














Lektion 2: Die Figuren und ihre Gang- und Schlagarten

1. Welche Figuren gibt es und welchen Wert haben sie?

Im Schach besitzt am Anfang jeder der beiden Spieler, man nennt sie „**Weiß**“ und „**Schwarz**“, 16 Steine:

Einen König , eine Dame , zwei Türme , zwei Läufer , zwei Springer  und acht Bauern .

Um jeder Figur einen Wert zu geben, bedient man sich der „Bauerneinheiten“, was in der Tabelle zu erkennen ist.

| Figur | Figurine | Wert | Vergleichswert 1 | Vergleichswert 2 |
|----------------------------------|---|----------|---|---|
| König |  | ∞ | Kein Vergleichswert | Kein Vergleichswert |
| Dame (Schwerfigur) |  | 9 |  |  |
| Turm (Schwerfigur) |  | 5 |  |  |
| Läufer (Leichtfigur) |  | 3 |  |  |
| Springer (Leichtfigur) |  | 3 |  |  |

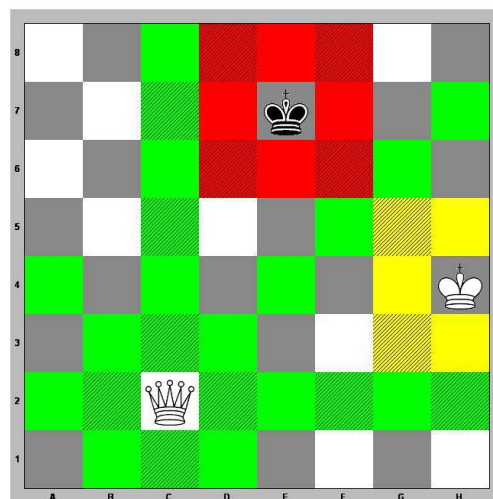
2. Der König und die Dame

Der **König** ist zwar die wertvollste und wichtigste Figur, aber auch die impotenteste! Er kann sich in jede Richtung bewegen, d.h. **waagrecht**, **senkrecht** und **diagonal**, aber nur **ein Schrittchen weit**. Er erreicht somit maximal 8 Felder.

Die **Dame** hingegen ist die stärkste Figur auf dem Schachbrett. Sie **setzt wie der König**, doch **so weit wie sie will bzw. kann**. Somit erreicht sie maximal 27 Felder.

Natürlich dürfen beide nicht über andere Figuren hüpfen. Beide schlagen gegnerische Figuren, indem sie die auf ihrer Laufbahn befindliche Figur vom Brett nehmen und sich auf deren Platz stellen.

Nur der König darf niemals geschlagen werden!

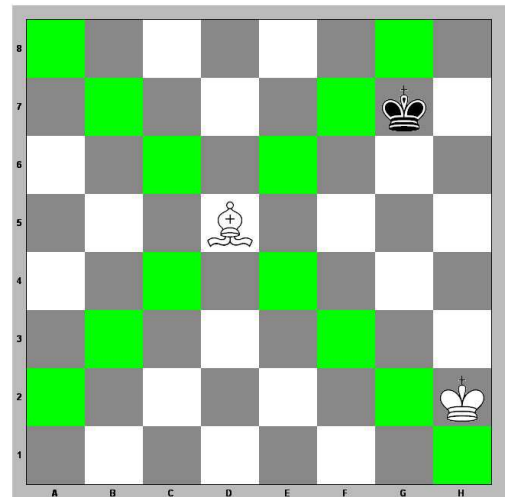
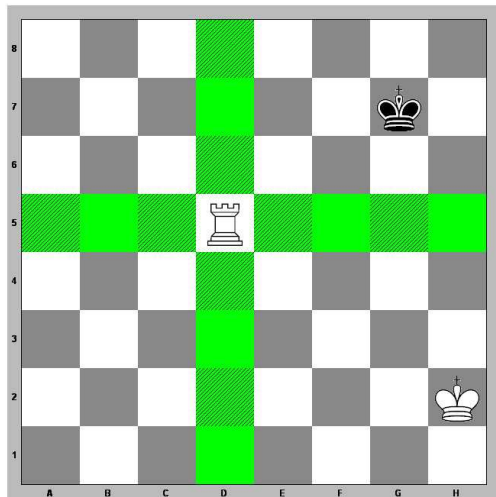


3. Der Turm und der Läufer

Der **Turm** ist ebenfalls eine sehr starke Figur, insbesondere wenn er mit seinem Partner gemeinsame Sache macht. Er darf immer nur **waagrecht** und **senkrecht** ziehen, doch **so weit wie er will bzw. kann**. Außerdem ist er die einzige Figur auf dem Schachbrett, die, egal ob in der Ecke, im Zentrum oder am Rand stehend, immer auf dieselbe Anzahl erreichbarer Felder kommt, nämlich 14.

Der **Läufer** darf, ebenso wie der Turm, **so weit ziehen wie er kann oder will**. Jedoch zieht er weder waagrecht noch senkrecht, sondern **diagonal**.

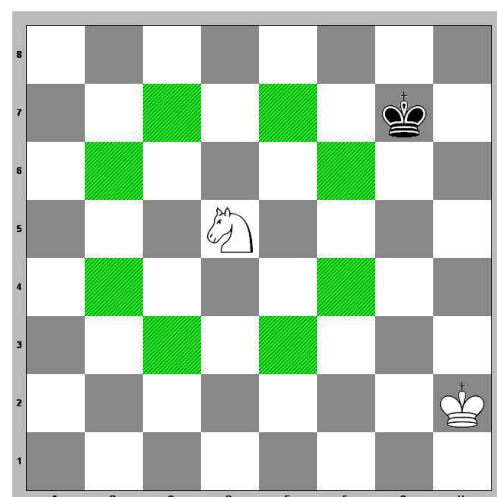
Wie schon König und Dame geschlagen haben, so tun es auch Turm und Läufer. Aber und auch sie dürfen nicht über andere Figuren hinweg springen.



4. Der Springer

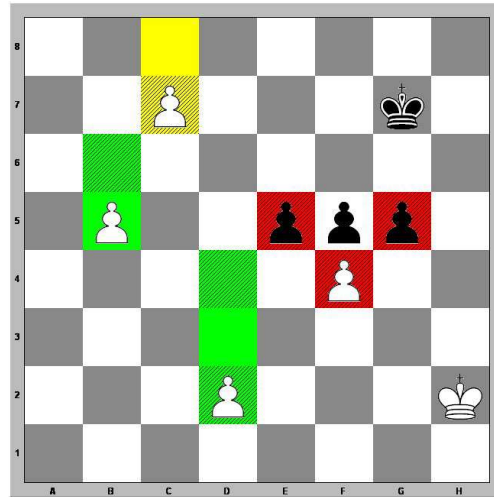
Der **Springer** ist, wie es der Name schon verrät, die einzige Figur auf dem Schachbrett, die über andere Figuren hinweghüpfen darf. Sie ist ebenfalls die einzige Figur, deren Gangart nicht so geradlinig ist wie die der anderen Figuren. Der Springer ist daher sehr unvorhersehbar in seiner Bewegung. Er schlägt gegnerische Figuren wie die anderen bisher und kann ebenfalls seine stärkste Kraft im Zentrum zur Geltung bringen. Also merke: „**Springer am Rande ist eine Schande!**“

Der Springer zieht **ein Feld** in beliebiger Richtung **waagrecht oder senkrecht** und dann **eins diagonal**. Er landet also immer auf einem Feld mit der gegensätzlichen Farbe seines Ausgangsfeldes. Sieht man alle möglichen Felder, auf die er aus dem Zentrum ziehen könnte, so entsteht die so genannte „**Springerblume**“.



5. Der Bauer

Der **Bauer** ist die einzige Figur, die, einmal gesetzt, **nie wieder zurück kann**. Er darf immer nur **ein Feld in Richtung Gegner** weiterziehen. Nur **aus der Ausgangsstellung** heraus kann er gleich **zwei Felder** weit rücken. Außerdem schlägt er nur schräg.



6. Die Grundstellung der Figuren vor Beginn des Spiels

Am Anfang einer Schachpartie ist die Stellung der Figuren immer gleich und eigentlich nicht schwer zu merken.

Da Weiß immer anfängt, stehen dessen Figuren auf der 1. und 2. und die von Schwarz auf der 7. und 8. Reihe.

Der König und die Dame stehen dabei in der Mitte der 1. bzw. 8. Reihe, wobei die weiße Dame auf einem weißen, und die schwarze auf einem schwarzen Feld steht. Daneben stehen die beiden Leichtfiguren, erst die Läufer, dann die Springer. Am Rande des Spielfeldes stehen als Eckpfeiler die Türme. Als Vorhut und Schutz davor, auf der 2. bzw. 7. Reihe, die 8 Bauern jeder Farbe. So also müssen die Figuren am Anfang stehen, was ihr euch gut merken solltet.

