

Tipps und Tricks

<https://chess24.com/de>
<https://lichess.org/editor>

Analysen

https://www.365chess.com/analysis_board.php
<https://nextchessmove.com/>

Eröffnung

1. Besetze falls möglich das Zentrum mit eigenen Bauern.
2. Entwickle in der Regel erst die Leichtfiguren, und zwar erst Springer, dann Läufer.
3. Sorge möglichst früh für eine sichere Positionierung des Königs durch die Rochade.
4. Ziehe jede Figur in der Eröffnung möglichst nur einmal.
5. Entwickle die Figuren so, dass sie ihre maximale Wirksamkeit erzielen (also beispielsweise Sb1-c3 und nicht Sb1-a3).
6. Bringe die Dame und die Türme nach der Entwicklung der Leichtfiguren und der Rochade ins Spiel.
7. Überlege Dir Bauernzüge besonders gut, weil Du sie nicht rückgängig machen kannst.

Matt spiele

- **Narrenmatt:** Matt in drei Zügen durch die Dame und den Läufer über die Bauern F2 bzw. F7. Diese beiden Bauern sollten nur mit größter Vorsicht gezogen werden!
- **Schäfermatt:** Auch hier sind Dame und Läufer beteiligt, diesmal werden die Bauern doppelt angegriffen und können, je nach Reaktion des Gegners, geschlagen werden. Es entsteht ein Matt.
- **Seekadettenmatt:** Der Angriff erfolgt mit beiden Springern und einem Läufer wie gehabt über die Bauern F2 bzw. F7. Die eigene Dame wird dabei geopfert.

Taktik

Doppelangriff

Eine Figur oder auch zwei Figuren greifen zwei gegnerische Figuren gleichzeitig an, so dass auf jeden Fall eine der beiden geschlagen werden kann. Ein Spezialfall ist die **Gabel**, oft durch einen Springer.

Endspiel

Grundreihenmatt

Der König wird auf der eigenen Grundreihe durch eine Dame oder einen Turm Matt gesetzt. Das ist z.B. möglich, wenn er hinter einer Reihe Bauern steht oder der Gegner die Felder vor dem König anderweitig kontrolliert.

Ersticktes Matt

Der König ist von eigenen Figuren umgeben, so dass er sich nicht wegbewegen kann. Der Gegner bietet Schach mit einem Springer, der nicht zu schlagen ist. Falls vor dem König Bauern sind, muss man diese evtl. fesseln, damit ein Schlagen nicht möglich ist.

Bodens Matt

Matt setzen mit Hilfe von zwei Läufern, die jeweils über Kreuz den König angreifen bzw. einsperren. Dem Matt geht oft ein Damenopfer voraus, um störende Figuren zu entfernen.

Morphys Matt

Wenn der König hinter einer Bauernreihe steht kann diese durch ein Opfer auf F3 bzw. F6 auseinandergelassen und anschließend von einem Turm und einem Läufer genutzt werden, den König Matt zu setzen.

Reti Matt

Opfer der Dame, um den König auf ein Feld zu locken, dann wird mit einem Turm und einer Leichtfigur Doppelschach geboten. Doppelschach bedeutet, dass nur noch der König ziehen kann, weil man nicht mit einer Figur beide Schach Gebote blockieren oder beide Schach gebenden Figuren schlagen kann. Der König zieht z.B. zurück und der Turm kann auf das Feld ziehen, auf dem der König vorher gestanden hat.

Anastasias Matt

Der König wird mit dem Springer eingeschränkt, dann stellen Turm oder Dame Matt. Je nach Situation muss eventuell zuvor ein Turm oder die Dame geopfert werden.

Blackburns Matt

Matt setzen mit drei Leichtfiguren, zwei Läufer und ein Springer. Vorgelagert ist meist ein

Damenopfer. Die Läufer dominieren zwei benachbarte Diagonale, der Springer engt den König ein und deckt ein Feld um ihn Matt zu setzen.

Arabisches Matt

Klassisches Endspielmatt mit einem Turm und einem Springer, der den Turm direkt neben dem König deckt. Im Mittelspiel oft mit einem Damenopfer oder einem anderen Opfer verbunden, um die Linie frei zu bekommen bzw. den Springer zu platzieren.

Libellen Matt

Wieder mit Damenopfer wie beim Reti-Matt, dann jedoch Matt mit Springer und Läufer. Dabei dominiert der Läufer die Diagonale vor dem König und der Springer bietet Schach-Matt.

Damianos Matt

Matt setzen mit der Dame, die von einem Bauern gedeckt ist. Dem geht meist ein Turmopfer voraus. In der Variante mit einem Läufer zur Deckung der Dame, nennt man die Stellung Damiano Matt.

Figuren

Figur	König	Dame	Turm	Läufer	Springer (Pferd)	Bauer
Englisch	King	Queen	Rook	Bishop	Knight	Pawn
Kürzel (Punkte)	K / K (∞)	D / Q (9)	T / R (5)	L / B (3)	S / K (3)	- (1)

König

Der König steht auf dem **Königsflügel**: Seite auf der der König zu Beginn steht, also rechts.

Wenn zwei Könige voreinander mit 1 Feld Abstand stehen, nennt man das **Opposition**

Dame (9 Punkte)

Die Dame kann wie keine andere Figur Mehrfachangriffe machen. Wenn eine der angegriffenen Figuren dabei der König ist, wird der Angriff noch mächtiger. Die Dame kann in der Endphase genutzt werden, um eine aussichtslose Partie noch ins Remis zu zwingen.

Beim Matt setzen mit der Dame wird der gegnerische König zunächst im „Springerabstand“ an den Rand gedrängt, bevor man ihn Matt setzen kann.

Turm (5 Punkte)

Der Turm liebt offene oder Halboffene Linien. Offene Linien sind solche, auf denen kein Bauer steht,

halboffene sind Linien mit nur einem gegnerischen Bauern. Am stärksten ist natürlich eine Dopplung mit dem zweiten Turm oder der Dame.

Läufer (3 Punkte)

Läufer sind am besten in offenen Stellung, wenn die eigenen Bauern nicht die Felder blockieren. Man kann einen Läufer sogar in drei Bauern auf andersfarbigen Feldern einschließen, das nennt man Fianchetto. Im Angriff wird der Läufer oft zur Deckung der Dame genutzt.

Springer (3 Punkte)

Auch der Springer kann (wie die Dame) einen Mehrfachangriff machen, das nennt man eine Gabel. Er fühlt sich in geschlossenen Stellungen wohl, durch seine Sprungkraft kann er damit gut umgehen.

Den König treiben kann man nur mit Hilfe z.B. des Königs weil die Läufer immer zwei Felder auf einer Reihe nicht abdecken können und man mit der weiteren Figur eines der Felder angreifen muss. Immer dran denken, nicht Patt zu setzen!

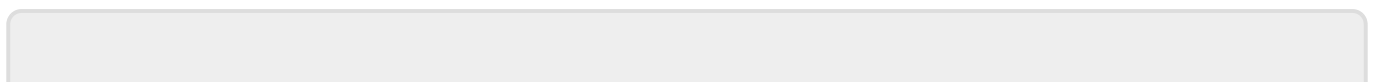
Bauer (1 Punkt)

Es gibt verschiedene Bezeichnungen für Bauerstellungen:



1. **Doppelbauer** G3 & G4: Zwei Bauern auf der gleichen Linie
2. **Kette** A3 - B4 - C5: Sich gegenseitig deckende Bauern
3. **Rückständig** A3: Letzter Bauern in der Kette, hat keine Deckung und wird auch als Basis bezeichnet
4. **Freibauer** E4: Hat vor sich und auf den beiden Linien neben sich keinen Gegnerischen Bauern, kann also unbehelligt zur gegnerischen Grundreihe ziehen
5. **Isolani** E4: Hat keine Unterstützenden Bauern auf den beiden Linien neben sich
6. **Hebel**: Angriff auf eine Bauernkette, der nicht auf die Basis zielt
7. **Inseln**: Verbundene Bauern, also Bauern, die auf benachbarten Linien stehen. Insel zerbrechen z.B. durch Doppelbauern oder geschlagene Bauern

Auch Bauern können Gabeln herstellen.



From:

<https://wiki.moppert.de/> - **Familien Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.moppert.de/doku.php?id=spiele:schach&rev=1746602062>

Last update: **2025/05/07 07:14**

