

BODO STARCK

SCHACH MACHT SPASS!



EIN SCHACHBUCH FÜR KINDER

Ein Ratgeber für alle Kinder,
die schnell matt setzen und
schwungvoll kombinieren wollen



Geschrieben von Bodo Starck und
gestaltet von Christian Ewald

Schach

macht



Spaß!



Lieber Junge, liebes Mädchen!

Du möchtest gern Schach spielen lernen – oder du kannst es schon ein wenig und möchtest es noch besser spielen? Dann ist dieses Buch genau das Richtige für dich. Du findest hierin vieles von dem, was dafür wichtig ist.

Im **ersten Kapitel** werden die Spielregeln und das Aufschreiben der Züge ausführlich erläutert. Wenn du das schon sicher beherrschst, kannst du dieses Kapitel getrost überschlagen. Sollte dir jedoch irgend etwas unklar sein, dann verschaffe dir Gewissheit und wiederhole, was dir entfallen ist.

Den Schwerpunkt des Buches bilden die **Kapitel zwei und drei**. Sie enthalten zahlreiche Übungsaufgaben, die deinen Scharfsinn herausfordern und dir neue Einsichten vermitteln. Außerdem lernst du das Schachbrett gründlich kennen.

Im **vierten Kapitel** kannst du schließlich überprüfen, ob du die Aufgaben richtig gelöst hast. Zu guter Letzt werden in einem kleinen Schach-Abc häufig vorkommende Ausdrücke erklärt.

...und noch ein Wort an die Eltern!

Unser schachtaktisches Übungsbuch ist so angelegt, dass es Kinder selbständig durcharbeiten können. Die Aufgaben dürften aber trotz ausführlicher Lösungshinweise teilweise doch als ziemlich knifflig empfunden werden.

Hier könnten Sie helfend eingreifen. Dabei empfiehlt es sich, folgendermaßen vorzugehen: Die zu lösende Aufgabe wird aufgebaut. Ihr Kind versucht nun, den ersten Zug der Lösung (also nicht schon die ganze Lösung!) zu finden. Hat es sich für eine bestimmte Fortsetzung entschieden, sagen Sie ihm, ob sein Versuch richtig oder falsch war. Daraufhin werden der tatsächliche Lösungszug und die gegnerische Antwort am Brett ausgeführt. Nun ist wieder Ihr Kind an der Reihe, den zweiten Zug zu suchen. So geht es bis zum Ende der Lösung weiter. Am Schluss schätzen Sie ein, ob die Aufgabe ganz, halb oder gar nicht gelöst wurde. Das ist für unseren Leistungstest auf Seite 35 von Bedeutung.

Inhalts-

1 Wir wiederholen

2 Wir setzen matt

Wir lernen das Schachbrett kennen

3 Wir kombinieren

4 Wir schlagen nach

Verzeichnis

Wie die Figuren und Bauern ziehen	10
Von der Rochade und anderen Ausnahme- regeln	24
Wie man eine Partie aufschreibt	28
Was die Figuren und Bauern wert sind	33
So teste ich mich selbst	34

Der Turm setzt matt	38
Der Läufer setzt matt	44
Die Dame setzt matt	50
Der Springer setzt matt	56
Der Bauer setzt matt	62

Wir lernen das Schachbrett kennen

1-12

Wir kennen das Schachbrett in- und auswendig

15

Wir kennen das Schachbrett

13-14

Was ist eine Springergabel?	70
Von Bauerngabeln und anderen Doppel- angriffen	76
Gefesselte Figuren bedeuten oft einen Nachteil	82
Wir räumen Felder und Linien	88
Wie man Figuren lenkt	94

Hast du die Aufgaben richtig gelöst?	132
Kleines Schach-Abc	149

Abzugschach und Doppelschach – was ist das?	100
Figuren in der Falle	106
Wir geben Dauerschach	112
Bauern verwandeln sich	118
Achtung: Patt!	124

Namen der Spieler und Aufgabenverfasser	162
Bücher und Autoren, auf die wir uns gestützt haben	163

Ein kleiner Hinweis

In diesem Buch findest du viele Diagramme. Sie veranschaulichen das Brett und die Stellung der Figuren. Für unsere Zwecke unterscheiden wir zwei Arten von Diagrammen – solche, die Musterstellungen enthalten, und solche, die Übungsaufgaben wiedergeben.

In den **Musterstellungen** zeigen wir dir unter anderem, wie die Figuren ziehen, wichtige Mattstellungen oder Kombinationsideen. Mitunter sind in einem Diagramm mehrere Musterstellungen untergebracht, manchmal sind nur Teildiagramme abgebildet. Diese Stellungen sind farblich hervorgehoben und meist durch Buchstaben gekennzeichnet.

Die völlig weißen Diagramme mit den **Übungsaufgaben** machen den Hauptteil des Buches aus. Sie sind mit den Zahlen 1 bis 120 bezeichnet. Unter diesen Nummern erfährst du im vierten Kapitel die Lösungen.



1

Wir wiederholen

Wie die Figuren und Bauern ziehen

Seite 10

Von der Rochade und anderen Ausnahmeregeln

Seite 24

Wie man eine Partie aufschreibt

Seite 28

Was die Figuren und Bauern wert sind

Seite 33

So teste ich mich selbst

Seite 34

Die Schachsteine

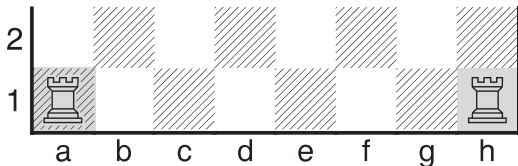
Als erstes möchte ich dir die handelnden Personen, also die **Schachfiguren und Bauern**, vorstellen. Jede der beiden Parteien – das heißt: sowohl Weiß als auch Schwarz – besitzt **einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern**.

Wie die Schachsteine aussehen, kannst du der Zeichnung auf Seite 11 entnehmen. Auf Diagrammen werden die Figuren und Bauern indessen anders wiedergegeben. Dort erscheinen sie in der Weise, wie du sie in unserem Überblick vorfindest. Diese Abkürzungen – K für König, D für Dame usw. – wurden so gewählt, damit sie sich leicht merken lassen. Beim Aufschreiben und Nachspielen von Partien wirst du sie ständig benötigen.

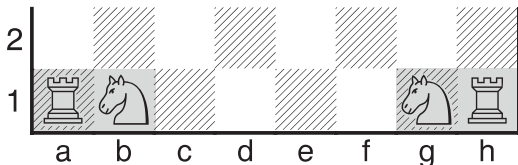
Die Grundstellung

Jetzt leg bitte ein leeres Schachbrett vor dich hin. Achte darauf, dass das linke Eckfeld dunkel ist. Nun wollen wir gemeinsam die **Grundstellung** aufbauen.

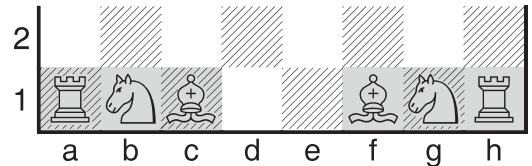
Zuerst stellst du die beiden Türme ♖ in die Ecken:



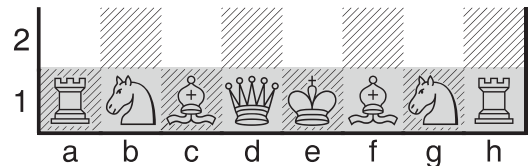
Dann setzt du die zwei Springer ♘ daneben:



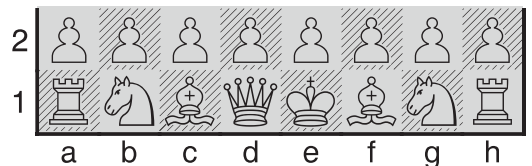
Nun sind die beiden Läufer ♙ an der Reihe:



Danach werden Dame ♚ und König ♗ hinzugefügt:



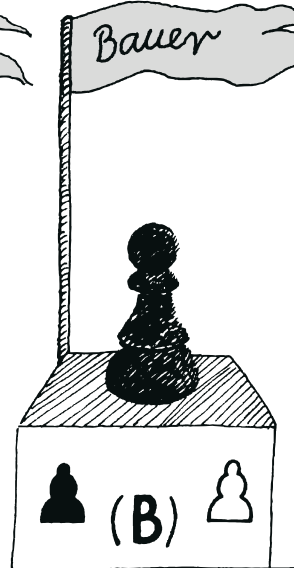
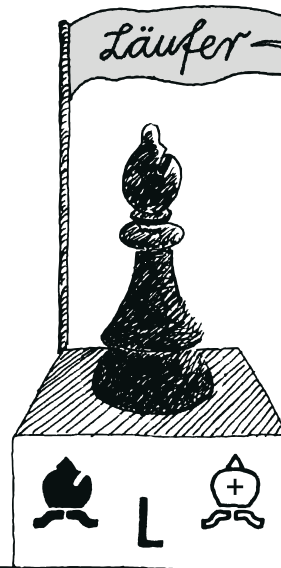
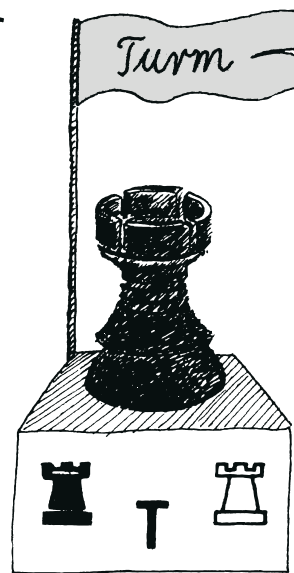
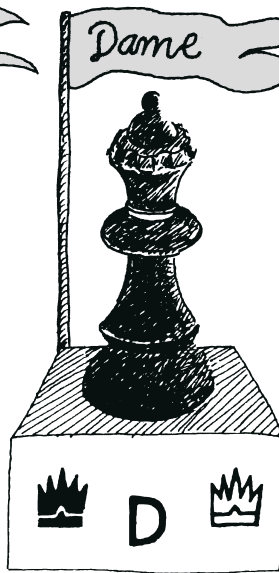
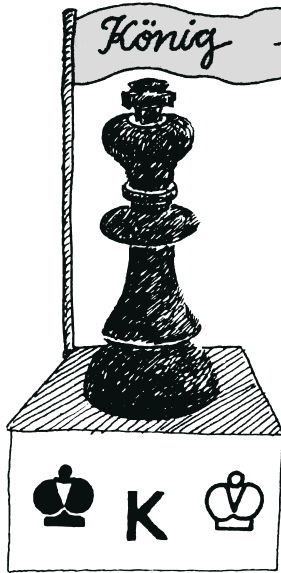
Schließlich platzierst du noch die acht weißen Bauern ♙ vor die Figuren:



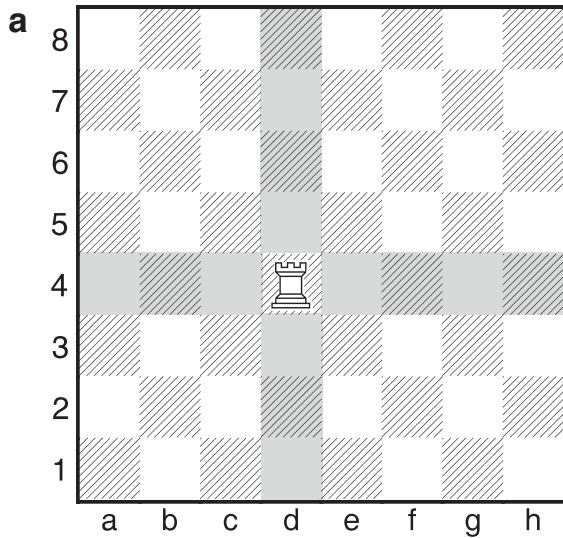
Nun werden die schwarzen Steine am gegenüberliegenden Brettrand auf dieselbe Weise angeordnet. Wenn du dabei die Regel beachtest, dass **die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld** stehen muss, dann hast du bereits die Grundstellung aufgebaut. Darin befinden sich alle Steine auf ihren **Ausgangsfeldern**.

Von dieser Position aus beginnen alle schachlichen Schlachten. Ein bekannter Meister hat sie einmal scherzhaft als die schwierigste Schachstellung bezeichnet, die es überhaupt gibt.

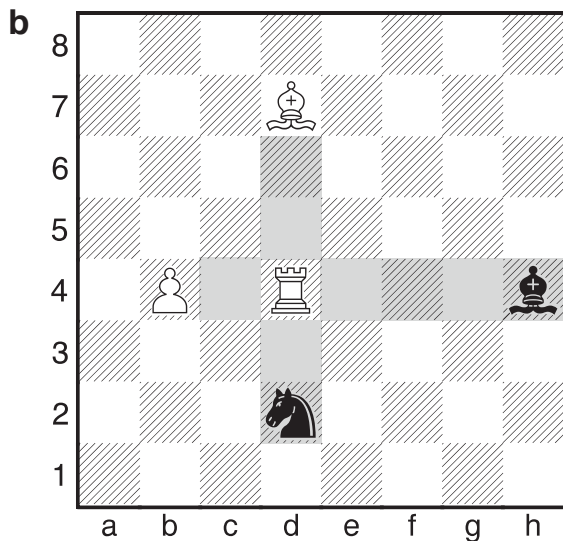
Und das sind die Hauptpersonen des Buches



Der Turm



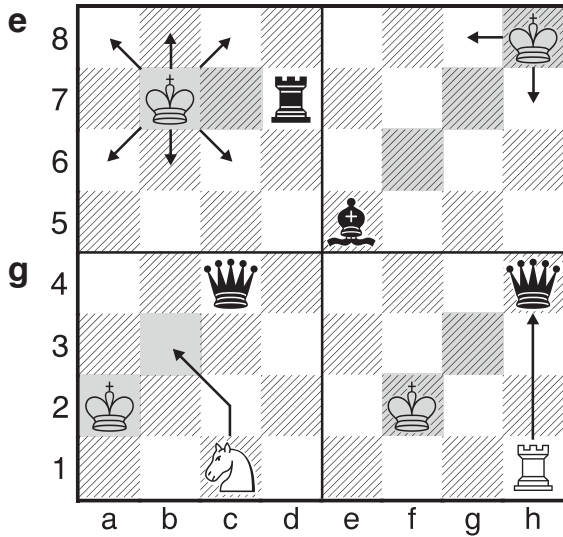
Der Turm zieht gerade. Er kann waagrecht und senkrecht beliebig weit ziehen. In Musterstellung a kannst du also mit dem Turm in einem Zug jedes Feld betreten, das farblich hervorgehoben ist.



Stehen dem Turm andere Steine (z. B. in Stellung b) im Wege, ist folgendes zu beachten:

1. Bei eigenen Figuren oder Bauern darfst du den Turm höchstens bis an das Nachbarfeld heranzuführen.
2. Gegnerische Figuren und Bauern darfst du schlagen. Das geht so vor sich: Du besetzt mit dem Turm das Feld, auf dem sich der gegnerische Stein befindet; diesen nimmst du dabei vom Brett.
3. Du darfst mit dem Turm weder eigene noch feindliche Steine überspringen.

Der König – Das Schachgebot

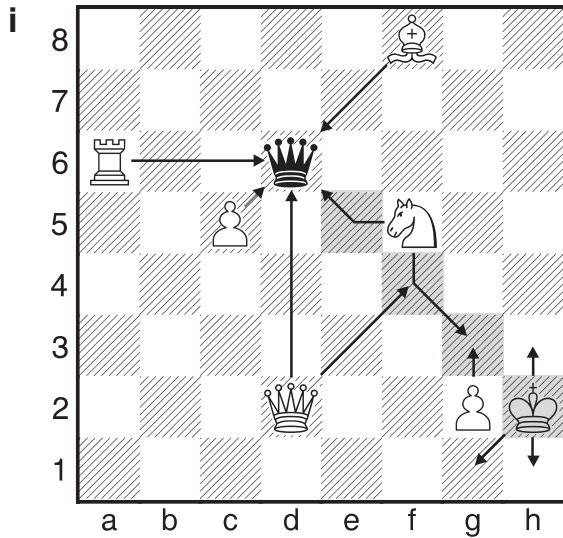


f Wie du schon weißt, muss der König angegriffene Felder meiden. Was geschieht aber, wenn der Gegner deinen König – wie beispielsweise in den Musterstellungen e bis h – bedroht? In diesem Fall musst du ihn unbedingt in Sicherheit bringen. Das kann auf drei Arten geschehen:

1. Du weichst mit deinem König auf ein unbedrohtes Feld aus – Beispiel e und f.

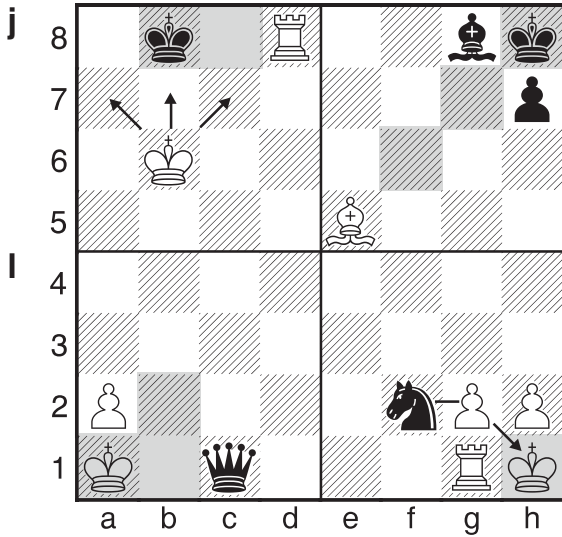
h 2. Du unterbrichst die Angriffslinie, indem du einen Stein zwischen König und Angreifer stellst – Beispiel g.

3. Du schlägst den Angreifer – Beispiel h.

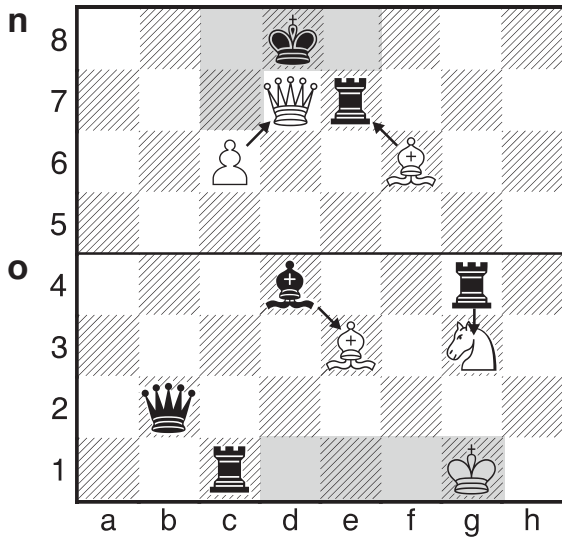


In Musterstellung i bedroht die schwarze Dame den weißen König. Diesen Angriff kannst du auf elf verschiedene Arten abwehren. Zähle sie einmal nach! Übrigens bezeichnet man einen Angriff auf den König als **Schachgebot** oder kurz als **Schach**. Von dem angegriffenen König heißt es, **er steht im Schach**.

Der König – Das Matt



- k Jetzt kommen wir zum wichtigsten Punkt. Stell dir vor, du hast den feindlichen König angegriffen und dieser kann sich dem Schach nicht entziehen (und zwar weder durch Ausweichen noch durch Dazwischensetzen, noch durch Schlagen). Was dann? Ganz einfach: Das Spiel ist aus, denn du hast matt gesetzt. **Das Ziel jeder Schachpartie besteht darin, den gegnerischen König matt zu setzen.**
- m Wer den Gegner matt setzt, ist Sieger. Die Muster j bis m zeigen vier einfache **Mattstellungen**.



Weit schwieriger sind die beiden nächsten Fälle. In Stellung n darf der König die matt setzende Dame nicht schlagen, weil er dabei in das Schach des Bauern geriete. Auch der Turm darf sich an der Dame nicht vergreifen, weil der König danach vom Läufer angegriffen wäre. Erkennst du, warum in Musterstellung o Läufer und Springer von Weiß das Matt nicht abwehren können? Denk dir selber noch einige Mattstellungen aus!

So teste ich mich selbst

Bevor du dich mit den Aufgaben beschäftigst, möchte ich dir einige Ratschläge geben, wie du dabei am besten vorgehst.

Zuerst schau dir nur an, wer am Zuge ist. Versuche sodann, die Lösung zu finden. Das wird dir – vor allem in der ersten Zeit – nicht immer gleich gelingen. Deshalb lies dir als nächstes aufmerksam die Lösungshinweise durch. Versuche danach erneut dein Glück. Für den Fall, dass du weitere Hilfe benötigst, kannst du schließlich noch – soweit angeführt – die entsprechende Musterstellung zu Rate ziehen. Sie gibt dir eine deutliche Vorstellung vom anzustrebenden Mattbild beziehungsweise vom Lösungsweg.

Erst wenn du die Lösung wirklich gefunden hast oder wenn du trotz ernsthafter Bemühungen zu keinem Ergebnis gelangt bist, schlag im vierten Kapitel nach. Dort erfährst du übrigens noch mancherlei Wissenswertes, was über die gestellte Aufgabe hinausweist. Damit du deine Leistungen und Fortschritte leichter beurteilen kannst, schlage ich dir einen **Test** vor. Du trägst einfach deine Ergebnisse in das nebenstehende Schaubild ein. Darin entspricht jede Spalte einem Abschnitt aus den beiden nächsten Kapiteln. Angenommen, du hast von den Aufgaben des Abschnitts „Der Turm setzt matt“ sechs richtig gelöst, dann darfst du im oberen Teil des Schaubilds die sechs unteren Karos der ersten Spalte farbig ausmalen. Bei den anderen Abschnitten verfährt du ebenso. Sobald du dich an allen 120 Aufgaben dieses Buches versucht hast, beginnst du wieder von vorn. Bei dieser (sehr wichtigen) Wiederholung trägst du die Anzahl der gelösten Aufgaben im unteren Teil des Schaubilds ein. Eigentlich müssten die farbigen Säulen, die unten stehen, höher werden als die oberen. Weißt du auch, warum?

In der Wiederholungsphase notiere dir außerdem bitte die Nummern derjenigen Stellungen, mit denen du noch immer Schwierigkeiten hattest. Diese Aufgaben nimmst du dir zum Abschluss noch ein drittes Mal vor.

Wie deine Leistungen einzuschätzen sind, kannst du am rechten Rand des Schaubilds ablesen. Es bedeutet:

- a:** ausgezeichnet – weiter so!
- b:** gar nicht übel
- c:** geht noch an
- d:** müsste besser werden.

Und nun viel Erfolg und vor allem viel Spaß beim Aufgabenlösen!



2

Wir setzen matt

Der Turm setzt matt

Seite 38

Der Läufer setzt matt

Seite 44

Die Dame setzt matt

Seite 50

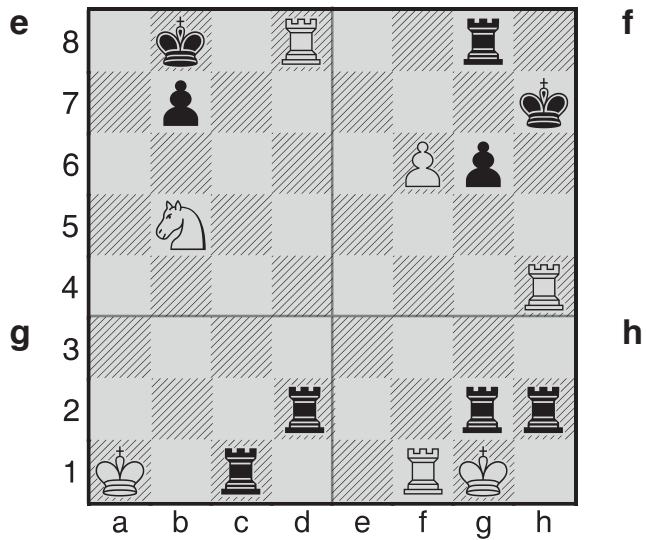
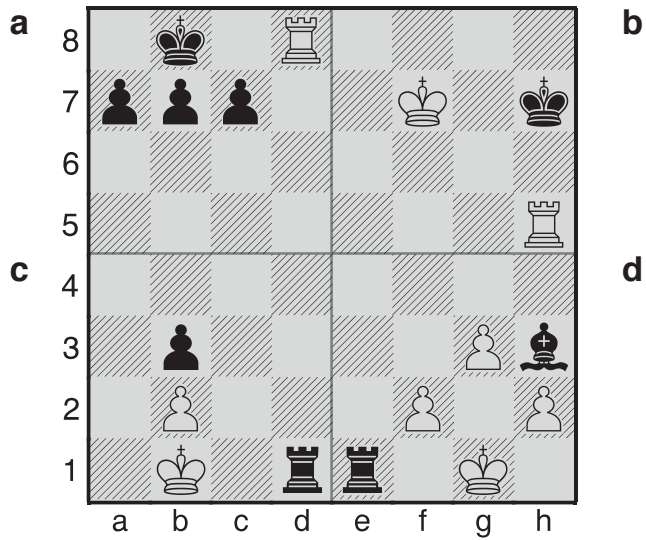
Der Springer setzt matt

Seite 56

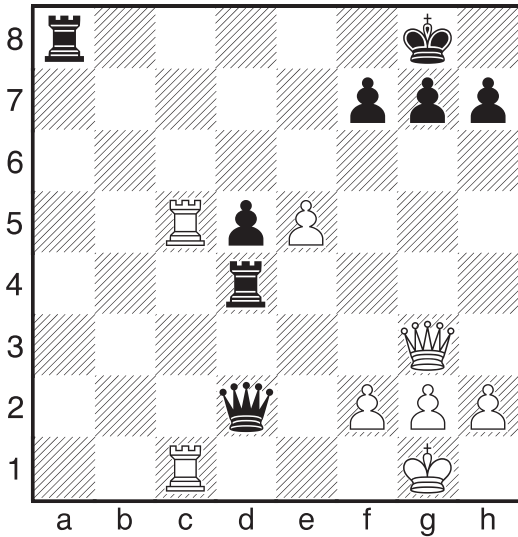
Der Bauer setzt matt

Seite 62

Der Turm setzt matt

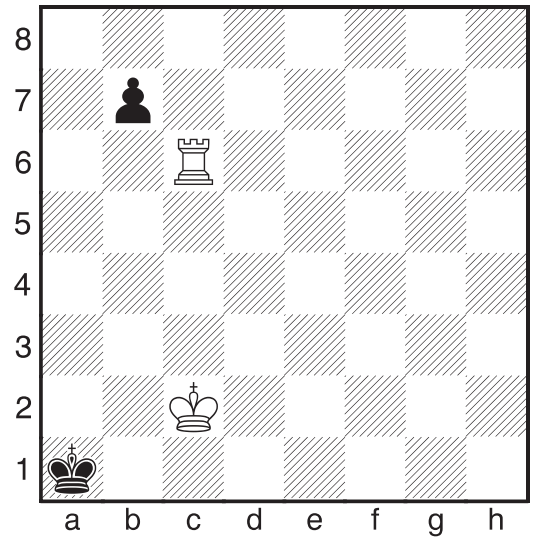


Der Turm setzt matt



1 Weiß/Schwarz am Zuge

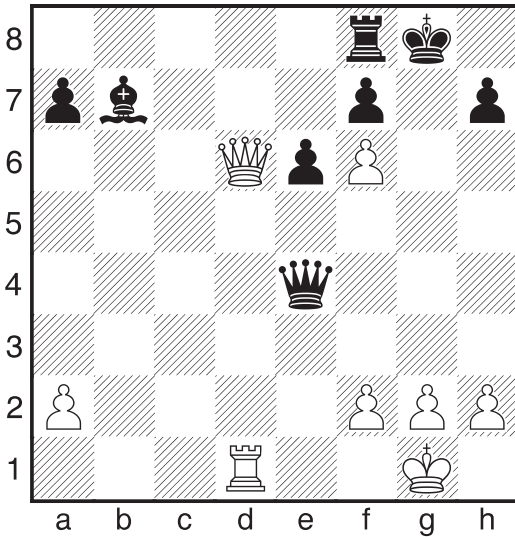
Die schwarze Grundreihe (das heißt die 8. Reihe) ist schwach. Wie kann Weiß das ausnutzen und in zwei Zügen matt setzen? Wenn du Hilfe brauchst, sieh dir bitte Musterstellung a an. Wäre übrigens Schwarz am Zuge, könnte auch er in ähnlicher Weise in zwei Zügen matt setzen. Wie?



2 Weiß am Zuge

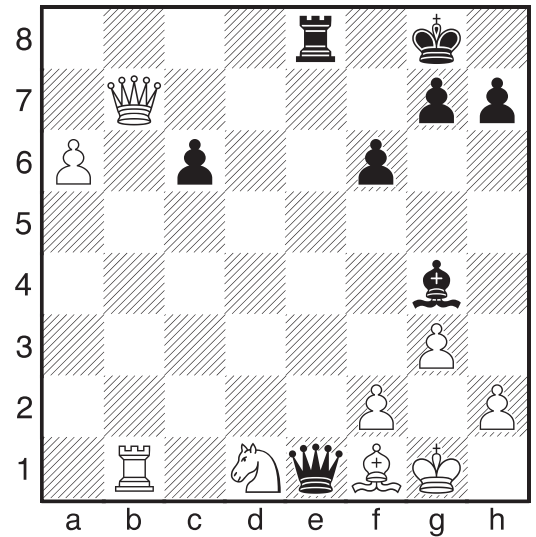
Hier soll der Anziehende ein zweizügiges Matt erzwingen. Doch Vorsicht! Beachte bei deinen Lösungsversuchen die verschiedenen Schrittmöglichkeiten des Bauern. Musterstellung b erleichtert deine Aufgabe.

Der Turm setzt matt



3 Weiß am Zuge

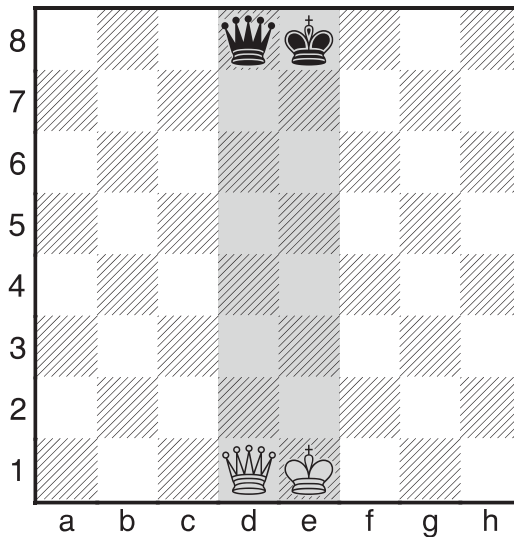
Wieder wird es in zwei Zügen matt. Verraten sei, dass dabei die weiße Dame die entscheidende Rolle spielt. Das fällt dir schwer? Nun, dann sieh dir doch einmal genau Musterstellung c an. Nebenbei bemerkt, wäre Schwarz dran, könnte er sogar schon in einem Zuge matt setzen. Wie?



4 Schwarz am Zuge

Der Nachziehende besitzt eine Figur weniger, obendrein ist mit dem gefährlichen Freibauern a6 auch nicht zu spaßen. Glücklicherweise erlaubt ihm die geschwächte feindliche Königsstellung einen Mattüberfall. In drei Zügen zappelt der weiße König endgültig im Mattnetz. Musterstellung d hilft dir bestimmt weiter.

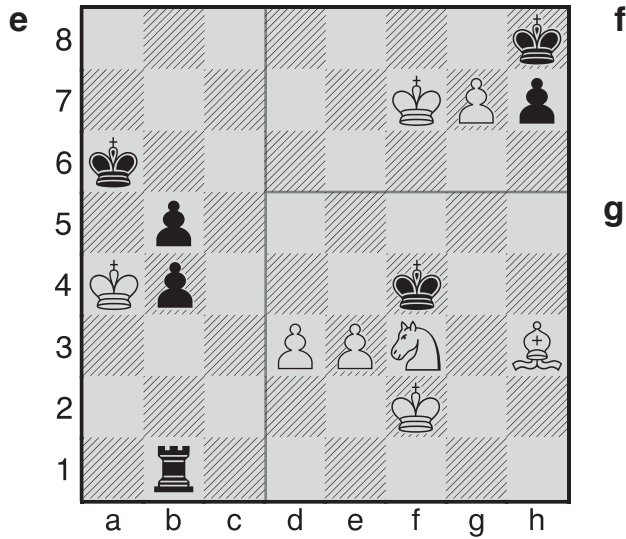
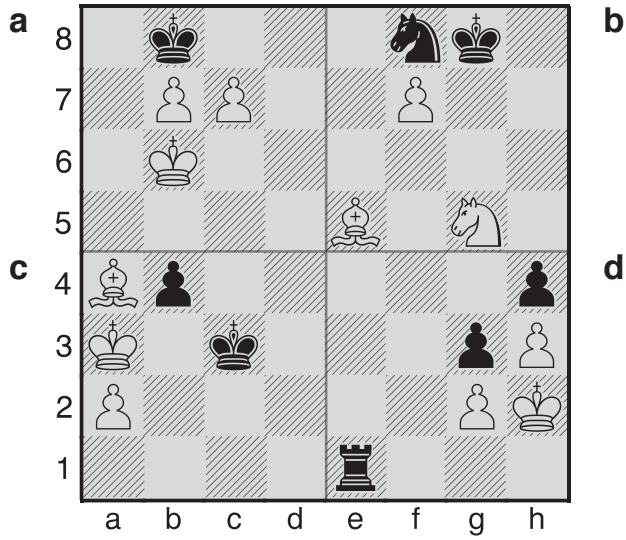
Die Mittellinien



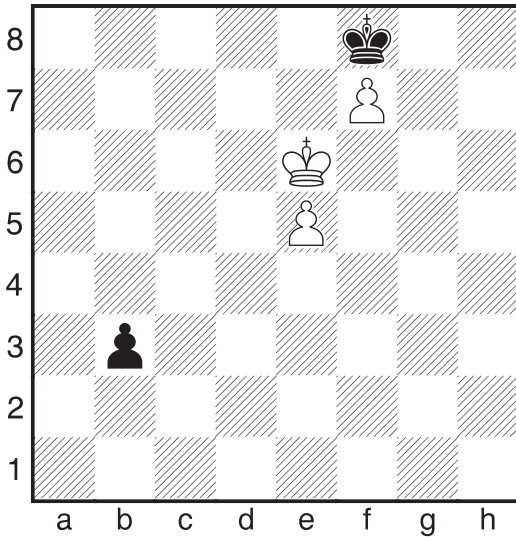
Nun kommen wir zu den **Mittellinien**. Sie heißen **d-Linie** und **e-Linie**. Während du sie dir mittels eines leeren Brettes einprägst, denke daran, dass auf der d-Linie die Damen stehen. **D wie Dame**, das lässt sich leicht merken. Auf der e-Linie halten sich in der Grundstellung die beiden Könige auf. Unser Spruch lautet wieder: Links liegt die d-Linie, rechts liegt die e-Linie. Dazu noch einige Übungen:

1. Zeig einem Partner die Felder e4, d2, d7, e1, d6, d1, e3, e8, d5 und e6.
2. Schreibe die sechs fehlenden Felder auf und schau dir an, wo sie sich befinden.
3. Suche möglichst schnell folgende Felder auf: e5, a7, g2, c8, a3, b6, h1, f7, d4, g5, e8 und c1.
4. Präge dir von jetzt an alle 64 Felder des Schachbretts ein.

Der Bauer setzt matt

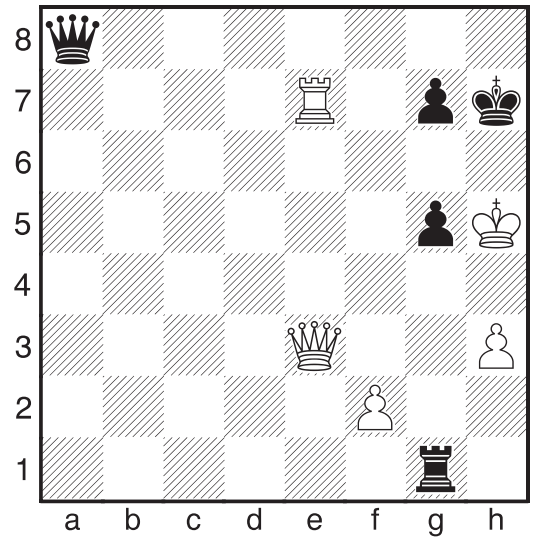


Der Bauer setzt matt



33 Weiß am Zuge

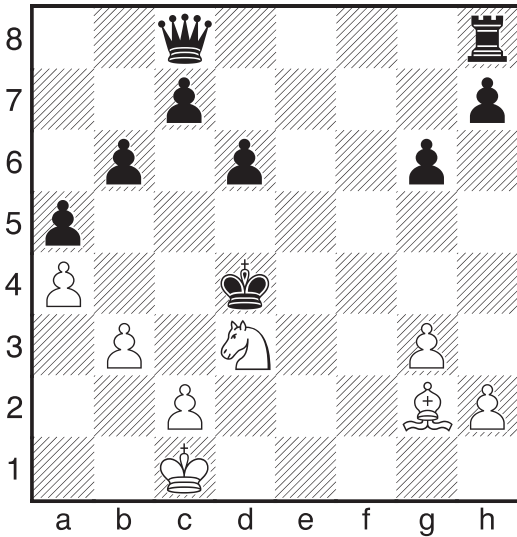
Den schwarzen Freibauern vermag keine Macht der Welt mehr zu stoppen. Trotzdem siegt Weiß in drei Zügen. Bist du auf das Schlussbild neugierig? Dann betrachte Musterstellung a.



34 Schwarz am Zuge

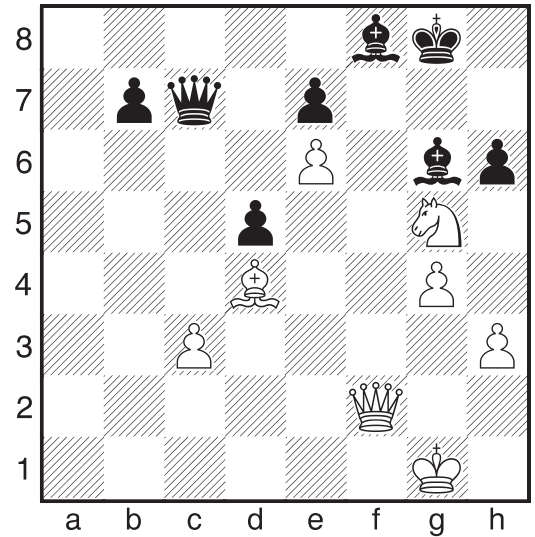
Fast könnte Schwarz sofort matt setzen. Doch der dafür in Frage kommende Bauer ist im Moment noch gefesselt. Folglich musst du dem Matt erst einen anderen Zug voranstellen. Das Mattbild schwebt dir doch vor? Falls nicht, sieh dir einmal Musterstellung e an.

Der Bauer setzt matt



35 Weiß am Zuge

Um den feindlichen König so weit herauszulocken, hat der Anziehende eine Menge Material geopfert. Dabei musste er frühzeitig erkannt haben, dass er jetzt ein zweizügiges Matt anbringen kann. Mit einem stillen Einleitungszug kannst auch du Schwarz vor unlösbare Probleme stellen. Vielleicht schaust du dir aber zuerst einmal Musterstellung g an.



36 Weiß am Zuge

Der Hauptteil der weißen Streitmacht ist auf den schwarzen König gerichtet. Soll da der angegriffene Springer schnöde den Rückzug antreten? Natürlich nicht, zumal sich die Entscheidung in zwei Zügen erzwingen lässt. Wenn du um einen Einfall verlegen bist, ziehe Musterstellung b zu Rate.

4

Wir schlagen nach

Hast du die Aufgaben richtig gelöst?

Seite 132

Kleines Schach-Abc

Seite 149

**Namen der Spieler und
Aufgabenverfasser**

Seite 162

**Bücher und Autoren, auf die wir uns
gestützt haben**

Seite 163

Hast du die Aufgaben richtig gelöst?

1. Kapitel

Zur Schachnotation

Bestimmt hast du schnell entdeckt, dass ein auf g5 stehender Springer nicht auf g3, sondern höchstens auf f3 oder h3 schlagen kann. Ebenso vermag ein Läufer von f1 aus nur nach b5 oder a6 zu ziehen, nie jedoch nach b6.

Und was ist an der Schreibweise 28. ♖:d8#?? falsch? Nun, ein Zug, der sofort matt setzt, ist selbstverständlich kein grober Schnitzer.

Schließlich kann bei ♜h8-g7+ das Schachgebot nicht stimmen. Der davor angegebene Zug ♜b7:c6+ ist jedoch möglich. Bau dir beispielsweise folgende Stellung auf:

Weiß: Kb1 und Sc6; Schwarz: Kb7 und Tb8.

Schlägt der schwarze König jetzt den Springer, dann steht Weiß vom Turm aus im Schach. Mit einem König in der Ecke ist ein derartiges Schachgebot dagegen undenkbar. Daher kann allein ♜h8-g7 (ohne +) richtig sein.

2. Kapitel

1

Weiß beginnt mit 1. ♖c8+, worauf der Gegner 1. ... ♜:c8 erwidern muss. Nun setzt 2. ♜:c8 den schwarzen König matt.

Schwarz am Zuge erzwingt mit dem Damenopfer 1. ... ♖d1+ den sofortigen Sieg: 2. ♜:d1 ♜:d1 matt.

2

Nur 1. ♖c8! gestattet es, den schwarzen König im zweiten Zug matt zu setzen. Ganz gleich, was der Nachziehende darauf antwortet (nämlich 1. ... ♜a2,

1. ... b6 oder 1. ... b5), immer folgt 2. ♖a8 matt.

Hast du erkannt, woran die anderen Turmzüge scheitern? 1. ♜c7 bringt nichts wegen 1. ... ♜a2; 1. ♜c5 wird durch 1. ... b6 oder 1. ... b5 entkräftet; 1. ♜c4 schlägt wegen 1. ... b5 fehl; 1. ♜c3 taugt nichts wegen 1. ... ♜a2; zieht schließlich der vom Bauern angegriffene Turm seitwärts, zum Beispiel 1. ♜d6, so geschieht 1. ... ♜a2 oder 1. ... b6.

3

Vielleicht hast du angenommen, die weiße Dame schafft es im Alleingang, und 1. ♖g3+ ♜h8? 2. ♖g7 matt probiert. Doch das ist falsch, denn gegen 1. ♖g3+ verteidigt sich Schwarz erfolgreich mit 1. ... ♖g6. Richtig ist allein das Damenopfer 1. ♖:f8+! mit der erzwungenen Folge 1. ... ♜:f8 2. ♜d8 matt. Schwarz am Zuge würde die Partie mit 1. ... ♖:g2 matt zu seinen Gunsten entscheiden. Doch das ist schon ein kleiner Vorgriff auf den Abschnitt „Die Dame setzt matt“.

4

Erneut schafft ein Damenopfer Rat. Mit 1. ... ♖:f1+! 2. ♜:f1 sorgt Schwarz dafür, dass sein Läufer todbringend eingreifen kann: 2. ... ♜h3+ 3. ♜g1 ♜e1 matt. Erwähnt sei noch, dass der Versuch 1. ... ♜h3 an 2. ♜e3 scheitert.

5

Nach 1. ♖h6 droht 2. ♖g7 matt. Die einzig vernünftige Erwiderung ist 1. ... ♜g8. (Mit 1. ... ♖g3+? oder 1. ... ♖:h3+? ließe sich das Matt zwar etwas hinauszögern, aber wer so sinnlos seine Dame hergibt, der kann auch gleich aufgeben.) Der Turmzug verstellt dem schwarzen König jedoch das Fluchtfeld g8, so dass ein die h-Linie öffnendes Opfer entscheidet: 2. ♖:h7+! ♜:h7 3. ♜h4 matt. Präge dir diese Wendung gut ein, denn sie kommt oft vor.

Kleines

Schach



In diesem Verzeichnis findest du viele von den Wörtern erklärt, die unter Anhängern des → königlichen Spiels und in Partieranmerkungen gang und gäbe sind. Solltest du also in diesem Buch oder anderswo auf dir unverständliche Schachausdrücke stoßen, so kannst du hier nachschlagen. Allerdings werden Wörter, die schon an anderer Stelle ausführlich erläutert wurden (z. B. Ablenkung, Dauerschach, Patt usw.), in der Regel nicht noch einmal aufgeführt. Das Zeichen → sagt dir, dass der dahinter stehende Begriff ebenfalls besprochen wird. Bei einigen Fremdwörtern ist in leicht verständlicher Form die Aussprache angegeben.

A

Abtausch

Schlägst du einen feindlichen Stein und gibst du dabei einen gleichwertigen eigenen hin, dann hast du abgetauscht. Man unterscheidet Damentausch, Turmtausch usw. Der Abtausch von Läufer gegen Springer kommt ebenfalls häufig vor.

Analyse, analysieren

Bemühtst du dich nach einer gespielten Partie, die darin begangenen Fehler aufzudecken (eventuell gemeinsam mit deinem Gegner oder Übungsleiter), dann tust du nichts anderes, als die Partie zu analysieren. Eine solche Untersuchung ist natürlich nur sinnvoll, wenn man bestrebt ist, für beide Seiten die besten Züge zu finden. Die Analyse ist ein unentbehrliches Hilfsmittel bei der schachlichen Vervollkommnung.

Anziehender; Anzug, Anzugsvorteil

Mit dem Anziehenden ist Weiß oder der Weißspieler gemeint. Die Tatsache, dass Weiß in jeder Partie den ersten Zug ausführt, drückt man durch die Worte „Weiß hat den Anzug“ aus. Der daraus entspringende leichte Vorteil wird als Anzugsvorteil bezeichnet. Gegensatz → Nachziehender, Nachzug.

Ausgleich

Dank dem → Anzugsvorteil bestimmt Weiß zu Beginn der Partie den Spielverlauf. Ist es Schwarz durch umsichtige Verteidigung oder durch eine Ungenauigkeit des Gegners jedoch gelungen, gleiche Chancen zu erhalten, dann sagt man auch, er habe den Ausgleich erzielt.

B

Bauernendspiel

Befinden sich gegen Ende des Spiels lediglich noch die beiden Könige und einige Bauern (eventuell auch nur ein Bauer) auf dem Brett, dann ist die Partie ins Bauernendspiel übergegangen.

Bauernformation

Anordnung oder Verteilung der Bauern in einer gegebenen Stellung. Man spricht in diesem Zusammenhang gelegentlich auch vom Bauerngerippe oder Bauernskelett, von der Bauernstellung und der Bauernstruktur.

Berührt – geführt!

Die Grundregel fairen Spiels. Hast du eine Figur (vielleicht nur unabsichtlich) berührt, dann musst du sie unter allen Umständen auch ziehen – selbst wenn du inzwischen erkannt hast, dass dies fehlerhaft ist. Ein nicht ganz ernst gemeinter Ratschlag empfiehlt deshalb, dass der Spieler auf seinen Händen sitzen sollte, damit sie seinem Gedankengang nicht vorgreifen können.

Blindpartie, -spiel

Spiel ohne Ansicht von Brett und Figuren. Näheres dazu erfährst du im Abschnitt „Wir kennen das Schachbrett in- und auswendig“ auf Seite 129.

Blitzpartien

Blitzpartien werden heute in der Regel mit → Schachuhr ausgetragen. Meist erhält jeder Spieler nur fünf Minuten Bedenkzeit für die ganze Partie. Ist diese Zeit