

BODO STARCK

# SCHACH MACHT SPASS!



EIN SCHACHBUCH FÜR KINDER

Ein Ratgeber für alle Kinder,  
die schnell matt setzen und  
schwungvoll kombinieren wollen



Geschrieben von Bodo Starck und  
gestaltet von Christian Ewald

# Schach

macht

Spaß!



---

## *Lieber Junge, liebes Mädchen!*

Du möchtest gern Schach spielen lernen – oder du kannst es schon ein wenig und möchtest es noch besser spielen? Dann ist dieses Buch genau das Richtige für dich. Du findest hierin vieles von dem, was dafür wichtig ist.

Im **ersten Kapitel** werden die Spielregeln und das Aufschreiben der Züge ausführlich erläutert. Wenn du das schon sicher beherrschst, kannst du dieses Kapitel getrost überschlagen. Sollte dir jedoch irgend etwas unklar sein, dann verschaffe dir Gewissheit und wiederhole, was dir entfallen ist.

Den Schwerpunkt des Buches bilden die **Kapitel zwei und drei**. Sie enthalten zahlreiche Übungsaufgaben, die deinen Scharfsinn herausfordern und dir neue Einsichten vermitteln. Außerdem lernst du das Schachbrett gründlich kennen.

Im **vierten Kapitel** kannst du schließlich überprüfen, ob du die Aufgaben richtig gelöst hast. Zu guter Letzt werden in einem kleinen Schach-Abc häufig vorkommende Ausdrücke erklärt.

---

## *...und noch ein Wort an die Eltern!*

Unser schachtaktisches Übungsbuch ist so angelegt, dass es Kinder selbständig durcharbeiten können. Die Aufgaben dürften aber trotz ausführlicher Lösungshinweise teilweise doch als ziemlich knifflig empfunden werden.

Hier könnten Sie helfend eingreifen. Dabei empfiehlt es sich, folgendermaßen vorzugehen: Die zu lösende Aufgabe wird aufgebaut. Ihr Kind versucht nun, den ersten Zug der Lösung (also nicht schon die ganze Lösung!) zu finden. Hat es sich für eine bestimmte Fortsetzung entschieden, sagen Sie ihm, ob sein Versuch richtig oder falsch war. Daraufhin werden der tatsächliche Lösungszug und die gegnerische Antwort am Brett ausgeführt. Nun ist wieder Ihr Kind an der Reihe, den zweiten Zug zu suchen. So geht es bis zum Ende der Lösung weiter. Am Schluss schätzen Sie ein, ob die Aufgabe ganz, halb oder gar nicht gelöst wurde. Das ist für unseren Leistungstest auf Seite 35 von Bedeutung.

---

# Inhalts-

1

Wir wiederholen

2

Wir setzen matt



Wir lernen das Schachbrett kennen

3

Wir kombinieren

4

Wir schlagen nach

# Verzeichnis

Wie die Figuren und Bauern ziehen .....	12
Von der Rochade und anderen Ausnahme- regeln .....	26
Wie man eine Partie aufschreibt .....	30
Was die Figuren und Bauern wert sind .....	35
So teste ich mich selbst .....	36

Der Turm setzt matt .....	40
Der Läufer setzt matt .....	46
Die Dame setzt matt .....	51
Der Springer setzt matt .....	58
Der Bauer setzt matt .....	64

*Wir lernen das Schachbrett kennen*  
1-12

*Wir kennen das Schachbrett in- und auswendig*  
15

*Wir kennen das Schachbrett*  
13-14

Was ist eine Springergabel? .....	72
Von Bauerngabeln und anderen Doppel- angriffen .....	78
Gefesselte Figuren bedeuten oft einen Nachteil .....	84
Wir räumen Felder und Linien .....	90
Wie man Figuren lenkt .....	96

Abzugschach und Doppelschach – was ist das? .....	102
Figuren in der Falle .....	108
Wir geben Dauerschach .....	114
Bauern verwandeln sich .....	120
Achtung: Patt! .....	126

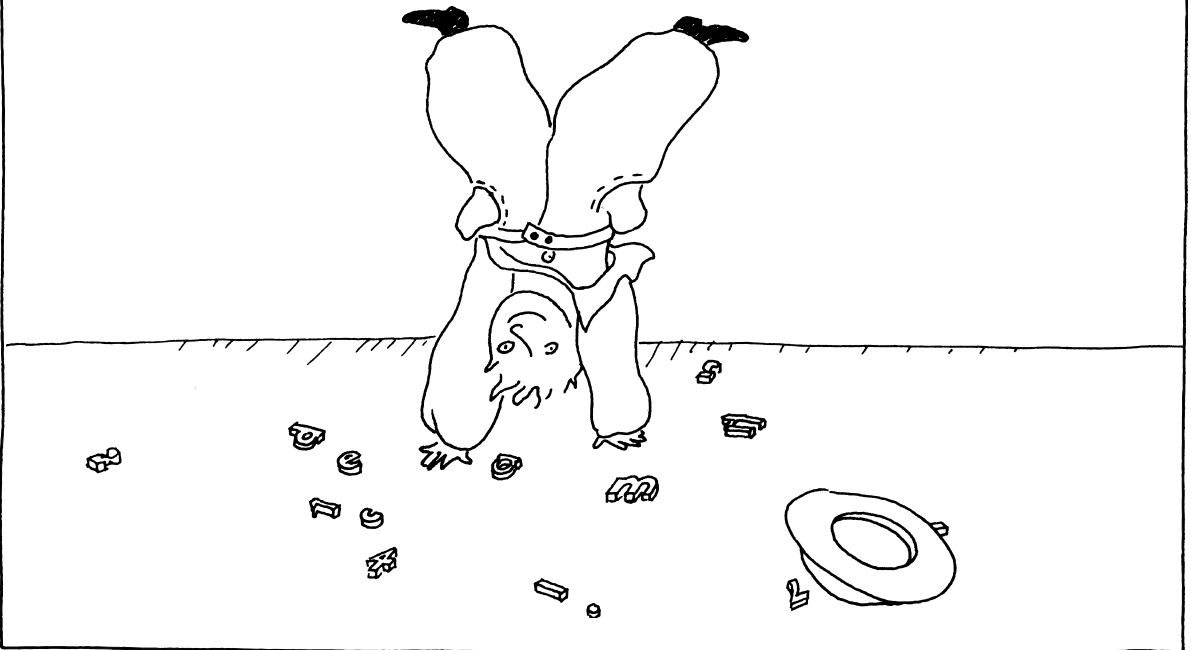
Hast du die Aufgaben richtig gelöst? .....	134
Kleines Schach-Abc .....	151

Namen der Spieler und Aufgabenverfasser	164
Bücher und Autoren, auf die wir uns gestützt haben .....	165

## Ein kleiner Hinweis

In diesem Buch findest du viele Diagramme. Sie veranschaulichen das Brett und die Stellung der Figuren. Für unsere Zwecke unterscheiden wir zwei Arten von Diagrammen – solche, die Musterstellungen enthalten, und solche, die Übungsaufgaben wiedergeben.

In den **Musterstellungen** zeigen wir dir unter anderem, wie die Figuren ziehen, wichtige Mattstellungen oder Kombinationsideen. Mitunter sind in einem Diagramm mehrere Musterstellungen untergebracht, manchmal sind nur Teildiagramme abgebildet. Diese Stellungen sind meist durch Buchstaben gekennzeichnet (a, b, c, ...). Die anderen Diagramme stellen die **Übungsaufgaben** dar. Sie sind mit den Zahlen 1 bis 120 durchnummeriert. Unter diesen Nummern erfährst du im vierten Kapitel die Lösungen.



# 1

## *Wir wiederholen*

**Wie die Figuren und Bauern ziehen**

---

*Seite 10*

**Von der Rochade und anderen Ausnahmeregeln**

---

*Seite 24*

**Wie man eine Partie aufschreibt**

---

*Seite 28*

**Was die Figuren und Bauern wert sind**

---

*Seite 33*

**So teste ich mich selbst**

---

*Seite 34*

## Die Schachsteine

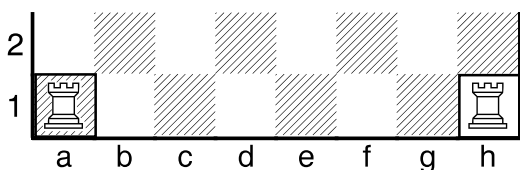
Als erstes möchte ich dir die handelnden Personen, also die **Schachfiguren und Bauern**, vorstellen. Jede der beiden Parteien – das heißt: sowohl Weiß als auch Schwarz – besitzt **einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern**.

Wie die Schachsteine aussehen, kannst du der Zeichnung auf Seite 11 entnehmen. Auf Diagrammen werden die Figuren und Bauern indessen anders wiedergegeben. Dort erscheinen sie in der Weise, wie du sie in unserem Überblick vorfindest. Diese Abkürzungen – K für König, D für Dame usw. – wurden so gewählt, damit sie sich leicht merken lassen. Beim Aufschreiben und Nachspielen von Partien wirst du sie ständig benötigen.

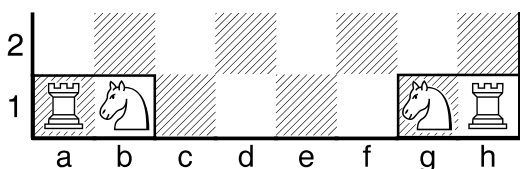
### Die Grundstellung

Jetzt leg bitte ein leeres Schachbrett vor dich hin. Achte darauf, dass das linke Eckfeld dunkel ist. Nun wollen wir gemeinsam die **Grundstellung** aufbauen.

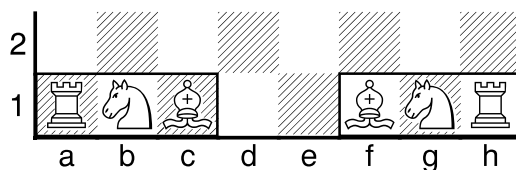
Zuerst stellst du die beiden Türme ♖ in die Ecken:



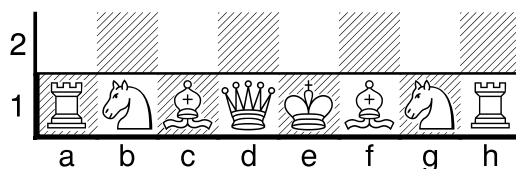
Dann setzt du die zwei Springer ♘ daneben:



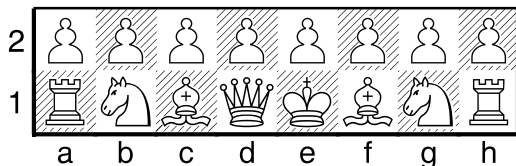
Nun sind die beiden Läufer ♗ an der Reihe:



Danach werden Dame ♑ und König ♔ hinzugefügt:



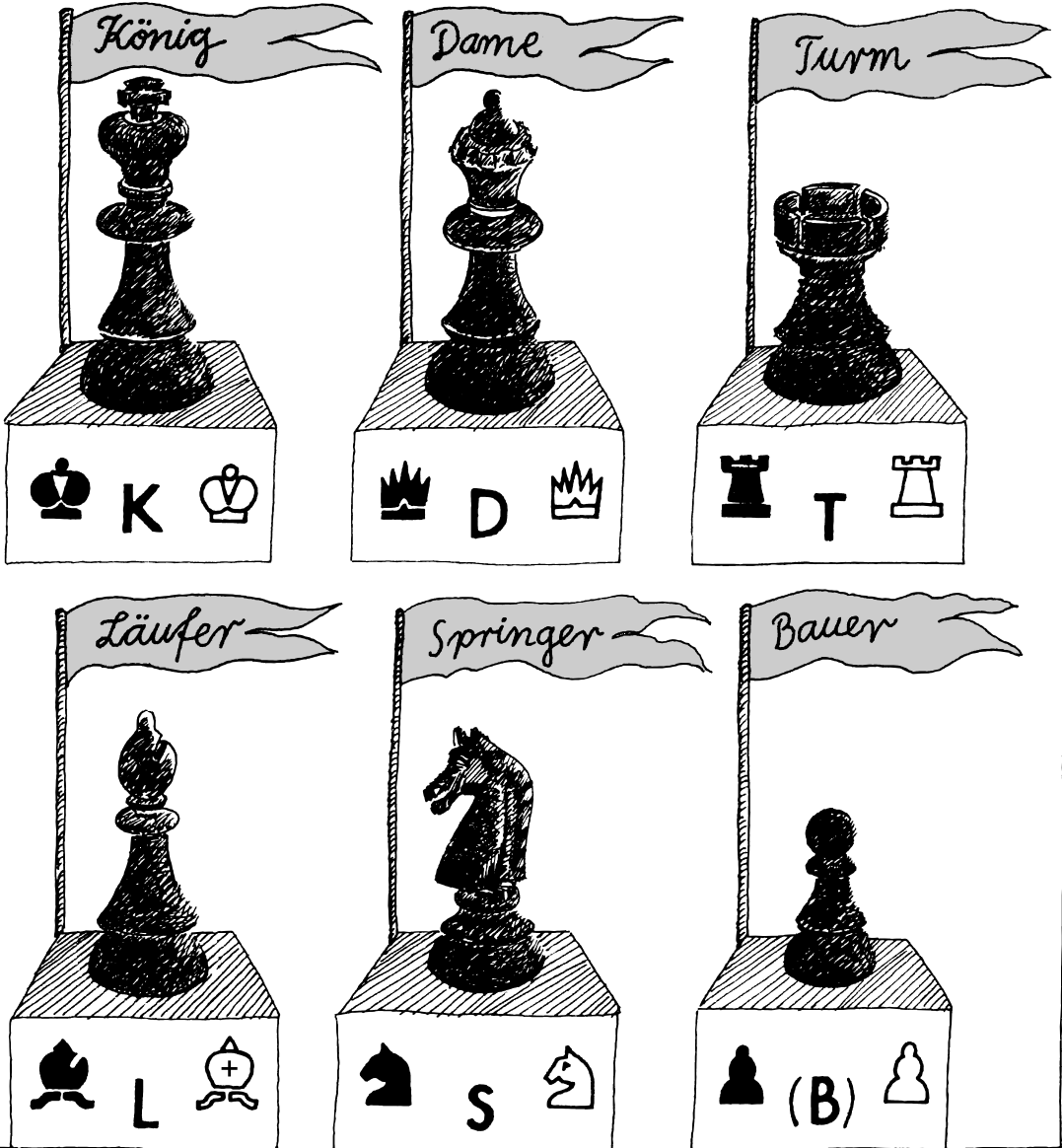
Schließlich platzierst du noch die acht weißen Bauern ♙ vor die Figuren:



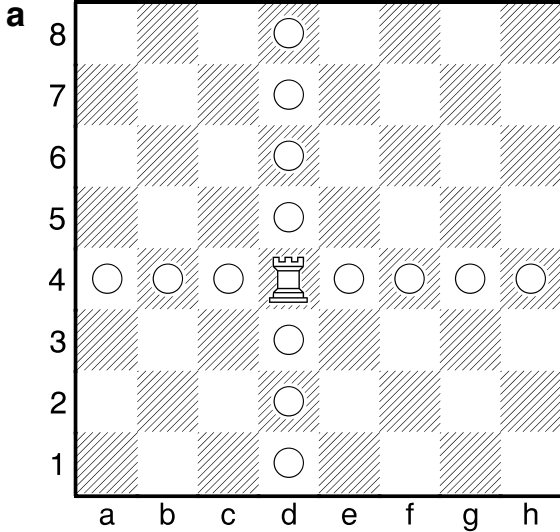
Nun werden die schwarzen Steine am gegenüberliegenden Brettrand auf dieselbe Weise angeordnet. Wenn du dabei die Regel beachtest, dass **die weiße Dame auf einem weißen Feld** und **die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld** stehen muss, dann hast du bereits die Grundstellung aufgebaut. Darin befinden sich alle Steine auf ihren **Ausgangsfeldern**.

Von dieser Position aus beginnen alle schachlichen Schlachten. Ein bekannter Meister hat sie einmal scherzhaft als die schwierigste Schachstellung bezeichnet, die es überhaupt gibt.

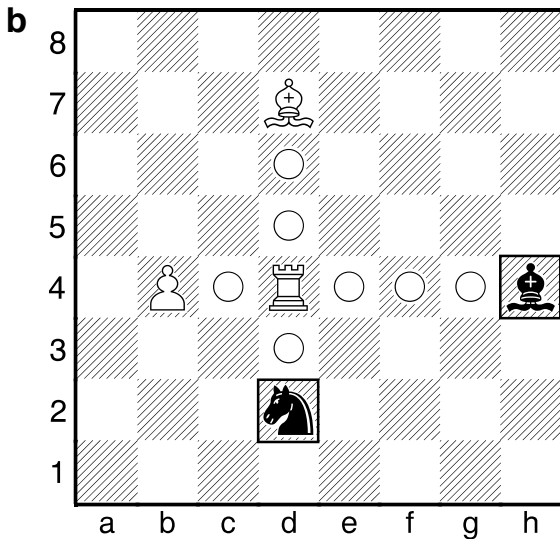
Und das sind die Hauptpersonen des Buches



## Der Turm



**Der Turm zieht gerade.** Er kann waagrecht und senkrecht beliebig weit ziehen. In Musterstellung a kannst du also mit dem Turm in einem Zug jedes Feld betreten, das durch einen Kreis gekennzeichnet ist.

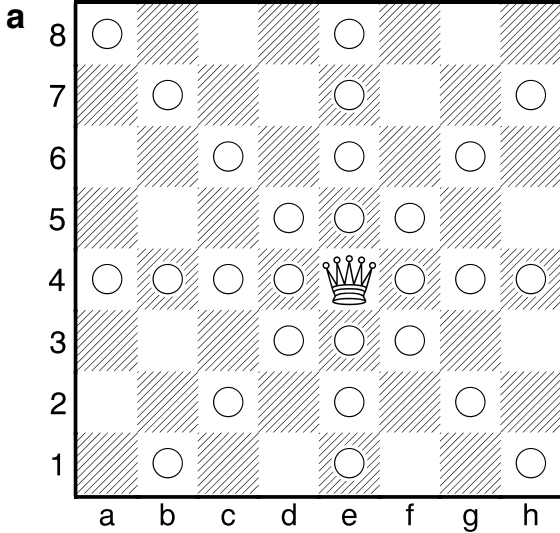


Stehen dem Turm andere Steine (z. B. in Stellung b) im Wege, ist folgendes zu beachten:

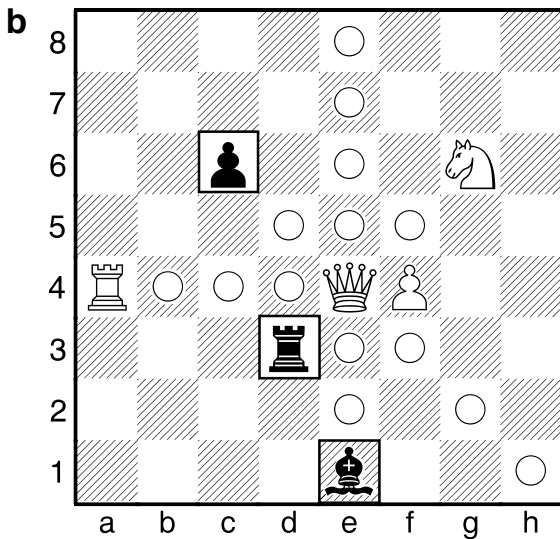
1. Bei eigenen Figuren oder Bauern darfst du den Turm höchstens bis an das Nachbarfeld heranführen.
2. Gegnerische Figuren und Bauern darfst du schlagen. Die Figuren, die du schlagen darfst, sind im Diagramm schwarz umrandet. Das Schlagen geht so vor sich: Du besetzt mit dem Turm das Feld, auf dem sich der gegnerische Stein befindet; diesen nimmst du dabei vom Brett.
3. Du darfst mit dem Turm weder eigene noch feindliche Steine überspringen.



## Die Dame

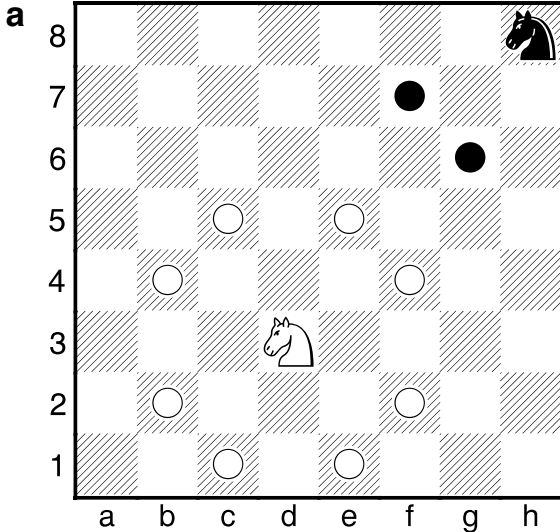


**Die Dame zieht gerade oder schräg.** Sie bewegt sich entweder wie ein Turm oder wie ein Läufer. Auf dem leeren Brett kannst du mit einer Dame, die nicht auf einem Randfeld steht, in acht verschiedene Richtungen ziehen. Wie viel verschiedene Züge kannst du in Musterstellung a machen?

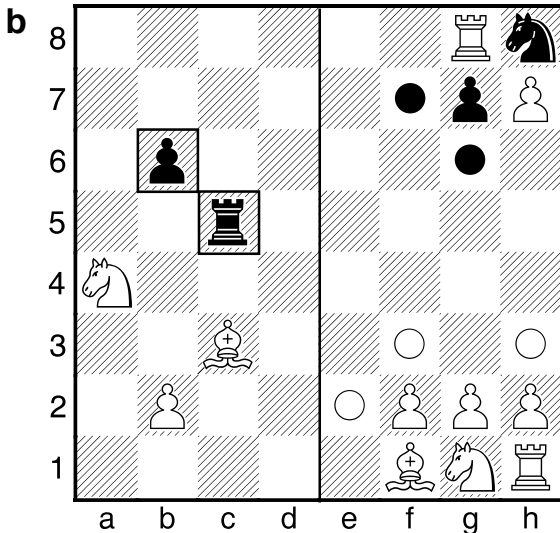


Auch die Beweglichkeit der Dame kann durch Figuren und Bauern eingeengt sein. Hier gilt genau dasselbe, was wir bei Turm und Läufer festgestellt haben. Aus Stellung b wirst du die drei Regeln leicht ableiten können.

## Der Springer

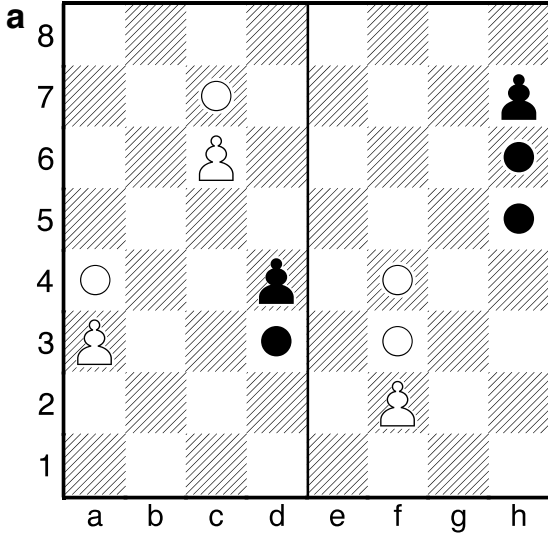


**Der Springer zieht gerade und schräg.** Er zieht ein Feld gerade und gleichzeitig noch ein Feld schräg von seinem Standort weg. Am besten, du schaust dir Musterstellung a an. Dabei fällt dir bestimmt auf, dass ein Springer, der weit genug vom Brettrand entfernt ist, acht Zugmöglichkeiten besitzt, wodurch ein eigenartiges „Springerrad“ entsteht. Sicher bemerkst du auch, dass der Springer mit jedem Zug die Felderfarbe wechselt: Steht er auf einem weißen Feld, so zieht er auf ein schwarzes, von dort wieder auf ein weißes Feld usw.

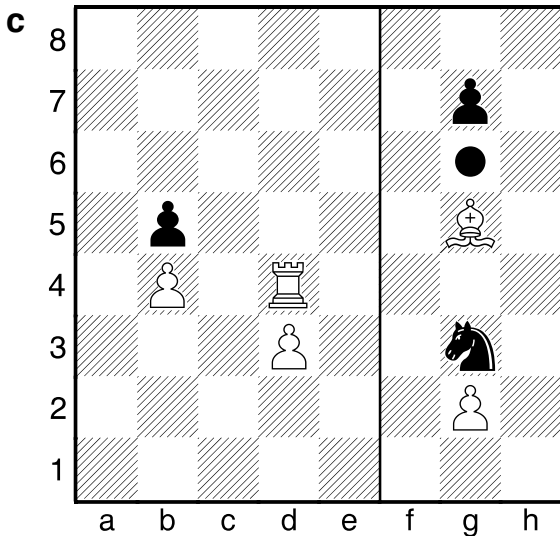


**c** Wie die Musterstellung b verdeutlicht, sind auch dem Springer die Felder unzugänglich, auf denen sich eigene Steine befinden. Gegnerische Figuren und Bauern kannst du mit ihm in der gewohnten Art schlagen. Einen Unterschied zu allen anderen Figuren zeigt Stellung c: Der Springer darf nämlich eigene und feindliche Steine überspringen. Daher auch sein Name.

## Der Bauer

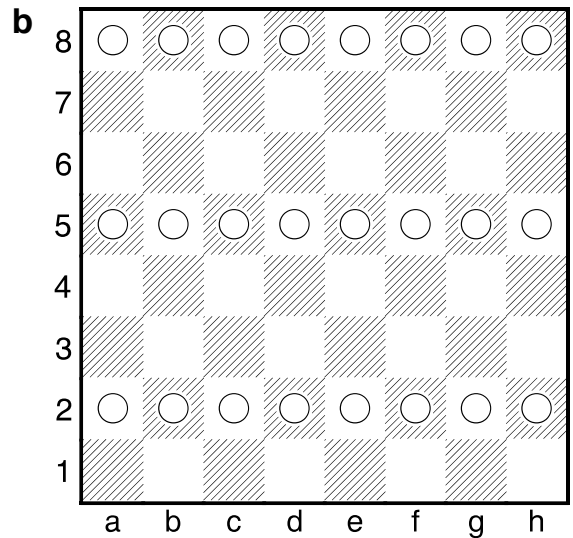
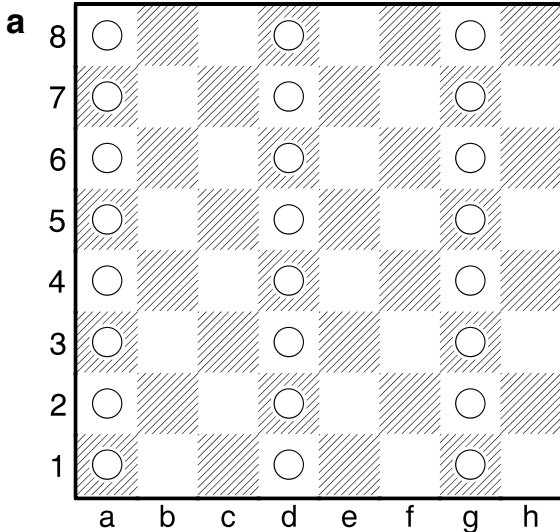


**b** Der Bauer zieht gerade, aber ausschließlich vorwärts. Hat er schon einmal gezogen, dann ist es ihm nur erlaubt, einen Schritt vorzurücken. Steht er jedoch noch auf seinem Ausgangsfeld (vergleiche die Grundstellung auf Seite 10), dann hast du die Wahl, mit ihm ein oder zwei Felder vorzugehen. Die Musterstellungen a und b veranschaulichen, wie das zu verstehen ist.



**d** Ist das Feld unmittelbar vor dem Bauern besetzt, dann darfst du mit ihm überhaupt nicht ziehen. Das ist der Grund, weshalb in Stellung c die Bauern unbeweglich sind. In Beispiel d erkennst du, dass Bauern von ihrem Ausgangsfeld manchmal gar nicht, manchmal nur ein Feld vorgehen können. Der Doppelschritt ist nur gestattet, wenn beide Felder vor dem auf seinem Ausgangsfeld stehenden Bauern frei sind.

## Das Schachbrett und seine Felder



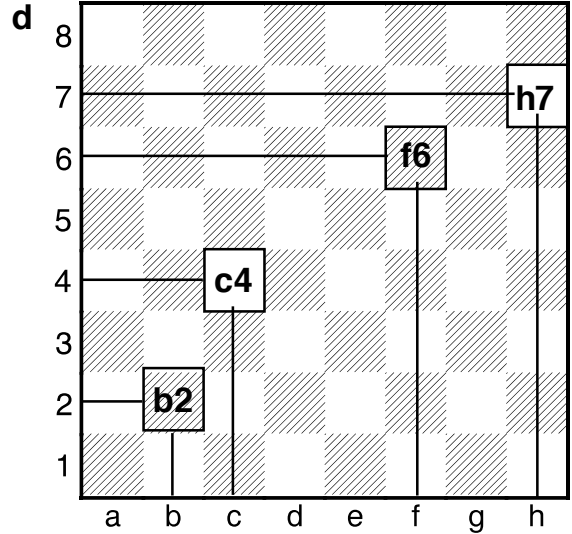
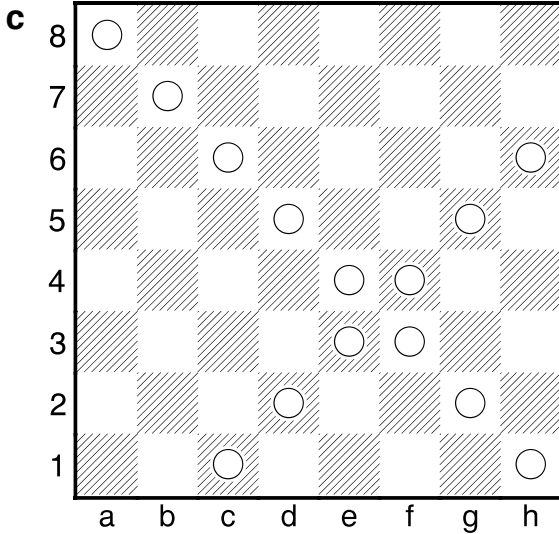
Schach wird bekanntlich auf einem Brett gespielt, das aus 64 Feldern besteht. Die eine Hälfte dieser Felder ist dunkel, die andere hell. Der Einfachheit halber spricht man in der Schachsprache immer von **schwarzen** und **weißen Feldern**.

In bestimmter Weise zusammenhängende Felder tragen besondere Namen.

Eine Kette von Feldern, die geradlinig von dir zu deinem Gegenspieler verläuft, nennt man **Linie**. Um die verschiedenen Linien auseinander halten zu können, werden sie mit den ersten acht Buchstaben des Abc bezeichnet. Als Beispiel haben wir in Musterstellung a die a-Linie, die d- und g-Linie hervorgehoben.

Felder, die den linken mit dem rechten Brettrand gerade verbinden, heißen **Reihe**. Die Reihen werden mit Hilfe von Zahlen unterschieden. Musterstellung b zeigt die 2., 5. und 8. Reihe.

## Das Schachbrett und seine Felder



Nebeneinander liegende Felder, die schräg von Brettrand zu Brettrand führen, bezeichnet man als **Diagonale**. In Musterstellung c erkennst du eine weißfeldrige und eine schwarzfeldrige Diagonale.

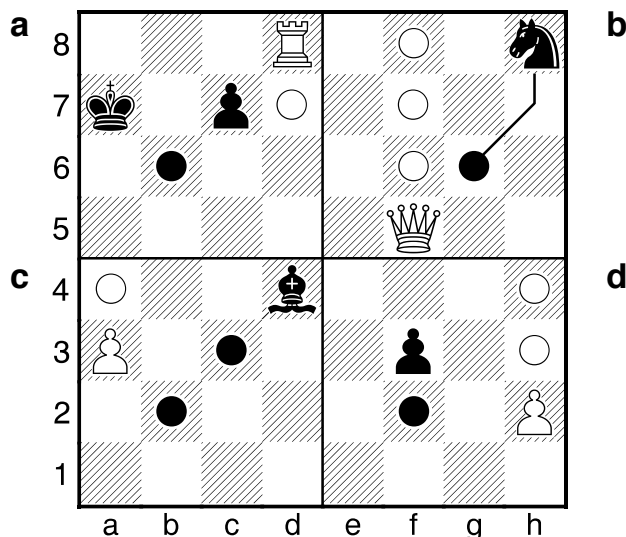
Um die Felder leicht voneinander unterscheiden zu können, haben sie Namen erhalten. Wie du den Namen eines bestimmten Feldes herausfinden kannst, zeigt Diagramm d. Zuerst ermittelst du, auf welcher Linie dein Feld liegt. Nehmen wir an, es ist eins auf der c-Linie. Dann zählst du vom unteren Brettrand ab, bis du es erreicht hast. Ist es z. B. das vierte, so heißt dein Feld: c4.

Mit Hilfe der Feldernamen können wir nun auch die Diagonalen benennen. Das ist ganz einfach: Du brauchst nur die Namen ihrer beiden Endfelder zu bestimmen. In Stellung c hast du folglich die weißfeldrige Diagonale a8-h1 und die schwarzfeldrige Diagonale c1-h6 vor dir. Ein guter Schachspieler hat alle 64 Felder im Kopf! Damit du nicht immer mühselig an den Brettrand schauen musst, um herauszufinden, wie ein bestimmtes Feld heißt, werden wir die Felderbezeichnungen noch gründlich üben.

## Das Aufschreiben der Züge

Vielleicht wirst du fragen, wozu die Feldernamen erforderlich sind. Man kann doch auch ohne sie eine Partie Schach spielen. Das stimmt. Sie sind aber unentbehrlich, wenn du z. B. eine Partie mitschreiben möchtest. Und in diesem Buch werden sie gebraucht, damit du nachprüfen kannst, ob du die Aufgaben richtig gelöst hast. Sehen wir uns also an, wie Schachzüge aufgeschrieben werden. Wiederholen wir dazu die üblichen Kurzzeichen für die einzelnen Figuren:

König	=	♔	oder	♚	oder	K
Dame	=	♕	oder	♖	oder	D
Turm	=	♖	oder	♗	oder	T
Läufer	=	♘	oder	♙	oder	L
Springer	=	♞	oder	♟	oder	S
Bauer	=	♙	oder	♟	oder	-



Nun können wir darangehen, die Züge zu notieren. Dazu gehören wenigstens drei Angaben:

- die **Zugnummer**; sie gibt dir an, um den wievielten Zug es sich handelt;
- das **Kurzzeichen** für die Figur, die den Zug macht;
- das **Feld**, auf das die Figur zieht.

Einige Beispiele sollen die **Schachnotation** – so nennt man das Aufschreiben der Züge – verdeutlichen.

In Musterstellung a geht der weiße Turm nach d4, und Schwarz antwortet mit dem Königszug nach b6. Du schreibst: **1. Td7 Kb6**. Bei uns im Buch liest sich das so: **1. ♖d7 ♚b6**.

Musterstellung b: Die Dame zieht nach f8, und der bedrohte Springer weicht nach g6 aus. Also: **1. Df8 Sg6** (im Buch steht dafür **1. ♕f8 ♞g6**).

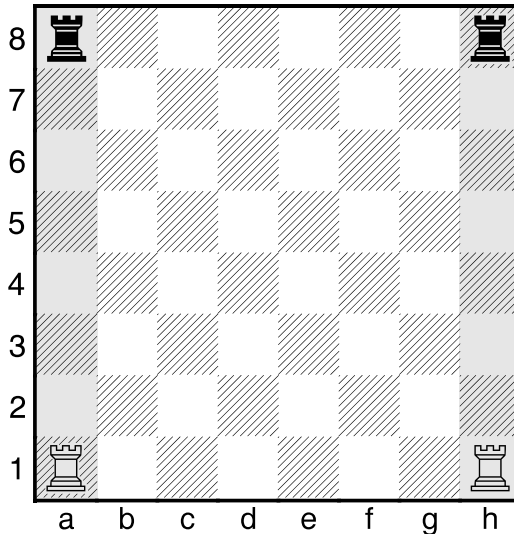
Musterstellung c: Der Läufer greift von b2 aus den Bauern an, und der rückt nach a4 vor. Das hältst du folgendermaßen fest: **1. ... Lb2 2.a4** (bei uns **1. ... ♘b2 2.a4**). Da der erste weiße Zug fehlt, werden drei Punkte dafür gesetzt. Außerdem brauchst du bei Bauernzügen nur das Feld anzugeben, auf das er vorzieht.

Musterstellung d: Der schwarze Bauer geht nach f2 vor, worauf der weiße Bauer mit dem Doppelschritt antwortet. Dafür gibt es nur diese Schreibweise: **1. ... f2 2. h4**.

Um deutlich zu machen, dass etwas geschlagen wird, benutzt man meist einen Doppelpunkt (:). Er steht zwischen dem Kurzzeichen der Figur und dem Feld, auf das diese beim **Schlagen** gelangt.

In Musterstellung e könntest du mit dem Turm entweder den Läufer d8 oder den Bauern a6 wegnehmen. Geschrieben wird das: **1.T:d8** beziehungsweise

## Die Turmlinien

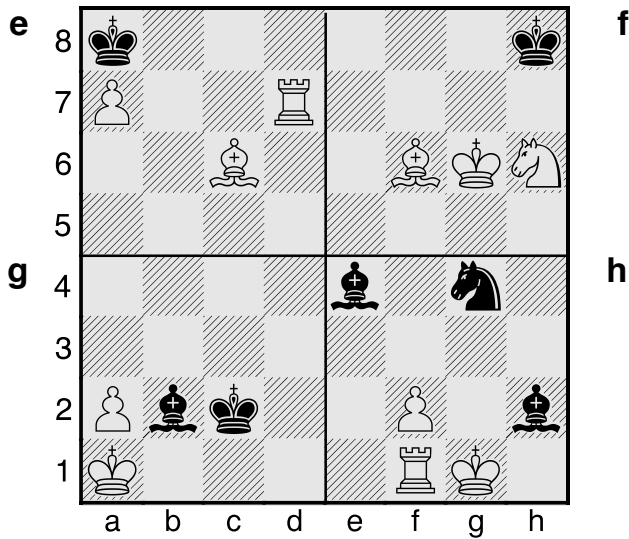
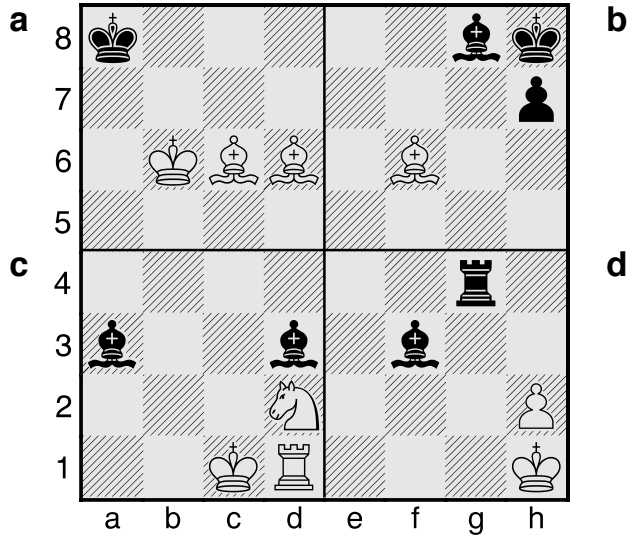


Die beiden Linien, auf denen sich in der Grundstellung die Türme gegenüberstehen, heißen **Turmlinien** oder **Randlinien**. Um sie voneinander unterscheiden zu können, heißt die linke von ihnen **a-Linie**, die rechte **h-Linie**.

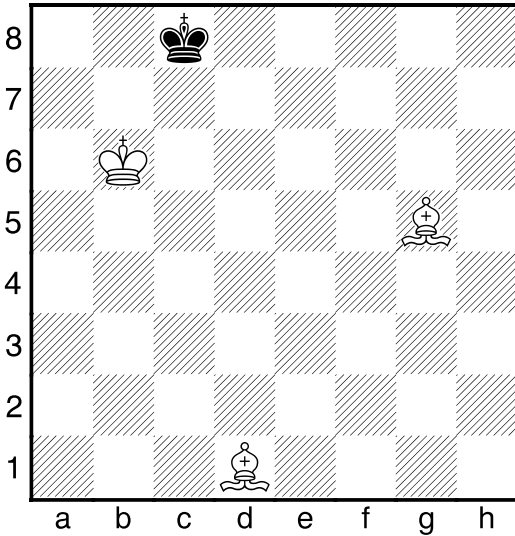
Präge dir diese Namen gut ein. Vielleicht ist es am besten, dass du jedes Mal, wenn du in den nächsten Tagen Schach übst, erst einmal das leere Brett zur Hand nimmst. Decke die Buchstaben und Zahlen (sie sind bei den meisten Brettern am Rand verzeichnet) zu und vergegenwärtige dir: Links liegt die a-Linie, rechts liegt die h-Linie. Das lässt sich leicht merken, denn a und h reimen sich.

Zur weiteren Übung versuche, die folgenden Felder möglichst rasch zu finden: a2, a5, h3, a7, h7, h1, a8, h6, h2 und a3. Welche Felder der a-bzw. h-Linie fehlen in dieser Aufzählung? Schreibe sie auf und zeige sie. Trainiere das außerdem noch mit einem Partner.

## Der Läufer setzt matt

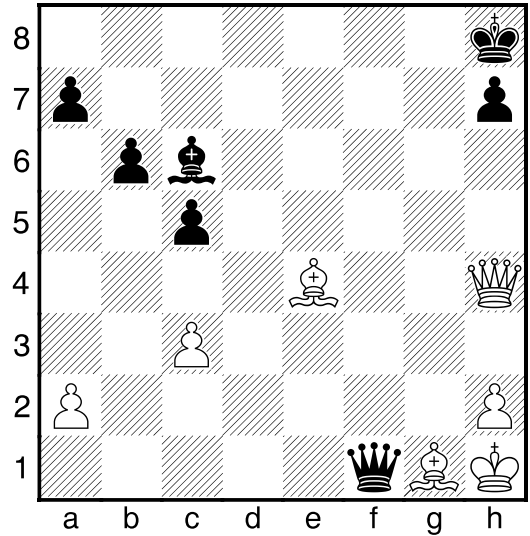


## Der Läufer setzt matt



### 9 Weiß am Zuge

Eine einfache, übersichtliche Lage. Der schwarze König steht auch schon am Brettrand. Deine Aufgabe lautet, ihm in drei Zügen den Garaus zu machen. Musterstellung a bietet sich dabei beinahe von selbst an.



### 10 Schwarz am Zuge

Der weiße König ist bereits zwischen eigenen Steinen eingekleidet. Du brauchst dich eigentlich nur noch zu vergewissern, aus welcher Richtung er verwundbar ist. Musterstellung b gibt die Anleitung zum Handeln. Doch aufgepasst! Weiß droht selbst ein einziges Matt. Welches?

# 3

## *Wir kombinieren*

**Was ist eine Springergabel?**

---

*Seite 70*

**Von Bauerngabeln und anderen Doppelangriffen**

---

*Seite 76*

**Gefesselte Figuren bedeuten oft einen Nachteil**

---

*Seite 82*

**Wir räumen Felder und Linien**

---

*Seite 88*

**Wie man Figuren lenkt**

---

*Seite 94*

**Abzugschach und Doppelschach – was ist das?**

---

*Seite 100*

**Figuren in der Falle**

---

*Seite 106*

**Wir geben Dauerschach**

---

*Seite 112*

**Bauern verwandeln sich**

---

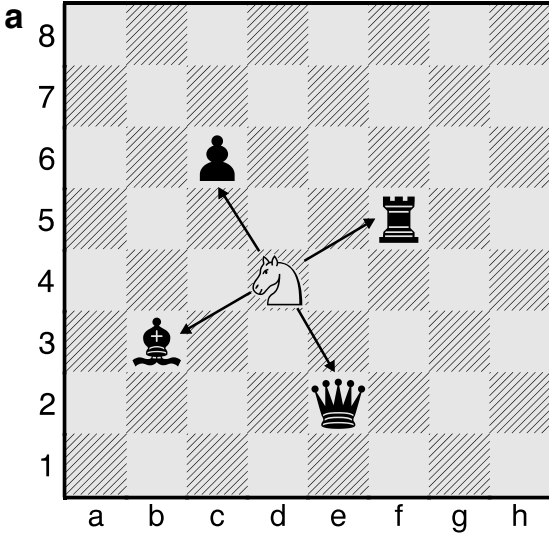
*Seite 118*

**Achtung: Patt!**

---

*Seite 124*

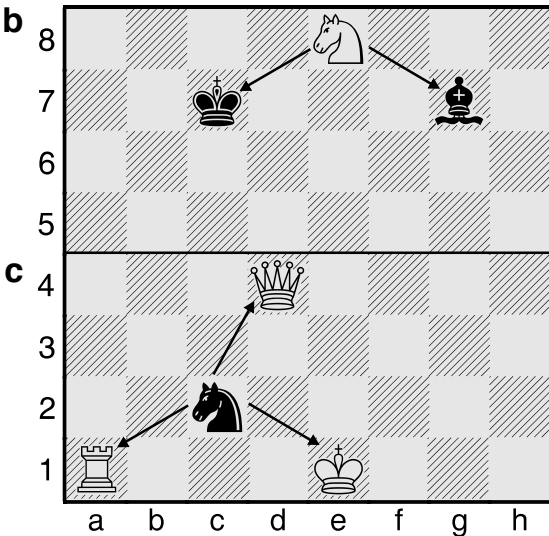
## Was ist eine Springergabel?



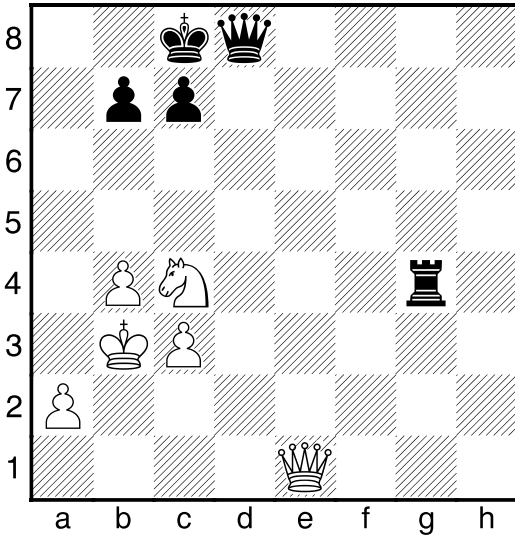
Greift ein Springer gleichzeitig zwei oder mehr feindliche Steine an, dann spricht man von einer **Springergabel**.

Musterstellung a zeigt, dass sich eine solche Attacke in alle vier Himmelsrichtungen erstrecken kann. Normalerweise wird der Springer wie in Teildiagramm b jedoch nur zwei Figuren zugleich bedroht. In Muster c ist die Springergabel besonders wirkungsvoll, weil außer dem König auch noch Dame und Turm aufgespießt werden. Einen derartigen Angriff auf die wertvollsten Figuren bezeichnet man scherzhaft als „**Familien-schach**“.

Sicher ist dir aufgefallen, dass wir den „Rössel-sprung“ nicht mehr wie bisher durch eine gerade und schräg verlaufende Linie wiedergegeben haben. Wir glauben nämlich, dass du den Springerzug nun schon so sicher beherrschst, dass wir ab jetzt das Standfeld des Springers auf kürzestem Wege mit seinen Zielfeldern verbinden können.

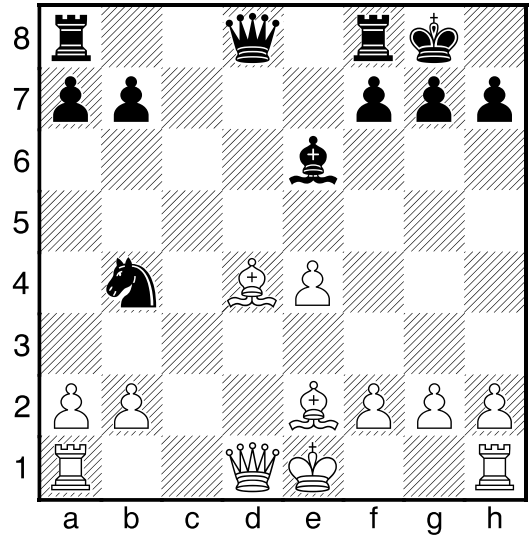


## Was ist eine Springergabel?



### 41 Weiß am Zuge

Siehst du einen Weg, den schwarzen Turm zu erobern und dadurch die Partie zu gewinnen? Den ersten Angriff mit der Dame vermag der Nachziehende noch abzuwehren. Nun musst du nach einer geeigneten Springergabel Ausschau halten. Der Damentausch hilft weiter.



### 42 Schwarz am Zuge

Hier gilt es, dem Gegner eine Figur abzunehmen. Das gelingt mittels eines Scheinopfers. Dabei holt sich Schwarz das geopfert Material dank einem Familienschach mit Zinsen zurück. Falls du einen Tipp benötigst, schau dir noch einmal Musterstellung c an.