

Bauerndiplom

1

Das Schachbrett

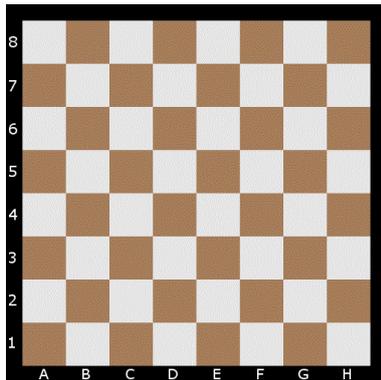


Diagramm 1

Das Schachbrett besteht aus 8x8 Feldern.

In der rechten Ecke, auf beiden Seiten, muss sich ein weißes Feld befinden.

Die Felder sind bezeichnet. Von A- bis H-Linie und von 1- bis 8. Reihe. Jedes Feld ist damit bezeichnet.

Figuren / Aufstellung

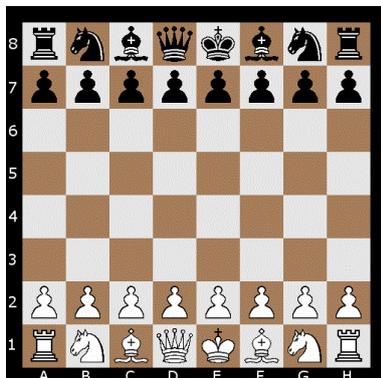


Diagramm 2

Die weißen Figuren werden auf der 1.- und 2. Reihe aufgestellt, die schwarzen auf der 7.- und 8. Reihe. Die Türme stehen in den Ecken.

Die Springer daneben. Dann die Läufer.

König und Dame stehen in der Mitte. Die Damen stehen auf der D-Linie.

Die Bauern stehen vor den Figuren.

2

Der König

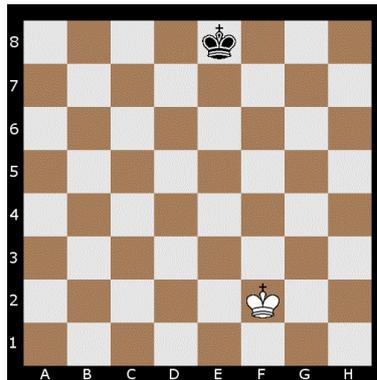


Diagramm 3

Der König darf nur ein Feld in alle Richtungen ziehen.

Aufgabe 1:

Auf welche Felder darf der weiße König ziehen?

Auf welche Felder darf der schwarze König ziehen?

Die Dame

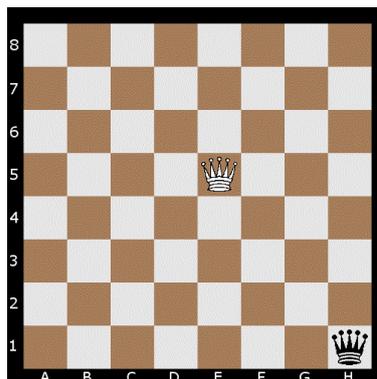


Diagramm 4

Die Dame darf gerade und diagonal soweit ziehen wie sie möchte.

Aufgabe 2:

Auf welche Felder darf die weiße Dame ziehen?

Auf welche Felder darf die schwarze Dame ziehen?

Das Schlagen

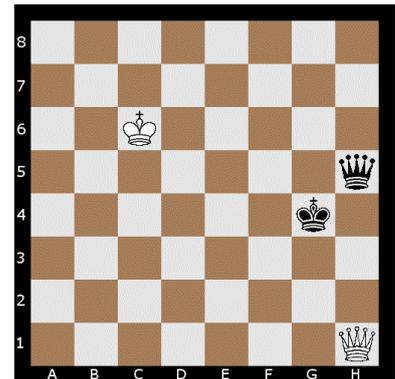


Diagramm 5

Wenn ein gegnerischer Spielstein in der Zugmöglichkeit steht, kann dieser geschlagen werden.

Aufgabe 3:

Wie kann Weiß einen gegnerischen Spielstein schlagen?

Schach

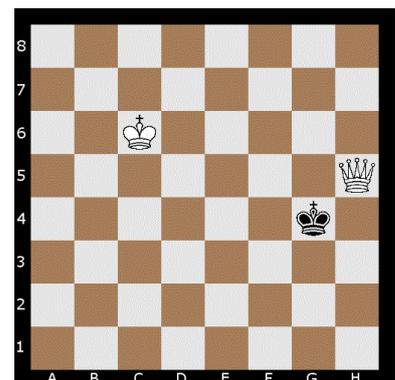


Diagramm 6

Wenn der König von einem gegnerischen Spielstein bedroht wird. Nennt man das Schach! Das Schach muss sofort abgewehrt werden.

Aufgabe 4:

Wie kann Schwarz das Schach der Dame abwehren?

Aufgabe 5:

Welches ist dabei der beste Zug?

Bauerndiplom

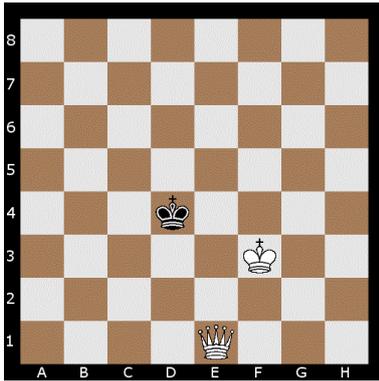


Diagramm 7

Die Könige müssen immer mindestens ein Feld voneinander getrennt sein.

Aufgabe 6:

Wie kann Weiß am Zug Schach bieten?

Aufgabe 7:

Nach welchen Zügen kann Schwarz die Dame schlagen?

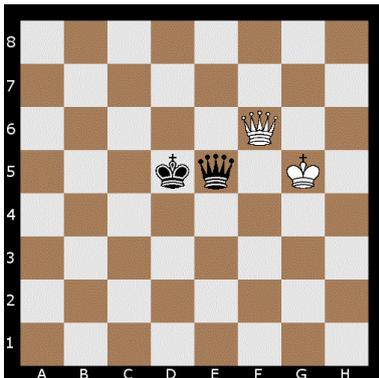


Diagramm 8

Aufgabe 8:

Wie kann Weiß am Zug auf das Schach antworten?

Aufgabe 9:

Welche Antworten sind gut und welche schlecht?

Matt

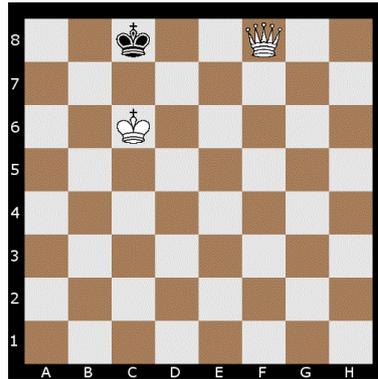


Diagramm 9

Wenn ein König im Schach steht und es keine Möglichkeit gibt dem Schach zu entweichen, nennt man dies Matt.

Das Spiel ist beendet, der Mattsetzende hat gewonnen.

Der König wird nicht geschlagen, lediglich matt gesetzt.

In Diagramm greift die Dame den schwarzen König an. Der schwarze König hat keine Ausweichmöglichkeit. Die Felder auf der 8. Reihe bedroht die Dame. Die Felder b7, c7 und d7 kontrolliert der weiße König.

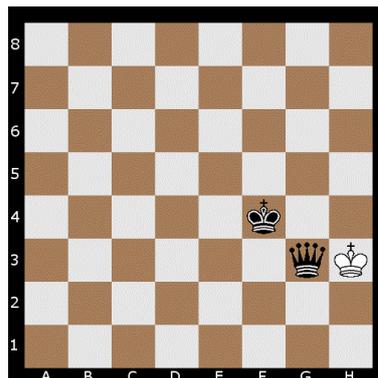


Diagramm 10

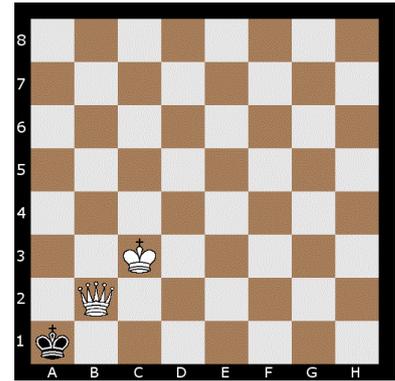


Diagramm 11

Diagramm 10 und 11 zeigen zwei weitere Mattbilder.

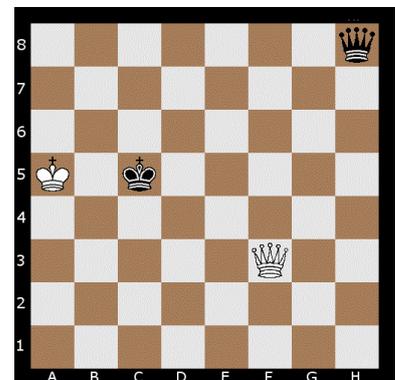


Diagramm 12

Schwarz zieht Dame a1 mit Schach.

Aufgabe 10:

Warum ist Dame a8 Schach schlecht?

Weiß zieht nach Dame a1 den einzigen Zug Da3.

Aufgabe 11:

Wie setzt Schwarz nun matt?

Bauerndiplom

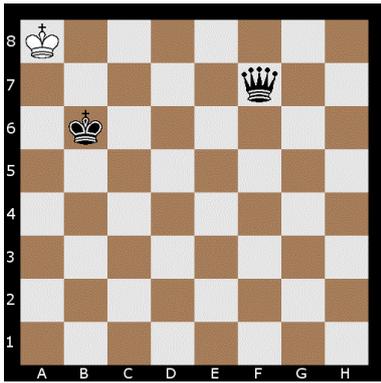


Diagramm 13

Aufgabe 12:
Mit welchen Zügen kann Schwarz matt setzen?

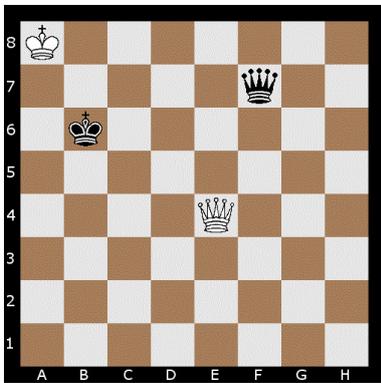


Diagramm 14

Aufgabe 13:
Mit welchem Zug kann Schwarz matt setzen?

Aufgabe 14:
Welche beiden schwarzen Züge führen auch schnell zum matt?

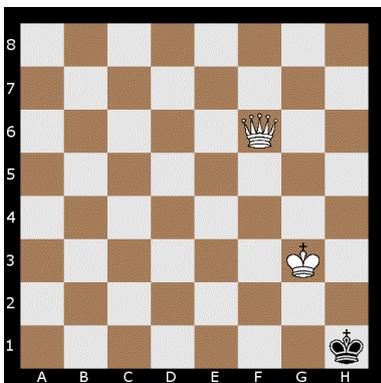


Diagramm 15

Aufgabe 15:
Mit welchen Zügen kann Weiß matt setzen?

3

Der Turm

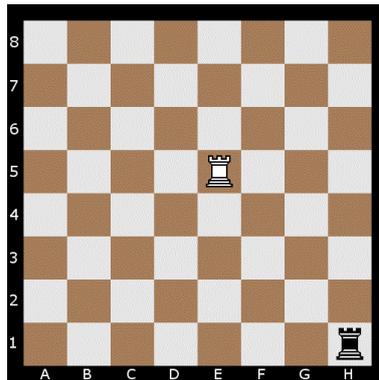


Diagramm 16

Der Turm darf gerade so weit ziehen wie er möchte.

Aufgabe 16:
Auf welche Felder darf der weiße Turm ziehen?
Auf welche Felder darf der schwarze Turm ziehen?

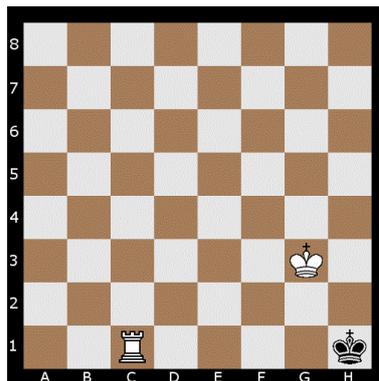


Diagramm 17

Diagramm 17 zeigt ein Mattbild.

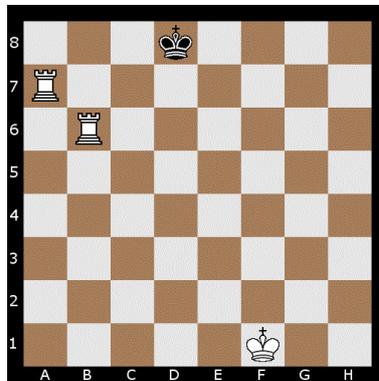


Diagramm 18

Aufgabe 17:
Mit welchem Zug kann Weiß matt setzen?

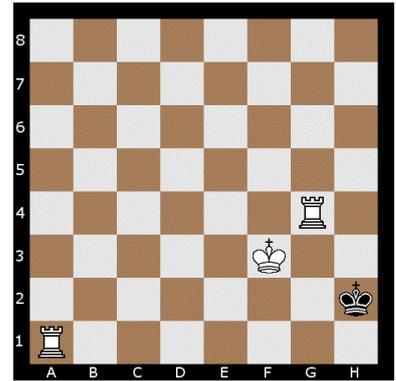


Diagramm 19

Aufgabe 18:
Mit welchem Zug kann Weiß matt setzen?

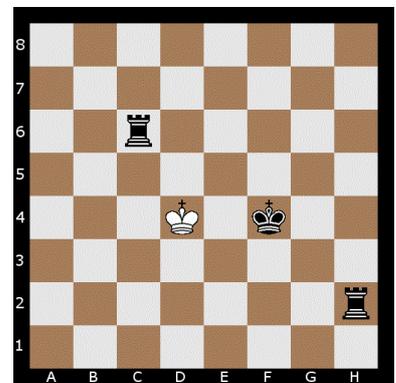


Diagramm 20

Aufgabe 19:
Mit welchem Zug kann Schwarz matt setzen?

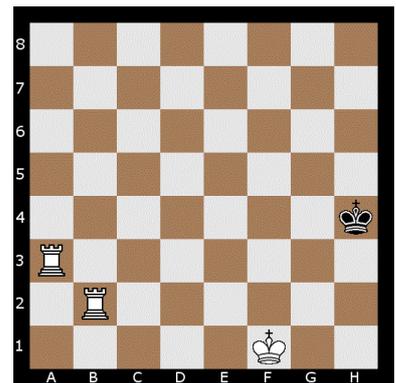


Diagramm 21

Hier kann Weiß wie folgt in 2 Zügen matt setzen:
1. Tb2-g2 Kh4-h5
2. Ta3-h3 matt

Bauerndiplom

Decken, Tauschen

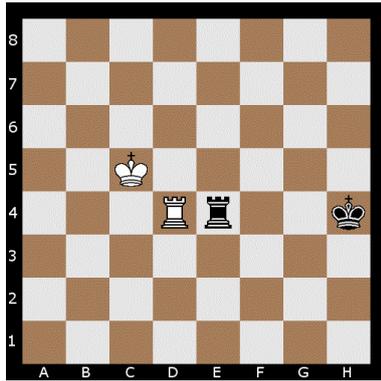


Diagramm 22

Beide Spieler haben nur noch einen Turm. Dies ist ausgeglichen. Schwarz am Zug tauscht hier nun am einfachsten den Turm aus.

1. ... Te4xd4 2. Kc5xd4
es bleiben nur noch die Könige übrig, die sich nicht mehr gegenseitig matt setzen können. Das Spiel ist unentschieden (Remis).

Schwarz kann auch
1. ... Te4-g4 der König deckt den Turm ab. Unentschieden.

Alle anderen schwarzen Züge verlieren den Turm. Bitte ausprobieren.

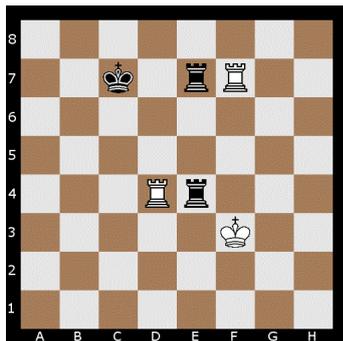


Diagramm 23

Kann Weiß am Zug einen Turm gewinnen? Nein.

1. Tf7xe7+ Te4xe7
1. Td4xe4 Te7xf7+

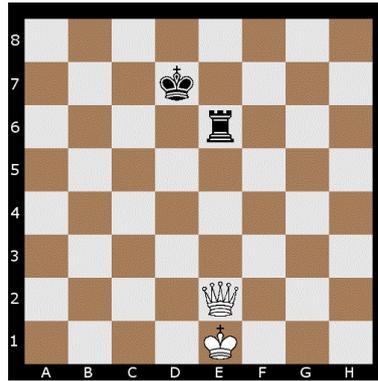


Diagramm 24

Weiß kann nicht verhindern, dass Schwarz den Turm gegen die Dame tauschen kann. Dies ist für Schwarz günstig, da der Turm weniger Wert ist als die Dame.

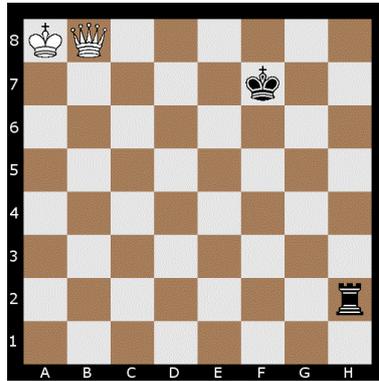


Diagramm 25

Aufgabe 20:

Wie kann Schwarz den Turm gegen die Dame tauschen?

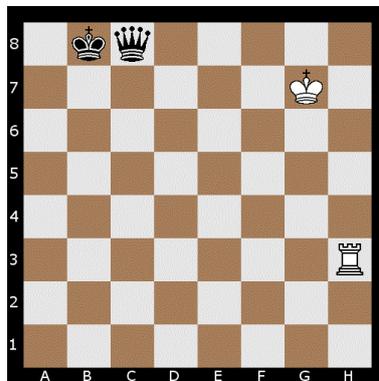


Diagramm 26

Aufgabe 21:

Wie kann Weiß den Turm gegen die Dame tauschen?

4

Der Läufer

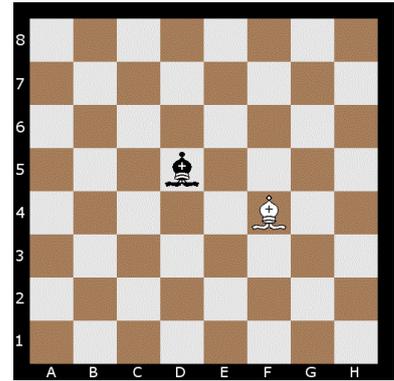


Diagramm 27

Der Turm darf schräg soweit ziehen wie er möchte.

Aufgabe 22:

Auf welche Felder darf der weiße Läufer ziehen?

Auf welche Felder darf der schwarze Läufer ziehen?

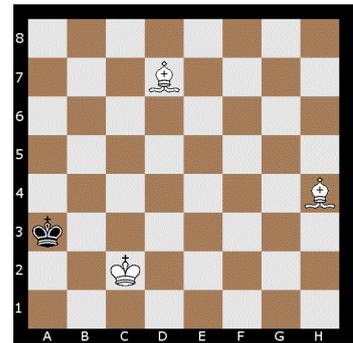


Diagramm 28

Weiß erzwingt matt:

1. Lh4-e7+ Ka3-a2
2. Ld7-e6+ Ka2-a1

Aufgabe 23:

Mit welchem Zug kann Weiß matt setzen?

Bauerndiplom

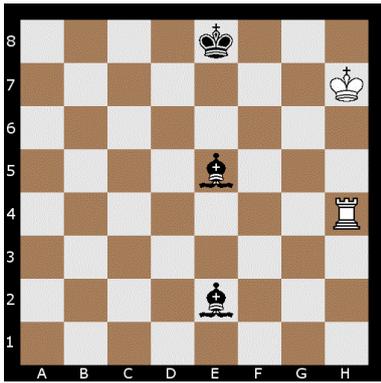


Diagramm 29

Weiß zieht 1. Th4-e4 und greift beide Läufer an.

Aufgabe 24:

Warum war dieser Zug trotzdem schlecht?

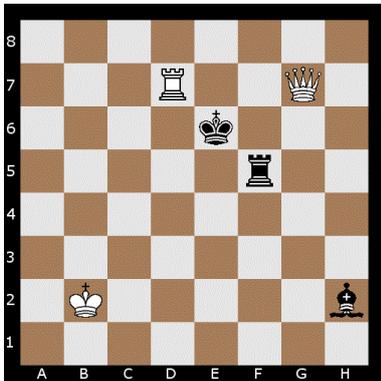


Diagramm 30

Aufgabe 25:

Wie kann Schwarz die Dame gegen den Läufer gewinnen?

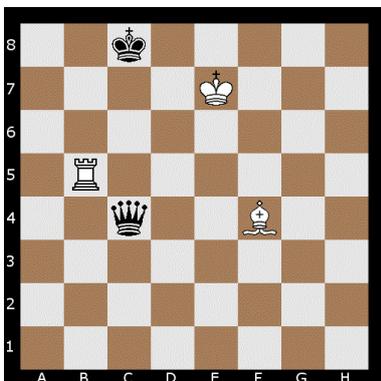


Diagramm 31

Schwarz greift mit der Dame Turm und Läufer an.

Aufgabe 26:

Was ist der beste Zug von Weiß?

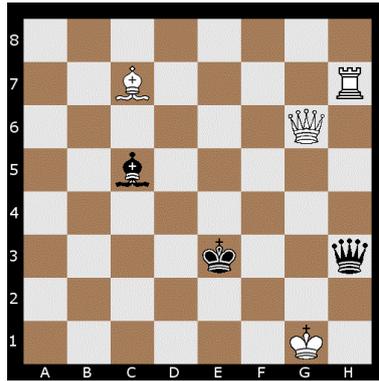


Diagramm 32

Aufgabe 27:

Mit welchen Zügen kann Schwarz matt setzen?
3 Möglichkeiten

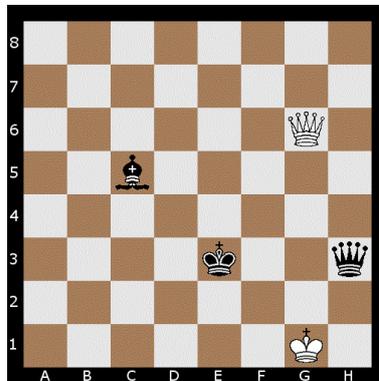


Diagramm 33

Aufgabe 28:

Mit welchen Zügen kann Schwarz matt setzen?

5 Der Springer

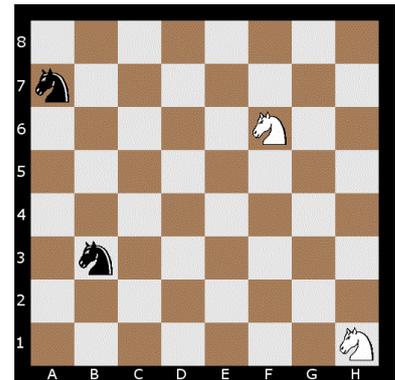


Diagramm 34

Der Springer macht den Rösselsprung, eins gerade eins schräg. Der Springer springt über andere Figuren drüber.

Aufgabe 29:

Auf welche Felder dürfen die weißen Springer ziehen?
Auf welche Felder dürfen die schwarze Springer ziehen?

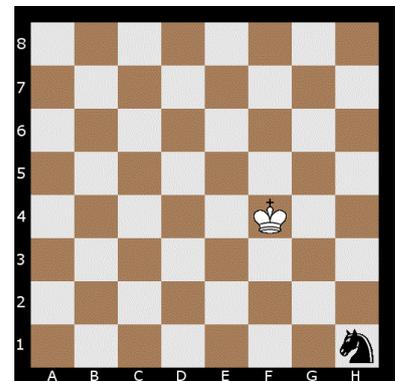


Diagramm 35

Der Springer ist am Rand und besonders in der Ecke sehr unbeweglich. In Diagramm 35 kann der langsame König den Springer alleine fangen.

Aufgabe 30:

Wie?

Bauerndiplom

Die Springergabel

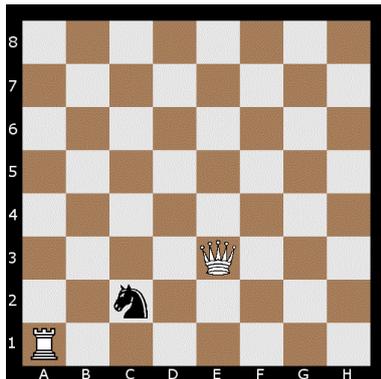


Diagramm 36

Die Springergabel ist am gefährliches taktisches Mittel. Der Springer greift gleichzeitig den Turm und die Dame an.

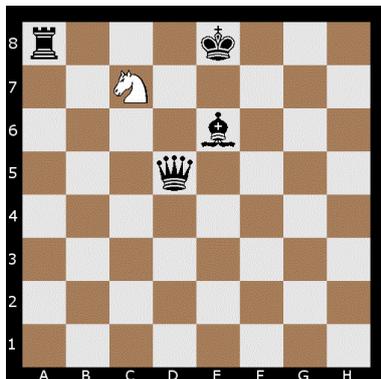


Diagramm 37

Hier greift der Springer vier Figuren an. Schwarz muss den König aus dem Schach ziehen. Danach schlägt der Springe die wertvolle Dame.

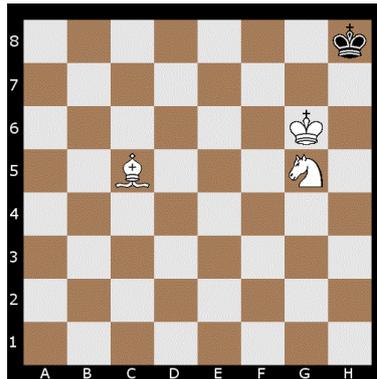


Diagramm 38

Weiß setzt in 3 Zügen matt.

1. Sg5-f7+ Kh8-g8
2. Sf7-h6+ Kg8-h8

Aufgabe 31:

Wie setzt Weiß nun matt?

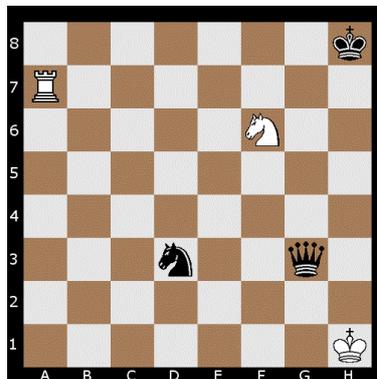


Diagramm 39

Aufgabe 32:

Mit welchem Zug kann Schwarz matt setzen?

Aufgabe 33:

Mit welchem Zug kann Weiß matt setzen?

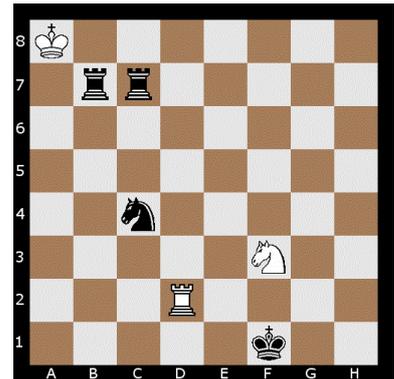


Diagramm 40

Aufgabe 34:

Mit welchem Zug kann Schwarz matt setzen?

Ewiges Schach

Weiß am Zug kann ewiges Schach geben.

1. Sf3-h2+ Kf1-e1
2. Sh2-f3+ Ke1-f1
3. Sf3-h2+ Kf1-g1
4. Sh2-f3+ und unentschieden.

Aufgabe 35:

Warum wäre jetzt Kg1-h1 schlecht?

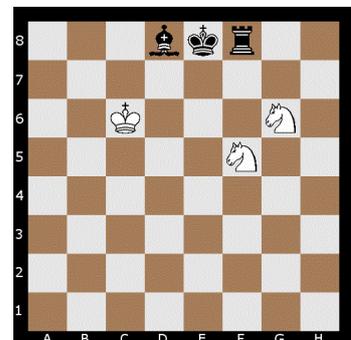


Diagramm 41

Aufgabe 36:

Mit welchem Zug kann Weiß matt setzen?

Bauerndiplom

6

Die Bauern

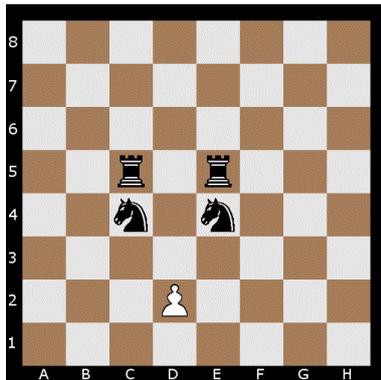


Diagramm 42

Der Bauer zieht stur geradeaus, und zwar ein Feld pro Zug. Nur in der Grundstellung darf der Bauer ein Feld oder zwei Felder vorziehen. Der Bauer darf niemals rückwärts ziehen.

Der Bauer ist der einzige Stein, der anders schlägt als er zieht. Er schlägt schräg.

Im Diagramm kann der Bauer auf d3 oder d4 ziehen. Auf d3 greift er die beiden Springer an. Auf d4 greift er die beiden Türme an.

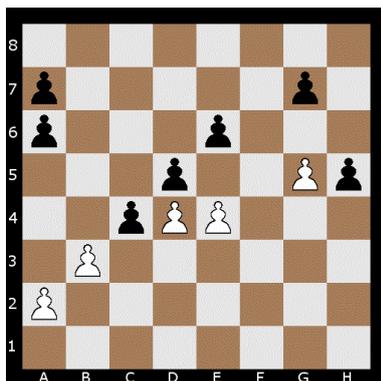


Diagramm 43

Aufgabe 37:
Welche Zugmöglichkeiten hat Weiß am Zug?

Aufgabe 38:
Welche Zugmöglichkeiten hat Schwarz am Zug?

Aufgabe 39:
Wie ist der schwarze Bauer auf a6 gelangt?

Bauernformationen, bei denen der vordere Bauer durch einen hinteren schräg gedeckt ist, nennt man **Bauernketten**. Bauern in der Bauernkette haben größere Sicherheit als Einzelbauern. Bauern, die in einer Linie stehen, nennt man **Doppelbauern**. Doppelbauern sind meistens schlecht, da sich gegenseitig hemmen und nicht decken.

Die Umwandlung

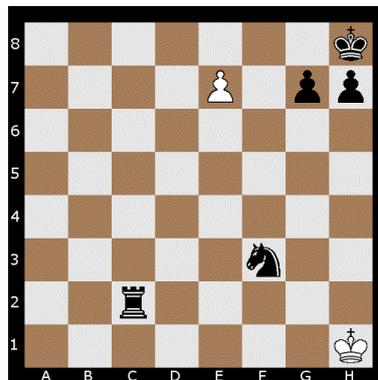


Diagramm 44

Aufgabe 40:
Mit welchem Zug kann Schwarz matt setzen?

Weiß am Zug kann mit dem Bauern auf die Grundreihe des Gegners ziehen. Als Belohnung wandelt der Bauer sich in eine beliebige weiße Figur aus dem König um.

Aufgabe 41:
Mit welchen Zügen kann Weiß matt setzen?

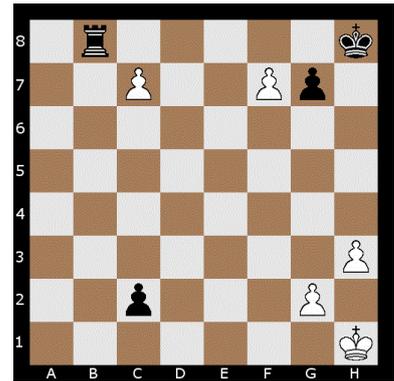


Diagramm 45

Aufgabe 42:
Weiß am Zug, was ist der beste Zug?

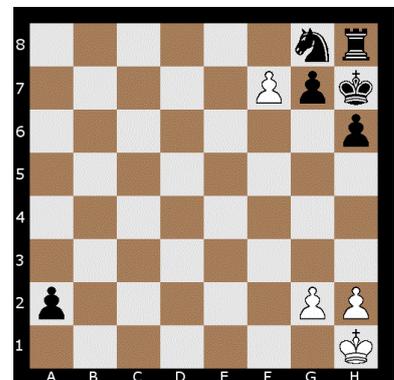


Diagramm 46

Aufgabe 43:
Mit welchem Zug kann Schwarz matt setzen?

Aufgabe 44:
Mit welchem Zug kann Weiß matt setzen?

Bauerndiplom

7

Schlagen en passant

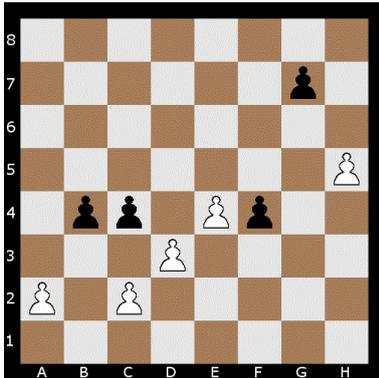


Diagramm 47

Nach dem Doppelschritt mit a2-a4 kann der Bauer b4 den Bauern a4 so schlagen, als ob dieser nur nach a3 gezogen hätte. Also b4xa3. Das gleiche gilt nach g7-g5. Weiß kann mit h5xg6 den Bauern schlagen. Allerdings muss das Schlagen en passant direkt am Anschluss an den Doppelschritt erfolgen. Es dürfen keine Zwischenzüge gemacht werden.

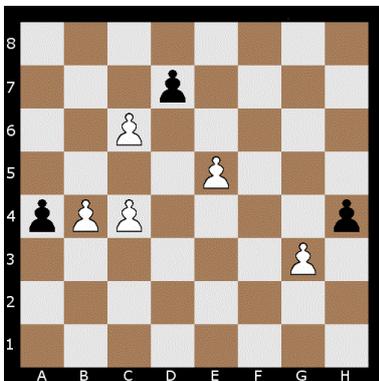


Diagramm 48

Aufgabe 45:

Weiß zieht g3-g4. Wie kann Schwarz en passant schlagen?

Aufgabe 46:

Schwarz zieht d7-d5. Wie kann Weiß diesen Bauern schlagen?

Der Wert der Figuren

Der Bauer ist die schwächste Kampfeinheit und hat den Wert 1. Springer und Läufer sind jeweils etwa 3 Bauern Wert. Ein Turm etwa 5 Bauern. Eine Dame etwa 9 Bauern. Diese Angaben sind ungefähre Angaben und können sich je nach Stellung ändern.

8

Die Rochade

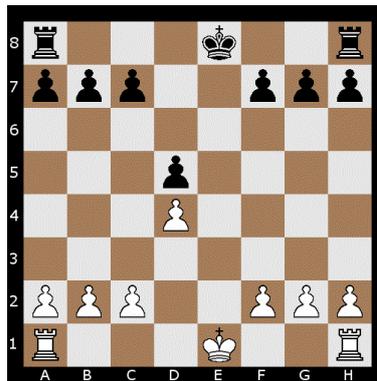


Diagramm 49

Wenn Turm und König noch nicht gezogen haben kann die Rochade ausgeführt werden. König zieht zwei Felder zur Seite und Turm überspringt den König. Nach der kurzen Rochade steht der König auf der g-Linie und der Turm auf der f-Linie. Nach der langen Rochade steht der König auf der c-Linie und der Turm auf der d-Linie.

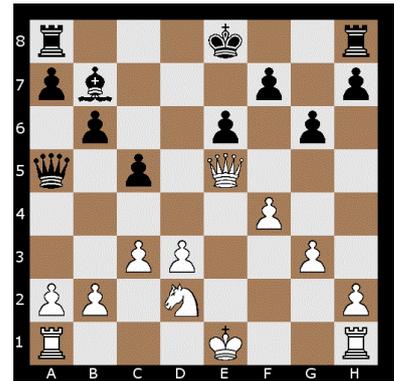


Diagramm 50

Die Rochade ist ein Königszug die drei Felder, die der König betritt, dürfen nicht vom Gegner bedroht sein.

Aufgabe 47:

Auf welche Seiten darf Weiß am Zug rochieren?

Aufgabe 48:

Auf welche Seiten darf Schwarz am Zug rochieren?

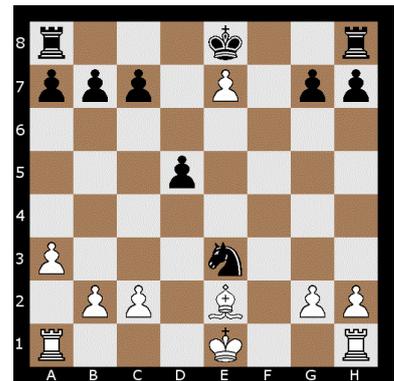


Diagramm 51

Aufgabe 49:

Auf welche Seiten darf Weiß am Zug rochieren?

Aufgabe 50:

Auf welche Seiten darf Schwarz am Zug rochieren?

Bauerndiplom

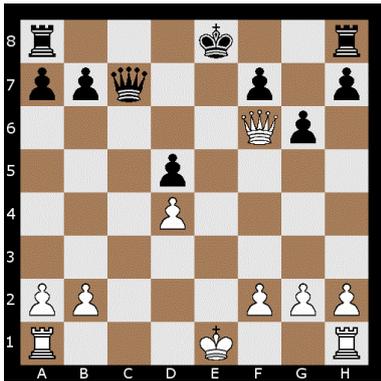


Diagramm 52

Aufgabe 51:

Auf welche Seiten darf Weiß am Zug rochieren?

Aufgabe 52:

Auf welche Seiten darf Schwarz am Zug rochieren?

9

Der Partieverlust

Eine Partie kann auf drei Arten verloren bzw. gewonnen werden:

- **Matt**
- **Aufgeben**
- **Zeitüberschreitung**
Bei Partien mit Bedenkzeitregelung

Das Remis

Eine Partie kann auf folgende Arten unentschieden werden:

- **Vereinbarung**
Einer bietet es an, der andere nimmt an
- **Material**
Es ist nicht mehr genügend Material auf dem Brett um matt zu setzen. Z. B. nur noch zwei Könige
- **Ewiges Schach**
Haben wir bereits kennen gelernt
- **Stellungswiederholung**
Wenn drei-mal die gleiche Stellung auf dem Brett entstanden ist
- **50-Züge-Regel**
Wenn 50 Züge lang von beiden Seiten kein Bauer gezogen wurde und nichts geschlagen wurde
- **Patt**
wird nachfolgend erklärt

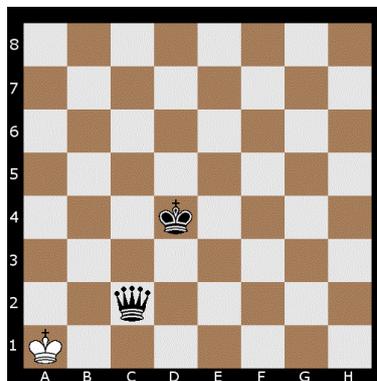


Diagramm 53

Weiß am Zug kann keinen regulären Zug ausführen. Der König steht aber nicht im Schach. Weiß ist Patt und das Spiel Remis. Für Weiß ein gutes Ergebnis mit der Dame weniger.

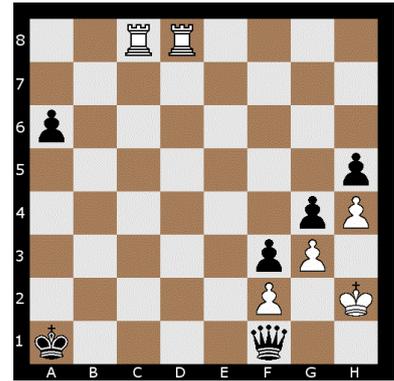


Diagramm 54

Schwarz droht undeckbar Matt mit Df1-g2. Bei Weiß können nur noch die Türme ziehen. Dies nutzt Weiß wie folgt zum Patt aus.

1. Td8-d1+ Df1xd1
2. Tc8-c1+ Dd1xc1 und patt

Aufgabe 53:

Hätte auch 1. Tc8-c1+ zum Remis gereicht?

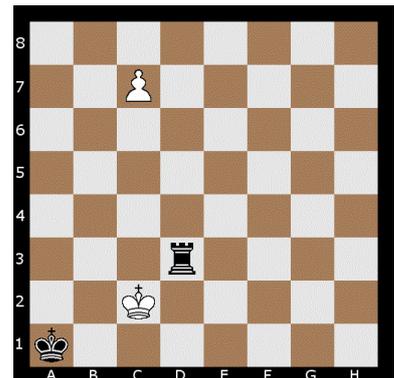


Diagramm 55

Schwarz spielt
1. ... Td3-d4

Aufgabe 54:

Welche Falle stellt damit Schwarz?

Aufgabe 55:

Wie gewinnt Weiß trotzdem?