4. Ta1, Ta8
5. Kf2, Kf7
6. g4, Ta7
7. f4, Ke6
8. Td1, Td7
9. Te1+, Kf7
10. c3, Td3
11. f5, Se7

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7	♟					♟	♟	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2			♙			♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Diagramm rechts:

>>> >>>

Weiß: Läufer und Turm + Freibauer

Schwarz: Läufer und Turm + Freibauer

So würde der Meister spielen:

1. c4, Lb6
2. Lf3, Tc8
3. Ld5, Tb8
4. Te1, Lc5
5. g3, g6
6. Te2, a5
7. Ta2, Lb4
8. Kg2, Kg7
9. Kf3, Te8
10. Ta1, g5

Weil die Läufer auf verschiedenfarbigen Feldern stehen, enden solche Partien mit höchster Wahrscheinlichkeit remis.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7	♟					♟	♟	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2			♙			♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7	♟					♟	♟	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2			♙			♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Diagramm links:

Weiß: Springer und Turm + Freibauer

Schwarz: Läufer und Turm + Freibauer

So würde der Meister spielen:

1. Se3, Lb6
2. Sd5, Tb8
3. Sxb6, Txb6
4. Ta1, a5
5. Kf1, Ta6
6. Ke2, Kf8
7. Kd3, a4
8. Ta2, Td6+
9. Ke3, Te6+
10. Kd3, Td6+
11. Ke3, Ta6

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♞		♜	♚		8
7	♟					♟	♟	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2			♙			♙	♙	♙	2
1				♞		♜	♚		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Diagramm rechts: :

>>> >>>

Weiß: Läufer und Turm + Freibauer

Schwarz: Springer und Turm + Freibauer

So würde der Meister spielen:

1. Lf3, Te8
2. Ta1, Te7
3. g4, Se6
4. Kg2, Tc7
5. Le4, g6
6. f3, Kf8
7. Kf2, Ke7
8. Kg3, Kd6
9. h4, Kc5
10. g5, Kc4