

# Schach

**Schach** (von persisch *šāh* *Schah* / شاه / ‚König‘ – daher die Bezeichnung „das königliche Spiel“) ist ein strategisches Brettspiel, bei dem zwei Spieler abwechselnd Spielsteine (die Schachfiguren) auf einem Spielbrett (dem Schachbrett) bewegen. Ziel des Spiels ist es, den Gegner schachmatt zu setzen, das heißt, dessen *König* so anzugreifen, dass diesem weder Abwehr noch Flucht möglich ist.

Schach ist weltweit bekannt und hat eine tiefe kulturelle Bedeutung erlangt. Viele Schachspieler sind Mitglieder von Schachvereinen, die ihrerseits regionalen und nationalen Schachverbänden angehören und sich weltweit im Weltschachbund (FIDE) zusammengeschlossen haben. Schachturniere werden von privaten Veranstaltern, von Schachvereinen oder von Schachverbänden organisiert. Schach gilt als Sportart. Derzeitiger Schachweltmeister ist Magnus Carlsen aus Norwegen, derzeitige Schachweltmeisterin ist Ju Wenjun aus China.



Schachbrett mit Figuren in der Grundstellung



Eine mögliche Mattstellung (Unsterbliche Partie)

## Inhaltsverzeichnis

### Geschichte

### Allgemeines

### Spielregeln

Grundbegriffe und Spielziel

Zugregeln

König

Dame

Turm

Läufer

Springer

Bauer

Ende des Spiels

### Notation

Ausführliche algebraische Notation

Verkürzte algebraische Notation

Ergebnis

### Regeln für Schachturniere

Die Schachuhr  
Berührt – geführt  
Das Remis  
Verbotene Hilfsmittel  
Der Schiedsrichter  
Etikette  
Ergebnisanzeige

### **Grundbegriffe der Strategie und Taktik**

Partiephasen  
Wert der Figuren  
Opfer  
Fesselung  
Spieß  
Gabelangriff  
Abzugsschach  
Mattwendungen  
Bauern und Bauernformationen

### **Schachpsychologie**

#### **Die moderne Schachwelt**

Verbände und Weltmeisterschaften  
Schach als Sport  
Computerschach  
Schachmathematik

### **Schachkomposition**

#### **Spezielle Schachformen**

#### **Schachvarianten**

#### **Kulturelle Bezüge**

Heraldik  
Schach im Film  
Schach in der Belletristik  
Schach in der bildenden Kunst  
Schach in der Musik

#### **Literatur**

Allgemeine Schachliteratur  
Lehrbücher  
Lexika

#### **Weblinks**

Schachregeln  
Schachverbände

#### **Einzelnachweise**

## **Geschichte**

---

Der Vorläufer aller Spiele aus der Schachfamilie, also nicht nur des europäischen Schachs, sondern auch des Xiangqi, Shōgis oder Makruks, entstand vermutlich in Nordindien. Dieses Urschach wurde Chaturanga genannt. Details zur Entwicklung des Spiels sind nicht bekannt, was zur Ausbildung von Mythen, insbesondere der Weizenkornlegende, führte.



Schach in Persien

Über Persien und, nach dessen Eroberung durch die Araber, im Zuge der islamischen Expansion wurde das Schachspiel weiter verbreitet. Spätestens im 13. Jahrhundert war das Schachspiel in Europa fest etabliert, denn seit dieser Zeit gehörte es zu den sieben Tugenden der Ritter. Im 15. Jahrhundert kam es, vermutlich in Spanien, zu einer großen Reform der Spielregeln, bei der schrittweise die heute gültigen Gangarten für Dame und Läufer, der Doppelschritt des Bauern von seinem Startfeld sowie die Rochade eingeführt wurden. In den folgenden Jahrhunderten trugen vor allem europäische Schachmeister zur Erforschung des Spiels bei.



Lewis-Schachfiguren (Museum of Scotland)

Im 18. und 19. Jahrhundert wurde das Schachspiel ein Bestandteil der bürgerlichen Kultur, was den Spielstil änderte und Turnierwesen und Schachpublizität prägte.<sup>[1]</sup> Es war auch die Zeit der großen Schachcafés, deren berühmtestes das Pariser Café de la Régence war, wo seit 1740 Schach gespielt wurde. Der erste Schachverein wurde dann 1809 in Zürich gegründet.

Mit dem anlässlich der Weltausstellung in London 1851 vom englischen Meister Howard Staunton initiierten ersten großen Turnier begann die Geschichte der modernen Schachturniere. Als erste Schachweltmeisterschaft wird der Wettkampf zwischen den beiden damals führenden Spielern Wilhelm Steinitz und Johannes Zukertort im Jahr 1886 angesehen, obwohl bereits zuvor einige Spieler durch Turnier- und Zweikampferfolge als die stärksten ihrer Zeit angesehen wurden. Im Jahre 1924 wurde in Paris der Weltschachbund FIDE gegründet; ab 1948 übernahm die FIDE die Vergabe des Schachweltmeistertitels und organisierte Weltmeisterschaften im Dreijahresrhythmus. Von 1945 bis etwa 1990 war die Sowjetunion die weltweit dominierende Schachnation und stellte auch fast alle Weltmeister. Der auch als „Match des Jahrhunderts“ bezeichnete Weltmeisterschaftskampf 1972, in dem der Amerikaner Bobby Fischer gegen den Russen Boris Spasski den Titel erkämpfte, führte zur Popularisierung des Schachspiels in den westlichen Industrienationen.

Im späten 20. Jahrhundert gewannen schrittweise Schachcomputer und Schachprogramme auf PCs an Bedeutung. Heute sind sie menschlichen Spielern fast ausnahmslos überlegen. Schachprogramme spielen beim Schachtraining, bei der Partievorbereitung und der Partieanalyse im Spitzenschach eine wichtige Rolle.

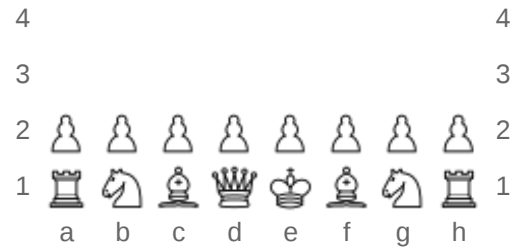
Eine sehr umfangreiche Sammlung zur historischen und aktuellen Situation des Schachs in Deutschland befindet sich im Niedersächsischen Institut für Sportgeschichte in Hannover.

## Allgemeines

---



- acht *Figuren* im engeren Sinne:
  - den König
  - die Dame und zwei Türme (*Schwerfiguren*)
  - zwei Springer und zwei Läufer (*Leichtfiguren*)
- acht Bauern



Schachdiagramm mit Grundstellung

Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern angeordnet, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet. Bei einem Brett mit Schachnotation sind die waagerechten Reihen (aus Sicht von Weiß von unten nach oben) mit den Zahlen 1 bis 8 und die senkrechten Linien (aus Sicht von Weiß von links nach rechts) mit den Buchstaben a bis h gekennzeichnet. Die Grundstellung der Schachfiguren für Weiß ist dann von a1 bis h1: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer und Turm. Die weißen Bauern werden in der Reihe darüber von a2 bis h2 aufgestellt. Für Schwarz gilt dieselbe Aufstellung von a8 bis h8 und a7 bis h7, sodass sich die Figuren spiegelbildlich gegenüberstehen. Die Dame steht dabei auf beiden Seiten auf einem Feld ihrer eigenen Farbe. Eine lateinische Merkgregel dazu lautet: *Regina regit colorem*, „Die Dame bestimmt die Farbe (des Feldes)“. Deutsche Versionen hierzu sind „Die Dame liebt ihre Farbe“ oder direkter „Weiße Dame, weißes Feld – Schwarze Dame, schwarzes Feld“. Eine weitere Merkgregel lautet „**D**amen auf **D**-Linie“.

Beginnend mit Weiß führen die Spieler abwechselnd *Züge* mit ihren Figuren aus. Der ziehende Spieler bewegt jeweils eine Schachfigur der eigenen Farbe auf ein anderes Feld. Einzige Ausnahme ist die Rochade, bei der zwei eigene Figuren (König und Turm) bewegt werden. Es besteht Zugpflicht, was in Zugzwangssituationen zum Nachteil für den Spieler werden kann. In der Schachnotation werden immer eine weiße und eine anschließende schwarze Figurenbewegung zusammen nummeriert und als *Zug* gezählt. Aus dem Zusammenhang ist üblicherweise ersichtlich, welche Bedeutung des Wortes *Zug* gemeint ist. Sollte aber eine genaue Begriffsunterscheidung nötig sein, nennt man die Aktion des einzelnen Spielers *Halbzug*.

Auf einem Feld darf immer nur ein Stein stehen. Er blockiert dabei das Feld für alle Steine der eigenen Farbe, d. h., man darf eine Figur nie auf ein Feld ziehen, auf dem schon eine eigene Figur steht. Wenn jedoch auf dem Zielfeld eine gegnerische Figur steht, so wird diese vom Spielbrett genommen. Man sagt, sie wird *geschlagen*. Im weiteren Spielverlauf wird sie nicht mehr verwendet.

Die Figuren dürfen einander grundsätzlich nicht überspringen (Ausnahmen gelten für den Turm bei der Rochade und für den Springer). Sie dürfen also nur über leere Felder hinweg gezogen werden: bis zum ersten vom Gegner besetzten Feld (einschließlich) oder bis vor das erste von einer eigenen Figur besetzte Feld.

Könnte eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie *bedroht* (veraltet: sie steht *en prise*). Kann nach Ausführen dieses Schlagzuges die schlagende Figur ihrerseits im darauffolgenden Halbzug geschlagen werden, so nennt man die bedrohte Figur *gedeckt*, wenn nicht, *hängt* sie.

Ist einer der Könige bedroht, spricht man davon, dass er im Schach steht. Mit dem Ausruf „Schach!“ wies man früher den Gegner darauf hin; dies ist jedoch im Turnierschach nicht mehr üblich und in den FIDE-Regeln nicht vorgesehen (ebenso wenig wie der Hinweis „Gardez“ für einen Angriff auf die Dame). Ein Schachgebot muss stets pariert werden, und der König darf auch nicht einer Bedrohung

ausgesetzt werden: Nach jedem Halbzug eines Spielers muss der König dieses Spielers unbedroht sein. Das Spielziel besteht darin, eine Situation herbeizuführen, in der der gegnerische König bedroht ist und der Gegner diese Bedrohung nicht im nächsten Halbzug aufheben kann (Schachmatt).

## Zugregeln

Die Schachfiguren dürfen, abhängig von ihrem Typ, nur nach bestimmten Regeln gezogen werden:

### König

- Der König kann horizontal, vertikal oder diagonal auf das unmittelbar angrenzende Feld ziehen. Die beiden Könige können nie direkt nebeneinander stehen, da sie einander bedrohen würden und ein König nicht auf ein bedrohtes Feld ziehen darf.
- Bei der Rochade werden mit König und Turm nicht nur zwei Figuren in einem Zug bewegt, es ist auch der einzige Zug, bei dem der König zwei Felder ziehen darf. Beide dürfen im bisherigen Spielverlauf noch nie bewegt worden sein, damit die Rochade zulässig ist. Es dürfen auch keine anderen Figuren zwischen König und Turm stehen. Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turms, und dieser springt auf das Feld, das der König eben überquert hat. Die Rochade ist außerdem nicht möglich, wenn der König bedroht ist oder beim Rochieren über ein bedrohtes Feld hinweg ziehen würde. Für detaillierte Erläuterungen siehe: Rochade.

	a	b	c	d	e	f	g	h
8								
7								
6			×	×	×			
5			×	♔	×			
4			×	×	×			
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

Der König kann ein Feld in jede Richtung ziehen.

Der König ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König matt zu setzen, was die Partie sofort beendet. Matt setzen heißt, den gegnerischen König mit einer (oder mehreren) Figur(en) zu bedrohen, ohne dass die Bedrohung im anschließenden Halbzug abgewehrt werden kann, was durch Wegziehen des Königs auf ein unbedrohtes Feld, Schlagen der angreifenden Figur oder Ziehen einer Figur zwischen König und angreifende Figur geschehen kann. Es ist ein charakteristisches Merkmal des Schachspiels, dass der König selbst nicht geschlagen wird, sondern die Partie einen Zug, bevor dies unabwendbar geschehen würde, endet. Diese Besonderheit wird gelegentlich mit der Unantastbarkeit der königlichen Würde im Entstehungskontext des Spiels begründet. Als besondere Geste, dass man verloren hat oder aufgibt, kann man den eigenen König auf dem Schachbrett umkippen oder umlegen.

In der Eröffnung ist es in der Regel sinnvoll, die Sicherheit des Königs durch eine baldige Rochade zu erhöhen. Die Bauern der Rochadestellung sollen möglichst nicht gezogen werden, damit sie einen Schutzwall vor dem König bilden. Auch im Mittelspiel ist eine sichere Position des Königs, wo er vor gegnerischen Angriffen geschützt ist, von Bedeutung. Im Endspiel, wenn nicht mehr viele Figuren vorhanden sind, die die Könige bedrohen können, kommt diesen eine aktive Rolle zu. Dazu ist es in der Regel günstig, den König in der Nähe der Brettmitte zu platzieren. Besonders in einem Bauernendspiel ist die Position des Königs entscheidend. Dabei ist das Erreichen der Opposition beider Könige oft spielentscheidend.

## Dame

- Die Dame darf in horizontaler, vertikaler und diagonaler Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie vereint somit die Zugmöglichkeiten eines Turms und eines Läufers in sich.

Damit ist die Dame die beweglichste und stärkste Figur im Schachspiel. In der Praxis ist eine Dame im Zusammenspiel mit Turm, Läufer und Springer eine starke Angriffsfigur. Ihr Wert bemisst sich zu neun oder mehr (nach Großmeister Larry Kaufman zu 9,75) Bauerneinheiten. Die Dame ist, unter sonst gleichen Voraussetzungen, fast so stark wie zwei Türme zusammen. Im Persischen heißt diese Figur *Berater* (*Wesir*, *Vazir* / وزیر /,der königliche Berater und Hofstratege‘), was einer militärstrategischen Auslegung des Spiels eher entspricht.

	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	

Die Dame kann beliebig viele Felder weit in jede Richtung ziehen.

## Turm

- Ein Turm darf auf Linien und Reihen, also horizontal und vertikal, beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Die einzige Ausnahme davon ist die Rochade, bei der Turm und König bewegt werden. Ein Turm hat, wie Dame und Läufer, eine nur durch den Spielfeldrand begrenzte Reichweite.

Der Turm ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. Sein Wert bemisst sich zu etwa fünf Bauerneinheiten. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm wohl ein Kampfwagen, der als mehrfach gekerbter Holzklötz dargestellt wurde. Dies deuteten die Europäer als zinnenbewehrten Turm fehl. In der englischen Schachsprache heißt der Turm *rook* (*ruk* / رخ /,Kampf-, Streitwagen‘). Der Turm wurde im Deutschen früher „Roch“ genannt; daher stammt auch die Bezeichnung „Rochade“.

Man unterscheidet in der Grundstellung und in der Eröffnung zwischen „Damenturm“ und „Königsturm“. Ersterer ist auf dem Damenflügel postiert, der weiße steht auf dem Feld a1, der schwarze auf a8. Letzterer ist auf dem Königsflügel postiert; der weiße steht auf dem Feld h1, der schwarze auf h8.

Es ist möglich, nur mit Turm und König den gegnerischen König matt zu setzen. Unter sonst gleichen Voraussetzungen ist der Turm deshalb erheblich stärker als ein Springer oder Läufer (allerdings nimmt er zu Beginn des Spiels, v. a. vor der Rochade, auf Grund seiner sehr eingeschränkten Beweglichkeit zunächst eine untergeordnete Rolle ein). Jedoch ist ein einzelner Turm etwas schwächer als zwei dieser Figuren. Den Wertunterschied zwischen einem Turm und einem Springer oder Läufer bezeichnet man als Qualität.

	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	

Der Turm kann sich beliebig viele Felder weit in gerader Richtung fortbewegen.

Man spricht von *Qualitätsgewinn*, wenn man einen Turm unter Preisgabe eines Springers oder Läufers erobern kann, und von *Qualitätsoffer*, wenn man die Qualität zu Gunsten anderer Vorteile bewusst preisgibt.

Im Unterschied zu allen anderen Figuren kann der Turm unabhängig von seiner Position (falls er nicht durch andere Figuren blockiert wird) immer die gleiche Anzahl von Feldern in einem Zug erreichen, nämlich 14.


## Läufer

- Läufer ziehen in diagonalen Richtung beliebig weit über das Brett. Über andere Figuren hinweg dürfen auch sie nicht ziehen.

Die Läufer können ihre Feldfarbe niemals wechseln, sodass ein Läufer nur die Hälfte der Felder des Schachbretts erreichen kann. Zu Beginn einer Partie hat jeder Spieler einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Man unterscheidet auch zwischen Damenläufer und Königsläufer auf Grund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König. Ein Läufer ist meistens etwas mehr als drei Bauerneinheiten wert (nach Larry Kaufman 3,25 Bauerneinheiten), oft wird jedoch der in der Regel etwas zu geringe Wert von drei Bauerneinheiten angegeben. Sehr wirksam ist das sogenannte Läuferpaar, das in der Regel in offenen Stellungen – also ohne blockierende Bauern – einem Springerpaar oder einem Läufer und Springer überlegen ist, da die beiden Läufer gut gemeinsam agieren können, d. h., sich niemals gegenseitig blockieren. Nach Larry Kaufman kann man auch die Paarigkeit der Läufer mit einer zusätzlichen halben Bauerneinheit bewerten. Daraus folgt dann auch, dass zwei Läufer etwa sieben Bauerneinheiten wert sind (zweimal 3,25 für die beiden Läufer und 0,5 für das Läuferpaar), also etwa so viel wie ein Turm und zwei Bauern. Das Endspiel König und Läuferpaar gegen König ist gewonnen.

Läufer sind langschriftige Figuren, die in einem Zug von einer Brettseite zur anderen gelangen können, wenn alle dazwischenliegenden Felder frei sind. Von ungleichfarbigen Läufern spricht man, wenn Weiß einen schwarzfeldrigen Läufer und Schwarz einen weißfeldrigen Läufer besitzt oder umgekehrt. Diese können sich nicht gegenseitig bedrohen. Einen *schlechten Läufer* nennt man den Läufer, der durch mehrere eigene Bauern in seinen Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt ist. Läufer stehen in der Regel wirkungsvoll, wenn sie auf viele Felder ziehen können und das Zentrum kontrollieren.

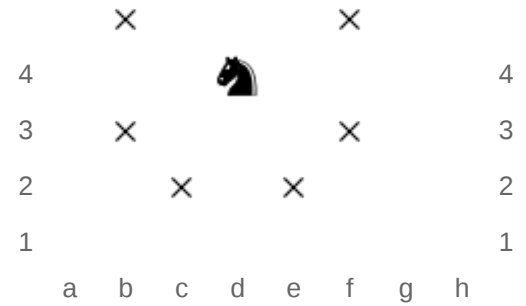
## Springer

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	×						×	8
7		×				×		7
6			×		×			6
5								5
4			×		×			4
3		×				×		3
2	×						×	2
1								×
	a	b	c	d	e	f	g	h

Ein Läufer kann sich diagonal über eine beliebige Anzahl von Feldern bewegen.



- Die offizielle FIDE-Beschreibung lautet: Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen. Das bedeutet: Ein Springerzug kann formal auch als Hintereinanderausführung eines einschrittigen Turmzuges und eines einschrittigen Läuferzuges in dieselbe Richtung angesehen werden, wobei das Zwischenfeld besetzt sein kann.



Mögliche Springerzüge

Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld. Damit ist der Springer in der Lage, alle Felder des Brettes zu betreten, aber für ihn ist der Weg von einer Schachbrettseite zur anderen zeitaufwändig. In der Mitte des Brettes kann ein Springer auf maximal acht Felder ziehen, am Rand des Brettes oder in der Nähe des Randes kann die Zahl der in Frage kommenden Zielfelder auf zwei, drei, vier oder sechs beschränkt sein.

Eine Schachpartie beginnt mit zwei weißen und zwei schwarzen *Springern* – die ältere Bezeichnung „Rössel“ wird heute nur noch umgangssprachlich oder im Zusammenhang mit dem Rösselsprungrätsel gebraucht. Die Besonderheit der Springer ist es, über eigene und gegnerische Figuren „springen“ zu können. Ein gutes Feld für einen Springer ist in der Regel ein möglichst zentrales Feld, von dem dieser viele Zugmöglichkeiten hat. Eine Warnung für Anfänger lautet: „Ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand.“ Die Praxis kennt aber zahlreiche Ausnahmen.

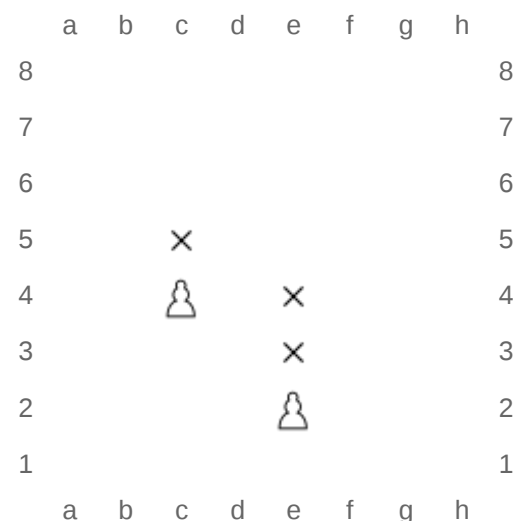
Zwei Springer gegen den alleinigen König können das Matt nicht erzwingen, es gibt aber Gewinnmöglichkeiten, falls die schwächere Seite noch einen Bauern besitzt und dieser noch nicht zu weit vorgerückt ist.

Der Wert eines Springers entspricht mit etwas mehr als drei Bauerneinheiten (3,25 nach Larry Kaufman) in etwa dem eines Läufers. Die jeweilige Stärke der beiden Figuren hängt aber von der konkreten Situation, meistens vor allem der Bauernstruktur, ab.

## Bauer

→ Hauptartikel: Bauer (Schach)

- Der Bauer kann einen Schritt nach vorne ziehen, wenn das Zielfeld leer ist.
- Wurde der Bauer noch nicht gezogen und befindet sich somit noch in der Ausgangsstellung, kann er wahlweise auch zwei Schritte vorrücken, sofern das Feld vor ihm und das Zielfeld leer sind.
- Der Bauer schlägt vorwärts diagonal ein Feld weit. Ist ein diagonal vor ihm liegendes Feld jedoch leer, kann er nicht darauf ziehen (außer bei einem en passant-Schlag). Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung schlägt als er zieht.
- Der Bauer kann als einziger Spielstein en passant schlagen. Hat ein gegnerischer Bauer im unmittelbar vorausgehenden gegnerischen



Züge der Bauern

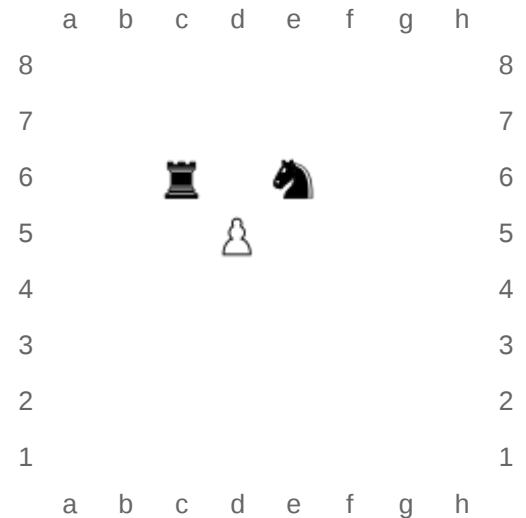
Halbzug einen Doppelschritt gemacht und steht ein eigener Bauer so, dass er das dabei übersprungene Feld angreift, kann er den gegnerischen Bauern so schlagen, als ob dieser nur ein Feld aus der Ausgangsstellung vorgerückt wäre.

- Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe betritt, so muss er als Bestandteil dieses Zuges bei der so genannten Umwandlung durch eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der eigenen Farbe ersetzt werden. Der Bauer wird aus dem Spiel genommen, und auf das Feld, auf das der Bauer in diesem Zug gezogen wurde, wird die neue Figur gesetzt. Die Eigenschaften der neuen Figur treten sofort in Kraft, dies kann auch zum unmittelbaren Schachmatt führen. Die Umwandlung ist nicht davon abhängig, ob die ausgewählte Figur im Laufe des Spiels geschlagen wurde. Durch Umwandlung kann ein Spieler also mehr Exemplare einer Figurenart bekommen, als in der Grundstellung vorhanden sind.

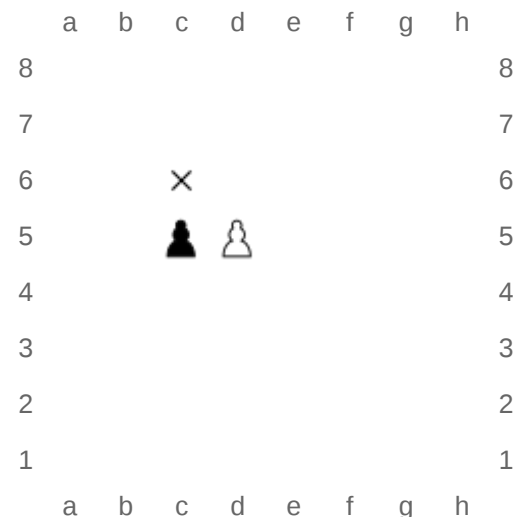
Jeder Spieler hat zu Partiebeginn acht Bauern, die in der Grundstellung einen Wall vor den übrigen Figuren bilden. Der Bauer kann sich nur vorwärts bewegen, er kann somit als einziger Spielstein niemals auf ein zuvor betretenes Feld zurückkehren.

Der Weltschachverband FIDE bezeichnet in seinen offiziellen Schach-Regeln auch den Bauern als „Figur“, trotzdem wird von Schachspielern zumeist zwischen Bauern und den übrigen Steinen unterschieden, und nur Letztere werden als Figuren bezeichnet. Wegen seiner begrenzten Zug- und Schlagmöglichkeiten gilt der Bauer als schwächster Stein im Schach. Allerdings wird die Bedeutung der Bauern im Verlauf einer Schachpartie immer größer, weil er Figuren höheren Werts mit geringem Risiko bedrohen oder ihnen den Weg versperren kann. Außerdem besteht die Möglichkeit, ihn beim Erreichen der gegnerischen Grundreihe in eine stärkere Figur umzuwandeln.

Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, wird er meist in eine Dame umgewandelt, da dies die stärkste Figur ist. Sofern der Spieler seine ursprüngliche Dame noch hat (und somit eine zweite umwandelt), wird oft die umgewandelte Dame durch einen umgedrehten Turm dargestellt. In Turnieren ist dies regelwidrig; man muss sich, gegebenenfalls aus einem anderen Spielset, eine zusätzliche Dame besorgen. Eine Umwandlung in eine andere Figur bezeichnet man als Unterverwandlung. Diese erfolgt am häufigsten in einen Springer, meist mit Schachgebot und oft kombiniert mit einer Springergabel. Eine Unterverwandlung in einen Turm oder Läufer kann sinnvoll



Der weiße Bauer kann den schwarzen Turm schlagen, ein Feld vorrücken oder den schwarzen Springer schlagen.



En-passant-Schlagen: Hier hat der schwarze Bauer einen Doppelschritt von c7 nach c5 gemacht und dadurch das vom weißen Bauern beherrschte Feld c6 übersprungen. Der weiße Bauer kann jetzt – aber nur direkt im nächsten Zug – nach c6 schlagen und den schwarzen Bauern vom Feld c5 nehmen.

sein, um ein Patt zu vermeiden.

Es ist in der Schachliteratur üblich, den erfahrungsgemäßen Wert der Figuren Dame, Turm, Läufer und Springer in sogenannten Bauerneinheiten zu messen. Ein Bauer hat demnach den Wert einer Bauerneinheit.

Im persischen Spiel wurde der Bauer als *særbɔ:z* / *سرباز* / ‚Soldat‘<sup>[7][8]</sup> bezeichnet und als solcher dargestellt.

Bauern sind dann besonders stark, wenn sie

- beweglich sind, insbesondere nicht durch gegnerische Bauern auf derselben Linie blockiert sind und es keine gegnerischen Bauern auf benachbarten Linien gibt, die den Bauern schlagen könnten („Freibauer“);
- in Gruppen auf benachbarten Linien auftreten, dadurch gegnerische Figuren vor sich hertreiben und einander dabei gegenseitig decken können („Bauernduo“ oder „Bauernkette“);
- weit vorgerückt sind, wodurch das Potenzial zur Umwandlung bedeutsamer wird.

## Ende des Spiels

→ Hauptartikel: Endspiel (Schach)

Ein Spiel endet entweder durch Schachmatt beziehungsweise Aufgabe eines Spielers oder durch Remis respektive Patt. Wird mit Schachuhr gespielt, außerdem auch durch Zeitüberschreitung.

Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König *schachmatt* setzt (aus dem Persischen: *Schāh Māt* = „Der König ist ausgeliefert/hilflos“). Dies ist erreicht, wenn der gegnerische König durch einen eigenen Stein bedroht wird und der Gegner die Bedrohung nicht im nächsten Halbzug abwehren kann und somit keinen regulären Zug mehr zur Verfügung hat.

Eine weitere Möglichkeit zum Spielgewinn ist die Aufgabe des Gegners, dies ist jederzeit während der Partie möglich. Zur Schachetikette gehört es, dass der Verlierer dem Gewinner die Hand reicht und zum Sieg gratuliert. Im Turnierschach, bei dem mit einer festgelegten Bedenkzeit und Schachuhren gespielt wird, verliert ein Spieler, wenn er seine zur Verfügung stehende Zeit überschreitet. Dies gilt nur, sofern sein Gegner ihn noch durch eine regelgemäße Zugfolge mattsetzen kann; falls aber der Gegner selbst gegen ungeschicktestes Spiel nicht mehr mattsetzen könnte – also nicht einmal eine theoretische Möglichkeit zum Mattsetzen besteht – endet die Partie trotz Zeitüberschreitung mit einem Unentschieden.

Eine Partie kann auch durch Patt enden: Die Partei am Zug kann keinen legalen Zug mehr ausführen, aber ihr König ist nicht bedroht. Die Partie endet dann unentschieden.

Die Partie endet mit einem *technischen Remis*, wenn außer den beiden Königen höchstens noch eine Leichtfigur (Läufer oder Springer) auf dem Brett ist. Dann ist ein Matt selbst theoretisch, bei beliebig schlechtem Spiel des Gegners, nicht mehr möglich.

Zu den weiteren Möglichkeiten eines unentschiedenen Spielausgangs siehe den Artikel Remis.

## Notation

---

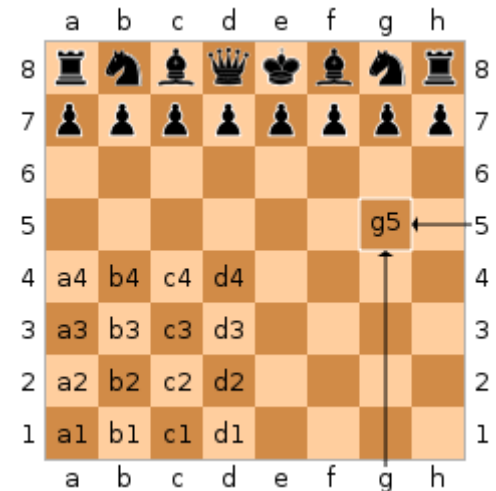
→ Hauptartikel: Schachnotation

Es sind verschiedene Arten der Notation zur Aufzeichnung des Spielverlaufs möglich. Alle Züge innerhalb einer Partie werden fortlaufend nummeriert und nach dem gleichen Muster aufgeschrieben:

1. <erster Zug> <erste Antwort>
2. <zweiter Zug> <zweite Antwort>
3. usw.

Es ist leichter verständlich, aber nicht notwendig, jedes Zugpaar in eine eigene Zeile zu schreiben.

Allgemein gebräuchlich ist heute die *algebraische Notation*. Das Schachbrett wird mit einem Koordinatensystem belegt. Durch Aufzeichnung der ziehenden Figur, des Ausgangsfeldes und des Zielfeldes der einzelnen Züge wird eine Schachpartie schriftlich festgehalten.



Algebraische Notation

In der algebraischen Notation wird zuerst die Art der Figur angegeben:

- Deutsch: K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer, S = Springer
- Englisch: K = König (King), Q = Dame (Queen), R = Turm (Rook), B = Läufer (Bishop), N = Springer (Knight). (Eine Liste mit Figurenbezeichnungen in anderen Sprachen ist im Artikel Schachfigur zu finden.)
- Bei einem Bauern wird die Angabe weggelassen.

Danach wird in der *ausführlichen algebraischen Notation* das Ausgangs- und Zielfeld notiert; in der *verkürzten algebraischen Notation* notiert man in der Regel nur das Zielfeld.

Züge auf ein freies Feld werden durch ein „-“, Schlagzüge durch ein „x“ (oder auch ein „:“) zwischen Ausgangs- und Zielfeld gekennzeichnet. Ein Schachgebot erhält ein „+“ hinter dem Zug, ein Matt „++“, „‡“ oder „#“. Wird ein Bauer in eine andere Figur umgewandelt, so wird der Buchstabe dieser Figur hinter dem Zug angegeben. Die kleine Rochade wird durch „0-0“ gekennzeichnet, die große Rochade durch „0-0-0“. Das en-passant-Schlagen wird durch ein nachgestelltes „e.p.“ gekennzeichnet. Ein Remisangebot wird durch „(=)“ vermerkt.

In der Literatur werden Züge häufig auch mit einer Bewertung gekennzeichnet, etwa „!“ für einen starken Zug oder „?“ für einen schlechten Zug. Beispielsweise bedeutet „Lc5-d4?“: „Läufer auf c5 zieht nach d4 – dies ist ein schwacher Zug.“

## Ausführliche algebraische Notation

Die *ausführliche algebraische Notation* war früher in Druckwerken (Schachbüchern und -zeitschriften) weithin gebräuchlich.

Beispiele:

e2–e4	Bauer zieht von e2 nach e4.
Sb1xc3+	Der Springer auf b1 zieht nach c3, schlägt den dort vorhandenen gegnerischen Stein und bietet Schach.
Td1–d8#	Turm zieht von d1 nach d8 und setzt matt.
e7–e8D	Bauer auf e7 zieht nach e8 und wandelt sich in eine Dame um.
f5xg6 e.p.	Bauer f5 schlägt den gegnerischen Bauern auf g5 im Vorbeigehen (en passant) und zieht nach g6.
Dd1xf3	Dame d1 schlägt einen gegnerischen Stein auf dem Feld f3.

## Verkürzte algebraische Notation

Bei der *Kurznotation* wird das Ausgangsfeld weggelassen. Ist ein Zug dadurch nicht mehr eindeutig beschrieben, so wird die Ausgangslinie (sofern diese nicht identisch ist) oder die Ausgangsreihe (falls beide Figuren auf der gleichen Linie stehen) hinzugefügt.

Die verkürzte Form der Notation ist bei der handschriftlichen Notation der Schachpartie üblich und hat sich weitgehend auch in Schachbüchern und -zeitschriften durchgesetzt.

Beispiele:

Lc4	Läufer zieht nach c4.
Lxc4	Läufer zieht nach c4 und schlägt dort einen gegnerischen Stein.
b4	Bauer zieht nach b4.
axb4	Bauer a3 zieht nach b4 und schlägt dort einen gegnerischen Stein.
fxg6 e.p.	Bauer f5 zieht nach g6 und schlägt dabei den gegnerischen Bauern auf g5 im Vorübergehen.
Sec4	Der Springer auf der e-Linie zieht nach c4.
Sexc4	Der Springer auf der e-Linie schlägt auf c4.
T1c7	Der Turm auf der ersten Reihe zieht nach c7.
cxd8D	Bauer auf c7 schlägt auf d8 und verwandelt sich in eine Dame.
cxd8S+	Bauer auf c7 schlägt auf d8, verwandelt sich in einen Springer und bietet Schach.

## Ergebnis

Nach dem letzten Zug wird das Ergebnis der Partie notiert, ein 1:0 steht für den Sieg des Spielers mit den weißen Steinen, ein 0:1 für den Sieg des Spielers mit den schwarzen Steinen, ein ½:½ für einen unentschiedenen Ausgang (Remis). Kampflös gewonnene Partien werden mit +:- bzw. -:+ notiert.

Eine Zusammenfassung mehrerer Partieergebnisse – etwa von einem Spieler in einem Rundturnier, einem Kampf zwischen zwei Mannschaften, oder einer Statistik zwischen zwei Spielern – wird mit der Schreibweise von beispielsweise (+3 =2 -4) angezeigt: Neun Partien sind von diesem Spieler oder dieser Mannschaft gespielt worden, von denen drei gewonnen wurden, zwei unentschieden endeten und vier verloren gingen.

## Regeln für Schachturniere

---

Schachturniere werden häufig in der Turnierform des Schweizer Systems organisiert. In der Regel erhält ein Spieler für jede gewonnene Partie einen Punkt, für jede Remispartie einen halben Punkt und für jeden Partieverlust null Punkte. Zur Diskussion um die Drei-Punkte-Regel siehe Remis. Wird an mehreren Brettern ein Mannschaftswettkampf durchgeführt, erhält die Mannschaft mit den meisten Punkten aus den gespielten Partien einen Mannschaftspunkt.

## Die Schachuhr

→ Hauptartikel: Schachuhr

Eine Schachuhr dient im Turnierschach dazu, die den beiden Spielern zur Verfügung stehende Bedenkzeit zu begrenzen und anzuzeigen. Sie hat für die beiden Spieler getrennte Zeitanzeigen („Uhren“), von denen immer nur eine läuft. Hat ein Spieler die ihm zur Verfügung stehende Bedenkzeit überschritten, gilt die Partie als für ihn verloren; Ausnahmen dazu werden unter Gebrauch der Schachuhren im Hauptartikel erläutert. Die Bedenkzeit beträgt im Turnierschach üblicherweise 120 Minuten für die ersten 40 Züge, beim Schnellschach dagegen zwischen 10 und 60 und bei Blitzschachturnieren meist nur fünf Minuten, jeweils für die gesamte Partie.

Seit Mitte der 1990er Jahre werden auch elektronische Uhren verwendet, die neue Möglichkeiten bei der Bedenkzeitregelung bieten. Man kann beispielsweise eine Sockelbedenkzeit von 90 Minuten für 40 Züge und einen Zeitzuschlag pro Zug von 30 Sekunden einstellen. Dadurch soll es seltener vorkommen, dass Partien in ausgeglichener Stellung im Endspiel durch Zeitnot entschieden werden.



Eine mechanische Schachuhr



Digitale Schachuhr DGT2010, die offiziell FIDE-zertifiziert ist

## Berührt – geführt

Das Zurücknehmen bereits ausgeführter Züge ist nicht gestattet. Wenn ein Spieler eine eigene Figur absichtlich berührt, muss er einen Zug mit ihr ausführen (*berührt – geführt*), falls es eine regelgerechte Möglichkeit dazu gibt. Dies gilt auch, wenn eine gegnerische Figur absichtlich berührt wird – diese muss geschlagen werden, sofern dies auf legale Weise möglich ist. Berührt man eine Figur, mit der kein legaler Zug möglich ist, dann hat das keine Auswirkungen, man kann einen beliebigen regelkonformen Zug ausführen. Will ein Spieler die Figur lediglich zurechtrücken, muss er das vorher bekanntgeben. Dafür hat sich der französische Ausdruck *j'adoube* eingebürgert.

## Das Remis

→ Hauptartikel: Remis

Grundsätzlich ist es den Spielern gestattet, jederzeit ein Remis (Unentschieden) zu vereinbaren. Bei einigen Turnieren gelten jedoch vom Veranstalter festgelegte Sonderregeln zur Vermeidung von kurzen Remispartien. Remis verlangen kann der am Zug befindliche Spieler, wenn zum mindestens dritten Mal dieselbe Stellung mit demselben Spieler am Zug und denselben Zugmöglichkeiten vorliegt, oder wenn mindestens 50 Züge lang weder eine Figur geschlagen noch ein Bauer gezogen wurde (50-Züge-Regel).

## Verbotene Hilfsmittel

Es ist verboten, sich während einer Partie eigener Notizen oder der Ratschläge Dritter zu bedienen oder auf einem anderen Brett zu analysieren. Da es mittlerweile sehr starke Schachprogramme gibt, wird der Überwachung dieser Regel bei Schachturnieren besondere Bedeutung zugemessen. So ist es nicht erlaubt, sich ohne Genehmigung eines Schiedsrichters aus dem festgelegten Turnierareal zu entfernen. Nach den FIDE-Regeln vom 1. Juli 2005 führt auch das Läuten des Handys eines Spielers während der Partie zum sofortigen Partieverlust. Wenn jedoch der Gegner durch keine regelkonforme Zugfolge mehr mattsetzen könnte, wird die Partie remis gewertet. Ebenso ist für Spieler die Mitnahme aller – auch ausgeschalteter – technischer Geräte, die der Telekommunikation oder der Datenverarbeitung dienen können, in das Spielareal untersagt. Für Zuschauer ist lediglich der Gebrauch von Mobiltelefonen verboten.

## Der Schiedsrichter

→ *Hauptartikel: Schachschiedsrichter*

Bei größeren Turnieren sowie bei Mannschaftskämpfen in höheren Spielklassen überwacht ein Schiedsrichter die Einhaltung der FIDE-Schachregeln und der darüber hinaus geltenden Turnierordnung. Er kontrolliert die Einhaltung der Bedenkzeit und entscheidet bei Regelverstößen. Nur der Spieler, der am Zug ist, darf den Schiedsrichter anrufen.

## Etikette

Vor Beginn und nach dem Ende einer Partie ist es üblich, dass sich die Gegner die Hand geben. Den Handschlag zu verweigern, wie es zum Beispiel Anatoli Karpow bei einer Partie der Schachweltmeisterschaft 1978 mit seinem Herausforderer Viktor Kortschnoi tat, gilt als Unsportlichkeit. Nach einer Entscheidung des *Presidential Board* der FIDE vom 26. Juni 2007 kann dies sogar mit Partieverlust geahndet werden.<sup>[9]</sup>

Während der Partie ist es verboten, den Gegner zu stören, egal auf welche Weise. Dazu zählen auch häufige Remisangebote. Es dürfen keine Handlungen vorgenommen werden, die dem Ansehen des Schachs schaden. Dauerhafte Missachtung der Schachregeln kann mit Partieverlust geahndet werden, wobei die Punktzahl des Gegners vom Schiedsrichter festgelegt wird.

## Ergebnisanzeige

Bei Turnieren mit Zuschauern wird das Ergebnis eines Spiels durch die Position eines Königs in der Mitte des Brettes angezeigt. Alle anderen Figuren und Bauern werden wieder in die Startaufstellung gebracht. Damit elektronische Schachbretter dies als Ergebnisanzeige registrieren, werden folgende Aufstellungen verwendet, die aufgrund des Abstands der beiden Könige während der Partie nicht auftreten können:

- Remis: Weißer König auf e4, schwarzer König auf e5
- 1-0: Weißer König auf e4, schwarzer König auf d5
- 0-1: Weißer König auf d4, schwarzer König auf e5

## Grundbegriffe der Strategie und Taktik

---

## Partiephasen

Die ersten 10 bis 15 Züge einer Schachpartie werden als Eröffnung bezeichnet. Die strategischen Ziele während der Eröffnung sind die Mobilisierung der Figuren, die Sicherheit des Königs und die Beherrschung des Zentrums. Die Eröffnungen werden unterteilt in offene Spiele, halboffene Spiele und geschlossene Spiele. Ein Opfer (oftmals Bauernopfer) in der Eröffnung mit dem Ziel, dafür anderweitige Vorteile (z. B. Angriff oder Entwicklungsvorsprung) zu erreichen, nennt man Gambit (z. B. Schottisches Gambit, Damengambit, Königsgambit).

Im Mittelspiel versuchen die Spieler mit den Mitteln der Strategie und Taktik, den Spielverlauf zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Bereits bekannte strategische und taktische Motive erleichtern den Schachspielern die Partieführung.

Sind nur noch wenige Figuren auf dem Schachbrett, so spricht man vom Endspiel. Strategisches Ziel im Endspiel ist es oft, die Umwandlung eines Bauern durchzusetzen. Hierbei hilft meist der eigene König als aktive Figur. Mit dem daraus resultierenden materiellen Übergewicht kann die Partie dann meist leicht zum Sieg geführt werden.

## Wert der Figuren

Anhand der Tauschwerte der auf dem Brett vorhandenen Figuren kann eine grobe Stellungenbeurteilung erfolgen. Dabei ist der Wert der Figuren äußerst abhängig von der aktuellen Stellung auf dem Brett (Prinzip des relativen Tauschwertes).

Siehe auch: Bauerneinheit

## Opfer

→ Hauptartikel: Opfer (Schach)

Als Opfer bezeichnet man das absichtliche Aufgeben von Material zu Gunsten anderweitiger strategischer oder taktischer Vorteile. Ein Opfer schon in der Eröffnung, meist ein Bauernopfer, wird Gambit genannt. Meist dient es einer schnelleren Entwicklung, Schwächung der gegnerischen Königsstellung oder Beherrschung des Zentrums.

## Fesselung

→ Hauptartikel: Fesselung (Schach)

Eine Fesselung liegt vor, wenn zwei Figuren hintereinander auf einer Wirkungslinie einer langschriftigen gegnerischen Figur (Dame, Turm oder Läufer) stehen und das Fortziehen der vorderen Figur regelwidrig wäre oder eine Wirkungsverlagerung auf die hintere Figur mit schwerwiegenden Folgen nach sich ziehen würde. Regelwidrig ist das Wegziehen der vorderen Figur dann, wenn die hintere Figur ein König ist, der ins Schach käme. In diesem Fall spricht man von einer echten oder absoluten Fesselung, ansonsten von einer unechten oder relativen Fesselung.

Eine Fesselung ist auf zweifache Art nachteilig: Einerseits wird die Eigenwirkung der gefesselten Figur eingeschränkt, andererseits kann sie – da sie nicht weggezogen werden kann – selbst zum Angriffsziel werden und verloren gehen.

## Spieß



→ Hauptartikel: Spieß (Schach)

Eng verwandt mit der Fesselung ist der *Spieß*: Eine Figur (z. B. König) wird von einer Linienfigur (Dame, Turm oder Läufer) angegriffen und zum Wegziehen gezwungen. Dadurch verlängert sich die Wirkungslinie des Angreifers und wirkt auf ein zweites Objekt. Dieses Objekt kann eine (ungedechte) Figur sein oder ein Feld (z. B. Mattfeld). Im Gegensatz zur Fesselung wird bei einem Spieß die Situation sofort aufgehoben, da die wertvollere Figur wegzieht (eine Fesselung kann beliebig lange ohne direkte Verluste aufrechterhalten werden).

## Gabelangriff

→ Hauptartikel: Gabel (Schach)

Eine Situation, in der eine Figur gleichzeitig zwei oder mehrere Figuren des Gegners angreift, bezeichnet man als *Gabelangriff* oder kurz *Gabel*. Ein Gabelangriff, insbesondere durch einen Bauern oder einen Springer, kann eine spielentscheidende taktische Wendung sein, wenn dadurch z. B. eine wertvollere Figur erobert wird. Bietet ein Springer Schach und bedroht gleichzeitig die Dame, so spricht man vom „Familienschach“.



Gabelangriff auf Turm und Dame durch den weißen Springer auf f7

## Abzugsschach

→ Hauptartikel: Abzug (Schach)

Wenn man eine Figur so ziehen kann, dass durch ihren Wegzug die Wirkungslinie einer dahinter stehenden eigenen Figur auf den gegnerischen König frei wird, so spricht man von einem *Abzugsschach*. Gibt die abziehende Figur ihrerseits Schach, so spricht man von einem *Doppelschach*.

Abzugsschach und Doppelschach können entscheidende Wirkung haben, weil der Gegner auf das Schachgebot reagieren muss und die Folgen des Zuges der abziehenden Figur hinnehmen muss. Bei Doppelschach muss der König ziehen, da durch den Zug einer anderen Figur nicht beide schachbietenden Figuren geschlagen oder beide Schachgebote zugleich blockiert werden können.

## Mattwendungen

Das kürzestmögliche Matt ist das zweizügige Narrenmatt (auch *Idiotenmatt* genannt<sup>[11]</sup>), das nach der Zugfolge 1. f2–f3? e7–e5 2. g2–g4?? Dd8–h4# zustande kommt.

Anfänger fallen mitunter auf das Schäfermatt herein, bei dem die Dame, vom Läufer gedeckt, den Bauern auf f7 bzw. f2 schlägt und matt setzt. Eine weitere Eröffnungsfalle ist das Seekadettenmatt. Bei dieser Wendung opfert Weiß seine Dame, um ein Tempo für eine Mattkombination gegen den in der Mitte verbliebenen schwarzen König zu gewinnen.

Eine im späten Mittelspiel recht häufige Mattwendung ist das Grundreihenmatt: Ein Turm oder eine Dame dringt auf die Grundreihe ein und setzt den hinter einer Bauernkette gefangenen König schachmatt.

Ein König, dem von einem gegnerischen Springer Schach geboten wird, kann diesem Schachgebot nicht ausweichen, wenn er vollständig von eigenen Figuren eingeschlossen ist. Kann der angreifende Springer nicht geschlagen werden, so ist der König schachmatt. Man nennt diese Situation ersticktes Matt, weil der König gewissermaßen in seiner beengten Umgebung erstickt ist.

Im Endspiel gibt es verschiedene elementare Mattführungen, je nach verbliebenem Material.

## Bauern und Bauernformationen

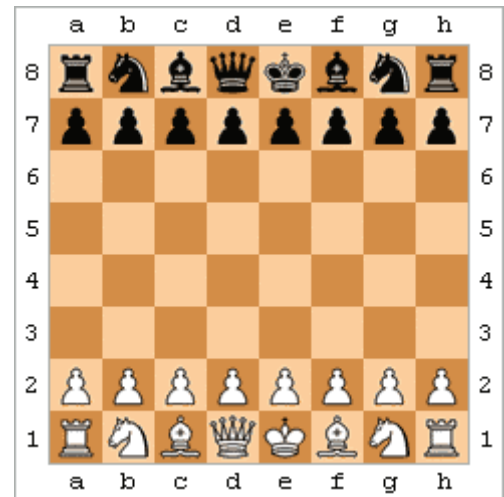
Eine große Rolle im Schachspiel spielen Position und Beweglichkeit der Bauern.

Ein Bauer, der die gegnerische Grundreihe erreichen kann, ohne dass ihm auf der eigenen Linie oder auf einer unmittelbar benachbarten Linie ein gegnerischer Bauer gegenübersteht, heißt Freibauer. Ein solcher Bauer kann nur noch durch gegnerische Figuren am Erreichen der gegnerischen Grundreihe und damit an der Umwandlung gehindert werden. Steht in einem Abschnitt des Brettes eine Formation von Bauern einer weniger zahlreichen Formation gegnerischer Bauern gegenüber, so spricht man von einer Bauernmehrheit (auch: Bauernmajorität oder nur Majorität). Der Besitz einer Bauernmehrheit ist häufig ein Vorteil, weil sich daraus ein Freibauer entwickeln kann.

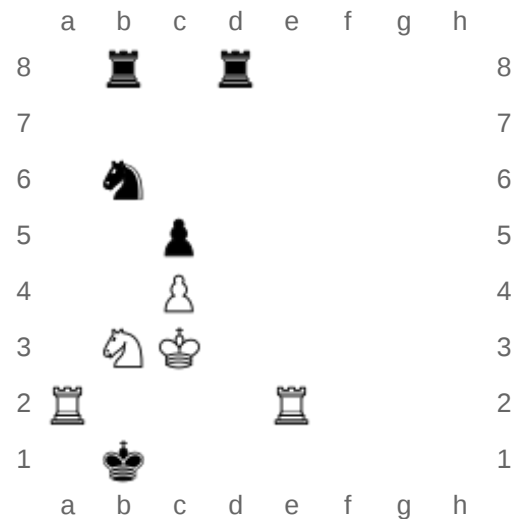
Zwei unmittelbar nebeneinander stehende Bauern einer Partei bezeichnet man als Bauernduo. Ein Bauernduo ist eine sehr wirksame Formation, weil es die vor ihm befindlichen vier Felder beherrscht. Ist das Bauernduo beweglich, das heißt nicht durch gegnerische Bauern gehemmt, dann kann es durch sein Vorrücken gegnerische Figuren auseinandertreiben und den Zusammenhalt der gegnerischen Stellung zerstören.

Ein Bauer, der keine Bauern der eigenen Partei auf einer benachbarten Linie neben sich hat, heißt isolierter Bauer. Ein isolierter Bauer (Isolani) kann ein Nachteil sein, da er leicht von gegnerischen Figuren blockiert werden kann: Diese können sich auf dem Feld vor ihm niederlassen, ohne von einem Bauern vertrieben werden zu können. Außerdem kann der isolierte Bauer nur von wertvolleren Figuren und nicht von einem „Kollegen“ gedeckt werden.

Zwei Bauern einer Farbe, die auf einer Linie hintereinander stehen, nennt man Doppelbauer. Ein Doppelbauer ist normalerweise ein Nachteil, da die beiden Bauern sich gegenseitig die Deckung durch eigene Figuren erschweren und gleichzeitig die Blockade durch gegnerische Figuren erleichtern. Ein isolierter Doppelbauer wird auch als Doppel-Isolani, drei hintereinander stehende isolierte Bauern werden als Tripel-Isolani bezeichnet.



Demonstration eines Anfängerfehlers (von Schwarz) im Schäfermatt



Eine der ältesten Schachaufgaben, von al-Adli. Schwarz am Zug ist scheinbar verloren, denn Weiß droht matt mit 1. Ta2–a1, 1. Ta2–b2 oder 1. Te2–b2. Dennoch kann Schwarz mattsetzen.<sup>[10]</sup>

Zwei oder mehr Bauern in einer diagonalen Anordnung nennt man Bauernkette. Hierbei deckt der nächsthintere jeweils den vorderen Bauern. Ein Paar Bauern entgegengesetzter Farbe, die einander direkt gegenüberstehen und sich gegenseitig blockieren, nennt man einen Widder. Ein Paar Bauern entgegengesetzter Farbe, die einander diagonal gegenüberstehen, sodass jeder den anderen schlagen kann, nennt man einen Hebel. Passend angesetzte Hebel sind ein wichtiges Mittel, um im Schach eine blockierte Stellung zu öffnen.

## Schachpsychologie

---

→ Hauptartikel: Schachpsychologie

Das Schachspiel hat neben den spielerischen Aspekten auch spezielle psychologische Komponenten. Diese beschäftigen sich unter anderem mit den Auswirkungen psychologischer Muster auf die Spielstärke und auf die Wahrnehmung der Stellungen. Andere Untersuchungen beschäftigen sich mit Fragen, ob und inwieweit schachliche Beschäftigung Einflüsse auf die Lernfähigkeit aufweist. Selbst moralische Aspekte des Schachs wurden untersucht, zuerst von dem Naturphilosophen und späteren US-Gründervater Benjamin Franklin in seinem 1779 verfassten Werk The Morals of Chess.

## Die moderne Schachwelt

---

### Verbände und Weltmeisterschaften

→ Hauptartikel: Schachweltmeister

Der internationale Dachverband der Schachspieler ist die FIDE (*Fédération Internationale des Échecs*). Sie verantwortet die offiziellen Schachregeln, organisiert die Schachweltmeisterschaft, verleiht Titel und misst mit Hilfe von Elo-Zahlen die Spielstärke der international aktiven Schachspieler. Die FIDE ist ein vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannter Verband.<sup>[12]</sup>

Den Titel Schachweltmeisterin verleiht die FIDE seit 1927, seit 1948 auch den Titel Schachweltmeister, wobei schon zuvor seit 1886 Weltmeisterschaften durchgeführt wurden. 1993 führte der damals amtierende Weltmeister Garri Kasparow den anstehenden Wettkampf gegen seinen Herausforderer Nigel Short aus Protest gegen das niedrige Preisgeld nicht unter der Ägide der FIDE durch, sondern unter der eigens für diesen Zweck gegründeten Professional Chess Association (PCA). Die damit begonnene Spaltung der Schachwelt, weitergeführt durch die Gründung des kurzlebigen World Chess Council als Nachfolgeorganisation der PCA, wurde durch den Wiedervereinigungskampf 2006 zwischen dem klassischen Weltmeister Wladimir Kramnik und dem FIDE-Weltmeister Wesselin Topalow beendet, den Kramnik gewann. Bereits beim WM-Turnier 2007 in Mexiko-Stadt musste Kramnik jedoch die Weltmeisterkrone an Viswanathan Anand weiterreichen, der ungeschlagen und mit einem Punkt Vorsprung auf Kramnik gewann.

Die FIDE vergibt nach klar definierten Anforderungen folgende Titel auf Lebenszeit: Meisterkandidat (CM), FIDE-Meister (FM), Internationaler Meister (IM) und Großmeister (GM). Es gibt eigene Titel für Frauen: Meisterkandidat der Frauen (WCM), FIDE-Meister der Frauen (WFM), Internationaler Meister der Frauen (WIM) und Großmeister der Frauen (WGM). Die Qualifikationskriterien für diese Titel sind gegenüber denen der allgemeinen Klasse reduziert. Nona Gaprindaschwili war die erste Frau, die den allgemeinen Großmeistertitel erhielt. Am 5. August 1895 fand in Hastings/Großbritannien das erste Frauenschachturnier der Welt statt, das Edith Thomas gewann.<sup>[13][14]</sup>

Die Spielstärke der Spieler wird nach dem von Arpad Elo in den 1960er Jahren entwickelten Wertungssystem, der sogenannten Elo-Zahl, ermittelt. Diese Wertungszahl beruht auf den Methoden der Statistik und der Wahrscheinlichkeitstheorie. In Deutschland existiert seit 1992 die DWZ (Deutsche Wertungszahl). Vorher maß man die Spielstärke in der Bundesrepublik Deutschland mit Hilfe der Ingo-Zahl (entwickelt 1947 von Anton Hößlinger aus Ingolstadt, daher der Name „Ingo“), in der DDR durch eine Einteilung der Spieler in Leistungsklassen und der NWZ.

In vielen Ländern haben sich Ligen gebildet. Die höchste Spielklasse in Deutschland ist die Schachbundesliga, die einen eigenen gleichnamigen Interessenverband hervorgebracht hat und durch den Einsatz von internationalen Spitzenspielern als eine der stärksten Schachligen weltweit gilt. In Österreich ist ebenfalls eine eigene Schachbundesliga als höchste Spielklasse vertreten. Auf europäischer Ebene werden im European Club Cup die stärksten Mannschaften ermittelt.



Die seit 2018 amtierende Schachweltmeisterin Ju Wenjun und der seit 2013 amtierende Schachweltmeister Magnus Carlsen

## Schach als Sport

Der Deutsche Schachbund war Mitglied im Deutschen Sportbund und ist Mitglied der Nachfolgeorganisation Deutscher Olympischer Sportbund, wodurch in Deutschland Schach als Sportart offiziell anerkannt ist. 1977 sprach Willi Weyer als Präsident des Deutschen Sportbunds über die Schachgeschichte und gab an, dass der Sportgedanke erst in der Neuzeit zu finden ist, im Mittelalter aber Schach noch als Mittel der Bildung und Ritterspiel angesehen wurde. Schach sei zumindest im Turnierbetrieb „unbestreitbar als Sport anzusehen“. Er gab an, „Schach [sei] nicht immer Sport gewesen, aber unter dieser Zielsetzung und den veränderten Gesetzen unserer Zeit zum Sport geworden.“ Schach und Sport hätten viele Gemeinsamkeiten, und auch die körperliche Belastung während eines Schachspiels sei durch Untersuchungen nachgewiesen. Weyer setzte sich in der Rede auch für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Schachvereinen ein.<sup>[15]</sup>

Frank Holzke, selbst Großmeister, analysierte in seiner juristischen Dissertation aus dem Jahre 2001<sup>[16]</sup> ohne Schachbezug die Verwendung des Sportbegriffs im deutschen und europäischen Recht als Doppelbezeichnung sowohl für körperliche als auch wettkampfliche Tätigkeiten. Er kam zu dem Schluss, dass dieses Verständnis des Begriffs auch als juristischer Begriff angemessen sei. Auf einer Internetseite über deutsches Sportrecht stellen der Rechtswissenschaftler Peter W. Heermann und der Jurist Stephan Götze fest, dass der Gesetzgeber die Möglichkeit hat, auch solche Betätigungen wie Schach als Sportarten legal zu definieren, die nicht alle in der Rechtsprechung herangezogenen Eigenschaften des

Sportbegriffs wie körperliche Tätigkeit, Spielhaftigkeit, Leistung, Organisation, Regeln und ethische Komponenten besitzen.<sup>[17]</sup> Auch laut der Abgabenordnung gilt Schach als Sport,<sup>[18]</sup> letztlich gibt es aber immer wieder Debatten darüber.<sup>[19]</sup>

## Computerschach

→ Hauptartikel: Computerschach

Seit es mechanische Rechenmaschinen gibt, hat man auch Schachcomputer gebaut. Bekannt ist zum Beispiel der schachspielende Türke, ein Schachautomat, in dem sich allerdings ein Mensch versteckte und agierte. Konrad Zuse lernte eigens Schach, um ein Schachprogramm schreiben zu können, da er dies als die richtige Herausforderung für seine Computer und den Plankalkül betrachtete. Mit der Entwicklung immer schnellerer Computer und ausgefeilter Software gibt es heute auf einem PC laufende Schachprogramme, die dem Durchschnittsspieler weit überlegen sind. Inzwischen kann man Schach auch auf Mobiltelefon, PDA und sonstigen Handhelds spielen. Für die meisten Meisterspieler ist der Computer mittlerweile unverzichtbar bei der Eröffnungsvorbereitung und Analyse ihrer Partien.



Tandy radio shack 1650 aus den 1980er Jahren



José-Schachdatenbank und Schach-Frontend

Die speziell entwickelte Schachmaschine Deep Blue von IBM schlug 1997 in einem Wettkampf über sechs Partien mit Turnierbedenkzeit sogar den damaligen Schachweltmeister Kasparow. Viele Großmeister versuchen in Partien gegen Computer, ein spezielles Anticomputerschach anzuwenden. Es zeichnet sich allerdings ab, dass der Mensch langfristig gegen die stetig anwachsende Rechenkraft der Computer nicht bestehen kann. Da das Schachspiel in der westlichen Welt eine tiefe kulturelle Bedeutung erlangt hat und das Beherrschen des Spiels mit Phantasie und Intelligenz assoziiert wird, hat der Siegeszug des Computers in dieser Sportart eine spürbare psychologische Wirkung.

Offen bleibt, ob die Schachprogramme, deren Spielstärke ständig steigt, das Schachspiel in absehbarer Zeit uninteressant machen werden. Die Zahl der Fachleute, die den baldigen endgültigen Sieg der Programme über jeden menschlichen Spieler voraussagen, wächst ständig. Allerdings gibt es auch Stimmen, die behaupten, Spitzenspieler und Computerprogramme würden in gleichem Maße besser. Andere argumentieren, dass selbst bei unbesiegbaren Computerprogrammen das Schachspiel interessant bliebe – schließlich würden sich Menschen auch noch im Sprint oder Marathonlauf messen, obwohl viele motorisierte Gefährte schneller seien.

Strategisch kann ein Mensch gegen einen Computer mit langfristig angelegten Manövern, deren Zielsetzungen für den Computer im Rahmen seiner Rechentiefe nicht erkennbar sind, gelegentlich (noch) erfolgreich operieren. Dagegen sind spekulative kombinatorische Angriffe im Spiel gegen Computer nicht erfolversprechend. Typisch verlief ein Wettkampf zwischen Kramnik und Deep Fritz (*Brains in*

Bahrain, 2002). Die beiden Gewinnpartien Kramniks resultierten aus genauem Positionsspiel. Die erste Niederlage kam durch einen taktischen Fehler zustande, die zweite durch ein unklares Figurenopfer, das gegen die genaue Verteidigung des Computers zu einem (wohl nicht zwingenden) Misserfolg führte.

Siehe auch: Schachcomputer, Schachserver und Schachprogramm

## Schachmathematik

→ Hauptartikel: Schachmathematik

Die Schachbrettgeometrie hat zu eigenen Untersuchungen geführt, die unter den Begriff der „Schachmathematik“ fallen. Dabei wurde beispielsweise erforscht, wie viele Figuren auf einem Brett aufgestellt werden können, ohne sich gegenseitig anzugreifen. Andere Forschungen beschäftigten sich mit den Möglichkeiten bestimmter Figuren, alle Felder des Schachbretts zu besuchen, ohne dabei ein Feld mehrfach zu betreten. Beispiele hierfür sind das Damenproblem und Springerproblem. Auch andere Themen wie die Berechnungen der maximalen Anzahl der möglichen Stellungen und Spielverläufe fallen in dieses Gebiet.

## Schachkomposition

---

→ Hauptartikel: Schachkomposition

Schachkompositionen sind von einem oder mehreren Autoren erdachte Aufgaben, die eine zu erfüllende schachliche Forderung stellen. Schachaufgaben vor der breiten Verbreitung des Buchdrucks und Mansuben genannte Aufgaben für das frühere arabische Schachspiel sind gewöhnlich aus Manuskripten und Traktaten wie der Göttinger Handschrift überliefert, während ab Ende des 15. Jahrhunderts<sup>[20]</sup> auch Bücher und ab Mitte des 19. Jahrhunderts auch Schachzeitschriften für die Veröffentlichung von Aufgaben dienten. Schachkomponisten haben einen eigenen Dachverband, die Ständige Kommission für Schachkomposition bei der FIDE. Es werden eigene Turniere veranstaltet, bei denen von Preisrichtern Aufgaben prämiert werden. Meistens werden dazu Preise, ehrende Erwähnungen und Lobe sowie entsprechende Spezialauszeichnungen vergeben.

Schachkompositionen sind gemäß dem *Kodex für Schachkomposition* in verschiedene Gruppen eingeteilt, unter anderem:<sup>[21]</sup>

- Mattaufgaben, bei denen Weiß in einer bestimmten Zügezahl mattsetzen muss
- Hilfsmattaufgaben, bei denen beide Seiten kooperieren, damit Schwarz mattgesetzt wird.
- Selbstmattaufgaben, bei denen Weiß erzwingt, mattgesetzt zu werden. Schwarz versucht, dies zu verhindern.
- Studien mit Gewinn- oder Remisforderung
- Märchenschachaufgaben mit speziellen Bedingungen wie Schachvarianten und unorthodoxen Figuren
- retroanalytische Aufgaben
- schachmathematische Aufgaben
- Konstruktionsaufgaben, bei denen etwa eine Stellung anhand der Forderung rekonstruiert werden muss

Analog der Titel für Nah- und Fernschachspieler werden auch bei der Schachkomposition für Komponisten und Löser getrennte Titel als FIDE-Meister, Internationale Meister und Großmeister vergeben. Bei Komponisten richten sich diese nach einem Punktesystem für Aufgaben, die an als Anthologien (Sammlungen ausgewählter Aufgaben) dienende FIDE-Alben gesandt und von drei

Preisrichtern bewertet werden. Dabei kann jeder Preisrichter bis zu vier Punkte in Halbpunktschritten vergeben. Aufgaben mit insgesamt mindestens acht Punkten werden in die Alben aufgenommen und bringen dem Komponisten einen Punkt, bei Studien 1,66 Punkte, auf einer eigenen Punkteliste ein, wobei bei genügend Punkten Titel vergeben werden. Löser müssen für die Titel bei Lösewettbewerben eine eloartige Ratingzahl durch Teilnahmen an offiziellen Wettbewerben erreichen. Bei den jährlichen Versammlungen der *Ständigen Kommission* werden daraufhin gegebenenfalls die Titel verliehen.

## Spezielle Schachformen

---

In den offiziellen Regeln der FIDE werden – neben den allgemeinen Schachregeln, die auch für Gelegenheitsspieler gelten – drei Schachformen unterschieden, deren Regeln zum Zwecke der wettkampfmäßigen Ausübung verschärft sind. Diese unterscheiden sich vor allem durch die Länge der Bedenkzeit. Die übliche Schachform, wie sie seit der Einführung der Schachuhr praktiziert wird, wird in den Regeln **Turnierschach** genannt. In Anlehnung an die englische Originalbezeichnung *standard chess* wird auch von **Standardschach** gesprochen. Sie zeichnet sich durch eine Bedenkzeit von mehr als 60 Minuten pro Partie aus. In der Regel ist die Bedenkzeit jedoch erheblich länger. Beide Spieler müssen (anders als im Schnell- und Blitzschach) ihre Züge während der Partie protokollieren. Es gilt die Regel „berührt – geführt“. Die Verwendung von Hilfsmitteln, insbesondere elektronischen Geräten und Tipps von Mitspielern oder Zuschauern, ist strengstens verboten. Ein Schiedsrichter überwacht die Einhaltung der Regeln und klärt eventuelle Streitfragen. Außerdem entscheidet er über Anträge der Spieler, beispielsweise auf Remis wegen dreimaliger Stellungswiederholung oder wegen der 50-Züge-Regel. Früher war es üblich, dass besonders lange Partien nach einer gewissen Spielzeit unterbrochen und vertagt wurden. Man sprach von einer Hängepartie. Heute findet dies kaum noch Anwendung. Obwohl sich die genauen Regularien des Standardschachs inzwischen mehrfach geändert haben, wird es in der Tradition des Wettkampfschachs gesehen und – in Abgrenzung zu jüngeren Schachformen und Schachvarianten – als **klassisches Schach** bezeichnet. Der Weltmeistertitel, der auf Wilhelm Steinitz zurückgeht und momentan (Stand: 2020) von Magnus Carlsen gehalten wird, wird im Standardschach ermittelt. Auch Großmeister- und andere Titel können nur in dieser Schachform erworben werden.

Schachformen mit kürzerer Bedenkzeit heißen Schnellschach (10 bis 60 min Bedenkzeit) beziehungsweise Blitzschach (weniger als 10 Minuten Bedenkzeit). Inzwischen werden auch in diesen Schachformen, deren Popularität in den letzten Jahrzehnten deutlich zugenommen hat, Weltmeisterschaften ausgetragen und eigene, vom klassischen Schach unabhängige Elo-Zahlen ermittelt. Bullet-Schach mit einer Bedenkzeit von weniger als 3 Minuten wird von der FIDE (noch) nicht anerkannt. Im Gegensatz zu den anderen bisher genannten Schachformen kann es aus praktischen Gründen kaum auf einem Brett gespielt werden. Stattdessen spielen die Gegner jeweils an einem Computer, geben ihre Züge mit der Maus ein und tauschen sie über einen Schachserver aus.

Darüber hinaus gibt es noch weitere Schachformen, die allesamt nicht von der FIDE anerkannt werden:

- Lebendschach: Bei dieser Form des Schachs werden die Figuren von Menschen auf großen Brettern, meist im Freien, dargestellt.
- Onlineschach über einen Schachserver: Im Internet gibt es eine Reihe von Schachseiten, auf denen Schach gegen andere Personen angeboten wird. Ähnlich wie bei der Deutschen Wertungszahl (DWZ) und der Elo-Zahl ermitteln Schachserver in der Regel für jeden Spieler dessen Spielstärke. Obwohl solche Wertungszahlen nicht unmittelbar miteinander verglichen werden können, ermöglichen sie es dem Spieler, auf dem Server einen Gegner seiner Spielstärke zu finden. Üblich ist auch, dass sich die Spieler miteinander unterhalten können (Chat) und Spiele gegenseitig analysieren können.

- Fernschach: Wie beim Online-Schach sind die Gegner auch hier räumlich voneinander getrennt. Allerdings beträgt die Bedenkzeit üblicherweise zwischen 30 und 60 Tage für zehn Züge. Die Züge werden entweder über E-Mail, einen Schachserver oder postalisch an den Gegner übermittelt. Beim Fernschach ist es – im Gegensatz zum übrigen Schach – üblich und erlaubt, die aktuelle Partiestellung durch Ziehen der Figuren zu analysieren sowie Schachprogramme, Datenbanken und Bücher zu verwenden.
- Simultanschach: Ein Spieler tritt an mehreren Brettern gegen mehrere Gegner gleichzeitig an. Dabei ist der Einzelspieler wesentlich stärker als seine Gegner. Zum Beispiel spielt oft ein Großmeister gegen viele Amateure. Dabei spielt der Simultanspieler in der Regel gegen alle Gegner mit derselben Farbe (meist Weiß). Die Gegner haben immer genau so lange Bedenkzeit, bis der Simultanspieler zum nächsten Zug an ihr Brett tritt, dann müssen sie ziehen. Wenn eine Simultanveranstaltung mit begrenzter Bedenkzeit ausgetragen wird, spricht man vom Handicap-Simultan oder Uhrenhandicap.
- Blindschach: Beim Blindschach spielen einer der beiden oder beide Spieler ohne Ansicht des Brettes. Eine Kombination von Simultan- und Blindschach ist das Blind-Simultan-Schach.
- Blindenschach: Wenn einer der Spieler blind oder extrem sehbehindert ist, gelten spezielle Regeln. Der blinde Spieler benutzt ein spezielles Steckschachspiel, um die Figuren befühlen zu können. Hierbei gilt für ihn eine Figur erst dann als „berührt“ (im Sinne der Berührt-Geführt-Regel), wenn er den Stein aus dem Loch nimmt. Die ausgeführten Züge werden von beiden Spielern laut angesagt.
- Beratungspartien: Hierbei besteht eine Partei aus mehreren Spielern, die sich untereinander absprechen – beraten – dürfen.
- Freistil-Schach: Die Spieler dürfen während der Partie ein Schachprogramm zur Analyse nutzen.
- Vorgabepartien: Dem schwächeren Spieler wird ein Vorteil gewährt, der z. B. im Recht des Anzugs (d. h., der Schwächere erhält Weiß) oder – insbesondere beim Blitz- oder Schnellschach – in einer Zeitvorgabe auf der Schachuhr bestehen kann.

## Schachvarianten

---

→ Hauptartikel: Schachvariante

Es gibt zahlreiche Varianten und Abarten des Schachspiels. Einige bekannte sind:

- Bauernschach wird vor allem als Übung für Anfänger betrachtet. Es wird nur mit Bauern gespielt, das Ziel ist es, mit einem Bauern die gegnerische Grundreihe zu erreichen.
- Räuberschach: Es besteht Schlagzwang, und das Ziel ist es, alle Figuren zu verlieren.
- Chess960 oder Schach960: Die Aufstellung der Figuren auf der Grundreihe wird für jede Partie neu festgelegt. Dadurch soll die Bedeutung der Eröffnungstheorie reduziert werden.
- Tandemschach (auch unter Einsetzschach bekannt): Beim Tandemschach treten Zweier-Teams an zwei Brettern gegeneinander an. Je Team spielt ein Spieler mit Weiß und der andere mit Schwarz. Schlägt ein Spieler eine gegnerische Figur, so gibt er diese seinem Teamkollegen. Dieser darf diese Figur dann anstelle eines Zuges mit seinen Figuren auf ein freies Feld einsetzen.
- Vorgabepartien: Um einen Spielstärkeunterschied auszugleichen, kann dem Schwächeren ein materieller Vorteil gewährt werden. Meist verzichtet der Stärkere auf einen Teil seines Materials, z. B. auf eine Leichtfigur oder einen Turm, d. h. die Anfangsstellung wird entsprechend geändert.

## Kulturelle Bezüge

---



## Heraldik

Motive aus dem Schachspiel finden in der Heraldik Verwendung. Gerne wurde besonders der Roch, wie im Mittelalter der Turm genannt wurde, als Wappenfigur gewählt. Von „geschacht“ spricht man, wenn der Schild nach dem Prinzip eines Schachbrettmusters geteilt wird. Von den aktuellen Staatswappen zeigt das der Republik Kroatien ein Schachbrettmuster. In Deutschland führt etwa die Gemeinde Borstendorf/Erzgebirge ein heraldisches Schachbrett, ebenso wie das bekannte Schachdorf Ströbeck. Von den Adelsgeschlechtern führten z. B. die Grafen von Altena oder die Grafen von Sponheim ein Schachbrett im Wappen. Bei den Adelsgeschlechtern stand das Schachbrett als Symbol für Vornehmheit und Weisheit.



Schach als Objekt einer politischen Karikatur von Wilhelm Scholz 1875, zur Zeit des Kulturkampfes

## Schach im Film

→ Hauptartikel: Liste von Filmen, in denen Schach vorkommt

Das Schachspiel wird gerne in Filmen eingesetzt – oft, um die Intelligenz, Weltfremdheit oder Machtposition der betreffenden Person zu unterstreichen, oder um einen Konflikt zwischen den jeweiligen Charakteren zu inszenieren. Ein seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts beliebtes Thema ist es, die geistige Über- oder Unterlegenheit des Menschen gegenüber einem Computer zu demonstrieren. Ein Beispiel ist Stanley Kubricks Film 2001: Odyssee im Weltraum, in dem der Bordcomputer des Raumschiffs gegen ein Besatzungsmitglied gewinnt. Die Partie folgt dabei einer zwischen Menschen tatsächlich gespielten Schachpartie (Roesch–Schlage, Hamburg 1910).

Manche Filme haben reale Schachspieler zum Thema, beispielsweise Bauernopfer – Spiel der Könige über das Leben von Bobby Fischer, zeigen fiktive Schachspieler als Hauptpersonen (etwa der Thriller Knight Moves – Ein mörderisches Spiel) oder haben Schach anderweitig als Hauptmotiv wie die Stefan-Zweig-Verfilmung Schachnovelle.

In Thomas Crown ist nicht zu fassen dient eine Schachpartie als erotisches Vorspiel zwischen den Hauptfiguren, dargestellt von Steve McQueen und Faye Dunaway. Das existenzialistische Drama Das siebente Siegel des schwedischen Regisseurs Ingmar Bergman dreht sich um einen Ritter, der gegen den personifizierten Tod um sein Leben spielt. In Harry Potter und der Stein der Weisen müssen Harry und seine Freunde Hermine und Ron als Figuren eines lebensgroßen, von Magie gesteuerten Schachbretts unter Lebensgefahr eine Partie gewinnen, um zum Stein der Weisen zu gelangen. Mehrere Episoden der Fernsehserie Raumschiff Enterprise von 1965 zeigen die Hauptfiguren Kirk und Spock bei einem dreidimensionalen Schachspiel, das die Weiterentwicklung der Gesellschaft in der fiktiven Zukunft demonstrieren soll. Weitere bekannte Filme mit dem Schachmotiv sind James Bond 007 – Liebesgrüße aus Moskau, 1984, Blade Runner und Independence Day.

## Schach in der Belletristik

→ Hauptartikel: Liste belletristischer Literatur mit schachlichem Hauptinhalt

Literarische Werke, in denen Schach ein Hauptthema darstellt und sogar im Titel vorkommt, sind zum Beispiel die Schachnovelle von Stefan Zweig, Der Schachautomat von Robert Löhr, Die Schachspielerin von Bertina Henrichs sowie Zugzwang von Ronan Bennett. Schachspieler sind auch die Protagonisten in

*Lushins Verteidigung* von Vladimir Nabokov und *Die letzte Partie* von Fabio Stassi, einer Romanbiografie des kubanischen Schachweltmeisters José Raúl Capablanca.

## Schach in der bildenden Kunst

Auch in der bildenden Kunst war das Schachspiel seit jeher ein beliebtes Thema. Unter den Surrealisten befanden sich z. B. mit Joan Miró, Marcel Duchamp oder Max Ernst begeisterte Spieler, die in ihren Werken Schachmotive verwendet haben. Mit dem Thema hervorgetreten sind auch die Bildhauerin Germaine Richier und Alfred Hrdlicka, der ebenfalls ein starker Spieler war. Unter den zeitgenössischen Künstlern beschäftigt sich Elke Rehder besonders mit diesem Sujet.<sup>[22][23][24]</sup>

Zahlreiche Karikaturen fassen Schach als Sinnbild oder als Hauptobjekt auf. So existieren sowohl Werke, in denen andere Themen über das Schachspiel charakterisiert werden, als auch Karikaturen über bekannte Schachspieler.

Der Maler A. Paul Weber startete bereits 1937 seine Bildserie *Die Schachspieler*, die ihn bis zu seinem Tod über 40 Jahre lang beschäftigt hat.

Als Beispiel dafür, dass ein Schachspiel selbst ein Kunstobjekt darstellen kann, gilt das Bauhaus-Schachspiel, das vom am Bauhaus tätigen Bildhauer Josef Hartwig entworfen wurde. Die Figuren sind aus stereometrischen Grundformen wie Würfel, Quader und Kugel zusammengesetzt, wobei die Art der Komposition mit den Zugmöglichkeiten der jeweiligen Figur korrespondiert.

## Schach in der Musik

Unter dem Titel *Tafel-Lieder für die im Jahr 1827 gestiftete Schach-Gesellschaft* wurde eine Sammlung mit Liedversen veröffentlicht, die auf bereits bestehende Melodien gesungen werden können.<sup>[25]</sup>

Das Musical *Chess* (englisch für Schach) aus dem Jahr 1984 thematisiert die Rivalität zweier Schachspieler, für die unter anderem Bobby Fischer und Viktor Kortschnoi Inspirationen lieferten.

## Literatur

---

### Allgemeine Schachliteratur

- Christian Mann: *Schach. Die Welt auf 64 Feldern*. C. H. Beck. München 2019, ISBN 978-3-406-73970-5.
- Joachim Petzold: *Das königliche Spiel. Die Kulturgeschichte des Schach*. Kohlhammer, Stuttgart 1987, ISBN 3-17-009405-X.



Rehder-Holzschnitt zur *Schachnovelle* von Stefan Zweig



*Schachpartie*, Gemälde von Charles Webb, 19. Jahrhundert

- Wolfram Runkel: *Schach. Geschichte und Geschichten*. Wunderlich, Reinbek 1995, [ISBN 3-8052-0578-3](#).

## Lehrbücher


- José Raúl Capablanca: *Grundzüge der Schachstrategie*. Joachim Beyer Verlag, Hollfeld 2012, [ISBN 978-3-88805-292-7](#).
- Jean Dufresne, Jacques Mieses: *Lehrbuch des Schachspiels*. Bearb. von Rudolf Teschner. Reclam, Stuttgart<sup>31</sup>2004, [ISBN 3-15-021407-6](#).
- Max Euwe: *Schach von A bis Z. Vollständige Anleitung zum Schachspiel*. Joachim-Beyer-Verlag, Eltmann 2012, [ISBN 978-3-88805-528-7](#).
- Werner Lauterbach: *Das unsterbliche Spiel. Einführung in die Schachkunst*. De Gruyter, Berlin<sup>5</sup> 1987, [ISBN 3-11-010918-2](#).
- Aaron Nimzowitsch: *Mein System*. Verlag das Schacharchiv, 2006, [ISBN 3-88086-117-X](#).
- Helmut Pfleger, Eugen Kurz, Gerd Treppner: *Schach Zug um Zug. Bauerndiplom. Turndiplom. Königsdiplom*. Orbis, München 2003, [ISBN 3-572-01414-X](#).
- Siegbert Tarrasch: *Das Schachspiel. Systematisches Lehrbuch für Anfänger und Geübte*. Edition Olms, Zürich 1995, [ISBN 3-283-00253-3](#).


## Lexika


- Otto Borik, Joachim Petzold (Hrsg.): *Meyers Schachlexikon*. Meyers Lexikonverlag, Mannheim 1993, [ISBN 3-411-08811-7](#).
- David Hooper, Kenneth Whyld: *The Oxford Companion to Chess*. University Press, Oxford 1992, [ISBN 0-19-866164-9](#).
- Isaak Linder, Wladimir Linder: *Schach, das Lexikon*. Sportverlag, Berlin 1996, [ISBN 3-328-00665-6](#).
- Klaus Lindörfer: *Großes Schach-Lexikon. Geschichte, Theorie und Spielpraxis von A–Z*. Orbis, München 1991, [ISBN 3-572-02734-9](#).


## Weblinks


---

 **Wikibooks: Schach** – Lern- und Lehrmaterialien

 **Commons: Schach** (<https://commons.wikimedia.org/wiki/Chess?uselang=de>) – Album mit Bildern, Videos und Audiodateien

 **Dateien: Schach** – lokale Sammlung von Bildern und Mediendateien

 **Wiktionary: Schach** – Bedeutungserklärungen, Wortherkunft, Synonyme, Übersetzungen

 **Wikisource: Schach** – Quellen und Volltexte

## Schachregeln

- FIDE-Schachregeln, gültig seit 1. Januar 2018 (deutsche Übersetzung) (<https://www.schachbund.de/satzung-ordnungen.html?file=files/dsb/srk/2019/FIDE-Regeln-2018-Final-DEU.pdf&cid=43465>) als PDF-Datei

## Schachverbände

- [Weltschachverband – FIDE](http://www.fide.com/) (<http://www.fide.com/>)

- [Deutscher Schachbund \(http://www.schachbund.de/\)](http://www.schachbund.de/)
- [Schweizerischer Schachbund \(http://www.swisschess.ch/\)](http://www.swisschess.ch/)
- [Österreichischer Schachbund \(http://www.chess.at/\)](http://www.chess.at/)
- [Spielervereinigung – ACP \(http://www.chessprofessionals.org/\)](http://www.chessprofessionals.org/)
- [Europäischer Verband – ECU \(http://www.europechess.org/\)](http://www.europechess.org/)

## Einzelnachweise

---

1. Lars Clausen: *Hypothesen zu einer Soziologie des Schachs*. In: Ders.: *Krasser sozialer Wandel*. Leske + Budrich, Opladen 1994, S. 130 ff.
2. *Mitgliederstatistik des Deutschen Schachbundes*. (<https://web.archive.org/web/20130214040024/http://www.schachbund.de/downloads/DSB-Statistik0501.pdf>) (Memento vom 14. Februar 2013 im *Internet Archive*). Stand 2005 (PDF; 8 kB).
3. So der Titel eines bekannten Buches über Schachkompositionen: Herbert Grasemann: *Schach ohne Partner*. Humboldt Taschenbuch Verlag, München 1977.
4. Stefan Klein: *Wie berechenbar ist das Schachspiel?* (<http://www.sfbux.de/wp-content/uploads/artikel/berechenbarkeit.pdf>) (PDF; 105 kB), S. 2.
5. Eero Bonsdorff, Karl Fabel, Olavi Riihimaa: *Schach und Zahl*. 3. Auflage, Rau, Düsseldorf 1978.
6. Datenbank *Chess Assistant*, Stand 2006, Prozentzahlen gerundet.
7. *Übersetzung der Bezeichnung von Schachfiguren in internationale Sprachen*. (<http://www.schach-chess.com/Schachfiguren.htm>) Bei: *schach-chess.com*.
8. Wörterbuch Persisch–Deutsch: Soldat (<http://de.glosbe.com/fa/de/%D8%B3%D8%B1%D8%A8%D8%A7%D8%B2>) (mit IPA-Transkription).
9. *Behavioural norms of players in chess events. PB decision*. (<http://www.fide.com/component/content/article/3-news/1746-237-behavioural-norms-of-players-in-chess-events-pb-decision>) Die FIDE über die gegenseitige Begrüßung der Spieler vor der Partie.
10. Vergl. Ulrich Schädler und Ricardo Calvo (Hrsg.): Alfonso X.: *Das Buch der Spiele*. Lit Verlag, Münster 2009, S. 144. Lösung: 1. ... Sb6–a4+ 2. Ta2×a4 Tb8×b3+ 3. K×b3 Td8–d3 matt.
11. *Schachlexikon* ([http://www.schwachspieler.de/frameset\\_lexikon.htm](http://www.schwachspieler.de/frameset_lexikon.htm)) *schachspieler.de*, abgerufen am 24. Februar 2019.
12. Mitgliederliste (<http://www.arisf.org/members.aspx>) der Association of the IOC Recognized International Sports Federations, abgerufen am 8. Juli 2015.
13. Alfred Diel: *Das Spiel der Könige. Wissenswertes und Unterhaltsames aus der Welt des Schachs*. Bamberger Schachverlag, Bamberg 1983, ISBN 3-923113-03-X, S. 33.
14. Günther Berger: *Relazioni. Internationales Wien*. Internationaler Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main 2009, ISBN 978-3-631-56922-1, S. 95.
15. Willy Weyer: *Schach als Sport – Beitrag des Abendlandes*. (<http://www.schachbund.de/schach-als-sport.html>) 1977. Nachdruck auf der Internetseite des Deutschen Schachbunds, abgerufen am 5. Dezember 2012.
16. Frank Holzke: *Der Begriff Sport im deutschen und im europäischen Recht*. (<http://kups.ub.uni-koeln.de/989/>) Dissertation, Universität zu Köln, 2001.
17. *Kann man Sport juristisch definieren?* ([http://sportrecht.org/cms/front\\_content.php?idcat=37&idart=55](http://sportrecht.org/cms/front_content.php?idcat=37&idart=55)) Auf: *sportrecht.org*. abgerufen am 18. Januar 2019.
18. § 52 Abgabenordnung, Absatz 2, Nummer 21. ([https://www.gesetze-im-internet.de/ao\\_1977/52.html](https://www.gesetze-im-internet.de/ao_1977/52.html))
19. *Ist Schach ein Sport?* (<https://blog.zeit.de/schach/ist-schach-ein-sport/>) In: *Die Zeit*. 6. Juni 2014, eingesehen am 23. August 2018.

20. *Schachgeschichte*. (<https://web.archive.org/web/20120619043557/http://www.schachclub-hirschau.de/schachgeschichte.htm>) (Memento vom 19. Juni 2012 im *Internet Archive*) Auf: *schachclub-hirschau.de*.
21. *Codex of Chess Composition*. (<http://www.sci.fi/~stniekat/pccc/codex.htm>) (Englisch).
22. Arno Nickel: *Surreales und Abstraktes. Die Schachbilder von Elke Rehder*. In: *Schach-Journal*. Nr. 1/2 1992, ISSN 0940-6484.
23. Friedrich Wolfenter: *Schachkunst auf der Frankfurter Buchmesse. Begegnung mit der Künstlerin Elke Rehder*. In: *Rochade Europa*. März 1998, ISSN 0943-4356.
24. Harry Schaack: *Gesellschaftsspiel in Farbe. Die Passion der Künstlerin Elke Rehder*. In: *Karl (Schachzeitschrift)*. 3/2004, ISSN 1438-9673.
25. *Tafel-Lieder für die im Jahre 1827 gestiftete Schach-Gesellschaft. Verfasst von einigen wohlgesinnten Mitgliedern*. C. F. Brettschneider, 1832, S. 4 (eingeschränkte Vorschau ([http://books.google.de/books?id=f\\_5dAAAACAAJ&pg=PA4#v=onepage](http://books.google.de/books?id=f_5dAAAACAAJ&pg=PA4#v=onepage)) in der Google-Buchsuche).

---

Abgerufen von „<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Schach&oldid=197734375>“

---

**Diese Seite wurde zuletzt am 13. März 2020 um 16:57 Uhr bearbeitet.**

Der Text ist unter der Lizenz „[Creative Commons Attribution/Share Alike](#)“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den [Nutzungsbedingungen](#) und der [Datenschutzrichtlinie](#) einverstanden.

Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.