

Dies
ist
eine
Leerseite
und
wird
nicht
ausgedruckt

Ich spiel dann mal Schach

Schach-Topmodel
Regina
verklickert
Schachwissen

REGINA KRYSTUFEK



REGINA KRYSTUFEK



unter Kontrolle von Peter Krystufek

Ich spiel dann mal Schach

Schach-Topmodel Regina
verklickert Schachwissen

Mit

18 Fotos Schach-Topmodel Regina

2 Fotos Schachgöttin Caissa

1 Sachfoto

9 Fotos Schachfiguren

19 Grafiken und

22 Diagramme



Regina präsentierte als optischer Blickfang im In- und Ausland jede Menge Schach in den Medien.

ICH SPIEL DANN MAL SCHACH



Regina Krystufek Schachmotiv-Fotomodell

Für dieses Buch hier gelten die Spielregeln des Weltschachbunds F.I.D.E. (Fédération Internationale des Echecs) lt. Stockholmer Kongress von 1952.

Im Zuge von Texterweiterungen sind inhaltliche und optische Veränderungen am Buch vorbehalten.

Regina & Peter Krystufek - Autoren



Fotomaterial:

Seite 1-Titelbild Regina 1644 * S.4-Sammel-
pressefoto 2106 * S.5-Ausschnitt Reg 1870 * S.6-
Reg+Peter Krystufek 2099 * S.8-Buchstabe K 2097 *
S.10-Caissa 0370 * S.11-Reg+Modeltext 1438 *
S.13-Figuren Staunton 2105 * S.14-Reg 1680 *
S.15-Figuren Staunton oben 2101 * S.15-Figuren
Staunton mitte 2104 * S.15-Figuren Staunton unten
2103 * S.18-Figuren Staunton 1970 * S.19-Figuren
griechisch oben 1972 * S.19-Figuren Azteken unten
1971 * S.20-Reg 1830 * S.21-Figuren schwarz oben
2102 * S.21-Figuren hellenisch unten 2100 * S.25-
Reg 1558 * S.27-Reg 1675 * S.31-Reg 1545 * S.33-
Reg 1698 * S.41-Reg 1805 * S.58-Reg 1730 * S.60-
Reg 1336 * S.63-Caissa 2000 * S.69-Reg 1789 *
S.76-Reg 1779 *
S.77-Reg+Peter Krystufek am Buchende 9000 *
S.78-Klappenseite Regina+Modeltext 0917.

GROBE INHALTSÜBERSICHT

	ab Seite
Herkunft Schachspiel	9
Aussehen der Schachfiguren.....	13
Grundstellung	16
Matt als Ziel im Schachspiel.....	22
Patt und Remis	23
König.....	26
Dame	28
Turm.....	30
Läufer	32
Springer.....	34
Bauer – Umwandlung und en passant	36
Corvette oder Schachfigur.....	45
Rochade	46
Notation.....	49
Spielablauf einer Schachpartie	59
Autorenangaben.....	61
Kniffel-Schach ff.	62
Regina mit Brille.....	68
Klappentext	78



© 2011

Peter Krystufek, Herausgeber

Postfach 1505

D-71205 Leonberg

e-Mail: ReginaCaissa@aol.com

Kein Teil dieser Publikation darf ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers weiterverkauft, ausgeliehen, ganz oder auszugsweise übertragen oder in jedweder Form reproduziert werden.

Verfasst in Deutschland

Vertrieb: Nach Bedarf

Regina Krystufek

Ich spiel dann mal Schach

Schach-Topmodel Regina verklickert Schachwissen

Hallo Jungs und Mädchen, ladies und gentlemen! Herzlich willkommen zum Thema Schachspiel. Zuerst mal etwas Geschichtliches: Das Schachspiel ist uralt. Die bildschöne Titanin Caissa, eine Enkelin von Mnemosyne und Zeus (dem höchsten griechischen Gott), befasste sich als blonde Mathematikerin mit dem Erfinden oder Verbessern von Spielen und Spielregeln – und dazu gehörte auch das Schachspiel. Caissa ist also die Göttin und die Erfinderin des Schachspiels. In Begleitung der Androidin Pandora bereiste die Göttin vor der Sintflut zunächst das Umfeld von Indien, um dort ihre Schachspiel-Erfindung vorzustellen – und später dann bereiste sie die übrige Welt. Da mit der Sintflut (10 000 v. Chr.) die Menschheit beinahe ausgerottet worden war, ging das detaillierte Wissen um den Ursprung des Schachspiels leider weitgehend verloren. Bis-

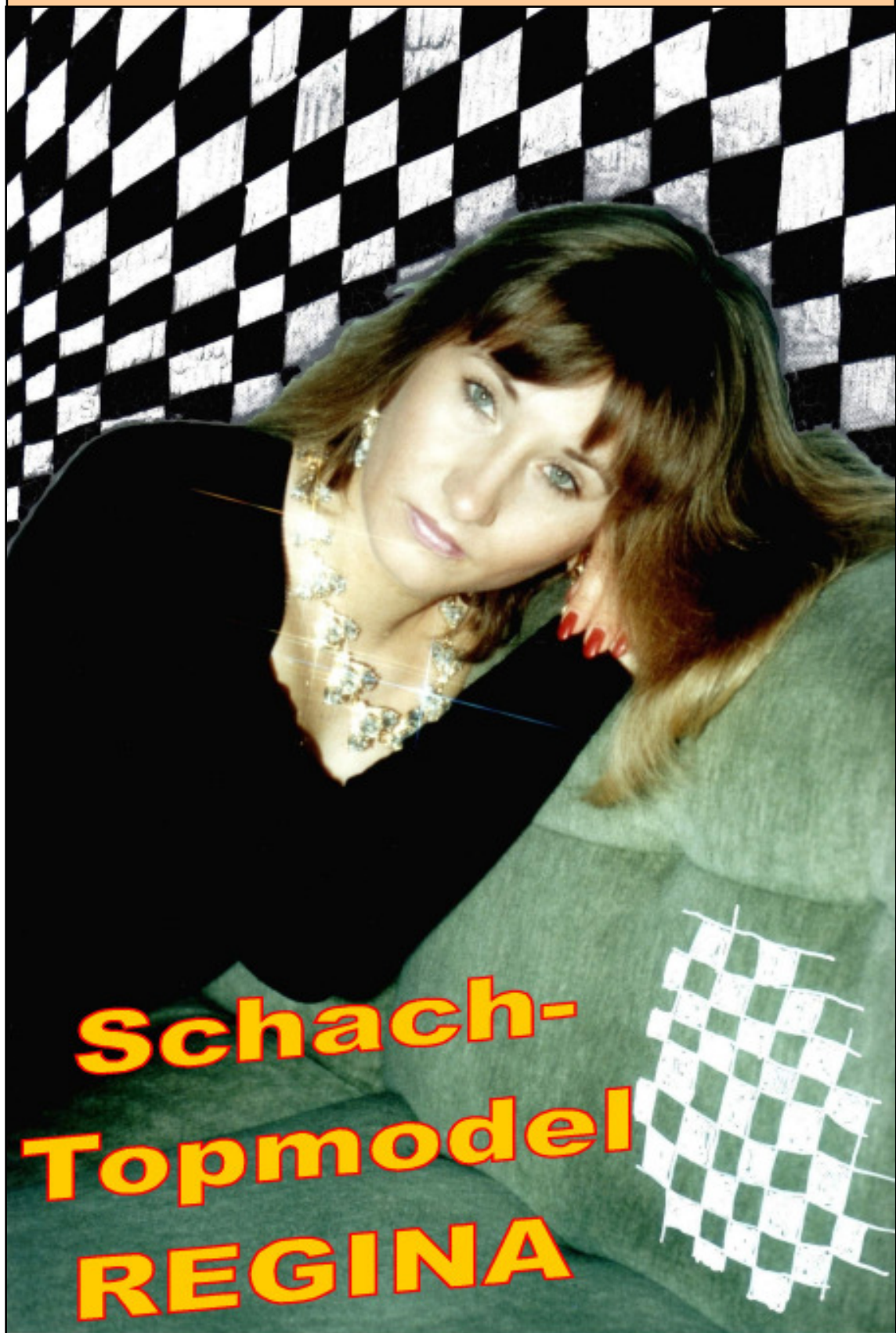
her konnte man die ältesten Spuren bis nach Indien wieder zurückverfolgen. Darauf sind natürlich besonders die Inder sehr stolz.

Caissa

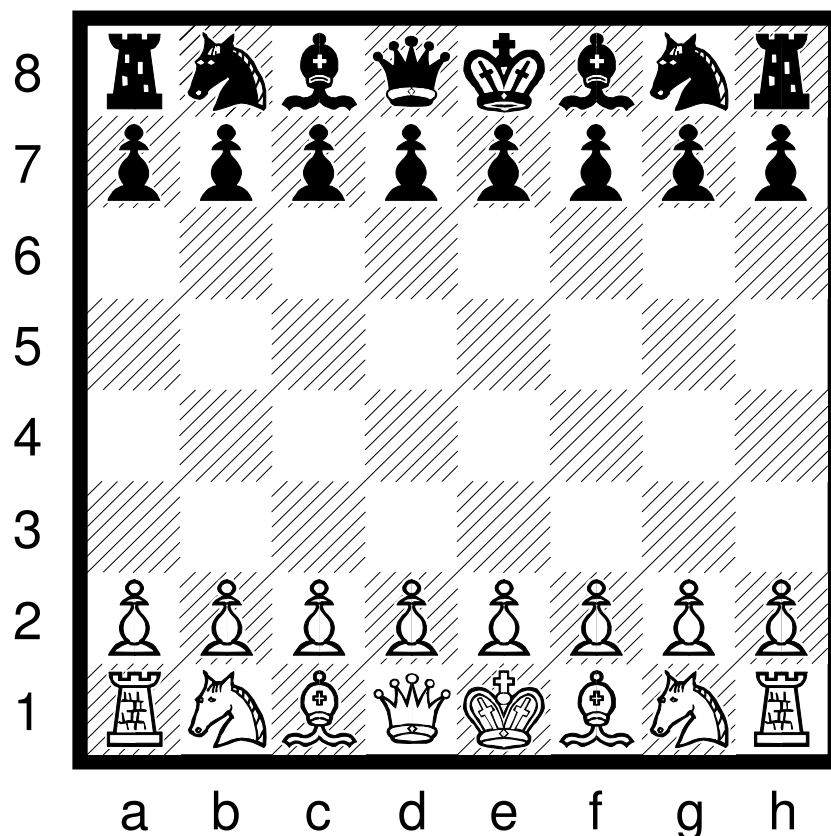
0370
KRYSTUFEK



Schach-Topmodel Regina
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH



Ein Schachbrett hat $8 \times 8 = 64$ Felder, abwechselnd in schwarz und weiß (oder braun und gelb). Die waagrechten Felderreihen heißen **Reihen** (also Reihe 1 bis 8, von unten her gezählt), die senkrechten Felderreihen heißen **Linien** (a-Linie, b-Linie, c-Linie usw., von links nach rechts betrachtet). **Im Diagramm** ist die Reihe 1 immer unten, die a-Linie ist immer links. Das Feld unten links ist ein schwarzes Feld und heißt demnach logischerweise Feld a1. Die 16 Figuren der weißen Partei sitzen im Diagramm bei Spielbeginn immer unten auf den Reihen 1 und 2 (siehe auch Abbildung). Die 16 Figuren von Schwarz werden oben spiegelbildlich zu Weiß aufgestellt. Es gibt also insgesamt 32 Schachfiguren.





König Dame Turm Läufer Springer Bauer



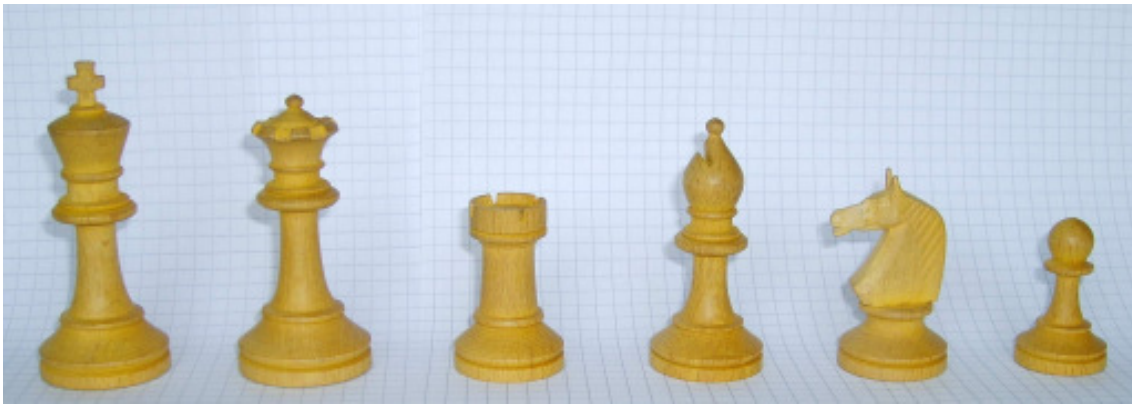
Es gibt dem Aussehen nach **sechs** verschiedene Schachfiguren in den Farben Schwarz und Weiß: König (K), Dame (D), Turm (T), Läufer (L), Springer (S) und Bauer (B). wL bedeutet weißer Läufer, sK bedeutet schwarzer König usw. - Grundstellung der 32 Figuren auf dem Brett zu Beginn einer Partie (siehe auch vorherige Diagramm-Abbildung): wTa1, wSb1, wLc1, wDd1, wKe1, wLf1, wSg1, wTh1, wBa2, wBb2, wBc2, wBd2, wBe2, wBf2, wBg2, wBh2 – sTa8, sSb8, sLc8, sDd8, sKe8, sLf8, sSg8, sTh8, sBa7, sBb7, sBc7, sBd7, sBe7, sBf7, sBg7, sBh7. Die Bauern heißen Bauern, die anderen Figuren heißen alle Offiziere (auch die Könige).

Weiß beginnt immer die Partie.

Nachfolgend werde ich dann alles genauestens erklären.

Schach-Topmodel Regina
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH





wK
weißer
König



wD
weiße
Dame



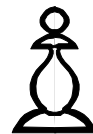
wT
weißer
Turm



wL
weißer
Läufer



wS
weißer
Springer



wB
weißer
Bauer



sK
schwarzer
König



sD
schwarze
Dame



sT
schwarzer
Turm



sL
schwarzer
Läufer



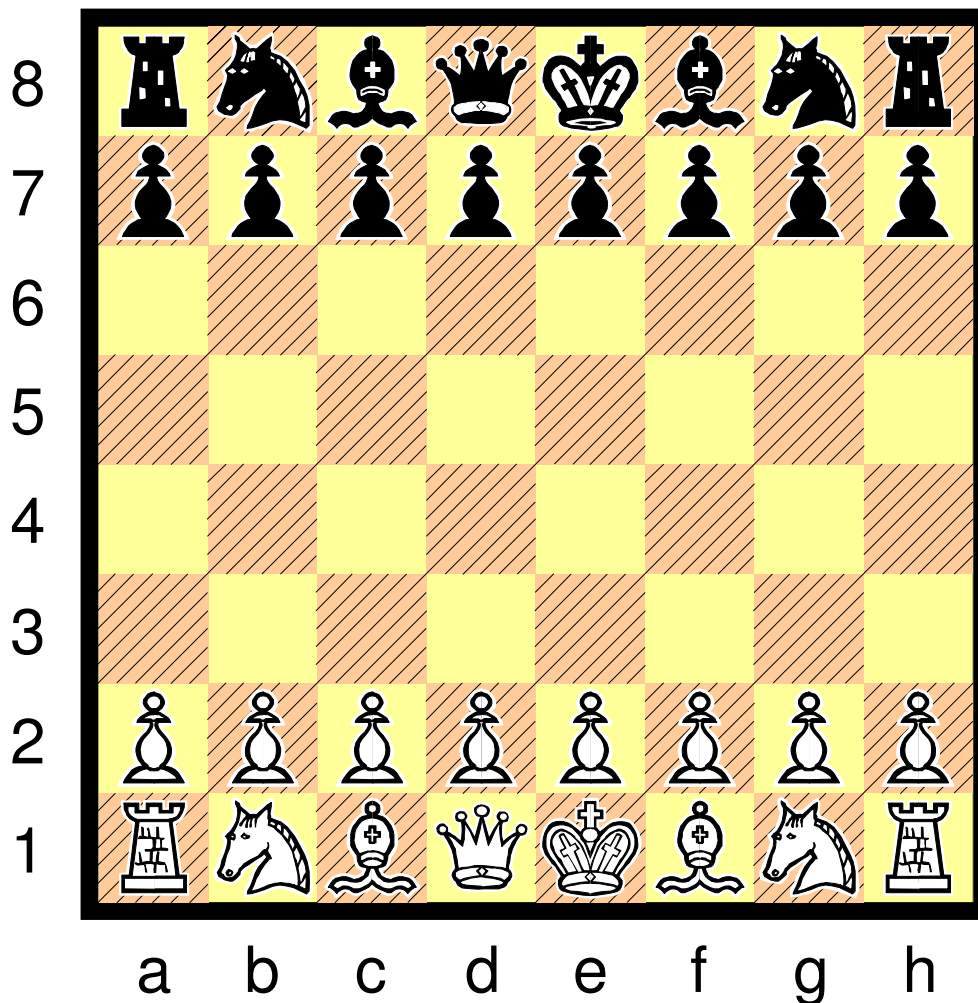
sS
schwarzer
Springer



sB
schwarzer
Bauer



Das ist die Aufstellung der schwarzen und weißen Figuren vor Beginn einer Partie (**Grundstellung**). Die beiden Parteien heißen „Weiß“ und „Schwarz“. – Weiß (ist im Diagramm immer unten) beginnt die Partie.

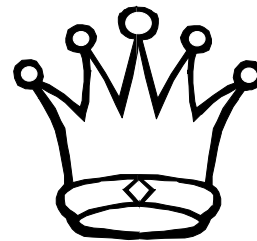


Die Optik spezieller Schachfiguren: Der **König** als Holzfigur trägt ein Kreuz auf dem Kopf. Dieses Kreuz wurde abgeguckt von der Reichskleinodie Reichsapfel bei Kaiser Karl dem Großen, einer mit Kreuz besetzten (Welt-) Kugel, Sinnbild der Königs- und Kaiserherrschaft. – Die **Dame** (Königin) trägt eine Prinzessinnen-

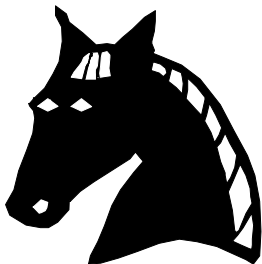
Krone auf dem Kopf. Diese Krone sollte wenigstens neun Zacken haben (als versteckter Hinweis darauf, dass eine Partei mit viel Geschick im Verlauf der Partie maximal 9 Damen besitzen kann). – Der **Läufer** als Holzfigur hat einen schrägen Schlitz im Kopf. Damit wird das Kopfscharnier einer Ritterrüstung symbolisiert. **In Grafiken** (Diagrammen) wird der Läuferkopf zentral mittig mit einem Kreuz versehen und als Bischofsmütze (Mitra) gezeichnet (Läufer auf Englisch heißt tatsächlich bishop).



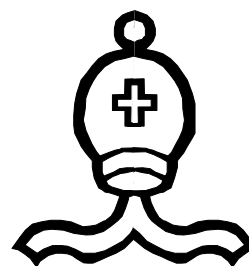
schwarzer
König



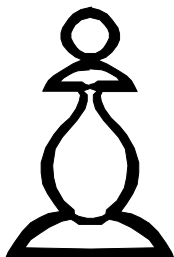
weiße
Dame



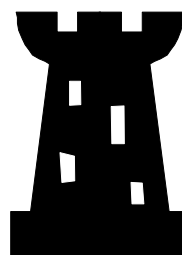
schwarzer
Springer



weißer
Läufer

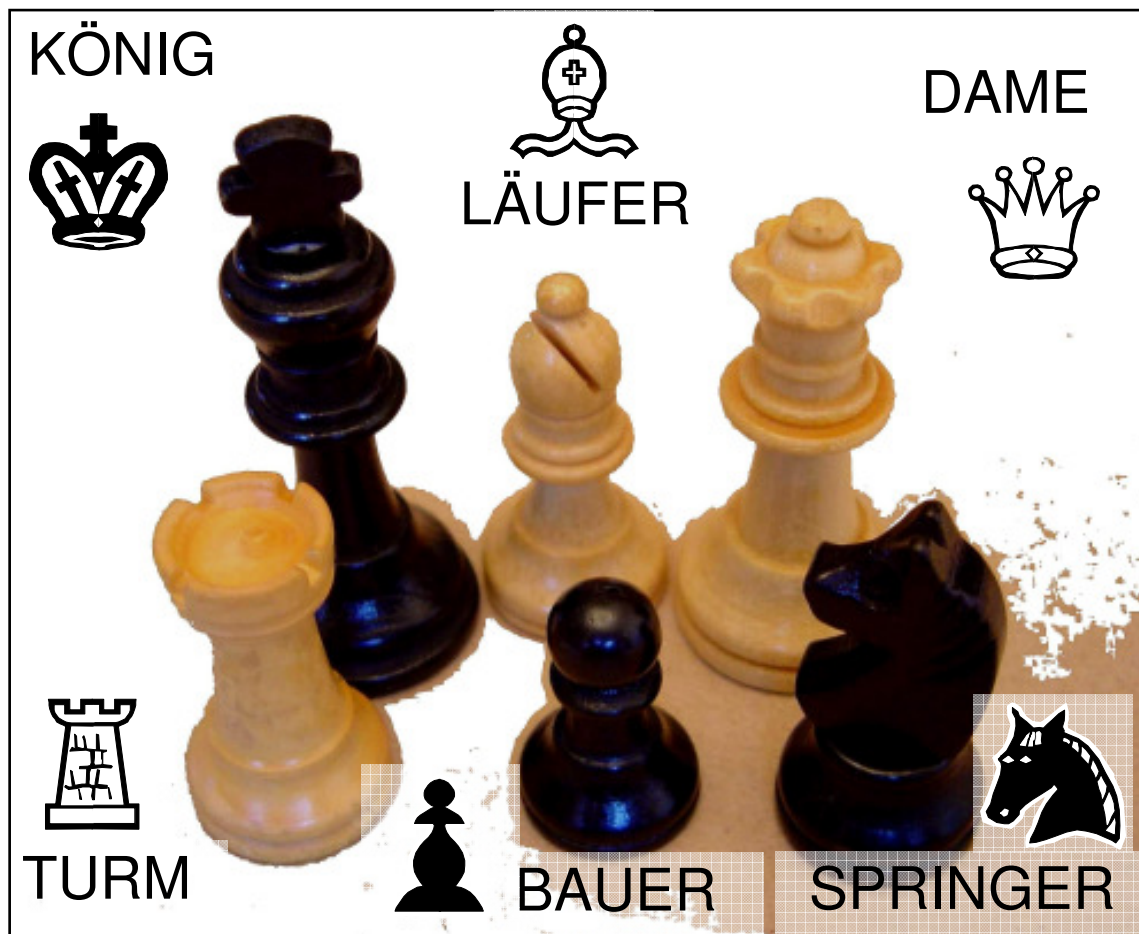


weißer
Bauer



schwarzer
Turm

Ein schönes klassisches und wohlgefälliges Aussehen der Schachfiguren haben um 1830 die Engländer Staunton & Cook entworfen. Auf der ganzen Welt sind diese „Staunton-Figuren“ heute sehr beliebt und verbreitet.



Nächste Seite: In anderen Ländern sehen Schachfiguren oft ganz anders aus – hier z.B. griechisch und aztekisch (damit zu spielen ist für West-Europäer leider sehr anstrengend):



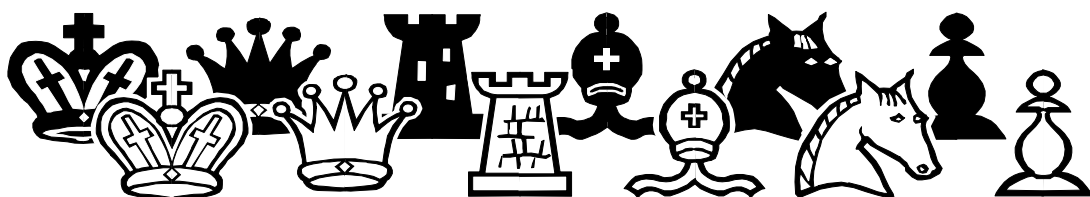
Schach-Topmodel Regina
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH





K D T L S B

Mit solchen alten/antiken Schachfiguren (alt-deutsch, hellenisch) spielt man heute nicht mehr. Die eignen sich mehr für Dekorationszwecke.



Beim Schachspiel muss jeder Spieler abwechselnd einen Zug machen. Das ist Pflicht. Es besteht also Zugzwang/Zugpflicht. Weiß beginnt immer die Partie (niemals also Schwarz).

Ziel ist es, den gegnerischen König einzufangen (so dass man ihn schlagen könnte). Ist er gefangen genommen, so ist er MATT GESETZT (schachmatt), und du hast die Partie gewonnen.

Ein König ist also matt gesetzt, wenn er so angegriffen wird, dass er nicht mehr abhauen oder den Angriff sonstwie abwehren könnte – wenn du ihn also mit deinem nächsten Zug **schlagen könntest**.

Dieser Schlagfall selbst wird nicht mehr getätigt. Denn Matt ist matt!

Wenn du den gegnerischen König mit einer deiner Figuren angreifst, sagst du „Schach!“. Kein König darf also auf ein schachbedrohtes Feld ziehen, denn dann könnte er ja geschlagen werden. Das Schach-Sagen ist freiwillig und keine Pflicht – der Brettgegner muss diese Gefahr schon selbstständig erkennen.

Aber Achtung: Man könnte die Figuren des Gegners so festklemmen, dass er mit keiner seiner Figuren mehr ziehen kann, auch nicht mit seinem König. Kann ein Spieler mit keiner seiner Figuren mehr ziehen und ist sein König

gleichzeitig **nicht angegriffen**, so ist diese Situation ein **Patt** – ein automatisches Unentschieden, und die Partie ist automatisch zu Ende. – Reichen (meist) gegen Ende einer Partie die Figuren auf dem Brett nicht mehr aus um einen König matt zu setzen, dann ist diese Situation **remis** – also ebenfalls ein automatisches Unentschieden. Ein Remis kann auch erzwungen werden, wenn man den Gegner dazu zwingt, immer die gleichen Züge machen zu müssen, ohne dass jemand dabei matt gesetzt wird. Das Remis ist erreicht bei **dreimaliger Stellungswiederholung** auf dem Brett – hintereinander gemacht (= **Dauerschach**, Ewiges Schach) oder im Verlauf der gesamten Partie.

Das Unentschieden als **technisches Remis** (keiner hat mehr genügend Figuren, um den Anderen matt zu setzen): Keiner hat gewonnen (jeder erhält einen halben Gewinn-Punkt). Eine Partie ist automatisch unentschieden, wenn sich auf dem Brett nur noch beide Könige ganz allein mit jeweils ihrer Dame befinden. Denn dann kann i.d.R. ein Matt von niemandem mehr erzwungen werden. Das Gleiche gilt für K + T gegen K + T, insbesondere bei K gegen K + L, K gegen K + S, K gegen K + 2 S und natürlich bei K allein gegen K allein.

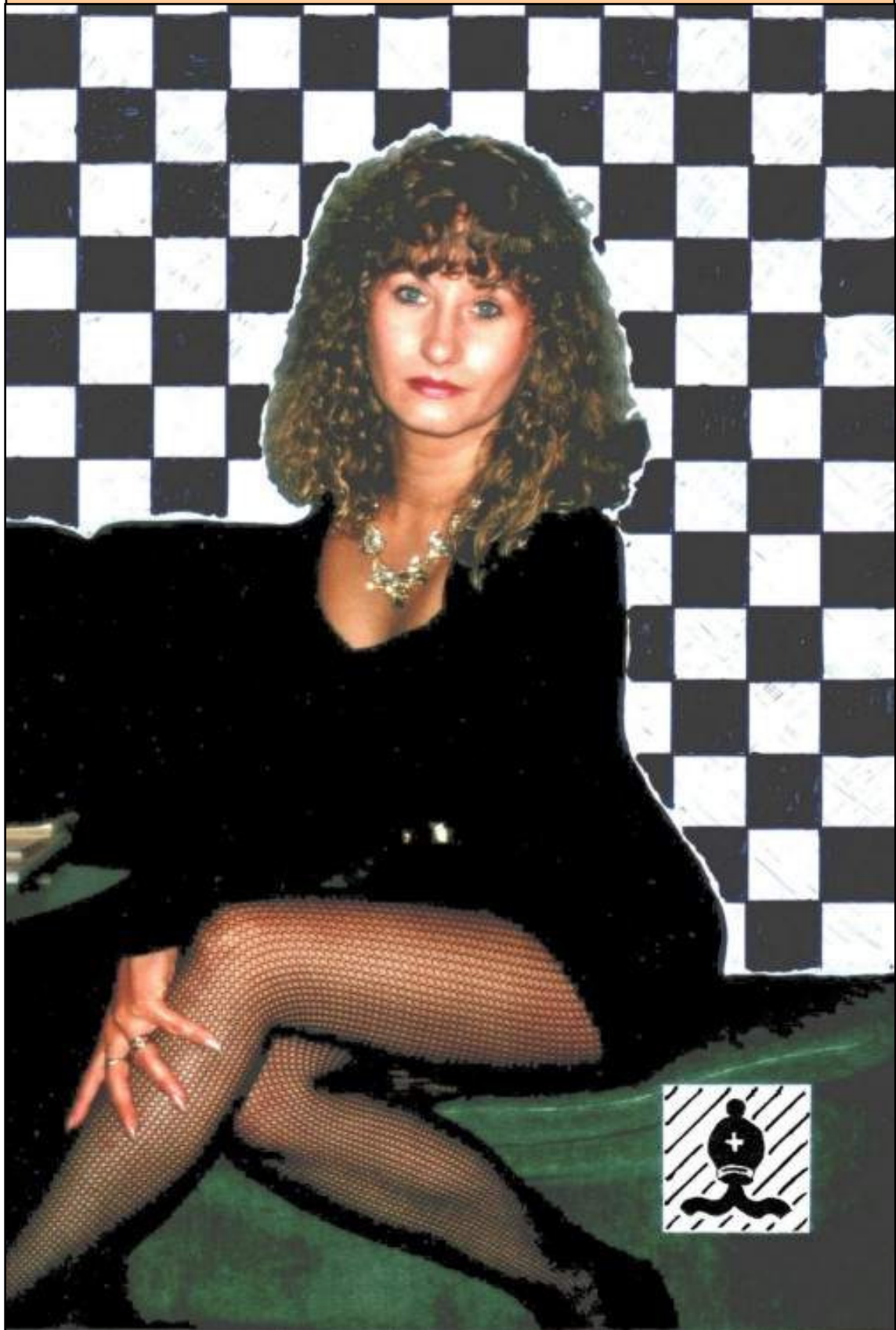
Mit K + D gegen K allein ist ein Matt in 9 Zügen erzwingbar (der Stärkere kann also mit 9 Zügen

matt setzen, wenn er intelligent spielt), mit K + T gegen K in 16 Zügen. Mit K + 2 L (verschieden feldfarbig!) geht ein Matt in 21 Zügen, und mit K + L + S gegen K braucht man mindestens 35 Züge (und das Mattfeld ist immer ein Eckfeld). Mit K + B ist ein Mattsetzen nur dann möglich, wenn der Bauer auch umwandeln kann. Auf diese Bauern-Umwandlung komme ich später noch eingehend zu sprechen.

Mit König und zwei Springern gegen den feindlichen König kann man eigentlich kein Matt erzwingen. Es würde zu lange dauern – oder der Gegner müsste sich recht doof anstellen. Mit König und zwei Läufern auf gleicher Feldfarbe (einer der Läufer ist also ein **Umwandlungsläufer**) ist kein Mattbild beim Gegner zu verwirklichen. Diese Art von Umwandlungsfiguren bespreche ich später noch.

Wird innerhalb von **50 Zügen pro Person** keine Figur geschlagen oder kein Bauer bewegt, so ist die Partie sofort unentschieden. Das ist die 50-Züge-Regel. Notfalls muss man hier anfangen, die Züge mit zu zählen oder aufzuschreiben (zu **notieren**), um das Remis nachweisen zu können. Eines wird hier klar: Einfach nur auf dem Brett herumgurken, nicht angreifen und nur im eigenen Viertel mit den eigenen Figuren zu verbleiben, bringt gar nichts. Jede Schachpartie hat also irgendwann ein Ende.

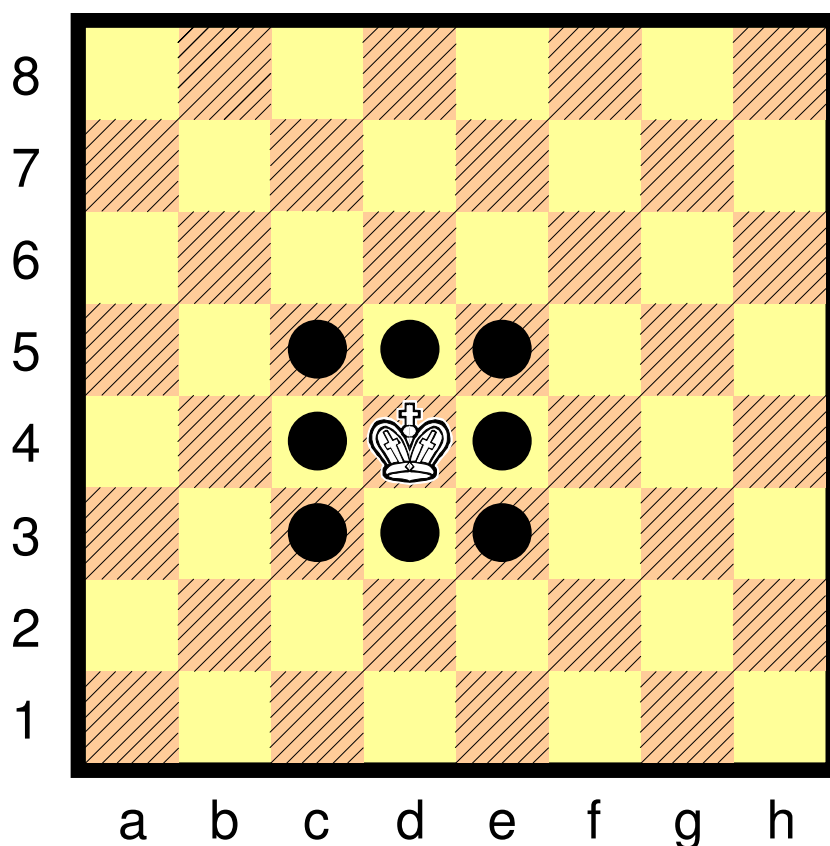
Schach-Topmodel Regina
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH





Der **KÖNIG**: Er zieht ein Feld weiter, waagrecht, senkrecht oder diagonal. Er darf sich nicht auf ein schachbedrohtes Feld begeben, da er dort ja geschlagen werden könnte und seine Partie damit automatisch verloren wäre. Ansonsten darf ein König beim Gegner Figuren selbstverständlich auch schlagen.

Der König ist die wichtigste Figur im Schachspiel. Mit ihm steht oder fällt eine Partie.



Dieser schwarzfeldrige **weiße König** könnte auf eines der markierten Felder ziehen.

Schach-Topmodel Regina
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH



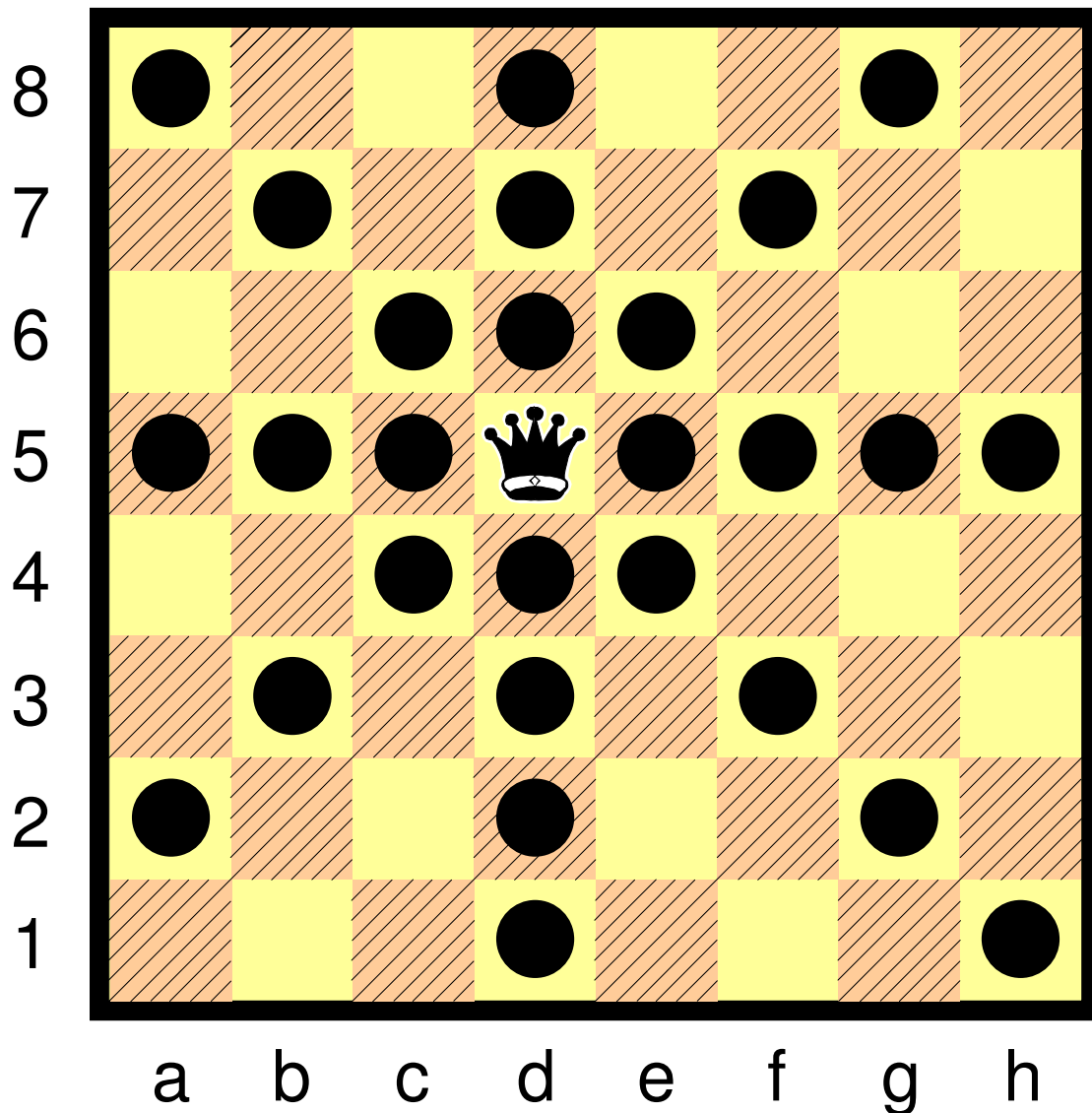


Die **DAME** (in manchen Ländern auch Königin genannt): Sie zieht geradlinig entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal soweit sie will oder kann (es darf aber nichts im Wege stehen – hüpfen geht also nicht). Steht eine gegnerische Figur im Weg, darf diese geschlagen werden – und die Dame kommt auf diesem Feld zum Stehen. Eigene Figuren dürfen sich natürlich nicht gegenseitig schlagen! Mit einer Dame kann man ganz toll den gegnerischen König jagen.

Die Dame ist die wertvollste Figur im Schachspiel, denn sie ist sehr beweglich und kann im günstigsten Falle bis zu 27 Felder gleichzeitig beherrschen, also fast das halbe Schachbrett. Eine Dame ist daher so wertvoll wie zwei Türme des Brettgegners (oder drei Läufer, oder drei Springer, oder acht Bauern).

Wenn du dir nicht merken kannst, auf welchem Feld die Damen in der Grundstellung zu stehen haben, gibt es folgende Hilfsmittel: die Damen stehen auf der d-Linie („d“ wie Dame). Also: wDd1, sDd8. Hat dein Brett keine Außenrand-Notation, merkst du dir den Platz für die Damen so: die weiße Dame steht auf einem weißen Grundfeld, die schwarze Dame steht auf einem schwarzen Grundfeld (und der jeweilige König

steht neben seiner Dame). Den Rest der Figurenaufstellung musst du unbedingt auswendig lernen.

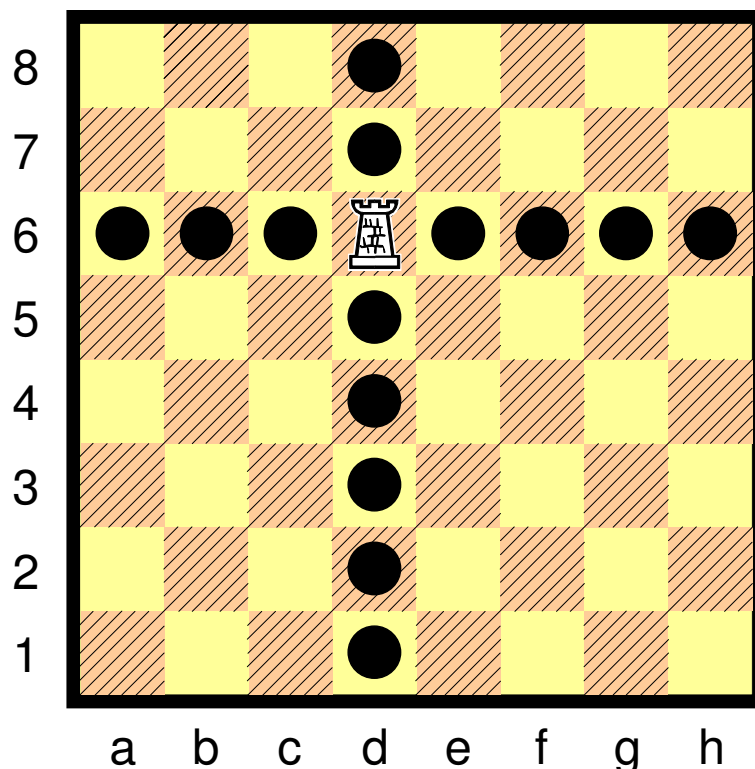


Diese weißfeldrige **schwarze Dame** könnte auf eines der markierten Felder ziehen.



Der **TURM**: Er zieht geradlinig entweder waagrecht oder senkrecht soweit er will oder kann. Er zieht sozusagen in die vier Himmelsrichtungen. Auch er darf Gegnerisches schlagen (und kommt auf dem Schlagfeld zum Stehen).

Ein Turm ist eine starke Figur, da auch er sehr beweglich ist (kann bis zu 14 Felder gleichzeitig beherrschen, also fast ein Viertel des Schachbretts). Ein Turm ist etwa so wertvoll wie zwei Springer oder zwei Läufer oder eine Handvoll Bauern.



Dieser schwarzfeldrige **weiße Turm** könnte auf eines der markierten Felder ziehen.

Schach-Topmodel Regina

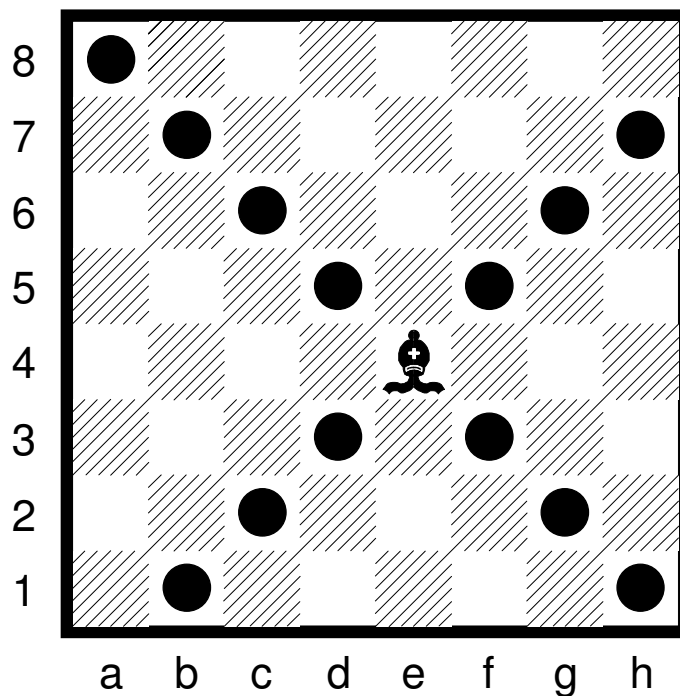
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH





Der **LÄUFER** (in Amerika gerne Renner genannt): Er zieht geradlinig diagonal soweit er will oder kann. Er zieht sozusagen querfeldein, also nur schräg. Er befindet sich demnach immer auf der gleichen Feldfarbe. Gegnerisches darf geschlagen werden.

Ein Läufer ist eine wichtige Figur. Er ist so wertvoll wie ein Springer. Er kann bis zu 13 Felder gleichzeitig bedrohen. Leider kann er nur auf einer Feldfarbe herumrutschen. Und das wiederum ist sein großer Nachteil. Ein schwarzfeldriger Läufer kann also nie eine Figur auf weißem Feld angreifen.



Dieser weißfeldrige **schwarze Läufer** könnte auf eines der markierten Felder ziehen.

Schach-Topmodel Regina

ICH SPIEL DANN MAL SCHACH

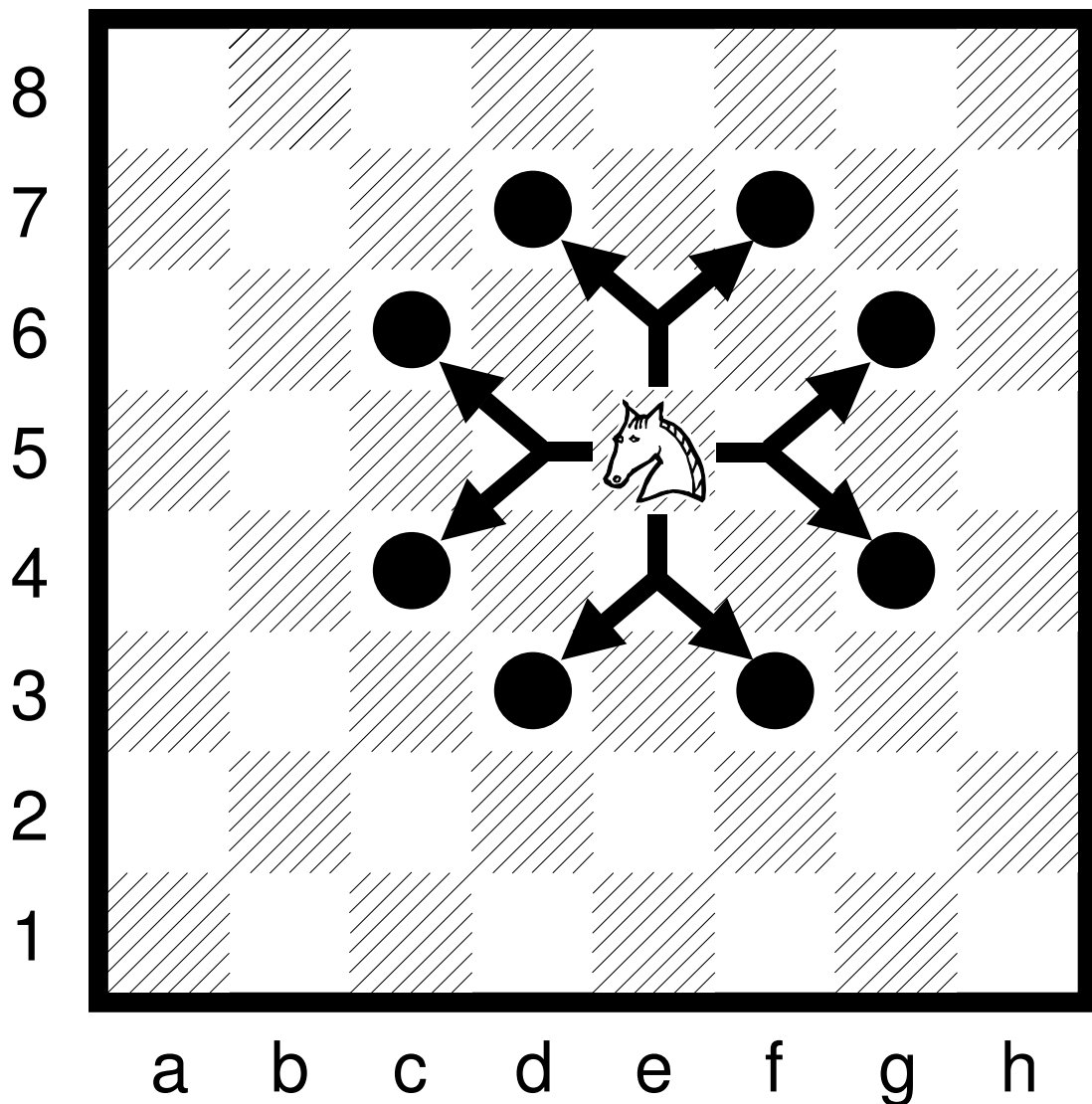




Der **SPRINGER** (Pferd, Ross, Rössel, Hüpfer, Gaul, Reiter, je nach Sprachgebrauch): Der Springer darf als einzige Schachfigur über irgendwelche anderen Figuren drüberspringen. Er zieht (hüpft) so: Vom Ausgangsfeld ein Feld nach oben, oder unten, oder links, oder rechts und dann sofort noch ein Feld weiter schräg vorwärts (weg vom Ausgangsfeld). Optisch sieht das aus wie ein leicht abgeknickter Strohalm. Ist das Ausgangsfeld ein schwarzes Feld, dann ist das Zielfeld immer ein weißes Feld. Und umgekehrt. Beispiel eines Springerzugs: Springer e5-d3. Dieser Springer auf e5 hätte insgesamt 8 Zugmöglichkeiten gehabt. Er hätte auch nach c4, c6, d7, f7, g6, g4 oder f3 hüpfen können. Steht auf dem Zielfeld eine gegnerische Schachfigur, so wird diese hierbei geschlagen.

Der Springer ist eine sehr interessante Figur, weil er als Einziger über alle anderen Figuren drüberhüpfen kann. Ein Springer kann bis zu acht Felder gleichzeitig beherrschen, wie schon oben gesagt. Nachteile sind, dass er nicht besonders weit hüpfen kann und mit jedem Zug seine Feldfarbe wechseln muss. Es ist also schwer zu sagen, ob Springer und Läufer gleichwertig sind. Die Situation auf dem Brett ist

hier meistens ausschlaggebend.



Dieser schwarzfeldrige **weiße Springer** könnte auf eines der markierten Felder ***hüpfen***. Greift ein Springer mehrere gegnerische Figuren gleichzeitig an, nennt man das Springergabel.





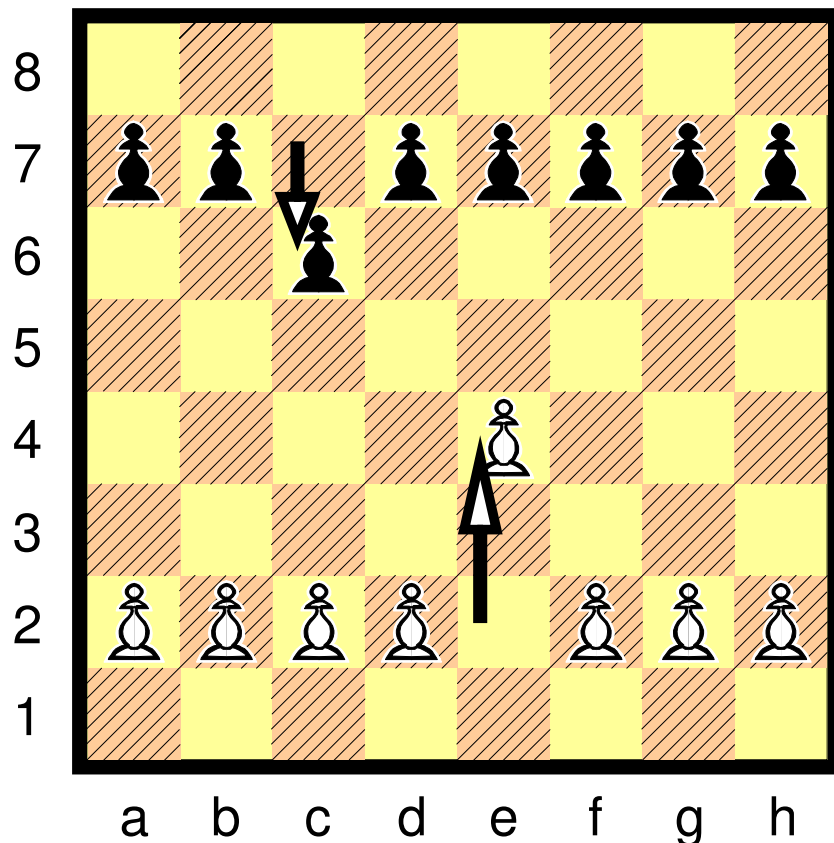
Der **BAUER**: Er darf nur geradewegs vorwärts ziehen, nie rückwärts. Aus der Grundstellung heraus darf er wahlweise ein oder zwei Felder vorwärts ziehen, danach immer nur ein Feld weiter vorwärts. Der Bauer darf **nur diagonal** ein Feld weiter vorwärts auch **schlagen**.

Bauernumwandlung: Hat der Bauer die letzte Reihe (das Brett-Ende) erreicht, muss er dort sofort umgewandelt werden, entweder in eine Dame, oder Turm, oder Läufer, oder Springer. Man darf frei wählen. Eine Partei könnte also letztendlich mehrere Damen auf dem Brett haben (maximal 9 Damen, wenn alle 8 Bauern umwandeln konnten), aber auch z.B. drei und mehr Springer oder fünf Läufer (maximal zehn Läufer) usw. Speziell die Umwandlungsfiguren Turm, Läufer und Springer nennt man auch Unterverwandlung, die Bauernumwandlung in eine Dame nennt man die normale Umwandlung (weil die Umwandlung in eine Dame die beliebteste Umwandlung ist). Da in der Regel im Schachfigurenkasten keine Umwandlungsfiguren existieren, muss man sich diese selber basteln: eine zweite Dame könnte man sich herstellen, indem man einen Bauern auf einen Turm stellt (sofern verfügbar). Notfalls nimmt man auch eine Taschenlampenbatterie oder ein

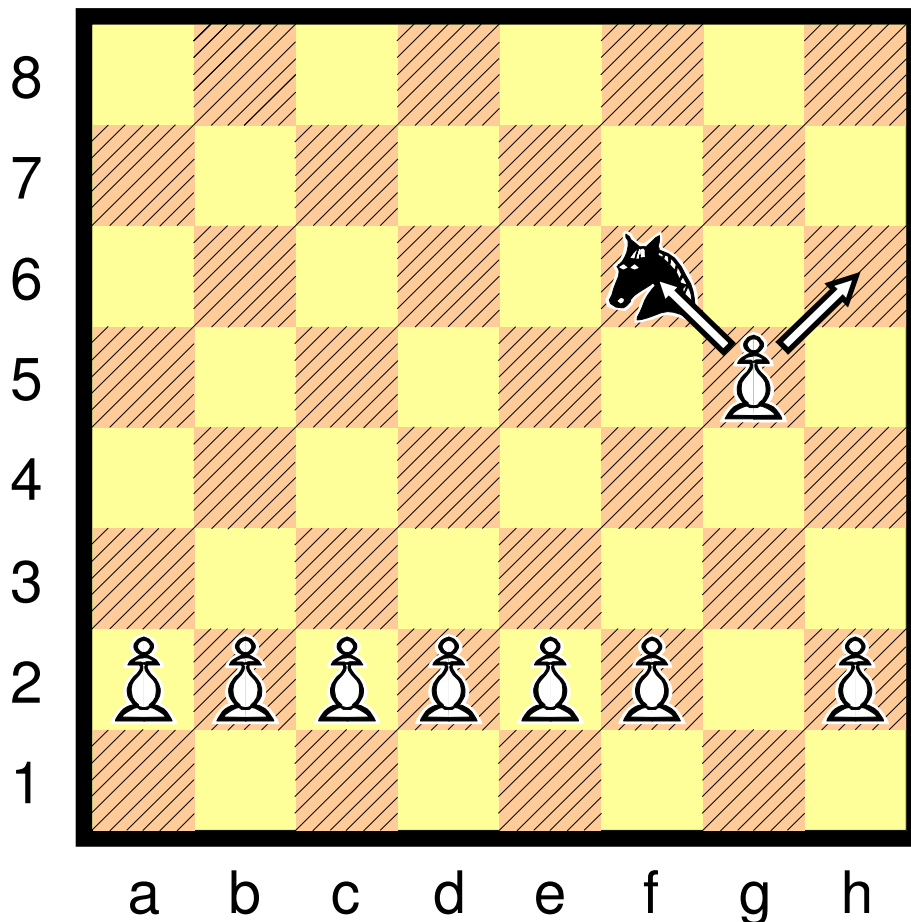
Tippex-Fläschchen. Hier muss man halt Phantasie haben. Und das hier versteht sich demnach von selbst: In Schach-Diagrammen dürfen bzw. können auf der ersten und letzten Reihe niemals Bauern eingezeichnet sein.

Damit sind für den Bauern aber noch nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft: Er kann auch en passant ziehen (das ist ein Schlagfall).

Wie das geht, werde ich euch erst ein paar Seiten später erzählen ...



Ein Bauer darf mit seinem ersten Zug vom Grundstellungsfeld aus wahlweise ein oder zwei Felder vorwärts ziehen, danach dann immer nur noch ein Feld weiter **vorwärts**.



Ein Bauer darf jede gegnerische Schachfigur **nach schräg vorwärts** schlagen. Es muss natürlich auch ein Objekt zum Schlagen da sein. Hier z.B. kann der weiße Bauer den schwarzen Springer auf Feld f6 schlagen. Nach Feld h6 kann der Bauer aber **nicht** ziehen, da dort nichts zum Schlagen steht.

Gabel: Greift ein Bauer zwei Figuren gleichzeitig an, nennt man das Bauerngabel.

Bauernarten: Bauern bleiben Bauern oder werden zur Umwandlungsfigur. 2 Bauern einer Partei auf einer Linie nennt man **Doppelbauer**,

3 solcher Bauern auf einer Linie nennt man **Tripelbauer**.

Figurenwert: Die Dame ist in der Regel die wertvollste Figur. Ein Bauer ist dann wertvoll, wenn er umwandeln kann.

Freibauer: Das ist ein Bauer, dem kein anderer Bauer mehr entgegen kommen kann und der nicht mehr durch einen anderen Bauern geschlagen werden kann.

Randbauer: So nennt man Bauern auf der a- und h-Linie.

Eckbauer: Das sind die Bauern vor dem Turm, auf den Feldern a2, a7, h2 und h7.

Turmbauer, **Läuferbauer**, **Springerbauer**: So nennt man die Bauern, die in der Grundaufstellung vor den entsprechenden Offizieren (= Turm, Läufer, Springer) stehen.

Damenbauer: Bauer vor der Dame, Felder d2 und d7.

Königsbauer: Bauer vor dem König, Felder e2 und e7.

Mittelbauern: Das sind die Bauern auf e2, e7,

d2 und d7.

Isolierter (vereinzelter) **Bauer**: Das ist ein Bauer, der so weit zurück geblieben ist, dass er sich an die anderen Bauern seiner Farbe nicht mehr anschließen kann.

Vergifteter Bauer: Bauer, der zum Schlagen angeboten wird, dessen Annahme aber Nachteile oder Verlust der Partie zur Folge haben kann.

Gambit: Ein Gambit ist eine Spiel-Eröffnung, in der ein Spieler eigenes Material (meistens Bauern) opfert. Beim Damen-Gambit z.B. opfert ein Spieler seinen Damenbauern. Gambit ist also die Bezeichnung für bestimmte Spiel-Eröffnungen, bei denen man durch die Preisgabe eines Bauern oder sogar mehrerer Bauern seine Figuren rascher und wirkungsvoller entwickelt, als es sonst möglich wäre – und sich so einen starken Angriff verschafft.

****TIPP:** Die meisten Schachspieler **beginnen** ihre Partie mit einem Bauernzug. Äußerst beliebt ist als **Eröffnungszug** der Bauernzug **vom Feld e2 nach e4**, und bei Schwarz Be7 nach e5. Denk dir am Besten aber selber einen interessanten Eröffnungszug aus!*

Schach-Topmodel Regina

ICH SPIEL DANN MAL SCHACH

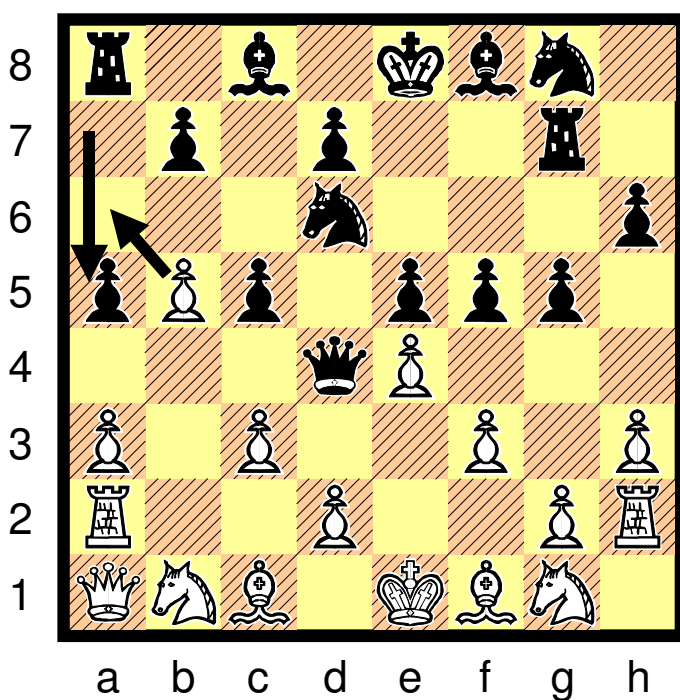


Der **En-passant-Schlagfall** mit dem Bauern: Wie wir schon gelernt haben, kann ein Bauer bei seinem ersten Zug aus der Grundstellung heraus um 2 Felder geradewegs vorrücken (sozusagen ein Doppelschritt des Bauern). Kommt er dabei genau neben einem gegnerischen Bauern zum Stehen, so kann er von diesem en passant (im Vorübergehen/i.V./e.p.) geschlagen werden. Dieser gegnerische (schlagende) Bauer verfährt also so, als sei der andere Bauer eben nur um **ein einziges Feld** vorgerückt und stehe schräg vor ihm.

Nur Bauern können sich untereinander en passant schlagen.

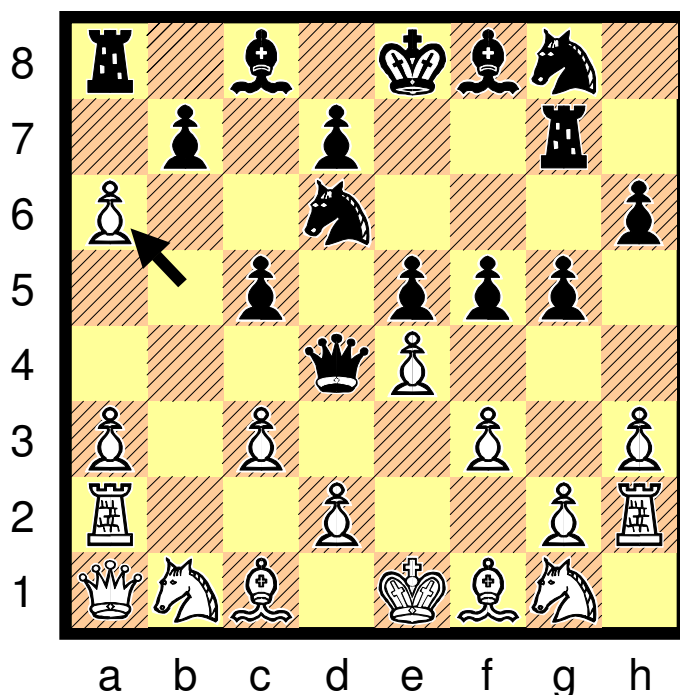
Dieses En-passant-Schlagen muss unverzüglich erfolgen – einen Zug später erlischt dieses Recht.

Zum Diagramm: Zuletzt zog hier der schwarze



Bauer einen Doppelschritt, und zwar von a7 nach a5 (= sBa7-a5). Dadurch steht er genau **neben** dem weißen Bauern. **Weiß** darf jetzt **hinter** den Schwarzen schlagen mittels

Bb5 schlägt nach a6 en passant (= wBb5xa6 e.p.). Dieser En-passant-Schlagfall sieht also so aus, als sei Schwarz mit seinem a-Bauern tatsächlich nur 1 Feld vorwärts gezogen (obwohl also zwei Felder vorwärts gezogen worden waren). Nach dem En-passant-Schlagen sieht die Brettstellung so aus:

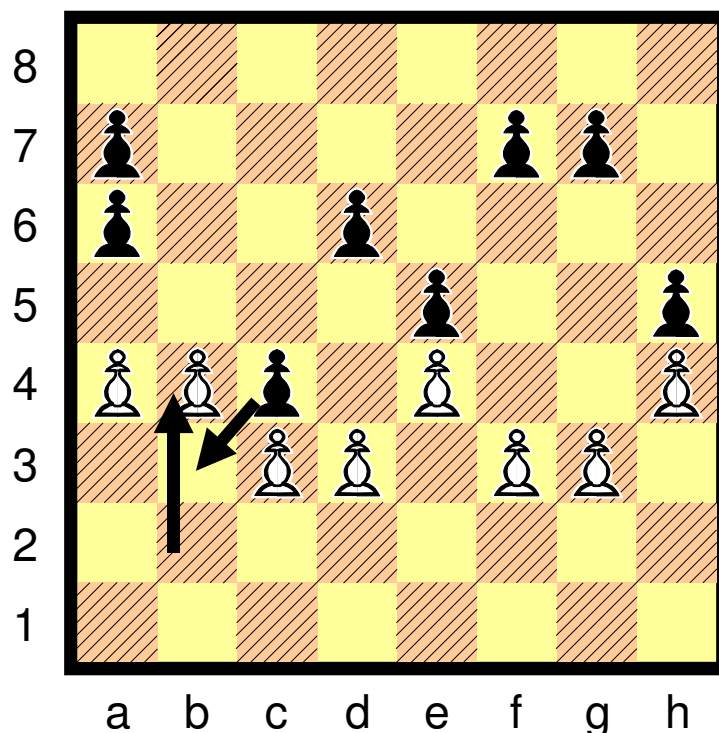


Wollen wir später einmal Schachrätsel aus der Zeitung lösen, heißt es hier aufgepasst. Der En-passant-Schlagfall als Lösungszug beim Schachrätsel: Nur dann, wenn sich beweisen lässt, dass kein anderer als der Doppelschritt des Bauern der letzte Zug in der Partie gewesen sein muss, kommt der En-passant-Schlagfall zum Lösungsgeschehen auch in Betracht – andernfalls nicht! Solche Beweisführungen sind in der Tat möglich!

Nochmals der En-passant-Schlagfall:

Schlägt z.B. der schwarze c-Bauer den weißen b-Bauern en passant, schreibt man hierfür sBcb e.p. (oder auch Bc4xb3 e.p.). Im Einzelnen war hier Folgendes geschehen: wBb2-**b4** und sBc4x**wBb3** en passant. Obwohl dieser geschlagene weiße Bauer bereits auf Feld b4 gestanden hatte, wird die Notation so geschrieben, als habe der weiße Bauer noch auf b3 gestanden. Analog gilt das für alle anderen Bauern. Ich gehe später auf diese **Notations-schreibweisen** noch genauer ein. Bitte mal obige Zugfolge zum besseren Verständnis auf dem Brett nachvollziehen!

Schwarz kann jetzt so en passant schlagen. Der weiße Bauer auf b4 wird vom Brett entfernt, der schwarze c-Bauer landet auf Feld b3.



Nur Bauern können sich untereinander en passant schlagen.

CORVETTE ODER SCHACHFIGUR

Leimburg Stadtrand. Schach-Topmodel Regina betrat am frühen Abend das ‚Bahnhofsstüble‘. Dichter Zigarettenqualm, übler Dunst nach Alkohol. Fast alle Tische waren besetzt mit Zockern, Kartenspielern und sogar einigen Schachspielern. Regina hockte sich an die Theke und öffnete ihren mitgebrachten Schachfigurenkasten. Darin befanden sich nur Türme, mehr als 20 Stück, in allen Variationen ...

Der bullige Thekennachbar wurde aufmerksam, setzte sein Schwarzbier ab: „Wieso haben Sie nur Türme dabei?“ – Regina: „Ich sammle Schachfiguren.“ – „Wer Schachfiguren sammelt, muss ziemlich bescheuert sein!“ – „Ach ja, und wieso?“ – Der Nachbar: „Das geht doch ins Geld! Auf wieviel neue Figuren kommen Sie denn so pro Tag?“ – „Etwa fünf Figuren, die Figur im Schnitt zu einem Euro.“ – „Seit wann sammeln Sie?“ – „Seit 20 Jahren.“ – Pause.

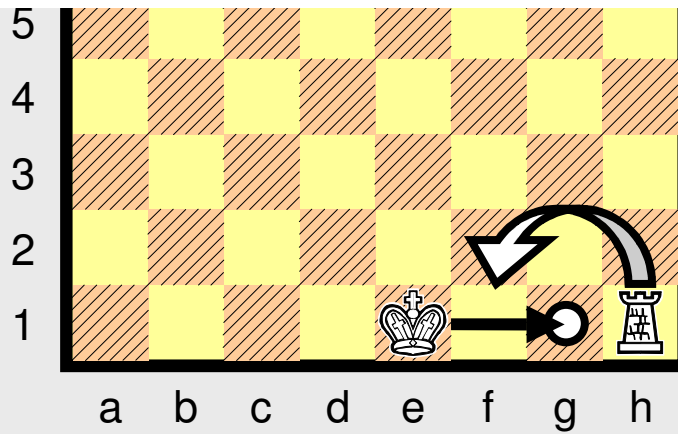
„Das ist ja die reinste Katastrophe! Das sind ja 1.800 Euro im Jahr, und in 20 Jahren etwa 36.000 Euro.“ – Regina, trocken: „Korrekt.“ Der Fremde verzog das Gesicht und wies durchs Fenster: „Sehen Sie da draußen die rote Corvette? Wenn Sie keine Schachfiguren gesammelt hätten, dann könnte dieses Auto heute Ihnen gehören.“ – Regina: „Sie sammeln wohl keine Schachfiguren?“ – „Nein.“ – „Gehört die rote Corvette vielleicht Ihnen?“ – „Nein.“ – Regina: „Aber mir.“



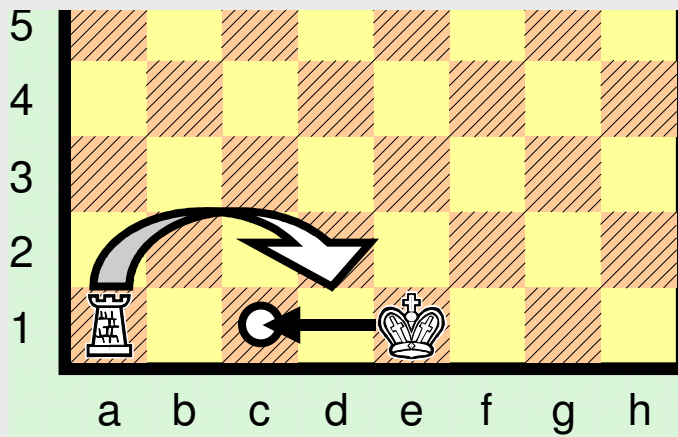
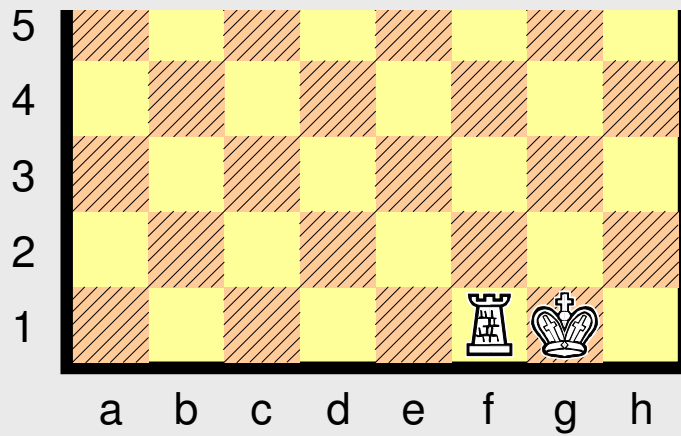
Die **Rochade** (Aussprache wie geschrieben): Das ist ein Königszug in Verbindung mit einem seiner Türme. Voraussetzungen fürs Rochieren: König und Turm durften sich bisher noch **nie bewegt** haben im Verlauf der Partie. Die Felder zwischen König und Turm dürfen mit nichts besetzt sein. Der König darf nicht aus einem Schachgebot **wegrochieren**. Die Felder, die der König bei seiner Rochade überschreitet bzw. besetzt, dürfen von keiner feindlichen Figur **beherrscht** sein (hier also im Diagramm Felder f1 und g1 bzw. d1 und c1).

Und so geht die Rochade: Der König zieht **als Erster** waagrecht **2 Felder** zum Turm hin (sozusagen ein Doppelschritt des Königs). Der Turm hüpfte **anschließend sofort** über den König und stellt sich **direkt** an seine Seite. Den Turm, der an einer Rochade beteiligt ist, nennt man Rochadeturm. - Eine Partei hat also ursprünglich 1 einziges Rochade-Recht in der Partie mit 2 Rochade-Möglichkeiten (Rochade nach rechts oder links). Die Rochade zum a-Turm hin nennt man **lange (große) Rochade**, zum h-Turm hin **kurze (kleine) Rochade**.

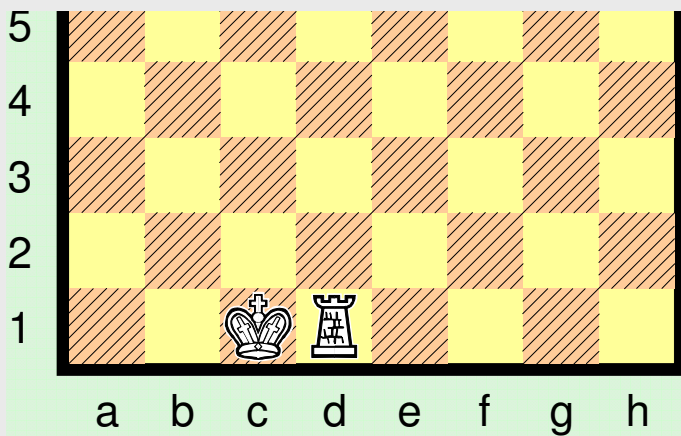
Die Rochade beim Schachrätsel: Sie ist grundsätzlich erlaubt – es sei denn, es lässt sich beweisen, dass sie nicht mehr erlaubt ist!



**Kurze
Rochade**



**Lange
Rochade**





Die Rochade ist bereits auf dem vorherigen Blatt erklärt worden. Bei der Notation (schriftliche Züge-Dokumentation auf einem Partiezetzel) ist die Schreibweise für die **kurze Rochade** 0-0 (Null-Strich-Null).

Im Einzelnen bedeutet 0-0 z.B. für Weiß: Ke1-g1 und Th1-f1.

Die **lange Rochade** schreibt man 0-0-0. Das bedeutet hier dann wKe1-c1 mit wTa1-d1. Analog gilt das natürlich auch für die schwarze Partei. Schau dir den Rochadezug auf dem Brett genau an. Hier haben wir den einzigartigen Fall, dass auch ein Turm hüpfen darf (was ja sonst nur der Springer kann).

Die lange Rochade ist allgemein nicht sehr beliebt, weil man da mehr Zeit für eine effektive Figurenentwicklung braucht. Mit der kurzen Rochade geht alles viel schneller und sicherer.

*Die Gangart der Figuren
ist hiermit abgeschlossen.*

Über die oben genannten **Notations-Schreibweisen** (Aufzeichnung der Schachpartie) werde ich nun im nächsten Kapitel Genaueres sagen.



DIE NOTATION

Die Stellung und Bewegung einer Schachfigur auf dem Brett oder Diagramm kann aufgezeichnet (notiert) werden. Das Ganze nennt man auch Notation. Gute Holz-Schachbretter haben deswegen am Außenrand die Kleinbuchstaben a bis h und die Ziffern 1 bis 8 (die sogenannte Außenrand-Notation). Wie das im Einzelnen aussieht, wissen wir ja inzwischen.

Die Kurzzeichen für die Schachfiguren sind K (für König), D (Dame), T (Turm), L (Läufer), S (Springer) und B (Bauer). Es sind die Anfangsbuchstaben (Initialen) der Figurennamen. In der Notation selbst **dürfen** die Bauern auch ohne Großbuchstaben geschrieben werden (ohne die Initiale B): e2-e4 (statt Be2-e4) bedeutet also, dass ein weißer Bauer vom Feld e2 nach Feld e4 zieht.

Ein Brettfeld wird bezeichnet mittels eines Kleinbuchstaben und einer Ziffer gemäß der Außenrand-Notation. Feld a1 ist das schwarze Feld unten links im Brett/Diagramm. Steht ein Turm auf dem Feld a1, notiert man Ta1. Handelt es sich um einen Turm der schwarzen Partei, notiert man sTa1 (oder als Turm der weißen Partei wTa1).

Es gibt die kurze Notation und die ausführlichere lange Notation. Bei der **Langnotation** gibt

man Ausgangs- und Zielfeld einer Schachfigur an (und kann dabei auch eine geschlagene Figur mittels Initiale genau benennen, worauf ich nachher noch eingehe). Beispiel eines normalen Dame-Zugs ohne Schlagfall: Dd1-d4, was so viel heißt wie „Dame vom Feld d1 zieht nach Feld d4“. Bei der **Kurznotation** wird nur ein Feld bezeichnet, nämlich das Feld, wohin die Figur geht. Beispiel: Dd4, was so viel heißt wie „die Dame zog auf das Feld d4“ (ohne Schlagfall). Würde man auf d4 etwas schlagen, so wird die geschlagene Figur im Allgemeinen bei dieser kurzen Notationsart nicht näher präzisiert (darauf geh ich nachher genauer ein).

Wichtige Notations-Kürzel

0-0 kurze Rochade (sprich „Null Strich Null“)

0-0-0 lange Rochade („Null Strich Null Strich Null“)

- „zieht nach“ (z.B. e2-e4, Be2-e4 oder Ta1-a5). Dieser Bindestrich (oder das Minuszeichen) wird nur in der Langnotation verwendet.
- x „schlägt“ (z.B. e2xf3, Be2xf3 oder Ta1xa5). Dieses kleine x wird nur in der Langnotation verwendet.
- : „schlägt“ (z.B. ef3:, Bef3: oder Ta5:). Dieser

Doppel-Punkt wird nur in der Kurznotation verwendet.

- + „Schach!“ (z.B. Ta1-a5+ oder nur Ta5+).
Dieses Plus-Zeichen symbolisiert das Kreuz auf dem Kopf der Königsfigur. Wird bei Kurz- und Langnotation verwendet.
- ++ (zwei Plus-Zeichen nebeneinander oder auch übereinander) sowie ersatzweise das Summenzeichen #
bedeuten „matt“ (z.B. Ta1-a5++ oder Ta1-a5# in der Langnotation bzw. nur Ta5++ oder Ta5# in der Kurznotation). Statt der Plus-Zeichen oder dem Summenzeichen kann man natürlich auch das Wort „matt“ verwenden (Ta1-a5 matt).
- = „ausgeglichene Stellung, remis, patt, unentschieden“ (z.B. Ta1-a5= oder nur Ta5=).
Dieses Gleichheitszeichen sieht man heute nur noch selten. Man verwendet besser die richtigen Wörter wie „remis“ oder „patt“ (Ta1-a5 remis ...).
- e.p. en passant (französisch), bedeutet Schlagen eines Bauern im Vorübergehen, z.B. b5xc6 e.p., Bb5xc6 e.p., oder nur bc6: e.p, gelegentlich auch nur bc e.p. Wie man en passant schlägt, haben wir ja schon gelernt.

i.V. Schlagen im Vorübergehen (deutsche Schreibweise für obiges e.p.).

! guter Zug (z.B. Ta1-a5! oder nur Ta5!).

? fragwürdiger Zug.

wK, sT weißer König, schwarzer Turm.

Zug-Beispiele/Schreibweisen:

TxL, BxD,
ein weißer oder schwarzer Turm schlägt einen
Läufer, sprich „Turm schlägt Läufer“, desglei-
chen „Bauer schlägt Dame“.

e4, Be4,
ein weißer oder schwarzer Bauer ist auf das
Feld e4 gezogen. Das ist Kurznotation.

e3-e4, Be3-e4, wBe3-e4,
ein weißer Bauer ist von Feld e3 nach e4 gezo-
gen. Das ist Langnotation.

sTa5:,
ein schwarzer Turm schlägt eine weiße Figur
auf Feld a5 (sprich „schwarzer Turm a5
schlägt“). Das ist Kurznotation. Was da ge-
schlagen wurde, kann man nicht erkennen.

Ta1xa5,
 ein weißer oder schwarzer Turm schlägt eine Figur auf a5. Man liest, wie es notiert wurde: „Turm a1 schlägt a5“. Das ist, wie wir inzwischen wissen, eine Langnotation. Was da geschlagen wurde, kann man aber auch nicht erkennen.

sTa1xLa5, Ta1xwLa5, sTa1xwLa5 - präzise Angabe eines Schlagfalles in Langnotation. Ein schwarzer Turm schlägt einen **weißen Läufer** auf Feld a5. Man liest diese Notation so, wie sie geschrieben wurde, also bei sTa1xwLa5 „schwarzer Turm a1 schlägt weißen Läufer a5“.

sTa1xSa5, Be3xSf4. Langnotation. In Kurznotation wäre das sT:Sa5 (öfter neumodisch auch sTxSa5, obwohl es das kleine x in der Kurznotation gar nicht gibt), wB:Sf4 (neumodisch auch wBxSf4). Ein schwarzer Turm schlägt einen Springer auf a5, ein weißer Bauer schlägt einen Springer auf f4. Das wB:Sf4 liest man „weißer Bauer schlägt Springer f4“. Eigentlich ganz logisch, nicht?

h7-h8D, Bh7-h8D, wBh7-h8D (Langnotation) oder nur h8D, Bh8D, wBh8D (Kurznotation) - das sind verschieden präzise Schreibweisen für diesen Vorgang: Bauernumwandlung eines weißen Bauers in eine weiße Dame auf Feld

h8. Das wBh7-h8D spricht man „weißer Bauer h7 zieht h8 Dame“.

f7xg8S+!, Bf7xg8S+!, wBf7xg8S+!, oder nur fg8:S+! bzw. g8:S+!, Bg8:S+!, wBg8:S+! (Kurznotation). Das sind verschieden präzise Schreibweisen für ein und denselben Zug: Ein weißer (f-) Bauer schlägt eine schwarze Figur auf dem Feld g8 und wandelt um in einen Springer, welcher nun Schach bietet. Und das Ganze war auch noch ein guter Zug. Das wBf7xg8S+! spricht man „weißer Bauer f7 schlägt g8 Springer Schach und guter Zug“. Wir merken uns also: Man spricht und liest so, wie man schreibt.

f7xTg8S+?, Bf7xTg8S+?, wBf7xsTg8S+?, oder nur fg8:S+? bzw. g8:S+? (der Turm-Schlagfall ist hier in der Kurznotation nicht mehr zu erkennen), aber man könnte diesen Zug auch so ausdrücken: BxTg8S+? bzw. wBxTg8S+?, B:Tg8S+? bzw. wB:Tg8S+? (Kurznotation). Das mag verwirrend aussehen, doch man muss erkennen, dass das hier nur verschieden präzise Schreibweisen für immer den gleichen Zug sind: Ein weißer (f-) Bauer schlägt einen schwarzen Turm auf dem Feld g8 und wandelt um in einen Springer, welcher nun Schach bietet. Und das Ganze war auch noch ein fragwürdiger Zug. Das kurznotierte wB:Tg8S+? spricht

man „weißer Bauer schlägt Turm g8 Springer Schach und schlechter Zug“.

sTe2e4 (Kurznotation!), oder nur sT2e4 (Kurznotation). Sind zwei (oder mehr) schwarze Türme auf derselben (senkrechten) e-Linie, wird so der Turmzug Te2-e4 in Kurznotation präzisiert.

sTbd2 (Kurznotation). Sind zwei (oder mehr) schwarze Türme auf derselben (waagrechten) zweiten Reihe, wird so der Turmzug Tb2-d2 in Kurznotation präzisiert. Das Gleiche gilt entsprechend bei zwei (oder mehr) Damen, Springern und gleichfeldfarbigen Läufern einer Partei: Sc3d5, oder nur S3d5 (für Sc3-d5 bei Vorhandensein von Sc3 und Sc7). Scd5 (für Sc3-d5 bei Vorhandensein von Sc3 und Se3). Lac3 (beim Vorhandensein von z.B. La1 und Lh8). Lb6d4, oder nur L6d4 (bei Lb2, Lb6, Lg1 und Lh8) usw.

Es versteht sich von selbst, dass man diese Notationsschreibweisen auswendig lernen und beherrschen muss wie das Alphabet. Du musst also das Bewegen deiner Figur auf dem Brett üben und dazu den Zug laut diktieren. Man darf selbstverständlich Kurz- und Langnotation miteinander mischen, was aber manchmal nicht besonders gut aussieht. Es wird übrigens auch

ständig versucht, weitere logische Notations-Schreibweisen zu kreieren. Verständlich sind sie im Prinzip aber dennoch alle. Ganz modern ist es heute, statt der Großbuchstaben für die Schachfiguren deren Grafiken zu verwenden (dadurch kann eine Notation international lesbar werden). Aber welche Schreibmaschine oder Computer hat schon Schachfiguren-Grafiken im Angebot?

Die ausgeschriebene Zugfolge eines Dreizügers („Matt in 3 Zügen“)

Rätsel-Stellung: wKc7, wTf5, wBa2, sKa8, sLa6, sBe5 und sBa3.

Wenn man eine Brettstellung (so wie oben beim Dreizüger) notiert, beginnt man zuerst mit dem Aufschreiben aller weißen Figuren, und zwar in der Rangfolge ihrer Wertigkeit (zuerst genannt wird der König, dann die Dame, Türme, Läufer, Springer und zuletzt Bauern). Anschließend werden die schwarzen Figuren aufgezählt.

In einer listenartigen Lösungsweg-Notation (zum obigen Schachrätsel) werden linksspaltig die weißen Züge beschrieben, rechtsspaltig die Züge der schwarzen Partei.

In Langnotation

1. Tf5xe5 La6-c4

2. Te5-a5+ Lc4-a6

3. Ta5xa6 matt

In Kurznotation

1. Te5: Lc4

2. Ta5+ La6

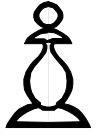
3. Ta6: matt

Weil spaltenartige Listen aufwendig herzustellen und überhaupt schwierig zu schreiben sind, darf man Notationen auch als Fließtext schreiben. Das würde dann so aussehen:

In Langnotation 1. Tf5xe5 La6-c4, 2. Te5-a5+ Lc4-a6, 3. Ta5xa6 matt.

In Kurznotation 1. Te5: Lc4, 2. Ta5+ La6, 3. Ta6: matt.

Die graphischen Symbole (Figuren des Diagramms)

sK schwarzer König	sD schwarze Dame	sT schwarzer Turm	sL schwarzer Läufer	sS schwarzer Springer	sB schwarzer Bauer
					
wK weißer König	wD weiße Dame	wT weißer Turm	wL weißer Läufer	wS weißer Springer	wB weißer Bauer
					

Schach-Topmodel Regina

ICH SPIEL DANN MAL SCHACH



Spielablauf einer normalen Schachpartie:

Eröffnungszug mit dem Königs- oder Damenbauern machen.

Weitere Figuren, vor allem Bauern, in Stellung bringen.

Am besten zuerst die Springer, dann die Läufer ziehen.

Mit der Dame möglichst noch nahe beim eigenen König verbleiben.

So früh wie möglich die kurze Rochade machen.

Versuche allmählich die Brettmitte zu dominieren.

Das Mittelspiel läuft jetzt ab.

Erkenne Schwachpunkte beim Gegner und schlage dann dort zu.

Rücke dem gegnerischen König mehr und mehr auf den Pelz.

Das Endspiel beginnt.

Setze den gegnerischen König matt.

Weil aber dein Gegner das Gleiche bei dir versuchen wird, kann es zu dramatischen Situationen kommen, die jede Schachpartie anders verlaufen lässt als man es sich erwünscht und erträumt hatte.

Schach-Topmodel Regina

ICH SPIEL DANN MAL SCHACH

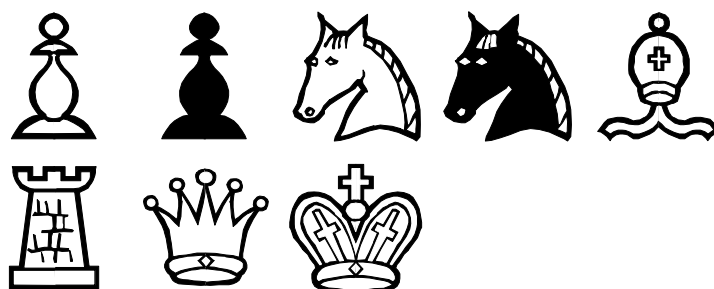


Mein Mann Peter Krystufek, geboren 1948 in Stuttgart, Autor für Schach-Literatur, ist Weltrekordhalter im Einrichten von Schachrätsel-Ecken in Zeitungen (ab 1983). Bisher gab es hierzu 99 Zeitungen in zahlreichen Ländern und in verschiedenen Sprachen. Die Kolumnen erschienen parallel und hintereinander, dauerten Monate, Jahre oder Jahrzehnte.

Publiziert wurden nur eigene Kompositionen unter dem Markennamen „Kniffel-Schach“ (Patentamt München, ca. 500 Rätsel).

Ich selber - *Schach-Topmodel Regina* - , geboren in Stuttgart, war das meist publizierte Schachmotiv-Fotomodell der Welt. Mit meinen mehr als 300 Schachmotiv-Fotos präsentiere ich seit 1995 als optischer Blickfang Schach-Ecken, Schach-Rätsel und andere Projekte zum Thema Schach.

Und nun:
Mehr Spaß, mehr Show, mehr Schach!



KNIFFEL-SCHACH ®

Schachprobleme als kriminalistische Denksportaufgaben

Diese Rätsel werden bewusst künstlich konstruiert. In gespielten Partien kommen die Brett Situationen kaum vor. Es sind bis heute noch keine Computer erfunden worden, die diese Rätsel lösen könnten.

Es geht in der Regel darum, unbekannte Figuren zu ermitteln, Züge zu rekonstruieren, bestimmte oder noch zu bestimmende Figuren auf vorgegebenen bzw. noch zu ermittelnden Feldern einzusetzen, Zugrechte zu überprüfen aufgrund der gegebenen Stellungsmerkmale und andere Zusammenhänge oder Ereignisse zu erkennen. Denkbar sind hierbei alle Fragestellungen, und jede legale Beweisführung muss auf den gültigen Schachregeln beruhen. Würde Agatha Christies Hercule Poirot heute noch leben, dann wäre Kniffel-Schach seine Lieblingsbeschäftigung geworden.

Kniffel-Schach trainiert die kleinen grauen Zellen, oder, wie Profis sagen würden: **Quod erat demonstrandum ...**

Nachfolgend präsentiere ich euch fünf Rätsel als Kostproben zum Kennenlernen. Nur unter hohem Druck entstehen solche Diamanten: „Kniffel-Schach, **das Diamant** unter den Schachrätseln.“

Caissa

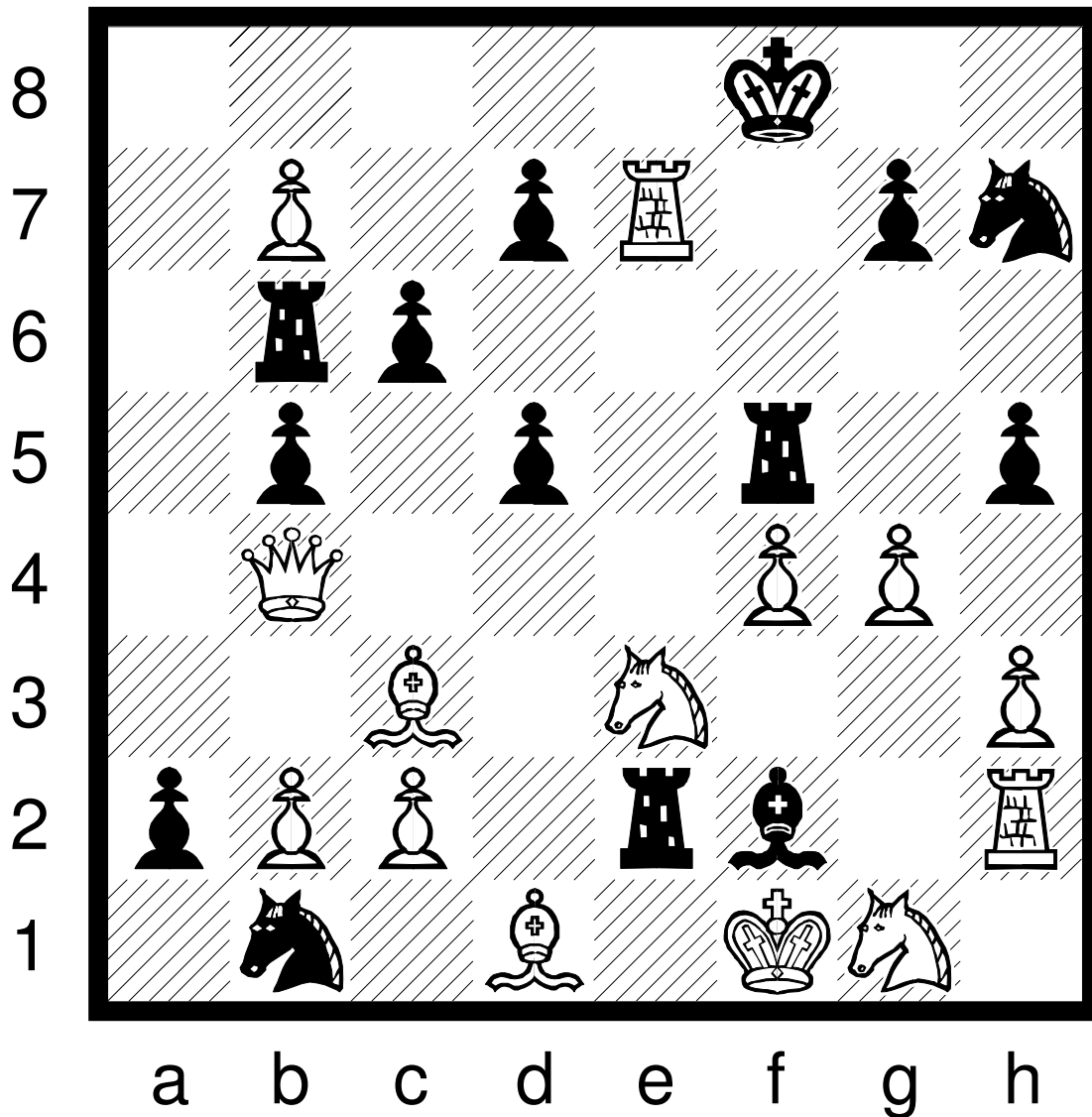
2000
KRYSTUFEK



KNIFFEL-SCHACH

Nr. 001

Peter Krystufek



Beim letzten Zug wurde ein
Läufer geschlagen. Wie?

LÖSUNG Nr. 001 ***004N-319A-62667785**

Bei Schwarz fehlen zwei Figuren (L, D). Als letzter Zug wäre denkbar: wBf3xsLg4, wBg2xsLh3, aber dann hätten alle wB zusammen mehr als 2-mal geschlagen. wBa6xsLb7? Wegen des sBa2 kann das nicht der letzte Zug gewesen sein (der wB hätte 3 Schlagfälle hinter sich, weil er um den sBa2 hätte herummarschieren müssen). Daraus folgt: **Zuletzt wurde ein wL geschlagen.**

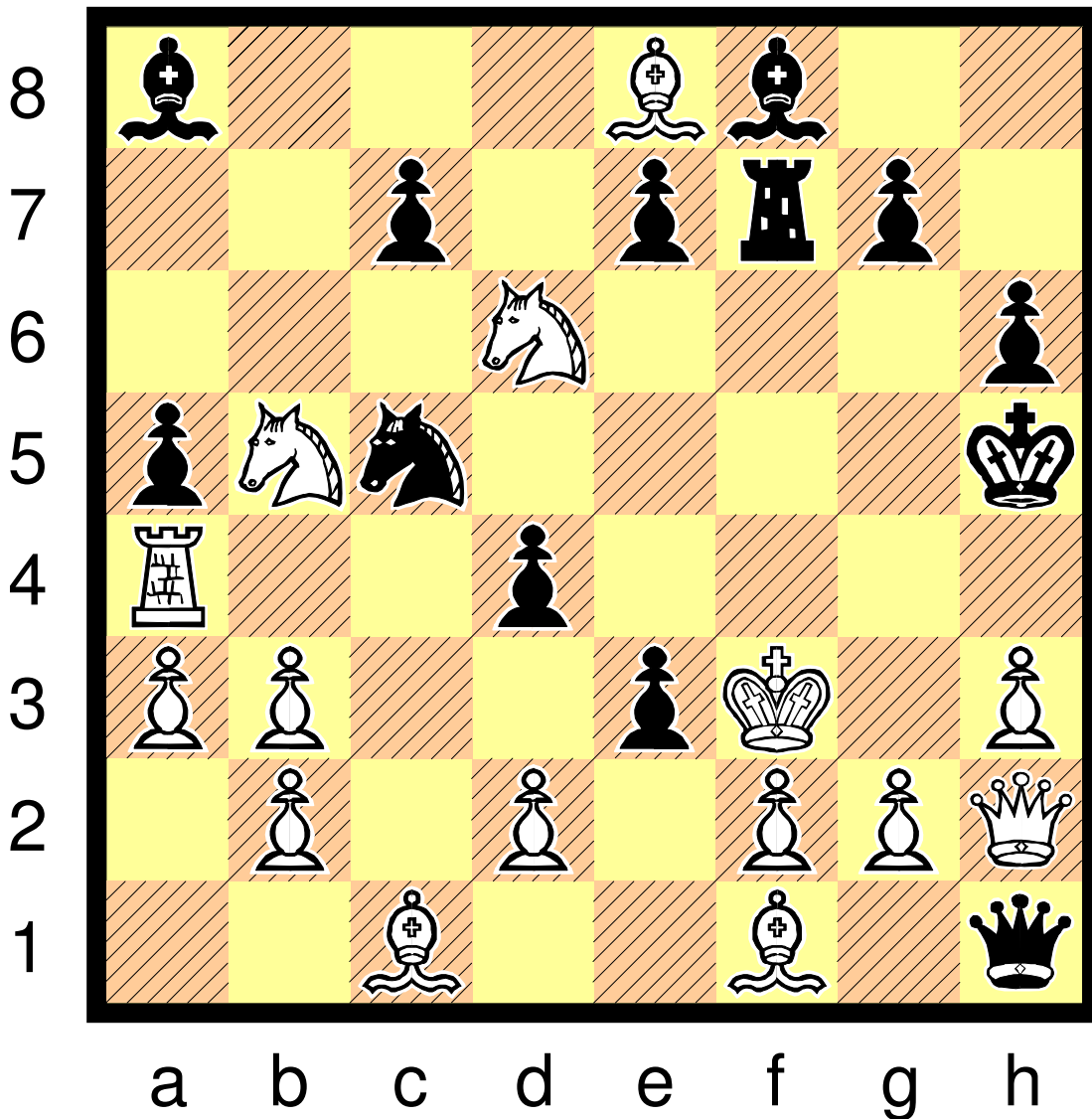
Der weiße a-Bauer hatte nur 1-mal geschlagen (wBa6xsLb7), als der schwarze a-Bauer noch auf a7 war. Der weiße e-Bauer hatte nicht umwandeln können, da der schwarze e-Bauer im Weg stand. Der weiße d-Bauer wandelte in einen wL um (auf c8/e8), wobei die sD auf c7/e7 geschlagen worden war. Wäre sBe6xwBd5 geschehen, so hätte zwar der weiße e-Bauer mittels direktem Durchmarsch auf e8 umwandeln können (in wL), doch könnte dann kein sB mehr in einen sT umwandeln, weil das einen Schlagfall erfordert hätte (z.B. die weiße Wandlungsfigur), so dass dann zuletzt kein wL mehr zum Schlagen da gewesen wäre. Daraus folgt: Der schwarze f-Bauer schlug den weißen e-Bauern und wandelt auf e1 in einen sT um.

Daraus folgt als letzter Zug: **sBe6xwLd5.**

KNIFFEL-SCHACH

Nr. 002

Peter Krystufek



Eine Schachfigur steht
zu viel auf dem Brett.
Welche?

LÖSUNG Nr. 002 ***010N-345A-78857768**

7 wB sind auf dem Brett, der weiße c-Bauer hatte 1 Mal geschlagen. Der wK steht im Doppelschach. sLa8 zu viel auf dem Brett (und zuletzt sBf4xwTe3+)? Dann aber kann der weiße Wandlungs-Ta4 nicht existieren, weil der wLe8 (oder Lf1) bereits ein Wandlungs-L ist. Oder umgekehrt. Also: Doppelschach aufgrund sBf4xwBe3 e.p.+, und auf a4 darf kein wT sein. Dann aber kann auf e8 auch kein Umwandlungs-L existieren. - wLe8 zu viel? Nach a4 hätte kein wT ziehen können. - wT/S/D/Lc1/f1 oder Figuren von Schwarz zu viel? Weiß hätte nicht umwandeln können (wLe8). Also ist **ein wB zu viel** auf dem Brett.

wBf2? Bis zur Umwandlung hätte dieser wB 3 Mal schlagen müssen (wen?). – wBd2 oder wBa3 (und wTa4 noch original von a1)? Diese wB hätten schlagfallmäßig betrachtet nicht in einen weißfeldrigen wL umwandeln können. – wBb3? wTa4 und wLe8 müssten beide Wandlungsfiguren sein, was nicht machbar ist. Daraus folgt: **wBb2 steht zu viel** auf dem Brett. Der weiße c-Bauer hatte einst auf a8/c8 umgewandelt (sB und sS hierbei geschlagen).

SCHACH-TOPMODEL REGINA MIT BRILLE

Es ist nicht zutreffend, dass Regina bereits eine echte Lesebrille braucht, um kleine Schachfiguren besser erkennen zu können. Als europaweit agierendes ‚Gesichtsmodel‘ zeigt sie hier jedoch: Jede Frau kann eine Brille tragen, besonders dann, wenn man sowieso blendend und gepflegt aussieht.

Für allgemeine Produktwerbung steht Regina leidenschaftlich gern vor der Kamera. Das Thema Schach wird dabei allerdings in der Regel nicht berührt. In der Großen Kreisstadt Leonberg (bei Stuttgart) stand sie für ein Optikergeschäft beim LEO-Center als Gesichtsmodel zur Verfügung, dem zu jener Zeit größten und modernsten Fachgeschäft in der City. Das hier abgedruckte Originalfoto bzw. die gesamte Firmen-Optik-Werbung mit Postern von Regina hatte ursprünglich keinerlei Schachmotive als Hintergrund. Das Schachmotiv wurde erst hinterher bei diesem Foto dazugezeichnet. Der blaue Pulli ist außerdem eine Designerklamotte und genau so teuer wie die Brillenfassung. So einfach kann also ein Schachmotiv-Foto hergestellt werden, nun gedacht als optische Beruhigung für den Schachspieler, der noch den Durchblick sucht ...

Schach-Topmodel Regina

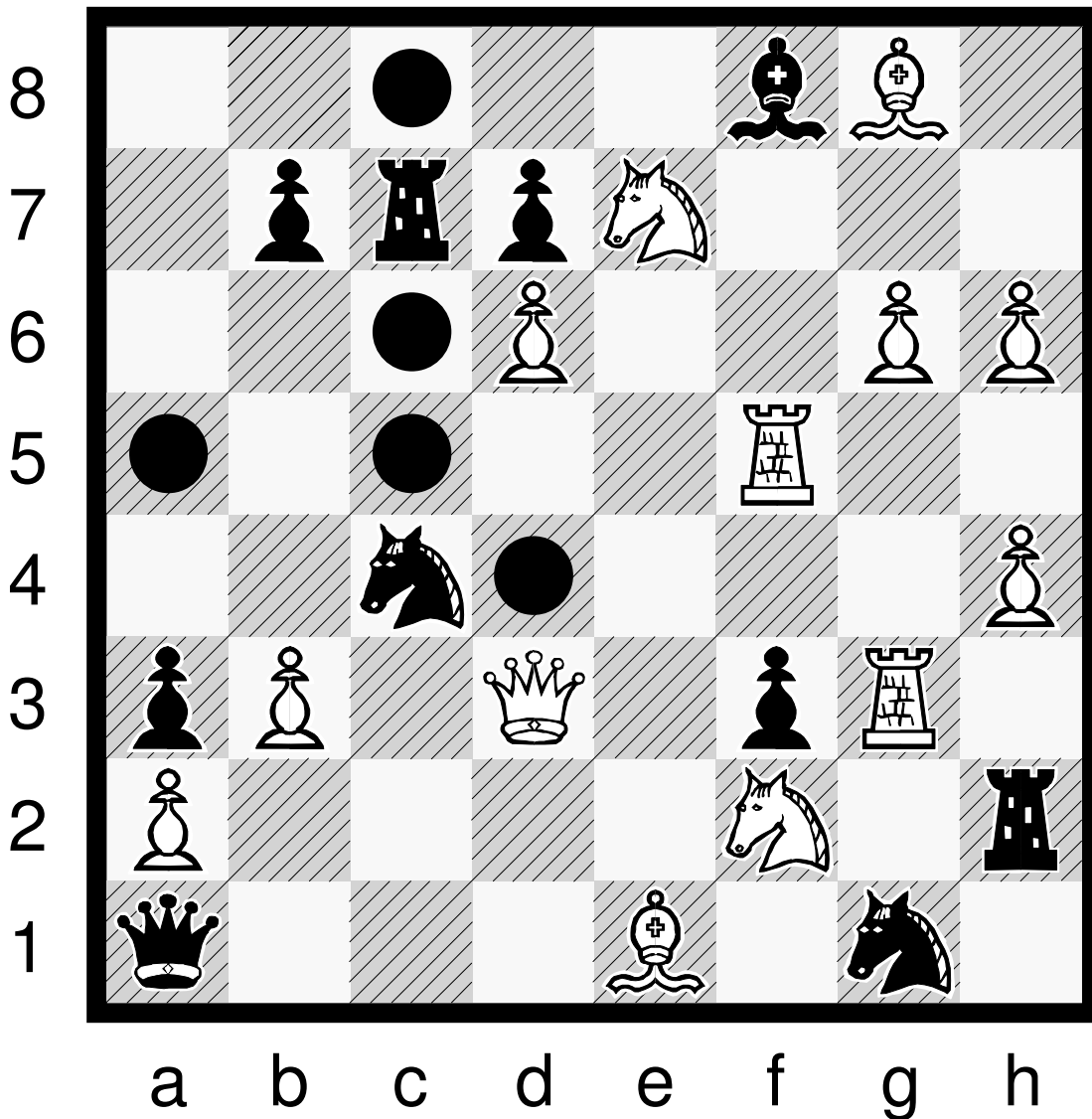
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH



KNIFFEL-SCHACH

Nr. 003

Peter Krystufek



Wer sind die fünf
Unbekannten auf a5, c5, c6,
c8 und d4?

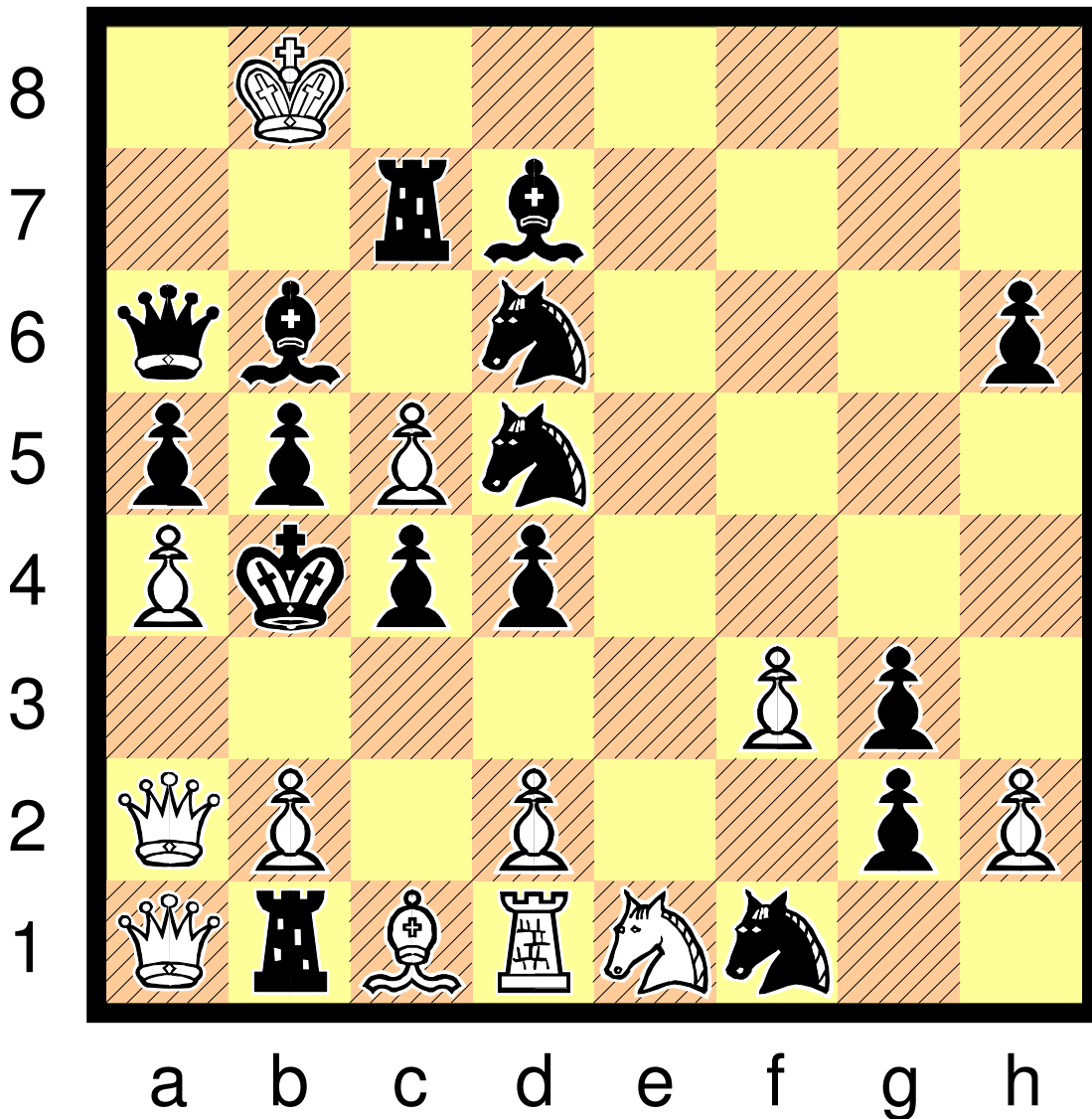
LÖSUNG Nr. 003 ***171N-360A-76075886**

Die wB haben mindestens 2 Mal geschlagen (auf g- und h-Linie). – sKc8, wKc5? Demnach wären noch einzusetzen 3 Bauern oder entsprechende Umwandlungsfiguren. Mit sBc6 müsste auf a5 eine (entsprechende) Wandlungsfigur sitzen, z.B. herstammend vom s/w e-Bauern, aber dann bleibt keine legale Figur mehr zum Einsetzen auf d4 übrig. Zu entsprechend gleichen Ergebnissen führen Versuche mit wBc6 oder s/w Bd4 oder s/w Ba5. Daraus folgt letztendlich: **sKa5, wKc5**. Der letzte Zug kann nicht wBc3xd4+ (Abzugsschach) gewesen sein, weil sich dann das Feld c6 legal nicht mehr besetzen ließe. Das Schachgebot durch wLe1 erklärt sich nur mit dem Abzug wSb4-c6+. Also: **wSc6**. Vor diesem letzten Partiezug stand Weiß im Schach aufgrund sSc6-d4+. Also: **sSd4**. – Die beiden Wandlungsspringer konnten mittels direktem Durchmarsch vom schwarzen c- und vom weißen e-Bauern herkommen, wobei zuvor der schwarze e-Bauer den weißen d-Bauern geschlagen – und dann der weiße c-Bauer (jetzt auf d6) diesen letztgenannten schwarzen Bauern auf der d-Linie geschlagen hatte. – Restbesetzung: **sLc8**.

KNIFFEL-SCHACH

Nr. 004

Peter Krystufek



Wie könnte der letzte Zug
gelautes haben? Nennen Sie
alle Möglichkeiten.

LÖSUNG Nr. 004 ***376N-399A-21705643**

Es gibt zwei letzte Zugmöglichkeiten. - Weiß hatte nie geschlagen. Zuletzt $wKa8-b8$ aufgrund $sLa7-b6+$? Die Partie ließe sich nach rückwärts nicht auflösen. Zuletzt $wBf2-f3$? Unmöglich, denn der weiße e-Bauer hatte mittels Direktdurchmarsch auf e8 in eine wD umgewandelt, aber zuvor hatte der schwarze e-Bauer seinen Umwandlungsweg wahrnehmen müssen (um für Weiß den geradlinigen Weg frei zu machen), was nur mit dem Schlagfall $sBe3xf2$ möglich gewesen war (also hinter dem weißen f-Bauern), um dann auf f1 in einen sS umzuwandeln. Die sB auf der g-Linie beweisen einen weiteren Schlagfall. Daraus folgt: $sBc4$ könnte von c7 stammen (belegt damit die restlichen zwei Schlagfälle bei Weiß), oder $sBc4$ stammt von b7/d7 und $sBb5/sBd4$ von c7.

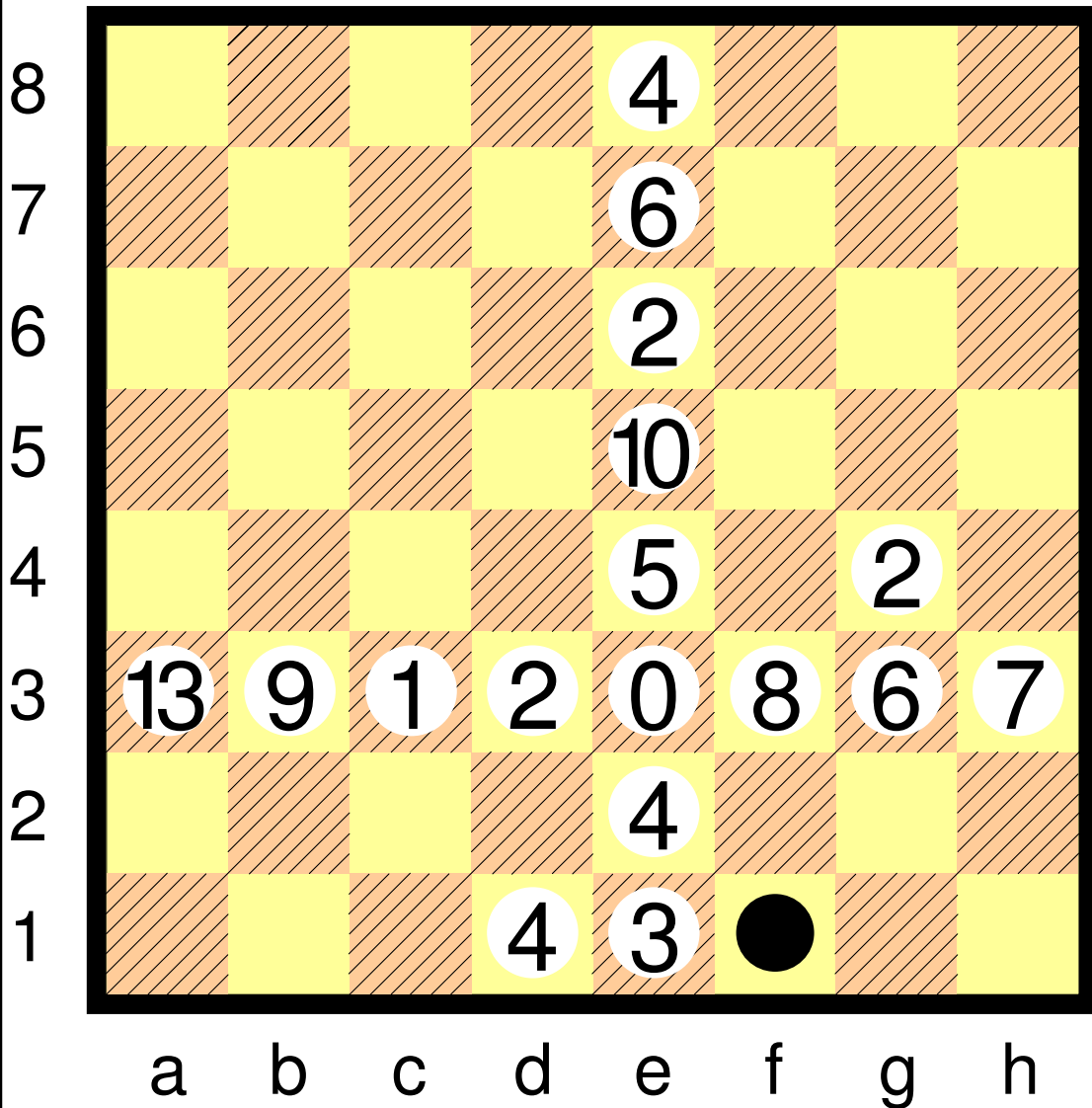
Zuletzt $sBg4-g3$, $sBh7-h6$, $sBf2-f1S$ oder ein Zug mit $sTc7$, $sLd7$, $sSd5$, $sSf1$? Die Partie ließe sich nach rückwärts nicht auflösen. Zuletzt $sBf4xg3$? Dieser sB hätte nur wS , wL oder wT schlagen können (keinen wB), was aber schlagfallmäßig betrachtet nicht möglich ist, also musste der $sBg2$ den weißen g-Bauern geschlagen haben und muss deshalb von f7 herkommen, und der $sBg3$ muss von g7 stammen (und der konnte ja zuletzt nicht gezogen haben). Daraus folgt: Zuletzt muss **$sBc6xb5$** geschehen sein, wobei auf b5 legal nur ein **wS** geschlagen worden sein konnte (und mit diesem wS lässt sich die Partie nach rückwärts auflösen).

Die zweite letzte Zugmöglichkeit ist einfacher: **$sSc8-d6$** . Davor geschah $wKa8-b8$ aufgrund $sSa7-c8+$. Der wK pendelt auf a8/b8 hin und her, bis sich dieser Eckbereich nach rückwärts auflösen lässt.

KNIFFEL-SCHACH

Nr. 005

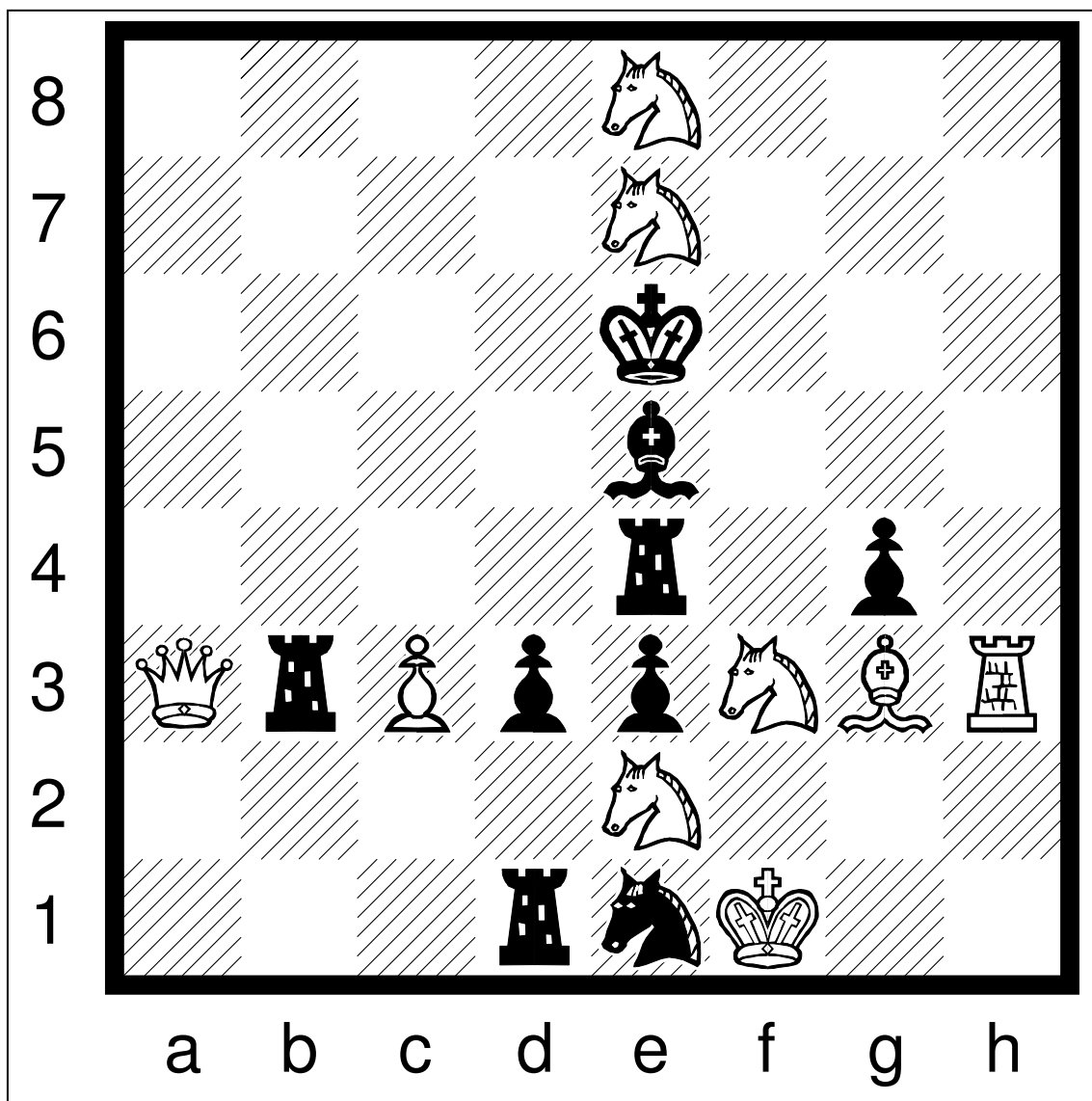
Peter Krystufek



Eine Figuren-Ziffer besagt, dass diese Figur jetzt diese Anzahl Zugmöglichkeiten legal hätte, wenn sie am Zug wäre. Welche Figuren stehen auf dem Brett? – Und wer ist die unbekannte Figur auf f1?

LÖSUNG Nr. 005 ***4294N-42949332**

wKf1, wDa3 (mit 13 Zugmöglichkeiten), wTh3 (7), wLg3 (6), wSe2 (4), wSf3 (8), wSe7 (6), wSe8 (4), wBc3 (1), sKe6 (2), sTd1 (4), sTb3 (9), sTe4 (5), sLe5 (10), sSe1 (3), sBd3 (2), sBe3 (0), sBg4 (2).



Schach-Topmodel Regina
ICH SPIEL DANN MAL SCHACH

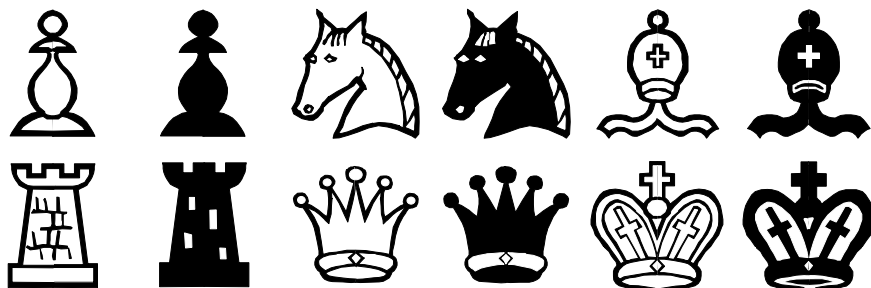




Regina & Peter Krystufek

**Jetzt dürft ihr
dann mal
Schach spielen!**

Tschüss!



Schach-Topmodel Regina verklickert Schachwissen. Nicht nur für blonde Frauen. Und da das Lehrbuch von Peter Krystufek Korrektur gelesen worden war, können jetzt auch männliche Nicht-Schachspieler mit dem Schachspiel endlich etwas anfangen.

Wir haben hier das allererste Schachbuch, mit dem das Spielen schnellstens erlernt werden kann – ganz ohne fach-chinesische Ausdrücke. Regina bevorzugt Umgangssprache. Und sie tut sprechen deutsch ...



Schach-Topmodel Regina

Regina
Krystufek