



## LIEBER ZUKÜNFTIGER SCHACH-PROFI!

Vielleicht hast du mich in der Software *Fritz & Fertig* kennengelernt. Es gibt sie als CD-ROM, online und als Buch. Außerdem gibt es dieses *Arbeitsheft*, in dem ich die wichtigsten Dinge nochmal zusammenfasse und mit vielen zusätzlichen Übungen und spannenden Spielen ergänzt habe, die du mit deinen Freunden ausprobieren kannst.

Manches erkläre ich hier etwas anders als am Computer. Das kommt daher, dass Computer und Buch zwei unterschiedliche Dinge sind und ich mir immer überlege, wie ich es am besten verständlich mache. Hier brauchst du zum Beispiel die *Schach-Notation*, die du nicht benötigst, wenn du alles mit der Maus klicken kannst. Außerdem gibt es manchmal verschiedene Worte für dieselbe Sache: Wenn wir in der Software von *Königsduell* reden, heißt es woanders vielleicht *Partie* oder *Schachspiel*.

In diesem Heft benennen wir die Dinge so, dass man sie in jedem Fall versteht, egal, ob man *Fritz & Fertig* kennt oder nicht. Du begibst dich damit auf den Weg ein echter und ernsthafter Schachspieler zu werden. Beim Schach ist es nämlich wie in anderen Sportarten auch:  
»Nur wer übt, wird besser!«.

Viel Spaß damit und allzeit ein freies Schlupfloch für deinen König wünscht dir dein

**FRED FERTIG**

PS: Wenn du magst, kannst du mir gerne Ideen oder Anregungen per Mail zusenden. Meine Adresse ist: [fredfertig@chessbase.de](mailto:fredfertig@chessbase.de)



### Björn Lengwenus

ist Schulleiter einer Stadtteilschule in Hamburg und seit vielen Jahren als Lizenz-Schachtrainer tätig. Er unterrichtet Grundschüler ebenso wie Senioren, initiierte die Schulprojekte *Schach statt Mathe* und *Schachschule 2020*. Er arbeitete jahrelang im Arbeitskreis Schulschach der Deutschen Schachjugend, als Schulschachreferent des Hamburger Schachjugendbunds und organisiert das größte Schulschachturnier der Welt *Rechtes gegen Linkes Alsterufer*. 2009 wurde er mit dem Deutschen Schachpreis des Deutschen Schachbundes ausgezeichnet. Zusammen mit Jörg Hilbert entwarf er die international preisgekrönte Schachlern-Reihe *Fritz & Fertig* für Kinder, die in 15 Sprachen übersetzt wurde. Er ist verheiratet und hat einen kleinen Sohn.

### Jörg Hilbert

hat Kommunikationsdesign studiert und lebt als freier Autor und Illustrator im Ruhrgebiet. Von seinen beliebten *Ritter Rost* Kinderbuchmusicals (Musik von Felix Janosa) wurden bisher über 1 Million Exemplare verkauft. Auch in ihrer Bühnenfassung gehören sie zu den beliebtesten Kinderstücken überhaupt. Um Björns Schachideen herum schrieb und zeichnete Jörg die Serie *Fritz & Fertig – Schach lernen für Kinder*. Er ist verheiratet, hat zwei erwachsene Kinder und ist entfernt mit dem Dichter Joachim Ringelnatz verwandt.



### Impressum

© Möllers & Bellinghausen Verlag GmbH, München 2016  
© ChessBase, Hamburg 2016  
ISBN 978-3-86681-536-0

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Speicherung in digitalen, fotomechanischen, elektronischen oder optischen Speichermedien, auch auszugsweise, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Didaktisches Konzept und Spielideen: *Björn Lengwenus*, Texte: *Björn Lengwenus und Jörg Hilbert*  
Grafische Gestaltung, Illustrationen und Gesamtdesign: *Jörg Hilbert*, Lektorat: *Thomas Stark*  
Herstellung: *Eva Tillmann*

Printed in Litauen

1. Auflage 2016

[www.quinto-verlag.de](http://www.quinto-verlag.de) • [www.chessbase.de](http://www.chessbase.de)

1. Der König	S. 4	13. Rochade	S. 52
		• 13a. Urkunde: Jetzt kannst du Schach!	
2. Der Turm	S. 9	14. Kleine Benimmschule	S. 55
• 2a. Schlagen			
• 2b. Schach		15. Schach-Sudoku	S. 56
• 2c. Schachmatt			
3. Der Läufer	S. 16	16. Treppenmatt	S. 58
4. Die Dame	S. 21	17. Partieanfang	S. 60
• 4a. Das Patt			
5. Der Springer	S. 27	18. Angreifen und decken	S. 62
6. Der Bauer	S. 32	19. Einknasten	S. 65
7. En passant	S. 37	20. Remis	S. 67
8. Umwandlung	S. 40	21. Wert der Figuren	S. 71
9. Kopftraining	S. 42	22. Grundreihenmatt	S. 75
10. Spurensuche	S. 44	23. Ersticktes Matt	S. 78
		• 23a. Urkunde: Matt in fünf Zügen	
11. Aufstellung	S. 45	24. Die große Partie	S. 81
12. Von Straßen und Hausnummern	S. 49	25. Schlagspiel und Mattübungen	S. 86
• 12a. Partieformular zum Kopieren			





1.

Der König

Der König bewegt sich von einem Feld zum nächsten.



Weiter als ein Feld schreitet er aber nicht. Das wäre würdelos!

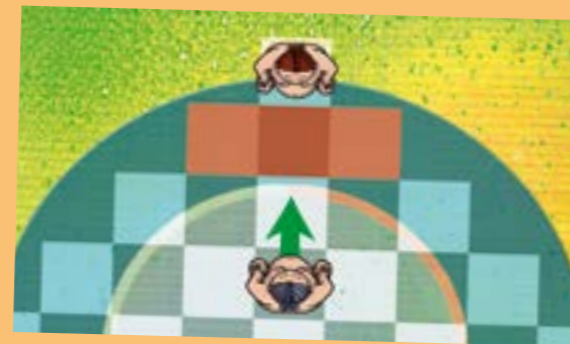


Wären die Könige Sumoringer, könnten sie einen kleinen Sumo-Kampf miteinander ausfechten. Allerdings dürfen die Sumos niemals direkt nebeneinander stehen – ihre Bäuche sind dafür viel zu dick.

Wohin kann der untere Sumo in einem Zug gehen? Kreuze die Felder auf dem Bild an.



+ TIPP + TIPP + TIPP + TIPP + TIPP +



So kannst du den gegnerischen Sumo locker von der Matte drängen:

Der obere Sumo steht bereits auf dem letzten Mattenzipfel. Geht der andere einen Schritt vor, bleibt dem oberen Sumo kein Feld mehr, auf das er gehen kann. Diese Gegenüberstellung nennt man *Opposition*.

Wie gesagt: Auf die roten Felder darf er nicht gehen, denn dann ständen beide Sumoringer ja direkt nebeneinander. Und das ist nicht erlaubt.

+ TIPP + TIPP + TIPP + TIPP + TIPP +

1. Der König



Wenn Könige sich wie Sumoringer gegenüberstehen, nennt man das »Opposition«. Sumoringer kommen niemals auf ein Feld aneinander heran – die dicken Bäuche verhindern das. Gegenseitig schlagen können sie sich also nicht.

Äh, wie hieß das Dingsbums nochmal gleich? Opamisation? Opaomisation? Opossum?

OP! PO! SI! TION!  
Die kann sehr wichtig werden, weil sie darüber entscheidet, wer ausweichen muss und wer vorwärts kommt.

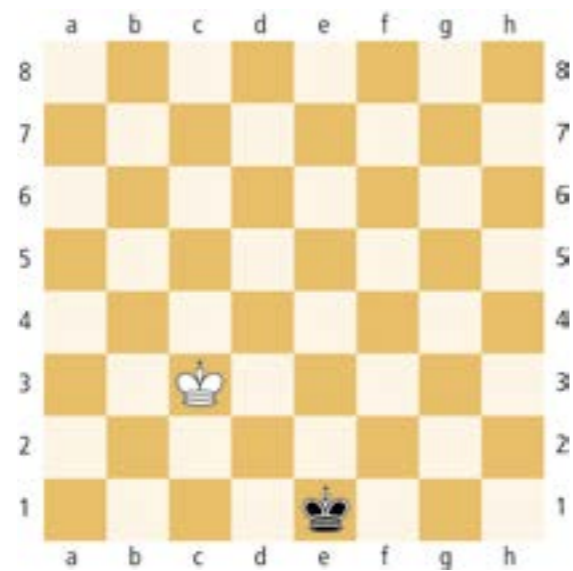
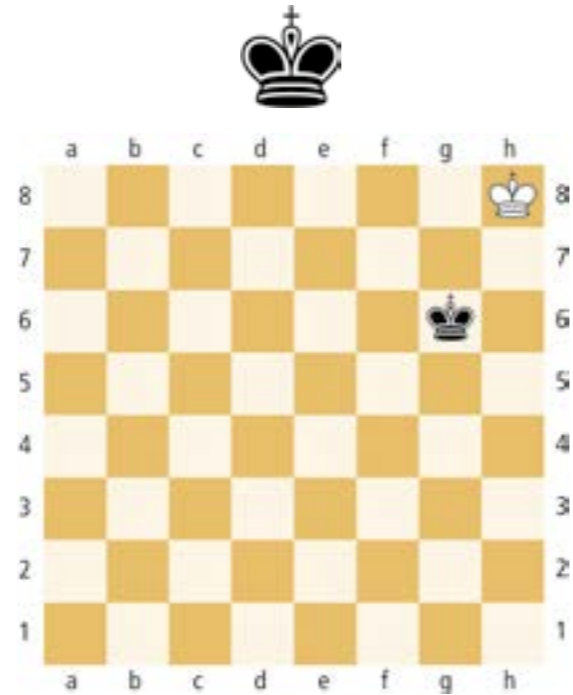
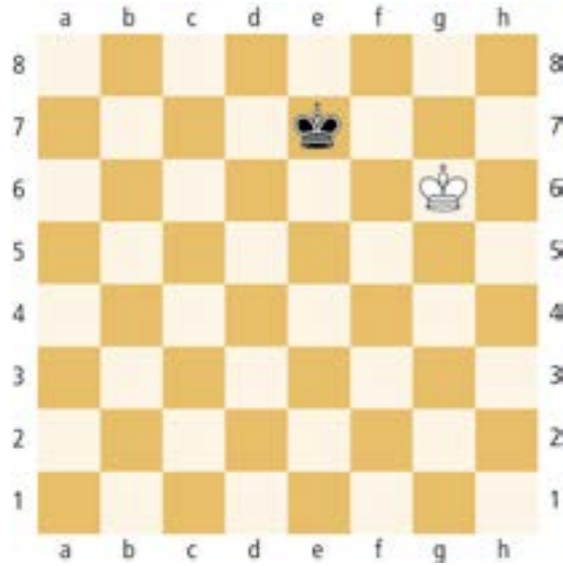


Kreuze an, auf welche Felder jeweils der weiße und der schwarze König ziehen dürfen. Denke daran, dass Könige immer ein Feld zwischen sich freilassen müssen.

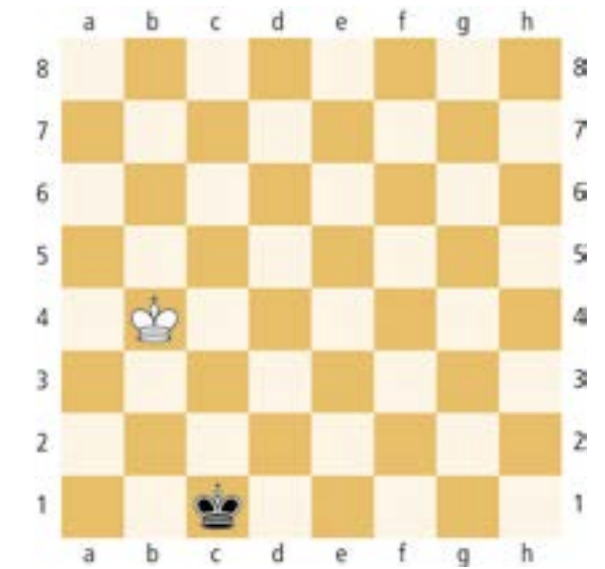
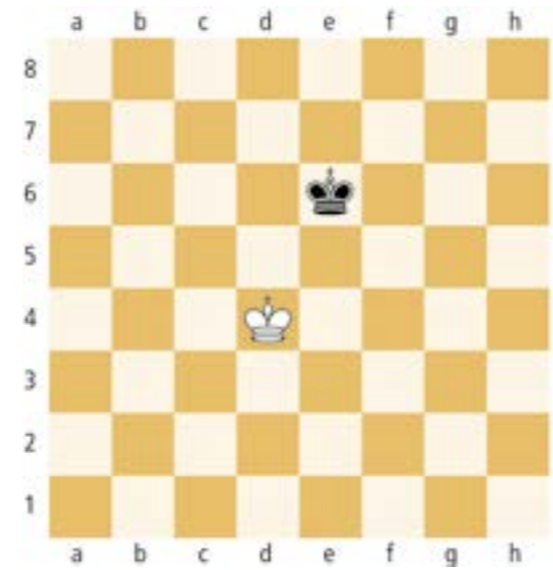
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7		♔		♚					7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

	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	

Kreuze an, auf welche Felder jeweils der weiße und der schwarze König ziehen darf.  
Denke daran, dass Könige immer ein Feld zwischen sich freilassen müssen.



Schwarz ist am Zug – wie kann er in die Opposition ziehen? Zeichne den Zug mit einem Pfeil ein.





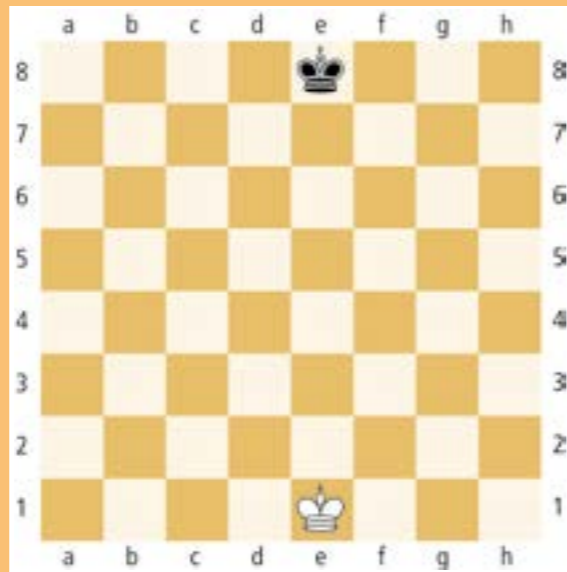
SPIELE

Schlosseroberung

- 2 Spieler
- Weiß beginnt
- Es wird abwechselnd gezogen
- Aussetzen ist nicht erlaubt

Der weiße König will das schwarze Schloss erobern. Er versucht in zehn Zügen ganz nach hinten auf die andere Seite zu kommen. Der schwarze König will das natürlich verhindern.

**Tipp:** Es gewinnt derjenige, der den gegnerischen König in die Opposition zwingen kann.



Bonbons futtern

- 2 Spieler
- Weiß beginnt
- Es wird abwechselnd gezogen
- Aussetzen ist nicht erlaubt

Da beide Könige Bonbons sehr lieben (deshalb sind sie auch so dick), sollen sie um die Wette Bonbons einsammeln. Wer schnappt sich mehr? Wer schnappt sich mehr?

Statt Bonbons könnt ihr auch kleine Steinchen nehmen – oder Schachbauern. Natürlich könnt ihr eure »Bonbons« auch auf andere Felder legen.

2.

Der Turm

Der Turm zieht gerade und so weit wie er will.

Man nennt das auch *waagrecht* und *senkrecht*.

Nur schräg ziehen und springen kann er leider nicht.

Der Turm ist eine besonders starke Schachfigur.

Welches ist der schnellste Weg, alle Geldstücke einzusammeln?

The complex block contains four chessboard diagrams illustrating a puzzle. A cartoon mouse character is shown with a speech bubble asking, 'Welches ist der schnellste Weg, alle Geldstücke einzusammeln?' (Which is the fastest way to collect all the money pieces?). The diagrams show a white rook on c1 and several gold coins scattered across the board. The first diagram shows the starting position. The second diagram shows the rook moving to c6. The third diagram shows the rook moving to c8. The fourth diagram shows the rook moving to h8, having collected all the coins.