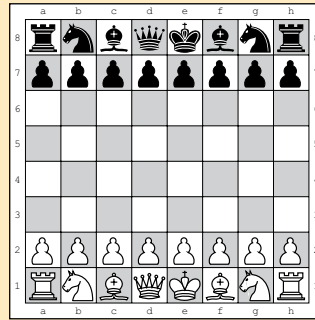


Die Figuren

Die Akteure und ihre historischen Wurzeln



In ihrem Buch „Kanauj, die Maukharis und das Caturanga. Der Ursprung des Schachspiels und sein Weg von Indien nach Persien“, geht Frau Prof. Renate Syed auf verschiedene altindische und persische Quellen zur frühesten Geschichte des Schachs ein. Dargestellt werden auch die zwischen 300 und 750 n. Chr. im nordindischen Raum herrschenden Vorstellungen von Krieg und Frieden. Beschrieben wird das Verhältnis zwischen König und Berater sowie die Zusammensetzung des Heeres. Demnach enthält der viel verwendete Spruch „Schach als Spiegel der (frühen) Gesellschaft“ mehr als nur ein Körnchen Wahrheit. Auf dieser tragfähigen Brücke gehen wir zu der Beschreibung der Schachfiguren und deren Funktionen über.

Der König



Der König galt als mächtigste Person in der Gesellschaft. Und auch im Schach kommt ihm die zentrale Bedeutung zu: Ziel des Spiels ist die Unterwerfung = **Mattsetzung** des gegnerischen Königs. Wird er von einer Figur oder einem Bauern angegriffen, wird also „Schach“ geboten, und er kann sich diesem **Schachgebot** nicht entziehen (durch die Flucht, durch Beseitigung des angreifenden Steins oder durch ein Dazwischenstellen eines eigenen Steins), ist der König Matt gesetzt.

Der König zieht gerade oder schräg auf ein benachbartes Feld. Im Gegensatz zu anderen Figuren darf er jedoch niemals ein Feld betreten, das unter dem Einfluss eines gegnerischen Steins steht; das Prinzip „Ein unnötiges Risiko für den Monarchen vermeiden“ dürfte hier Pate gestanden haben. Auch sind ihm von eigenen Steinen besetzte Felder nicht zugänglich; das gilt allerdings für alle Steine, man trampelt ja schließlich nicht auf den eigenen Soldaten herum.

Wehrlos ist der König aber keineswegs: Er kann gegnerische Steine schlagen, so wie das gesellschaftliche Vorbild, wenn in Not geraten, auch schon mal selbst das Schwert zückte.

Der Königs ist also höchst schutzbedürftig, es ist nicht ratsam, ihn zu früh ins Spiel zu bringen. Denn so lange das Brett voll ist, bedeutet viel Feind nicht nur viel Ehr', sondern auch jede Menge Schachgebote. Erst wenn sich das Brett nach vielen Abtauschen geleert hat und die sogenannte Endspielphase erreicht ist, kann der König endlich auch aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. **Faustregel: König schützen, erst im Endspiel einsetzen.**

Die Dame



Außer dem König sind alle anderen Figuren ersetzbar, manche sind freilich mehr wert als andere. Die mächtigste Figur auf dem Schachbrett ist die Dame, die in gerader oder schräger Richtung zieht, also jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal,

vertikal und diagonal) betreten kann. Durch ihre enorme Wirkung ist die Dame die wertvollste Verbündete ihres Königs. Die Dame steht dem König zur Seite, in der Grundaufstellung der Figuren also direkt neben ihm. Dabei besetzt sie jeweils ein Feld ihrer Farbe (weiße Dame = weißes Feld).

Was ist beim Spiel mit der Dame zu beachten? Ihre enorme Beweglichkeit und somit ihre Wirkung entfaltet diese langschrittige Figur erst, wenn das Brett halbwegs leer ist. Deshalb lautet eine wichtige **Faustregel: Die Dame soll nicht zu früh ins Spiel gebracht werden.**

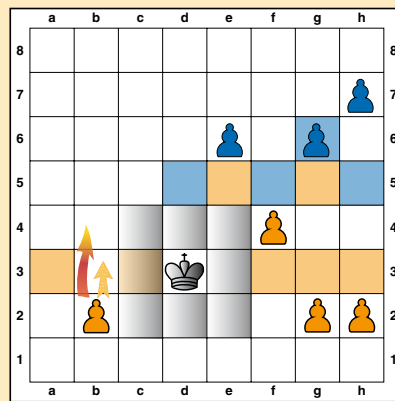
So lange das Brett voll ist, kann die Dame sowieso nur wenig freie Felder ansteuern, sie kann aber bei verfrühten Spaziergängen leicht in Gefahr geraten.

Der Turm

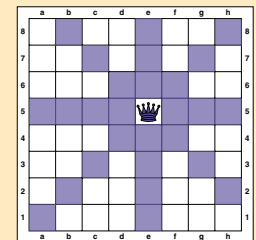


In der Hierarchie der Schachfiguren steht der Turm an dritter Stelle. Der Kampfwagen, ein Belagerungsturm oder sogar ein Boot sollen die historischen Vorbilder gewesen sein, ein stärkeres Kampfmittel jedenfalls als ein einzelner Reiter (= Springer) oder Kampfelefant (= Läufer). Der Turm zieht immer gerade, auf den Linien oder auf den Reihen. Im Prinzip gilt für ihn dasselbe wie für die Dame, je weniger Steine sich auf dem Brett befinden, desto reichhaltiger sind die Einsatzmöglichkeiten.

Während eine Dame bei einem Mangel an freien Linien oder Reihen immerhin noch auf den Diagonalen eingesetzt werden kann, hat ein Turm diese Möglichkeit nicht. Die einzige Schleuse in Richtung gegnerisches Heer ist eine offene Linie, weswegen sich die **Faustregel: Ein Turm braucht freie Linien wie die Luft zum Atmen** etablier-



Der König und die Bauern, so verschieden die beiden Figuren auch sind, eines haben sie gemeinsam: sie bewegen sich im Spiel nur ein Feld weiter (nur aus der Ausgangsstellung darf ein Bauer einen Doppelschritt, also zwei Felder vorrücken). Dabei kontrolliert der König alle Felder die unmittelbar an seinen Standort angrenzen (im Beispiel also die Felder c2, c3, c4, d2, d4, e2, e3, e4), während ein Bauer immer nur das Feld kontrolliert, das direkt diagonal vor ihm liegt. Das sind im Falle des Bauern g2 die beiden Felder f3 und h3, der Bauer auf h2 verteidigt/bedroht nur das Feld g3. In diesem Beispiel wird nur ein Feld von zwei Steinen gleichzeitig bewacht: das Feld c3.



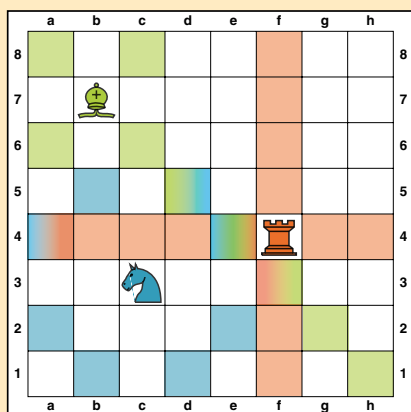
Die Dame beherrscht mit Abstand die meisten Felder auf dem Schachbrett. Nicht umsonst ist sie die nach dem König meistgejagte Figur

te. In Bezug auf die Reihe gilt dies nur im Endspiel, in der Eröffnung kann der Turm auf den Reihen nicht viel ausrichten, in der Grundstellung und teils auch noch im frühen Mittelspiel behindern ihn die eigenen Steine, erst im Endspiel entfaltet der Turm seine Stärken.

Der Springer



Der Springer symbolisiert den Reiter bzw. die Kavallerie, die überraschend auftaucht und dabei schnell um das eigene Fußvolk herumkommt. Er zieht immer ein Feld gerade und eins in der gleichen Richtung schräg. Dabei darf er – als einzige Schachfigur – sowohl eigene, als auch gegnerische Steine überspringen. Dies hat im Spiel eine immense Bedeutung, und der Springer wäre eine wahre Superfigur – wäre er nicht



Der Springer ist die einzige Figur auf dem Schachbrett, die keinen Einfluss besitzt auf die direkt an seinen Standort angrenzenden Felder, dafür ist er als einziger Stein in der Lage, gegnerische wie eigene Steine zu überspringen. Für alle anderen Figuren bilden andere Steine eine unüberwindliche Barriere. Die Wirkung der langschrittigen Steine Läufer, Turm und Dame macht sich besonders in Stellungen bemerkbar, die über offene Linien und Reihen verfügen. In der Diagrammstellung gibt es nur ein Feld, auf das alle drei Figuren einwirken, das Feld e4.

so „kurzbeinig“, also manchmal wenig dazu geeignet, vorrückende gegnerische Bauern zu stoppen. Auch hat er „ungeschützte Flanken“, sprich, er kann von einem Bauern auf einer Schrägen angegriffen werden (z. B bei der Konstellation weißer Bauer c7, schwarzer Springer d8). Auf dieses etwas kompliziertere Material wird in späteren Folgen der Schachschule 64 eingegangen, hier wollen wir es bei der Faustregel „Ein Springer muss gegnerische Bauern besonders beachten“ belassen.

Der Läufer



Da ist der Läufer, der auf den Diagonalen operiert, besser dran. Jede Seite besitzt einen weiß- und einen schwarzfeldrigen Läufer. Läufer können ihre Felderfarbe nicht wechseln; während sich alle anderen Figuren mit ihren Gegenüber ins Gehege kommen können, gilt das für Läufer nur beschränkt. So kann sich zum Beispiel der in der Grundstellung auf f1 stehende Läufer mit dem gegnerischen von f8 niemals auf einer Diagonale treffen. Besitzt jede Seite einen andersfarbigen Läufer, spricht man von Stellungen mit ungleichfarbigen Läufern.

Ähnlich wie der Turm, braucht auch ein Läufer freie Sicht. *Faustregel: Freie Diagonalen sind anzusteuern.*

Der Bauer



Kommen wir nun zu den letzten, am Brett am zahlreichsten vertretenen Steinen, den Bauern. Jede Seite hat zu Beginn der Partie acht Bauern, die auf der zweiten bzw. der siebten Reihe vor den eigenen Figuren aufgestellt sind. Historisch deutet dies auf das Fußvolk hin. Der Bauer gilt als der schwächste Stein, im Unterschied zu den übrigen Figuren kann er nicht rückwärts und auch nicht seitlich ziehen, sondern ausschließlich geradeaus und zwar nur um ein Feld nach vorn. Nur von seinem Aus-

Halbzug	der von Weiß respektive von Schwarz ausgeführte Teil eines Zugpaars
Mattsetzung	der König kann sich des Angriffs weder durch Flucht, noch durch Beseitigung des Angreifers oder durch Dazwischenziehen eines Steins erwehren, er wird Matt gesetzt; auf das Hinlegen der Figur als Zeichen der Aufgabe wird heute verzichtet
Schachgebot	direkter Angriff auf den König (es ist heutzutage unüblich, dies auch durch den Ausruf „Schach!“ kundzutun; ebensowenig wird ein Angriff auf die Dame mit dem Ausruf „Gardez“ unterstrichen)
Zug	regelgerechte Bewegung einer Schachfigur auf dem Schachbrett; Synonym für Zugpaar
Zugpaar	die in der Notation einer Zugnummer zuzuordnende Aktion von Weiß und Schwarz, kurz „Zug“ genannt

gangspfad darf er ausnahmsweise zwei Felder vorrücken.

Der Bauer kontrolliert nur die beiden rechts und links diagonal vor ihm liegenden Felder. Nur dort schützt er eigene Steine und bedroht gegnerische.

Bei allen diesen Einschränkungen und den damit verbundenen Einbußen im Sinne der Kampfkraft, kann ein Bauer spielentscheidend werden. Erreicht er die gegnerische Grundreihe, darf er sich in eine beliebige Figur (eigener Farbe) umwandeln. Aus einem schwachen Bauer wird plötzlich eine mächtige Dame, was an den bekannten Spruch von dem Soldaten, der einen Marschallstab in seinem Tornister trägt, erinnert.

In der nächsten Folge erklären wir Spezialbegriffe wie Rochade, en passant und Doppelschach, und schließen damit die schachliche „Grundausbildung“ ab. Danach geht es zum Spielerischen über, mit den Folgen wie „Wie eröffne ich richtig“ und weiteren Themen.

