



LEARN TO PLAY CHESS!!

FEATURING INTRODUCTION FROM *Kasparov*

- GUIDE COMMENTÉ PAR KASPAROV
- SCHACH-SPIELANLEITUNG MIT DEN KOMMENTAREN VON KASPAROV
- MANUAL DE AJEDREZ CON COMENTARIOS DE KASPAROV
- MANUALE DI SCACCHI CON I COMMENTI DI KASPAROV
- БУКЛЕТ С КОММЕНТАРИЯМИ МАСТЕРА ШАХМАТ КАСПАРОВА



A Message From Garry Kasparov

When I won the World Chess Championship in 1985, chess was my life. It was everything I had known and I loved it without reservation. Now, in 2006, after I have retired from professional chess, I have found that this love is for life.

The joys and benefits of chess are as limitless as the game itself. It provides competition and entertainment for children and adults. It is an international language that knows no barriers. The rules are as universal as the pleasure the game brings to everyone who learns it. Chess expands the mind, teaches us the value of concentration and preparation, and allows us to enter into the rich world of chessplayers past and present.

Despite its humble 64 squares and 32 pieces, chess is a virtually infinite game. The number of possible games is estimated to be 10 to the power of 123. This figure reduces the number of atoms in the universe to a meaninglessly small amount. Millions of games have been played, thousands of books written, and yet there is no exact formula that can guarantee victory.

What is the game of chess? Is it a sport? Or is it an art? Or a science? It has the struggle and competitive spirit of a sport. After all, the goal is to win. It has the creativity and imaginative fantasy of art. Surely the objective is to produce something beautiful. And it possesses the logic and calculation of a science. Our aim should be to play with absolute accuracy. We must therefore conclude it is all three wrapped into one. Its rich and inexhaustible nature makes the game of chess a gift for life. This chess set will also last a lifetime. May it bring you all the happiness chess has brought me.

Kasparov

Garry Kasparov
Moscow, 2006



- History of Chess, Setting up the Board - The Chessmen and Their Moves

1.1. Brief History of Chess

Chess is a game with deep historical origins dating back as far as the 6th century AD. Most evidence suggests the first version of the game emerged in India under the name of Chaturanga. From India the game quickly spread to Persia and subsequently the Arab world. Chess eventually spread to Europe in the 10th century AD because of increasing trade ties between Europe and the Arab world. Around the same time chess reached Japan and other Eastern nations. Many scholars profess that another variation of Chess may have existed in China as far back as the 2nd century BC, although the game is thought to have differed widely from the game you are about to play. Until the 15th century AD several of the pieces, most notably the Queen and Bishop, were significantly less mobile than their modern counterparts. Around the end of the 15th century many of the chessmen retained their modern powers, enhancing the speed and dynamics of the game and creating the game we play today.

In Europe chess quickly became a hobby popular amongst the upper class. The upper class were the only ones who could afford the luxury of spending hours playing chess. Fortunately for chess more people began to play the game during the middle ages. The merchant (middle) class quickly adopted chess as their favorite pastime. This development was fundamentally important for chess as anyone who was interested in chess could play. The accessibility of chess to almost any citizen of the world is what has made the game as popular as it is today.

1.2. The basic strategy of Chess

Chess is a game that involves skill and intuition. The game is a battle between two minds which requires one to outwit the other. Two players go to battle, each commanding an army of sixteen chessmen, in a game that figuratively resembles medieval warfare. The chessmen move in different directions and distances, giving each piece a distinct role in battle. The battle is fought over sixty-four squares, eight by eight, on a battle field called the chess board. You may capture members of your opponents' army by moving one of your pieces to a square occupied by your opponents. Once a piece is captured it is removed from the chess board and has no further relevance to the game, there is one exception to this which will be discussed later. The ultimate objective is to deliver Checkmate, the mortal blow to your opponents' army, which entails capturing the leader of their army, the King. In some instances, both armies are so well defended the game results in a draw where both sides agree that there will be no clear winner.

1.3. Initial Positions and The Chessboard

At the beginning of each game the chessboard is set up in the initial position, shown below. Each player begins with 8 pieces (1 King, 1 Queen, 2 Rooks, 2 Bishops and 2 Knights) and 8 pawns which are located in their respective positions. Note that in chess terminology, the pawn is not called a 'piece'; with this usage, it would be said that each player has eight pieces and eight pawns. The chessboard is placed so that each player has a white square in the near right hand corner, and the pieces are set out as shown in the diagram.

Chess Terminology:

The lines across the board are ranks.
The lines up the board are the files.



2. The Chessmen and their moves

2.1. The King

The King is the most valuable chess piece. The entire objective of the game is to capture the opposition's King. When a King is threatened by another chessmen it is said to be in check and when a King has no moves to escape check it is said to be in Checkmate. If a player's King is Checkmated he has been defeated. For this reason it is important always guard your King. In the early stages of the game (the opening) you should focus on finding safe shelter for your King which is usually along the side of the board.

Mastering the King's movements is relatively easy. Your King can move one square in any direction (horizontally, vertically, or diagonally). However you may never move onto a square that is threatened by an enemy piece. The King captures enemy chessmen by moving onto a square occupied by them. The King also has a special move known as castling, which will be covered later in the guide.

It is difficult to assign a value to the king relative to the other pieces since it cannot be captured or exchanged. However when evaluating the King's offensive capabilities in the end game, it is widely agreed that the King is slightly stronger than the Bishop or Knight.

Typically the King has a limited role in the development of offensive or defensive positions during the opening and middle game. Most players will attempt to move the King away from danger to the edge of the board by castling and residing behind friendly pawns. In the end game the King often emerges as an offensive piece, helping the remaining pawns achieve promotion.



Possible moves of the King



Possible moves of the King while not moving into check

- History of Chess, Setting up the Board - The Chessman and Their Moves

2.2. The Queen

The Queen is the most powerful chess piece. Each player starts the game with one Queen, placed in the middle of their first rank next to their King. The Queen has the most flexibility in movement out of any piece which is precisely why it is the most powerful piece in the game.

The Queen can move in a straight line vertically, horizontally, or diagonally, covering as many unoccupied squares as desired as shown in the diagram #1. The Queen combines the moves of the Rook and Bishop, which explains why it is of similar value to the two pieces together. No other piece in the game is as valuable as the Queen. The Queens and Rooks are known as the major pieces. It is almost always Queen for a piece other than the enemy's Queen, unless this creates the disadvantageous to exchange your opportunity to Checkmate.

The Queen has various situations where it is most effective. Generally the Queen is most powerful during the middle game or end game. The Queen is most powerful at these stages because the board is open, the enemy King is less defended and your opponent will have more loose (undefended) pieces. The diagrams illustrate the limits on the Queens mobility: in the third diagram the Queen has a total of 27 moves while in the second diagram the Queen only has 10 moves. This is a dramatic difference that illustrates when the Queen is most effective.

Many beginners develop the Queen as soon as possible, in hopes of gaining material quickly and possibly delivering an early Checkmate. While this strategy is somewhat effective when playing another beginner, it has little merit when playing experienced players. Experienced players are quick to realize, with few other pieces developed, an attack by the Queen alone can be easily repelled. Moreover, because of the Queens high relative value, your opponent can force an early retreat with a piece of lesser value, thus gaining time and space.



Diagram #1: Moves possible for the Queen



Diagram #2: 10 possible moves in early game scenario



Diagram #3: 27 possible moves in late game scenario

2.3. The Rook

The Rook moves in a simple linear fashion. Each player starts with two Rooks, one in each corner of the first file closest to them. The Rook moves horizontally or vertically, forward or back, over any number of unoccupied squares as shown in the diagram. The Rook is the second most powerful piece and is referred to as a major piece. If you have the opportunity to take a Rook at the cost of your Bishop or Knight, you will usually do so since the Rook is a more powerful piece. If you do this you are said to have won the exchange.

A common strategy with Rooks is to place them on open files. An open file is a file which is unobstructed by pawns by either player, or a half-open file is a file which is unobstructed by friendly pawns. Once a Rook is on an open file it controls the entire file and may have the opportunity to mount an attack deep in the enemy's territory.

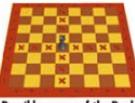
Rooks are extremely strong towards the end game when the files and ranks are less obstructed and they can control a large number of squares. They can also help support a friendly pawn seeking promotion by occupying the same file as the advancing pawn.

2.4. The Bishop

The Bishops move in diagonal lines, forward and back, over any number of unoccupied squares. Each player starts with two Bishops, located on either side of the King and Queen. There are no restrictions on the distance for each move, but it is limited to diagonal movement in any direction. Since Bishops are restricted to diagonal movement, each Bishop will always remain on squares which are the same color as the one it started on, because of this many refer to them as light-squared and dark-squared Bishops.

Bishops, along with Knights, are referred to as minor pieces, which reflect their decreased power relative to the major pieces. A Bishop and King are not even flexible enough to Checkmate a lone King. The relative weakness of the Bishop to the Rook is clear when one evaluates potential moves available for each piece. On the one hand, the Bishop has access to only thirty-two squares of the board while on the other hand the Rook has access to all sixty-four squares, because unlike a Bishop, Rook can alternate the colors. Thus the Bishops' ability to mount attacks is significantly reduced. Moreover, a Rook on an empty board can attack fourteen squares, whereas the Bishop can only attack seven to thirteen depending on how close to the center the piece is.

On occasion Bishops become blocked in both forward diagonal directions by friendly pawns. This reduces their ability to mount attacks on the enemy army and in effect reduces the value of the piece. A Bishop that is stuck as described is said to be a 'bad Bishop'. Bad Bishops should be avoided.



Possible moves of the Rook



Possible moves of the Bishop

2.5. The Knight

The Knight, colloquially known as the horse, has one of the most unusual movements in chess making it a challenging piece to master but a powerful piece once mastered. Each player starts with two Knights on their first rank beside their Rooks. The Knight moves in an L-shape, meaning two squares along a rank or file and then one square to the side. The manner in which pieces move has changed drastically over the years, yet the Knights movement has remained unchanged since the seventh century AD.

If a Knight is unobstructed by the edges of the board, or centralized, there are a total of eight potential moves. The Knight is the only chess piece that has the ability to hop over other pieces directly to the destination square. The piece(s) the Knight hops over are unaffected, if there is an enemy piece in the destination square then it will be captured. Note: you may not move into a square which is occupied by a friendly piece.

Most pieces are more powerful if placed near the center of the board, and this is particularly true for a Knight. A Knight on the edge of the board attacks only four squares, and a Knight in the corner only two. Moreover, it takes more moves for a decentralized Knight to switch operation to the opposite side of the board than a decentralized Bishop, Rook, or Queen. For these reasons the phrase, "A Knight on the rim is grim" was coined (Others say "A Knight on the rim is dim").

Knights typically play an active role in the opening and middle game for a multitude of reasons. First, the Knight is the only piece which can move prior to the pawn moving, thus enabling it to get to the center of the board quicker than other pieces. Second, the Knight is the only piece capable of jumping over pieces therefore it is more valuable in the initial stages of the game when the board is crowded. Knights are usually brought into play slightly earlier than Bishops, and much sooner than the Rooks and the Queen.

Interestingly enough, the Knight is the only piece that can be in position to attack a Queen without being in the Queen's line of attack. This makes it a useful counter to the Queen's attack.

Enemy pawns are an effective counter because a pawn attacking a Knight is not itself vulnerable to the Knight. For this reason a Knight is most effective when placed in a 'hole' in the enemy position, meaning it is not vulnerable to an attack from enemy pawns.

2.6. Pawns

The pawn is the weakest chessmen in your army, however it still plays an important role and carries out much of the dirty work. Each player starts with eight pawns which occupy the 2nd and 7th file respectively. Although the pawn appears weak and unimportant at first sight, don't be misled, the pawn has many interesting functions and ultimately facilitates your offensive and defensive strategies.

Pawns Moves

In a standard situation the pawn will advance one square straight forward. There is one exception to this rule: when a pawn is standing on its starting square it has the option to advance two squares straight forward. Pawns may not use the initial two-square advance to jump over an occupied square or to capture an enemy chess piece. Pawns may never move backwards or sideways. For this reason it is important your move is well planned because there is no retreat to safety.



Initial placement of the pawns



Each pawn can advance 1 or 2 squares from its starting position, but only 1 square thereafter



The white pawn at d5 may capture either the black Rook at c6 or the black Knight at e6.

The Pawns Capture

Pawns may only capture by advancing to an occupied square which is one forward square diagonally to the left or right. It may not capture enemy chessmen which are directly in front of it, so if found in this situation the pawn would be blocked and could not move until the obstructing piece moves.

Promotion:

Pawn promotion is an important concept and significantly increases the attractiveness of the pawn. Pawn promotion allows a pawn which has advanced to the opposition's back rank to replace the pawn with another piece of the player's choice. When this happens the pawn is said to be promoted. The pawn is promoted immediately (prior to opposition's next move) upon its

- The Chessman and Their Moves

- Castling

- Check and Checkmate

- Basic Checkmates

Kasparov

arrival in the opposition's back rank. The Pawn can be promoted to any piece but the King. In practice the pawn is almost always promoted to a Queen since it is the most valuable piece. Therefore it is possible to have more Queens or other pieces than you originally started with.

En passant:

En passant, French for in passing, is a rule related to pawns which advance two squares forward from their starting position. In cases where a pawn uses its initial-move option to advance two squares instead of one, and in so doing passes over a square that is attacked by an enemy pawn, the enemy pawn, which could have captured the pawn if it had moved one square may capture the pawn in passing as if it had only advanced one square. The en passant rule must be exercised on the move immediately following the pawns two square advance. Without this rule a pawn in the fifth rank would not have defensive capabilities since opposition pawns could match past a protected square. En passant can only happen on the 6th rank against black pawns, and on the 3rd rank against white pawns.



After the black pawn moves from c7 to c5, on the subsequent move the white pawn on d5 can capture the black pawn by moving to c6, even though the black pawn is not actually on that square.

2.7. Capturing, Material and Relative Value of the Pieces

As you know by now, in order to capture enemy pieces you must move your piece on to a square which is occupied by their piece. When you capture an enemy piece it is taken out of play. Now as a result of your capture the enemy is weaker because they have fewer pieces to mount an offensive against you. This concept is known as gaining material.

Although the fundamental goal of chess is to deliver Checkmate to your opponent, in other words capture their King, gaining material is another important goal and should be your priority throughout the game. You could say that gaining material is a means to an end. By gaining material you impair your opponents' ability to attack and defend while by preserving your material you maintain your ability to attack and defend. However in some cases to gain material you must temporarily sacrifice your own material.

Naturally as you will have realized by this point some pieces are stronger than others. For the novice chess player it is not evident which pieces are better to have. Not knowing this is dangerous as you will not have any rules to guide your decisions to exchange material. We assigned point values that help determine how valuable a piece is strategically. The point values are all relative to each other. Below we show the points for each.

Pieces	Points
Queen	9
Rook	5
Bishop	3
Knight	3
Pawn	1

Relative Value Math:

$$\begin{aligned}
 \text{King} &= \text{Queen} + \text{Rook} + \text{Bishop} + \text{Knight} \\
 \text{King} &= \text{Queen} = \text{Rook} + \text{Bishop} + \text{Knight} \\
 \text{Queen} + \text{Rook} + \text{Bishop} + \text{Knight} &= \text{Queen} + \text{Rook} + \text{Bishop} + \text{Knight} \\
 \text{King} &= \text{Queen} + \text{Rook} + \text{Bishop} + \text{Knight}
 \end{aligned}$$

3. Castling

Castling is an important tactic which allows you to move both your Rook and King at the same time. Castling involves moving your King two squares from its starting position to the left or the right and then moving the closest Rook to the square which the King hopped over. If you move your King away from the Queen's side it is called castling short or castling King's side, and if you move the King in the direction of the Queen's side it is called castling long or castling Queen's side.

6 Rules about castling:

- 1) You must not have moved your King from its starting position.
- 2) You must not have moved the Rook involved in castling from its starting position.
- 3) There must be no pieces between the King and Rook involved in the castle.
- 4) You may not castle when the King is in check.
- 5) The square your King hops over must not be under attack.
- 6) Castling must not place your King in check. More generally you may never move into check.

It is common for both players to castle Kingside, and rare for both players to castle Queenside. If one player castles Kingside and the other Queenside it is called opposite castling. Opposite castling results in a fierce fight as the pawns on both sides are free to advance to attack the opposing King's castled position without exposing the player's own castled King.



Castling Importance:

Castling is one of the most important moves in any chess game. In games between two grandmasters they almost always both castle. There are two fundamental reasons why castling is a strong move in the opening of the chess game:

(1) Castling moves your King to safety

When your King is located at the center of the board it is at its most vulnerable. This is because the center of the board is where most of the battles will take place once pieces have been developed. Moving your King by castling usually will result in your King resting towards the corner of the board where it is less likely to be attacked and where it will be protected by a row of pawns.

(2) Castling develops your Rook quickly

As you already know your Rook is one of the major pieces, second only to the Queen in power. Castling allows you to develop your Rook while at the same time moving your King to safety. When you bring your Rook towards the center of the board it is able to join the game more easily and if it is located where the fiercest battle will take place. Castling accomplishes something that would take three to four moves if the rule did not exist.

The importance of castling cannot be stressed enough.

The Diagrams below show what happens:



Before Kingside Castling



After Kingside Castling



Before Queenside Castling



After Queenside Castling

4. Check and Checkmate

Now that you have a better understanding of how the pieces move and capture we are ready to cover check and Checkmate, two of the most important concepts to grasp. Remember that the ultimate goal of the game is to corner the enemy King and deliver Checkmate.

Check

When your King is under attack from an enemy piece you are in check. Check means that your King would be captured next move if no defensive measures were taken. This of course is not an option. When your King is in check you must move it to safety right away.

There are three ways to deal with check:

- 1) Move your King to a square which is not under attack.
- 2) Capture the checking piece.
- 3) Blocking check by placing a piece between the checking piece and the King. This is referred to as 'Guard the King'.

Often players will announce check when they put the enemy's King in check. This is by no means required by tournament rules and some players even consider this rude, however for beginners this is often a good idea to prevent your opponent from missing check. Another important rule to remember is you must never move your King into check.

Checkmate

Checkmate occurs when a player's King is under attack and there is no way to move out of attack or to be guarded. Essentially it is a check from which there is no escape. In Checkmate all of a player's potential escape routes are blocked or under attack from the enemy. The King is never actually captured since the game ends as soon as the King is Checkmated. Delivering Checkmate is the ultimate goal in chess and results in victory for the player who delivers it. Not every game ends in Checkmate as often a player knowing that their loss is unpreventable will simply resign before Checkmate is delivered, handing the victory to their opponent. Alternatively the game may end in a draw without a clear winner.



White Bishop on b5 has black King on e8 in Check.



Black King is Checkmated

5. Basic Checkmates

Queen and Rook

Combining the mobility and range of the Queen with the ability of the Rook to control the files and ranks make this pair extremely powerful in creating a Checkmate situation. Here is an example of a Checkmate of the enemy King with your Queen and Rook:



- Basic Checkmates - Tactical Play



Kasparov

Two Rooks

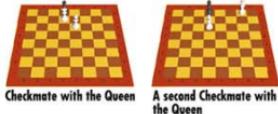
Checkmating with two Rooks is very similar to checkmating with the Queen and Rook. However, it may take a little longer to Checkmate with the two Rooks because the King is able to attack them more than it can attack the Queen. This is the position you should be aiming for to Checkmate the enemy King with two Rooks:



Queen

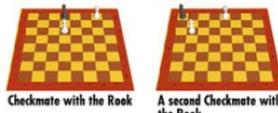
These diagrams show representations of the basic Checkmate positions using a Queen and King to capture your opponent's King, which can occur on any edge of the board. The exact position can vary from the diagram. With white to move, Checkmate can be forced in at most ten moves from any starting position. In the first position, the Queen is directly in front of the opposing King.

In the second position, the Kings are in opposition and the Queen mates on the rank of the King.



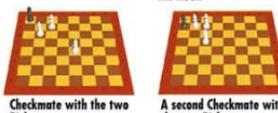
Rook

This diagram shows the basic Checkmate position with a Rook, which can occur on any edge of the board. With white to move, Checkmate can be forced in at most sixteen moves from any starting position. The second diagram shows a slightly different position where the Kings are not in opposition:



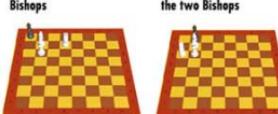
Two Bishops

Here are the two basic Checkmate positions with two Bishops (on opposite colors), which can occur in any corner. With white to move, Checkmate can be forced in at most thirteen moves. The first is a Checkmate in the corner. The second one is a Checkmate in a side square next to the corner square.



Bishop and Knight

Here are the two basic Checkmate positions with a Bishop and a Knight which can only be forced in a corner which the Bishop controls. With white to move, Checkmate can be forced in at most thirty-three moves from any starting position. The mating process is somewhat difficult and requires accurate play, since a few errors could result in a draw either by the fifty move rule or stalemate. The first position is a Checkmate by the Bishop, with the King in the corner. The second position is a Checkmate by the Knight, with the King in a side square next to the corner. Alternatively, the Knight can be on c6 or d7 in the second position.



Endgame:

There are various ways to end a chess game other than the traditional Checkmate. With beginners it is most common for games to end in Checkmate, however with more advanced players games rarely end in Checkmate.

One of the most common paths to victory for high level chess players is when their opponent resigns. Resignation occurs because a player identifies that Checkmate is soon to come or the player has lost so much material that there is no possibility of mounting a viable attack. Resignation is usually announced verbally, however it is sometime indicated by tipping over the defeated King. For beginners, resignation is not recommended as it is important to gain an understanding of end game through practical experience. However in some situations defeat is inevitable therefore it may be best to resign and move on to your next game.

Another route to victory is winning on time. Almost all competitive chess is played under a time constraint. This adds to the challenge of the game and requires the players to have greater confidence in their chess intuition. A classical time constraint is 40 moves in two hours, meaning you personally have two hours to make 40 moves. If you exceed this time limit you automatically lose.

Chess games do not always end in somebody's win or loss; games may also end in a draw. In a draw no official winner is declared and each player is awarded half a point.

There are five ways to arrive at a draw:

1) Stalemate - if the player on turn has no legal move but is not in check, this is stalemate and the game is a draw.

2) Impossibility of Checkmate - if a position arises in which neither player could possibly give Checkmate by a series of legal moves, the game is a draw. This is usually because there is insufficient material left. Combinations with insufficient material to Checkmate are:

- King versus King
- King and Knight versus King
- King and Bishop versus King
- King and Bishop versus King and Bishop with the Bishops on the same color



3) Mutual agreement - a player may offer a draw to his opponent at any stage of a game; if the opponent accepts, the game is a draw.

4) Threefold repetition - if an identical position has occurred three times, or will occur after the player on turn makes his move, the player on move may claim a draw (note that in this case the draw is not automatic - a player must claim it).

5) Fifty moves rule - if fifty moves by each side have passed with no pawn being moved and no capture being made, a draw may be claimed. As above, in this case the draw is not automatic and must be claimed.

6. Tactical Play

Tactical play focuses on creating attacks which limits the opponent's options and result in a gain of material or a forced Checkmate. It is important to understand the difference from tactical play and strategic play. Strategic play often spans the entire game and your opponent has more options to counter your attack. For beginners it is advisable to focus on learning the fundamental tactics. Once you have a solid understanding of the game your strategic understanding of the game will grow. Most tactics are comprised of two-three move sequences. In turn your opponent is unable to respond to these threats, so on your next moves you are able to realize a material gain. These tactical methods include forks, skewers, discovered attacks, double attacks, destruction, overloading, interference, pins, etc. This may not be entirely clear so we will take you through some of the tactical play next.

The Fork

Throughout your chess career you will mount many attacks on your opponent's unprotected pieces however only a small fraction of them will result in material gains. This is because most of the time your opponent will have a simple escape route so their piece may retreat to safety. One of the most powerful ways to ensure your attack results in material gain is to create multiple threats at the same time. Any move which does this is referred to as a fork.

By definition any chess piece may fork its opponent's pieces, however in practice it is most common to find pawn or Knight forks. The Knight fork is by far the most difficult to deal with especially when one of the forked pieces is the enemy King. In the example below, from Kasparov vs. World Team in 1999, White played 12.Nc7+ [note this code means 12th move of the game, N=Knight moved to square C7, + indicates put opposing King in check]. The Knight on c7 checks the King on e8 while also threatening the black Rook on a8. White subsequently captures the Rook.



Beginners Should Remember:

Fork: when a piece mounts an attack by moving into a square which it can capture two or more enemy pieces.

Knights are the best at creating forks.

When you fork the King it is extremely difficult for your opponent to respond.

Pin

The pin is another fundamental element of tactical play. A pin is a situation where a lower value piece is forced to remain in a square because moving it would expose a more valuable piece behind it to capture. When a piece is pinned against the King, the player cannot move the piece blocking the attack because this would result in check. This creates a difficult situation for your opponent to deal with. Pins can only be created by pieces that move in straight lines, meaning Rooks, Bishops and Queens.

There are also three categories of pins: an absolute pin, a relative pin and a partial pin. An absolute pin is a situation where the piece cannot move without exposing their King to capture. Moving the piece is not possible as you may never move into check. A relative pin is a situation where the piece should not move since if it does move it will be exposing a valuable piece (but not the King) to capture. A partial pin is a situation where a piece can still move along the linear line of attack (such as rank, file, and diagonal), however if the piece moved off the line of attack the valued piece behind would be exposed to attack.



Absolute Pin
Here there is an absolute pin on the black knight because moving it would illegally expose the black King to check from the white Bishop.



Relative Pin
There is also a relative pin on the white Knight because moving it would allow capture of the white Queen by the black Rook.



Partial Pin
Since the black Queen is pinned to the black King by the white Rook, the Queen cannot be moved off the e-file, but to sacrifice itself for the Rook. This is an example of a partial pin.

Apply what you've learned! Try this:

So for the moves in this example have proceeded as follows: Moves: 1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Nf3 Nc6 4. Bc4 Nf6 5. O-O Qe7 6. Nc3.

What should black do next? Should the black Knight on f6 capture the white pawn on e4? The answer to this is definitely not. If black did do this white would respond by moving its Rook from f1 to e1, thus pinning the Knight against the Queen.



Defending Against The Pin

Since the pin is such an effective offensive tactic it is important you understand defensive responses to the pin. Countering a pin is known as breaking the pin or unpinning. Breaking a pin can be done in a number of ways:

- 1) The piece creating the pin can be captured.
- 2) A piece can be put between the pinning piece and the pinned piece.
- 3) A piece can be put between the pinned piece and the piece to which it is pinned.
- 4) The piece to which a piece is pinned to can be moved.

It is not feasible to explain every possible pin in this instruction guide, however it is important you gain a basic understanding of the dynamics surrounding pins. This way you will develop your ability to identify them and plan them in future games.

The Skewer

The skewer is in essence the opposite of the pin: in fact it is sometimes described as the reverse pin. As we just learnt a pin is a situation where a lower value piece is forced to remain in a square because moving it would expose a more valuable piece behind it to capture. In the case of a skewer a higher value piece is forced to move to avoid attack and consequently exposes a piece of lower value to attack.

As with pins, skewers can only be created by pieces that move in a straight line. This means Rooks, Bishops and Queens. Another similarity with pins is the concept of relative versus absolute. On one hand, absolute skewers involve a King which is under attack which must therefore be moved out of check. On the other hand, relative skewers involve a high value piece which is under attack which may be moved out of the line of attack.

In the diagram to the right, with Black to move, the black Queen is skewered by White's Bishop. Black must move the Queen, and on the next move, White will capture the Rook. This is a relative skewer; Black is unlikely not to move the Queen, which is more valuable than the Rook - but the choice is still available.



In the diagram to the left, with White to move, the white King is skewered by the black Bishop. This is an absolute skewer because White is forced to move out of check. Following White moving the King to safety the black Bishop will then be able to capture the white Queen.



The skewer is an attack on the more valuable piece, making it a much more powerful offensive tactic relative to the pin. It is often impossible for the victim of a skewer to avoid losing material: it is more a question of mitigating the long term effects of the attack. Because of this, skewers occur less often, however with decisive consequences.

Chess Notation:

Chess notation is important to learn for many reasons. It enables you to track the games you play. It provides you with a historical records of your games which are useful as a learning aid – you can review a game, identify where you did well and where you need improvement. More importantly chess notation allows you converse with the vast libraries of chess literature. This is essential if you want to learn from the greatest battles which have taken place.

Basic Move Notation:

Each move in a chess game is recorded using the two notation methods you just learned. Moves are recorded using the following method: move number followed by the symbol of the piece being moved plus the coordinate of the destination. For example Be5 represents moving a Bishop to e5, Nf3 represents moving a Knight to f3, c5 represents moving a pawn to c5.

To signify a capture an "x" is inserted between the pieces initial and its destination squares. For example, Bxe5 represents a Bishop capturing the piece on e5. When a pawn makes a capturing, the file from which the pawn departed is used in place of a piece initial. For example, exd5 represents a pawn on the e-file capturing the piece on d5.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Beginners Should Remember:

It is important for new players to aim to eventually memorize the board notation as it will greatly improve their ability to visualize upcoming plays and become a stronger & more tactical player.

Piece Notation:

The second aspect of chess notation is the piece notation. Each chess piece, with the exception of the pawn, is given a symbol. In the case of the Knight, 'N' is used to avoid confusion with the King 'K'. The notation for the pieces is as follows:

K is used for King	Q for Queen	R for Rook	B for Bishop	N for Knight	Pawns are not given any symbol

Basic Move Notation:

Each move in a chess game is recorded using the two notation methods you just learned.

Moves are recorded using the following method: move number followed by the symbol of the piece being moved plus the coordinate of the destination. For example Be5 represents moving a Bishop to e5, Nf3 represents moving a Knight to f3, c5 represents moving a pawn to c5.

To signify a capture an "x" is inserted between the pieces initial and its destination squares. For example, Bxe5 represents a Bishop capturing the piece on e5. When a pawn makes a capturing, the file from which the pawn departed is used in place of a piece initial. For example, exd5 represents a pawn on the e-file capturing the piece on d5.



Special Notation:

Pawn promotion:

If a pawn moves to the last rank on the opposite side of the board thereby achieving promotion, the piece chosen is indicated after the move, for example e1Q, or b8B.

Castling:

Castling is indicated by the special notations 0-0 for Kingside castling and 0-0-0 for Queenside.

Check and Checkmate

A move which places the opponent's King in check will have the notation '+' added. A move which places the opponent's King in Checkmate will be indicated by '#'.



Un message de Garry Kasparov

Lorsque j'ai remporté le Championnat du monde d'échecs en 1985, les échecs étaient toute ma vie. C'était tout ce que j'avais connu et je les aimais sans limites. Aujourd'hui, en 2006, je me suis retiré du monde des échecs professionnels, mais je sais que cet amour durera toute ma vie.

Les plaisirs et les bienfaits des échecs sont aussi illimités que le jeu lui-même. Il procure le plaisir de la compétition aux enfants comme aux adultes. C'est une langue internationale qui ne connaît aucune barrière. Les règles en sont aussi universelles que le plaisir qu'apporte ce jeu à tous ceux qui s'y initient. Les échecs développent l'intellect, nous apprennent la valeur de la concentration et de la préparation et nous permettent d'entrer dans le grand univers des joueurs d'échecs du passé et du présent.

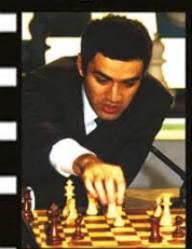
Avec seulement 64 cases et 32 pièces, les échecs ont des possibilités pratiquement infinies. Le nombre de parties possibles est estimé à 10^{120} à la puissance 123. A côté d'un tel chiffre, le nombre d'atomes dans l'univers semble ridiculement petit. Des millions de parties ont été jouées, des milliers de livres ont été écrits, et pourtant il n'existe aucune formule exacte qui garantisse la victoire.

On n'a pas non plus trouvé la réponse à la question « Que sont les échecs ? » Un sport ? Un art ? Une science ? Les échecs possèdent l'esprit de combat et de compétition d'un sport. Après tout, le but est de gagner. Ils ont également la créativité et la dimension imaginative de l'art. On cherche sans aucun doute à produire quelque chose de beau. Ils ont enfin le caractère logique et mathématique d'une science.

Notre but devrait être de jouer avec une précision absolue. Nous devons donc en conclure que les trois aspects sont réunis dans un seul jeu. Leur nature riche et inépuisable fait des échecs un atout pour l'existence toute entière. Cet échiquier vous accompagnera également toute votre vie. J'espère qu'il vous apportera tout le bonheur que les échecs m'ont procuré.

Kasparov

Garry Kasparov
Moscou, 2006



- Histoire des échecs, Mise en place du Jeu - Les pièces et leurs mouvements

1.1. Une brève histoire des échecs

Les échecs ont des racines historiques très anciennes qui remontent au VIème siècle après J.-C. Les preuves historiques suggèrent que la première version du jeu au Moyen-âge sous le nom de Chaturanga, le jeu qui s'est ensuite rapidement répandu dans toute la Perse puis dans le monde arabe. Les échecs ont finalement atteint l'Europe au Xème siècle à la faveur de liens commerciaux de plus en plus nombreux entre l'Europe et le monde arabe. Approximativement à la même époque, les échecs ont gagné le Japon et les autres nations orientales. Selon de nombreux spécialistes, il est possible qu'une autre variante des échecs ait existé en Chine dès la IIème siècle avant J.-C., bien que ce jeu ait vraisemblablement été très différent de celui auquel vous allez jouer. Jusqu'au XVème siècle, plusieurs échecs, en particulier le Fou et la Reine, étaient beaucoup moins mobiles que leurs homologues contemporains. C'est vers la fin du XVème siècle que nombre des pièces ont acquis leurs pouvoirs modernes, ce qui a grandement amélioré la rapidité et la dynamique du jeu et a donné les échecs tels que nous les connaissons aujourd'hui.

En Europe, les échecs sont rapidement devenus un loisir populaire auprès des classes les plus élevées, les seules qui pouvaient se permettre le luxe de passer des heures à jouer. Heureusement pour les échecs, les joueurs se sont multipliés au Moyen-âge. La classe moyenne, celle des marchands, adopta rapidement les échecs comme passe-temps favori. Ce développement a été fondamental pour les échecs : désormais, toute personne intéressée par les échecs pouvait y jouer. L'accessibilité des échecs à pratiquement tous les habitants de la planète est ce qui a permis à ce jeu devenir aussi populaire qu'il l'est aujourd'hui.

1.2. Les fondements de la stratégie des échecs

Les échecs demandent habileté et intuition. Le jeu est une bataille entre deux esprits, dont l'un doit se montrer plus perspicace que l'autre. Deux joueurs s'engagent dans un affrontement, chacun à la tête d'une armée de seize pièces, dans un jeu qui figure l'art de la guerre médiéval. Les pièces se déplaçant dans des directions et à des distances variées, et possédant donc chacune un rôle distinct dans la bataille. Le champ de bataille est un Carré de soixante-quatre cases (huit par huit), que l'on appelle l'échiquier. Vous pouvez prendre des membres de l'armée de votre adversaire en placant l'une de vos pièces sur une case occupée par votre opposant. Une fois qu'une pièce est prise, elle est retirée du plateau et n'intervient plus dans le jeu, à une exception près qui sera abordée plus loin. L'objectif ultime est de faire échec et mat, c'est-à-dire porter le coup de grâce à l'armée de votre adversaire en prenant son chef, Roi. Dans certains cas, les deux armées se défendent si bien que le jeu reste à égalité : les deux joueurs admettent qu'il n'y aura pas véritablement de vainqueur.

1.3. L'échiquier et les positions de départ

Au début de chaque partie, l'échiquier est mis en place dans la position initiale, visible ci-dessous. Chaque joueur commence avec 8 pièces : 1 Roi, 1 Reine, 2 Tours, 2 Fous et 2 Cavaliers) et 8 pions placés dans leurs positions respectives. Remarquez que dans la terminologie des échecs, les pions ne sont pas considérés comme des « pièces » ; ainsi, on dit que chaque joueur possède huit pièces et huit pions. L'échiquier est placé de telle façon que chaque joueur a une case blanche dans le coin inférieur droit et que les pièces sont placées selon le diagramme.

Terminologie des échecs :

Les lignes horizontales sont les traverses.
Les lignes verticales sont les colonnes.

À mémoiser pour les débutants : « Reine sur la couleur *x* qui signifie que les pions doivent être placés de façon à ce que la Reine commence toujours sur sa propre couleur. Blanc à droite », qui signifie que l'échiquier doit être orienté de façon à ce que la case située à soi blanche, l'extrême droite soit blanche.



2. Les pièces et leurs mouvements

2.1. Le Roi

Le Roi est la plus précieuse des pièces d'échec. L'objectif ultime du jeu est de capturer le Roi du camp adverse. Lorsqu'un Roi est menacé par une autre pièce, on dit qu'il est en échec, et lorsqu'un Roi ne peut faire aucun mouvement pour échapper à l'échec, on dit qu'il est échec et mat. Si le Roi d'un joueur est échec et mat, ce joueur est battu. Pour cette raison, il est essentiel que vous protégiez toujours votre Roi. Dans les premiers stades du jeu (*l'ouverture*), vous devez vous attacher à trouver un abri sûr à votre Roi, abri qui se trouve généralement le long des bords du plateau.

Il est relativement facile de maîtriser les mouvements du Roi. Votre Roi peut se déplacer d'une case dans toutes les directions (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Cependant, vous ne pouvez pas le placer sur une case qui est menacée par une pièce adverse. Le Roi capture les pièces de l'opposant en venant se placer sur une case occupée par l'une d'elle. Le Roi possède également un mouvement spécial appelé le roque, qui sera abordé plus loin dans le guide.

Il est difficile d'attribuer une valeur au Roi par rapport aux autres pièces car il ne peut être ni pris ni échangé. Cependant, si l'on évalue les capacités offensives du Roi dans la phase finale du jeu, on s'entend généralement à dire qu'il est légèrement plus puissant que le Fou ou le Cavalier.

Typiquement, le Roi a un rôle limité dans le développement des positions défensives ou offensives pendant l'ouverture et le moyen jeu. La plupart des joueurs tentent de mettre le Roi hors de danger en le placant sur un bord de l'échiquier, avec un roque, derrière quelques pions amicaux. Dans le final, le Roi devient souvent une pièce offensive, ce qui aide les pions à réaliser leur promotion.



Mouvements possibles du Roi



Mouvements possibles du Roi sans se mettre en position d'échec

- Histoire des échecs, Mise en place du Jeu - Les pièces et leurs mouvements

2.2. La Reine

La Reine est la plus puissante des pièces d'échec. Chaque joueur commence la partie avec une Reine, placée au milieu de la première traverse, à côté du Roi. La Reine est celle qui détient le plus de flexibilité dans ses mouvements, et c'est précisément pour cette raison qu'elle est la plus puissante des pièces du jeu.

La Reine peut se déplacer en ligne droite verticalement, horizontalement ou en diagonale, en couvrant autant de cases que l'on veut, comme montré dans le diagramme #1. La Reine combine les déplacements de la Tour et du Fou, ce qui explique pourquoi sa valeur est égale à la somme de celle de ces deux pièces. Aucune autre pièce du jeu n'est aussi précieuse que la Reine. Les Reines et les Tours sont considérées comme les pièces majeures. Il est pratiquement toujours désavantageux d'échanger votre reine contre une pièce autre que la Reine de l'adversaire, à moins que cela ne crée une opportunité d'échec et mat.

Dans de multiples situations, la Reine possède une efficacité optimale. Généralement, la Reine est la plus puissante pendant le moyen jeu et le Final. La Reine est plus puissante dans ces phases parce que l'échiquier est ouvert, le Roi ennemi est moins défendu et votre adversaire a plus de pièces sans défense. Les diagrammes illustrent les limites de la mobilité des Reines : dans le troisième diagramme, la Reine a un total de 27 déplacements, tandis que dans le second elle n'en a que 10. Cette différence drastique illustre les situations dans lesquelles la Reine est la plus efficace.

De nombreux débutants déplacent la Reine dès que possible, dans l'espoir de gagner rapidement des pièces et d'éventuellement faire échec et mat dans de brèves délais. Si cette stratégie peut s'avérer payante en face d'un autre débutant, elle reste peu efficace devant un joueur expérimenté. Les joueurs expérimentés réalisent rapidement, qu'avec seulement quelques pièces développées, une attaque par la Reine peut être facilement repoussée. De plus, en raison de la valeur relativement élevée des Reines, votre adversaire peut forcer une retraite précoce à l'aide d'une pièce de valeur moindre, pour ainsi gagner du temps et de l'espace.



Diagramme #1: Déplacements possibles de la Reine



Diagramme #2 : 10 déplacements possibles dans un scénario de début de partie



Diagramme #3 : 27 déplacements possibles dans un scénario de fin de partie

2.3. La Tour

La Tour se déplace de façon strictement linéaire. Chaque joueur commence avec deux Tours, placées aux extrémités de la traverse la plus proche d'eux. La Tour se déplace horizontalement ou verticalement, vers l'avant ou vers l'arrière, en couvrant autant de cases inoccupées que l'on veut, comme illustré sur le Diagramme. La Tour est la deuxième pièce la plus puissante et elle est

considérée comme une pièce majeure. Si vous avez l'opportunité de prendre une Tour au prix d'un Fou ou d'un Cavalier, c'est généralement une bonne option dans la mesure où la Tour est une pièce plus puissante. Si vous faites ce choix, on dit que vous avez gagné l'échange.

Une stratégie courante avec les Tours consiste à les placer sur une colonne ouverte. Une colonne ouverte est une colonne qui n'est pas obstruée par les pions d'un ou deux joueurs, et une colonne semi-ouverte est une colonne qui n'est pas obstruée par des pions de son propre camp. Une fois qu'une Tour est sur une colonne ouverte, elle la contrôle entièrement et peut avoir l'opportunité d'engager une attaque en profondeur dans le territoire de l'adversaire.

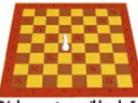
Les Tours sont extrêmement puissantes vers le finale lorsque que les colonnes et les traverses sont moins obstruées, et qu'elles peuvent donc contrôler un grand nombre de cases. Elles peuvent également soutenir un pion de son camp dans sa quête de promotion, en occupant la même colonne que le pion en progression.

2.4. Le Fou

Le Fou se déplace en diagonale, vers l'avant et l'arrière, sur le nombre de cases inoccupées que l'on veut. Chaque joueur commence avec deux Fous, situés de part et d'autre du Roi et de la Reine. Il n'y a pas de restrictions sur la distance couverte par chaque déplacement, mais celui-ci est limité aux quatre diagonales. Comme les Fous sont limités aux mouvements diagonaux, chaque Fou se trouve toujours sur une case de la couleur de sa case d'origine, et c'est pourquoi de nombreux joueurs les désignent comme Fous de case blanche et Fous de case noire.

Les Fous, comme les cavaliers, sont considérés comme des pièces mineures, ce qui reflète leur puissance inférieure à celles des pièces majeures. Un Fou et un Roi ne sont pas assez flexibles pour faire échec et mat à un Roi seul. La faiblesse relative du Fou par rapport à la Tour est manifeste lorsque l'on considère les mouvements potentiels de chaque pièce. D'un côté, le Fou n'a accès qu'à trente-deux cases de l'échiquier, tandis que la Tour a accès aux soixante-quatre cases sur elle peut, contrairement au Fou, alterner les couleurs. Ainsi, la capacité du Fou à engager des attaques est réduite de façon significative. De plus, une Tour sur un échiquier vide peut attaquer quarante cases, alors que le Fou ne peut en attaquer que sept à treize, selon sa distance par rapport au centre.

Il arrive parfois que les Fous soient bloqués dans les deux diagonales avec des pions de son camp. Cette situation réduit leur capacité à engager des attaques contre le camp adverse, et a pour conséquence de réduire la valeur de la pièce. Un Fou bloqué de cette manière est appelé « Mauvais Fou ». Il est recommandé d'éviter les cas de Mauvais Fous.



Déplacements possibles du Fou

2.5. Le Cavalier

Le Cavalier possède l'un des mouvements les plus originaux des échecs, ce qui en fait une pièce difficile à maîtriser mais puissante lorsqu'on la connaît bien. Chaque joueur commence avec deux Cavaliers sur leur première traverse, placés à côté des Tours. Le Cavalier se déplace selon un L, soit deux cases sur une colonne ou une traverse puis une case de côté. La manière dont les pièces se déplacent a changé de façon drastique au cours du temps, mais les mouvements des Cavaliers sont restés les mêmes depuis le VIII^e siècle.

Si un Cavalier n'est pas arrêté par les bordes de l'échiquier (position centrale), il a 8a disposition huit déplacements potentiels. Le Cavalier est la seule pièce d'échec qui peut passer au-dessus d'autres pièces pour se rendre directement à sa case de destination. La ou les pièces ainsi passées ne sont pas affectées, et si une pièce du camp adverse se trouve sur la case de destination, elle est alors prise. Remarque : vous ne pouvez pas déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de votre propre camp.

La plupart des pièces sont plus puissantes si elles sont placées près du centre de l'échiquier, et c'est particulièrement vrai pour le Cavalier. Un Cavalier situé sur le bord de l'échiquier peut ne pas attaquer que quatre cases, et un Roi placé dans un coin n'en attaque que deux. De plus, il faut plus de mouvements à un Cavalier décentralisé pour passer de l'autre côté de l'échiquier qu'il n'en faut à un Fou, une Tour ou une Reine dans la même situation ; d'où l'expression « Cavalier au bord, cavalier mort. »

Les Cavaliers jouent généralement un rôle actif dans l'ouverture et le moyen jeu pour une multitude de raisons. Tout d'abord, le Cavalier est la seule pièce qui peut se déplacer avant que les pions aient commencé à bouger, ce qui lui permet d'atteindre plus rapidement que les autres le centre de l'échiquier. De plus, le Cavalier est la seule pièce capable de sauter par-dessus d'autres pièces, ce qui en fait un atout précieux au début de la partie, lorsque l'échiquier est encadré. Les Cavaliers entrent généralement en jeu un peu avant les Fous, et bien plus tôt que les Tours et la Reine.

Il est assez intéressant de noter que le Cavalier est la seule pièce qui peut être en position d'attaquer la Reine sans se trouver dans la ligne d'attaque de celle-ci, ce qui en fait un moyen efficace de confiner une attaque de la Reine.

Les pions adverses sont efficaces en contre-attaque, car un pion qui attaque un Cavalier n'est pas mis en danger par celui-ci. C'est pour cette raison qu'un Cavalier atteint son efficacité maximale lorsqu'il est placé dans un « trou du camp adverse », ce qui signifie qu'il n'est pas vulnérable à une attaque de pions adverses.

2.6. Les Pions

Le pion est la pièce la plus faible de votre armée, mais il joue un rôle important et se charge de la majorité des tâches subalternes. Chaque joueur commence avec huit pions qui occupent respectivement la 2^e et la 7^e traverses. Bien que le pion paraisse faible et dérisoire au premier regard, ne vous laissez pas déuper : il possède de nombreuses fonctions intéressantes et facilite en bout de ligne vos stratégies d'attaque et de défense.

Déplacements du pion

Dans une situation normale, le pion avance d'une case vers l'avant. Il y a une exception à cette règle : lorsqu'un pion se trouve sur sa case initiale, il a la possibilité d'avancer de deux cases. Les pions ne peuvent pas utiliser ce droit de passer par-dessus une case occupée ni pour prendre une pièce de l'adversaire. Les pions ne peuvent jamais revenir en arrière ou se déplacer latéralement. C'est pourquoi il est important que votre déplacement soit correctement planifié, car vous n'aurez aucune possibilité de retrait.



Position initiale des pions



Chaque pion peut avancer d'une ou deux cases depuis sa position initiale, puis seulement d'une seule case à la fois

La capture du pion

Les pions ne peuvent prendre de pièce qu'en avançant sur une case occupée se trouvant une case devant lui en diagonale, sur la droite ou sur la gauche. Il ne peut pas prendre une pièce de l'adversaire se trouvant sur la case immédiatement devant lui ; ainsi, dans une telle situation, le pion se trouve bloqué et ne peut pas bouger tant que la pièce qui fait obstacle reste à sa place.

Le pion blanc en d5 peut prendre

La Tour noire en e6 ou le Cavalier noir en e6.



- Les pièces et leurs mouvements - Échec, échec et mat

- Le roque

En passant:

« En passant » est une règle qui concerne les pions qui avancent de deux cases depuis leur position initiale. Dans les cas où un pion utilise cette option et, en faisant, passe au-dessus d'une case qui est attaquée par un pion adverse, le pion adverse, qui aurait pu prendre le pion si celui-ci ne s'était déplacé que d'une case, peut capturer le pion en passant. La règle « en passant » doit être appliquée lors du déplacement suivant immédiatement la progression de deux cases du pion. Sans cette règle, un pion de la cinquième traverse n'aurait aucune capacité de défense car les pions adverses pourraient venir se placer sur une case protégée. Cette règle ne peut s'appliquer que sur la 6ème traverse contre les pions noirs, et sur la 3ème contre les pions blancs.



Après que le pion noir bouge de c7 à c5, au mouvement suivant le pion blanc en d5 peut capturer le pion noir en se rendant en c6, bien que le pion noir ne se trouve pas réellement sur cette case.

2.7 Capture, matériel et valeur relative des pièces

Comme vous le savez maintenant, pour capturer les pièces de l'adversaire vous devez placer l'une des vôtres sur une case occupée par une pièce adverse. Lorsque vous capturez une pièce adverse, elle est sortie du jeu. Suite à votre prise, l'ennemi est plus faible car il a moins de pièces à sa disposition pour engager une offensive contre vous. On appelle ce concept « gagner du matériel ».

Bien que l'objectif fondamental des échecs soit de faire échec et mat à votre adversaire, en d'autres termes de prendre son Roi, le gain de matériel est un autre but important et doit être votre priorité tout au long du jeu. On pourrait dire que le gain de matériel est le moyen de parvenir à cette fin. En gagnant du matériel, vous fragilisez la capacité de votre opposant à attaquer et à se défendre, tandis qu'en préservant votre matériel vous préservez vos propres capacités offensives et défensives. Cependant, dans certains cas, pour gagner du matériel vous devez temporairement sacrifier une partie de votre.

Pièces	Points
Reine	9
Tour	5
Fou	3
Cavalier	3
Pion	1

Calcul des valeurs relatives :

$$\begin{aligned} \text{Roi} &= \text{Tour} + \text{Fou} + \text{Cavalier} \\ \text{Tour} &= \text{Fou} = \text{Cavalier} + \text{Pion} + \text{Pion} \\ \text{Fou} &= \text{Cavalier} + \text{Pion} + \text{Pion} \\ \text{Cavalier} &= \text{Pion} + \text{Pion} + \text{Pion} \\ \text{Pion} &= \text{Pion} + \text{Pion} + \text{Pion} \end{aligned}$$

3. Le roque

Le roque est une tactique importante qui vous permet de déplacer votre Tour et votre Roi en même temps. Le roque consiste à déplacer votre Roi de deux cases vers la gauche ou la droite depuis sa position initiale, puis à déplacer la Tour la plus proche sur la case que le Roi a sautée. Si vous éloignez votre Roi de l'aile de la Reine, vous réalisez un petit roque, et si vous rapprochez le Roi de l'aile de la Reine, vous y effectuez un grand roque.

6 règles pour la réalisation du roque :

- 1) Vous ne devez pas encore avoir déplacé le Roi de sa position initiale.
- 2) Vous ne devez pas encore avoir déplacé la Tour impliquée dans le roque de sa position initiale.
- 3) Il ne doit y avoir aucune pièce entre le Roi et la Tour impliquée dans le roque.
- 4) You may not castle when the King is in check.
- 5) La case passée par votre Roi ne doit pas être attaquée.
- 6) Le roque ne doit pas placer votre Roi en échec. Plus généralement, vous ne pouvez pas effectuer un mouvement qui vous place en échec.

Il est courant que les deux joueurs effectuent un petit roque, et rare qu'ils fassent tous deux un grand roque. Si un joueur roque sur l'aile du Roi et l'autre sur l'aile de la Reine, on parle de roques opposés. Cette situation entraîne un combat acharné car les pions des deux camps sont libres d'avancer pour attaquer la position roquée du Roi adverse sans exposer leur propre Roi.



Kasparsor

Importance du roque :

Le roque est l'un des mouvements les plus importants dans toutes les parties d'échecs. Les grands maîtres roquent pratiquement systématiquement. Il y a deux raisons fondamentales qui expliquent la force du roque dans l'ouverture d'une partie d'échecs :

(1) Le roque met votre roi en sécurité

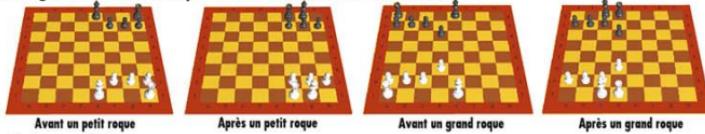
Lorsque votre Roi est situé au centre de l'échiquier, il est en position de vulnérabilité, car le centre sera le champ de bataille principal une fois que les pièces auront été développées. En déplaçant votre Roi par un roque, il restera généralement abrité à proximité d'un coin où il sera moins aisément attaqué et sera protégé par une rangée de pions.

(2) Le roque développe votre Tour rapidement

Comme vous le savez déjà, votre Tour est l'une des pièces majeures : seule la Reine la dépasse en puissance. Le roque vous permet de développer votre Tour tout en mettant votre Roi à l'abri. lorsque vous rapprochez votre Tour du centre de l'échiquier, vous pouvez l'engager plus aisément dans la partie et la placer au cœur du champ de bataille. Le roque est un coup qui demanderait trois ou quatre mouvements si cette règle n'existe pas. L'importance du roque ne sera jamais surestimée.

Naturellement, à ce stade vous aurez compris que certaines pièces sont plus fortes que d'autres. Pour le joueur novice, il n'est pas toujours facile de savoir quelles pièces sont plus précieuses que les autres. Il est dangereux d'ignorer la valeur relative des pièces car vous n'auriez pas de règles pour guider vos décisions dans les échanges de matériel. Nous avons attribué des valeurs en points qui vous aident à déterminer la valeur stratégique d'une pièce. Ces valeurs relatives sont présentées dans le tableau ci-dessous.

Les diagrammes ci-dessous présentent les différentes situations :



4. Échec et Échec et mat

Maintenant que vous avez une vision plus claire du déplacement des pièces et des prises, nous sommes prêts à aborder l'échec et l'échec et mat, qui sont deux des concepts les plus fondamentaux. N'oubliez pas que le but du jeu est de bloquer le Roi adverse et de lui faire échec et mat.

Échec

Lorsque votre Roi est attaqué par une pièce adverse vous êtes en échec. L'échec signifie que votre Roi sera capturé au prochain mouvement si vous ne prenez aucune mesure défensive. Ce n'est bien sûr pas une option. Lorsque votre Roi est en échec, vous devez immédiatement le mettre en sécurité.

Il y a trois façons de réagir à un échec :

- 1) Placer votre Roi sur une case où il n'est pas attaqué.
- 2) Prendre la pièce qui attaque le Roi.
- 3) Bloquer l'échec en plaçant une pièce entre la pièce attaquant et le Roi. On appelle cela « garder le Roi ».

Souvent, les joueurs annoncent l'échec lorsqu'ils font échec au Roi adverse. C'est n'est absolument pas exigé par les règles du tournoi et certains joueurs trouvent cela impoli ; cependant, pour les débutants, il peut être utile d'éviter à l'adversaire de ne pas penser à l'échec. Vous devez également vous rappeler d'une autre règle essentielle : vous ne pouvez jamais placer votre Roi en échec.

Échec et mat

L'échec et mat se produit lorsque le Roi d'un joueur est attaqué et qu'il n'y a aucun moyen pour lui d'échapper à cette attaque ou d'être gardé. En bref, c'est un échec sans issue possible. En cas d'échec et mat, toutes les voies de retraite potentielle d'un joueur sont bloquées ou attaquées par l'opposant. Le Roi n'est en réalité ja mis pris car la partie se termine dès que le Roi est en échec et mat. L'échec et mat est l'objectif ultime des échecs et entraîne la victoire du joueur qui en est l'auteur. Toutes les parties ne se terminent pas sur un échec et mat car il arrive souvent qu'un joueur qui sait que sa défense est inévitable abandonne simplement devant l'échec, donnant ainsi la victoire à son adversaire. Il arrive également qu'il soit impossible d'identifier clairement un gagnant et que la partie soit nulle.

5. Échec et mat : cas de base

Reine et Tour

En combinant la mobilité et la portée de la Reine à la capacité de la Tour à contrôler des colonnes et des traverses, on obtient une paire extrêmement puissante et capable de créer une situation d'échec et mat. Voici un exemple d'échec et mat au Roi adverse par votre Reine et votre Tour.



Le Fou blanc en b5 fait échec au Roi noir en e8.



Échec et mat au Roi noir

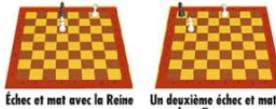


Kasparov

- Échec et mat : cas de base - Jeu tactique

Deux Tours

Faire échec et mat avec deux Tours est très semblable à la situation précédente qui engageait la Reine et une Tour. Cependant, faire échec et mat avec les deux Tours peut prendre plus de temps que la première stratégie car le Roi est plus en mesure d'attaquer une Tour que la Reine. Voici la position que vous devez viser pour faire échec et mat au Roi adverse avec deux Tours :



Reine

Ces diagrammes présentent les positions d'échec et mat de base en utilisant une Reine et une Tour pour capturer le Roi adverse, ce qui peut se produire sur tous les bords de l'échiquier. La position exacte peut différer du diagramme. Avec les blancs au trait, l'échec et mat peut être forcé en dix mouvements au plus depuis la position initiale. Dans la première position, la Reine fait directement face au Roi opposant.

Dans la seconde position, les Rois sont en opposition et la Reine fait mat sur la traversée du Roi.

Tour

Ce diagramme montre la position d'échec et mat de base avec une Tour, situation qui peut se produire sur tous les bords de l'échiquier. Avec les blancs au trait, l'échec et mat peut être forcé en seize mouvements au plus depuis la position initiale. Le deuxième diagramme montre une position légèrement différente dans laquelle les Rois ne sont pas en opposition :



Il y a cinq façons d'en arriver à une partie nulle :

1) Pat : si le joueur au trait n'a aucun mouvement légal mais n'est pas en échec, il y a pat et la partie est nulle.

2) Échec et mat impossible : dans une situation où aucun joueur ne peut faire échec et mat par une série de mouvements légaux, la partie est nulle. Cette situation survient généralement lorsqu'il ne reste pas assez de matériel sur l'échiquier. Les combinaisons rendant l'échec et mat impossible sont :

- Roi contre Roi
- Roi et Cavalier contre Roi
- Roi et Fou contre Roi et Fou, les deux fous se trouvant sur la même couleur

3) Accord mutuel : un joueur peut proposer la nulle à son adversaire à tout moment de la partie ; si ce dernier l'accepte, la partie est nulle.

4) Répétition triple : si une position identique s'est produite trois fois de suite, ou va être reproduite une troisième fois après que le joueur au trait a joué, le joueur au trait peut réclamer la nulle [notez que dans ce cas la nulle n'est pas automatique, l'un des joueurs doit la réclamer].

5) Règle des cinquante coups : si cinquante coups sont passés dans chaque camp sans qu'aucun pion n'ait été déplacé ni aucune prise effectuée, il est possible de réclamer la nulle. Comme dans le cas ci-dessus, la nulle n'est pas automatique et doit être réclamée.

6. Jeu tactique

Le jeu tactique se concentre sur la création d'attaques qui limitent les options de l'adversaire et entraînent un gain de matériel ou un échec et mat forcé. Il est important de comprendre la différence entre un jeu tactique et un jeu stratégique. Le jeu stratégique couvre généralement l'intégralité de la partie et votre adversaire a plus d'options pour contrer votre attaque. Il est recommandé aux débutants de se concentrer sur l'apprentissage des tactiques fondamentales. Une fois que vous aurez une compréhension solide du jeu, votre maîtrise stratégique s'améliorera. La plupart des tactiques comprennent des séquences de deux à trois mouvements. Au trait, votre adversaire est incapable de répondre à ces menaces, ce qui vous permet de réaliser un gain de matériel par vos coups suivants. Ces tactiques sont, entre autres, les fourchettes, les enfilades, les attaques découvertes, les attaques doubles, la destruction, la surcharge, l'interférence, les clouages, etc. Ce n'est pas nécessairement clair, donc nous allons vous exposer quelques tactiques.

La fourchette

Tout au long de votre carrière dans les échecs, vous allez monter de nombreuses attaques contre les pièces non protégées de votre adversaire, mais seule une petite fraction d'entre elles entraîneront un gain de matériel. En effet, la plupart du temps, votre adversaire aura une échappatoire simple que la pièce menacée pourra emprunter pour se mettre à l'abri. L'une des manières les plus puissantes d'assurer l'issue positive d'une attaque consiste à créer plusieurs menaces à la fois. Tous les mouvements qui entraînent cette situation sont appelés fourchettes. Par définition, toutes les pièces d'échec peuvent prendre en fourchette les pièces de l'adversaire, mais en pratique il est plus courant de voir des fourchettes de pions ou de cavaliers. La Cavalier est de loin la plus difficile à affronter, en particulier lorsque l'une des pièces en fourchette est le Roi adverse. Dans l'exemple CI-DESSOUS, Kaspakov contre l'Equipe du Monde en 1999, les Blancs ont joué 12.Cc7+ (remarque : le code signifie qu'on est au 12ème mouvement de la partie ; C=cavalier déplacé en case C7 ; + indique que le Roi en opposition est mis en échec). Le Cavalier en c7 met en échec le Roi en e8 tout en menaçant la Tour noir en a8. Les blancs prennent ensuite la Tour.



À mémoriser par les débutants :

Fourchette : une pièce monte une attaque en se plaçant sur une case depuis laquelle elle peut capturer deux pièces adverses ou plus. Les Cavaliers sont les plus aptes à réaliser des fourchettes. Lorsque vous prenez le Roi en fourchette, il est extrêmement difficile pour votre adversaire de réagir.

Fou et Cavalier

Voici les deux positions d'échec et mat de base avec un Fou et un Cavalier, qui ne peuvent être forcées que dans un coin contrôlé par le Fou. Avec les blancs au trait, l'échec et mat peut être forcé en dix-neuf coups au plus. Le premier diagramme présente un échec et mat dans un coin. Le deuxième est un échec et mat dans une case jouxtant le coin de la case.

Finale :

Il existe différentes façons de terminer une partie d'échec en dehors du traditionnel échec et mat. Chez les débutants, une fin sur un échec et mat est la situation la plus courante, alors qu'elle devient rare chez les joueurs plus expérimentés. L'une des voies vers la victoire les plus empruntées par les joueurs de haut niveau est l'abandon de l'adversaire. L'abandon se produit lorsqu'un joueur reconnaît que l'échec et mat est sur le point de se produire, ou que le joueur a perdu trop de matériel pour pouvoir monter une attaque viable. L'abandon est généralement annoncé verbalement, mais on le signale parfois en renversant le Roi battu. Pour les débutants, l'abandon n'est pas recommandé car il est important d'acquérir une bonne compréhension du finale par la pratique et l'expérience. Cependant, dans certaines situations, la défaite est inévitable et il est préférable d'abandonner pour passer à la partie suivante.

Un autre moyen de parvenir à la victoire est le temps. Dans pratiquement toutes les compétitions, la partie se joue sous une contrainte de temps. Le temps ajoute au défi du jeu et exige des joueurs d'avoir une plus grande confiance en leur intuition. La limite de temps classique est de 40 coups en deux heures, ce qui signifie que vous avez deux heures pour faire 40 mouvements. Si vous dépassiez cette limite de temps, vous perdez automatiquement.

Les parties d'échec ne se terminent pas toujours sur la défaite ou la victoire de l'un des joueurs, les parties nulles sont également possibles. Dans une partie nulle, il n'y a pas de gagnant officiel et chaque joueur reçoit un demi-point.

- Jeu tactique

Kasparov

Clouage

Le clouage est un autre élément fondamental du jeu tactique. Un clouage est une situation dans laquelle une pièce de valeur inférieure est forcée à rester sur une case car son déplacement exposerait une pièce plus précieuse placée derrière. Lorsqu'une pièce est clouée contre le Roi, le joueur ne peut pas déplacer la pièce qui bloque l'attaque car cela entraînerait un échec. Vous pouvez ainsi créer une situation difficile à affronter pour votre adversaire. Les clouages ne peuvent être créés que par des pièces qui se déplacent en ligne droite, telles que les Tours, les Fous et les Reines.

Il existe de plus trois catégories de clouages : le clouage absolu, le clouage relatif et le clouage partiel. Un clouage absolu est un cas où la pièce ne peut pas être déplacée sans que le Roi ne soit exposé à une capture. Il est alors impossible de déplacer la pièce car il est interdit à un joueur de faire un mouvement qui le mette en échec. Dans le cas du clouage relatif, la pièce susceptible de se trouver exposée n'est pas le Roi mais une autre pièce de valeur. Enfin, dans le cas du clouage partiel, la pièce clouée peut encore se déplacer linéairement sur la ligne d'attaque (traversée, colonne ou diagonale), mais si elle s'en écarte, la pièce de valeur qui se trouve derrière se trouve exposée à une attaque.



Clouage absolu
Voici un exemple de clouage absolu sur le Cavalier noir, car son déplacement exposerait également le Roi noir à un échec par le Fou blanc.



Clouage relatif
On observe également un clouage relatif sur le Cavalier blanc, dont le déplacement permettrait la capture de la Reine blanche par la Tour noire.



Clouage partiel
Comme la Reine noire est clouée au Roi noir par la Tour blanche, elle ne peut pas s'écarte de la colonne e, moins de se sacrifier pour la Tour. C'est un exemple de clouage partiel.

Appliquez ce que vous avez appris ! Essayez cela :

Jusqu'ici les mouvements de cet exemple ont été les suivants : 1. e4 e5 2.f4 exf4 3. Cf3 Cc6 4. Fc4 Cf6 5. O-O Dc7 6. Cc3. Que doivent ensuite faire les noirs ? Est-ce que le Cavalier noir en f6 doit prendre le pion blanc en e4 ? La réponse à cette question est définitivement non. Si les noirs font cela, les blancs répondront en déplaçant leur Tour de f1 en e1, pour ainsi cloquer le Roi contre la Reine.



Se défendre contre un clouage

Le clouage est une tactique offensive si efficace qu'il est important que vous compreniez comment vous en défendre. On peut briser un clouage de différentes façons :

- 1) La pièce à l'origine du clouage peut être prise.
- 2) On peut placer une pièce entre la pièce clouante et la pièce clouée.
- 3) On peut placer une pièce entre la pièce clouée et laquelle elle est clouée.
- 4) La pièce à laquelle une autre est clouée peut être déplacée.

Il n'est pas possible d'expliquer tous les clouages possibles dans ce guide d'utilisation, mais il est important que vous compreniez les bases de la dynamique du clouage. De cette façon, vous développerez votre capacité à les identifier et à les planifier dans de futures parties.

L'enfilade

L'enfilade est en bref l'opposé du clouage : en fait, on la décrit souvent comme un clouage inversé. Comme nous venons de le voir, un clouage est une situation dans laquelle une pièce de valeur inférieure est forcée de rester sur une case pour éviter d'exposer une pièce plus précieuse placée derrière. Dans le cas d'une enfilade, une pièce de valeur supérieure est forcée de se déplacer pour éviter une attaque, ce qui a pour conséquence d'exposer une pièce de valeur inférieure à une attaque.

Comme dans le cas des clouages, les enfilades ne peuvent être créées que par des pièces qui se déplacent en ligne droite, soit les Tours, les Fous et les Reines. Une autre similitude avec les clouages réside dans le concept d'enfilade relative et absolue. D'un côté, les enfilades absolues impliquent un Roi attaqué qui doit donc être déplacé pour quitter la position d'échec. De l'autre côté, les enfilades relatives impliquent une pièce de valeur élevée menacée, qui doit donc être écartée de la ligne d'attaque.

Dans le Diagramme de droite, avec les Noirs au trait, la Reine noire est en enfilade avec le Fou blanc. Les noirs doivent déplacer la Reine, et au prochain coup les blancs prendront la Tour. Il s'agit d'une enfilade relative : il est peu probable que les noirs ne déplacent pas la Reine, qui a plus de valeur que la Tour, mais le choix est toujours possible.



Dans le diagramme de gauche, avec les Blancs au trait, le Roi blanc est pris en enfilade par le Fou noir. C'est une enfilade absolue car les Blancs sont forcés de quitter la position d'échec. Une fois que le Roi blanc aura été mis à l'abri, le Fou noir pourra capturer la Reine blanche.

L'enfilade est une attaque sur la pièce de valeur supérieure, ce qui en fait une tactique offensive plus puissante que le clouage. Il est souvent impossible pour la victime d'une enfilade d'éviter la perte de matériel : il s'agit plus de limiter les effets à long terme de l'attaque. Pour cette raison, les enfilades sont moins fréquentes mais elles sont des conséquences décisives.

Notation des échecs :

Il est important d'apprendre la notation des échecs pour différentes raisons. Elle vous permet de garder une trace des parties que vous jouez, et ainsi de conserver un historique utile pour progresser : vous pouvez revenir sur une partie, identifier vos points forts et vos faiblesses. D'autre part, et c'est le plus important, la notation des échecs vous donne accès aux vastes bibliothèques de littérature échiquieraine. C'est essentiel si vous voulez apprendre des grandes parties qui ont été jouées.

Notation de l'échiquier :

Le premier aspect de la notation des échecs est celui de l'échiquier. Comme vous le savez déjà, l'échiquier est composé de traversées et de colonnes. Dans la notation, les colonnes sont désignées par des lettres minuscules de a à h, et les traversées sont numérotées de 1 à 8. A l'aide de l'identification des colonnes et des traversées, chaque case de l'échiquier a un identifiant unique comme on le voit ci-dessous.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

À mémoriser par les débutants :

Il est important que les nouveaux joueurs cherchent à mémoriser la notation de l'échec car cela améliorera grandement leur capacité à visualiser les parties futures et à développer un jeu plus solide et plus stratégique.

Notation des pièces

Le second aspect de la notation échiquierenne est celui des pièces. Chaque pièce d'échec, à l'exception du pion, possède un symbole. Dans le cas de la Reine, le « D » pour « dame » est utilisé pour éviter toute confusion avec le Roi « R ». Les pièces sont représentées par les symboles suivants :

R est utilisé pour le Roi	D pour la Reine	T pour la Rook/Tour	F pour le Fou	C pour le Cavalier	Les pions n'ont pas de symbole

Notation des mouvements de base :

Chaque mouvement d'une partie d'échec est enregistré à l'aide des deux notations que nous venons de voir. Les mouvements sont notés de la façon suivante : numéro de coup, suivi par le symbole de la pièce déplacée et des coordonnées de la case de destination. Par exemple, Fe5 représente le déplacement d'un Fou en e5, Cf3 celui d'un Cavalier en f3, c5 enfin celui d'un pion en c5.

Pour signaler une capture, on insère un « x » entre l'initial de la pièce et la case de destination. Par exemple, Fxe5 signifie qu'un Fou prend la pièce située en e5. Lorsqu'un pion fait une prise, la colonne quittée par le pion est utilisée à la place de l'initial de la pièce ; ainsi, exd5 représente un pion de la colonne e capturant la pièce en d5.

Notations spéciales :

Promotion du pion :

Si un pion atteint la dernière traverse du camp opposé et réalise donc sa promotion, la pièce choisie est indiquée après le mouvement, par exemple e1D, b8F.

Échec et échec et mat

Si un mouvement place le Roi adverse en échec, on adjoint un « + » à la notation. Un mouvement qui place le Roi adverse en échec et mat sera signalé par un « # ». Les Diagrammes de droite illustrent ces deux situations.



Ein Brief von Garry Kasparov

Als ich 1985 die Schachweltmeisterschaft gewann, war Schach mein Leben. Schach war alles, was ich konnte und was ich ohne jeden Vorbehalt liebte. Heute, nachdem ich mein Pfrahläufchen beendet habe, erkenne ich, dass diese Liebe eine Liebe fürs Leben ist. Das Vergnügen am Schachspiel und der Nutzen daraus sind so grenzenlos wie das Spiel selbst. Es bietet Unterhaltung und Raum für Weltbewerb, für Kinder und Erwachsene gleichermaßen.

Schach ist eine internationale Sprache, die keine Grenzen kennt. Seine Regeln sind so universal wie die Freude, die das Spiel jedem bringt, der es lernt. Schach erweitert unsere Wahrnehmung, lehrt uns den Wert von Konzentration und Vorbereritung, und eröffnet uns die reiche Welt der Schachspieler der Vergangenheit und Gegenwart. Trotz seiner bescheidenen 64 Quadrate und 32 Steine ist Schach ein praktisch unendliches Spiel. Die Zahl der möglichen Spielvarianten wird auf 10 hoch 123 geschätzt. Diese Zahl reduziert die Anzahl der Atome im Universum auf einen vernachlässigbar kleinen Wert. Millionen von Spielen wurden gespielt, tausende Bücher geschrieben, doch es gibt keine exakte Formel, die den Sieg garantieren kann.

Auch gibt es keine Antwort auf die Frage: "Was genau ist Schach?" Ist es ein Sport? Oder ist es eine Kunst? Oder eine Wissenschaft? Schach verkörpert den Kampf und den Wettkampfgeist einer Sportart. Am Ende ist es das Ziel, zu gewinnen. Schach fordert aber auch die Kreativität und die überbordende Fantasie der Kunst. Ein nicht unverentliches Ziel ist es, etwas Schönnes zu schaffen. Außerdem besitzt Schach die Logik und Berechnung einer Wissenschaft. Unser Ziel sollte es sein, mit absoluter Genauigkeit zu spielen. Wir müssen daher den Schluss ziehen, dass alle drei Elemente im Schach vereint sind. Seine reiche und ursprüngliche Natur macht das Schachspiel ein Geschenk für das Leben. Auch dieses Schachspiel wird ein Leben lang halten. Möge es dir das Glück und die Zufriedenheit bringen, die Schach mir gebracht hat.

Garry Kasparov
Moscow, 2006



- Geschichte des Schachs. Das Schachbrett - Die Steine und ihre Zugmöglichkeiten

1.1. Kurze Geschichte des Schachs

Schach ist ein Spiel mit einer langen Geschichte. Seine Ursprünge reichen bis ins fern. 6. Jahrhundert zurück. Die meisten Quellen deuten darauf hin, dass die erste Version des Spels in Indien entstand, "Chaturanga" genannt. Von Indien gelangte das Spiel schon bald nach Persien und weiter in die arabische Welt. Im 10. Jahrhundert kam Schach in Folge der zunehmenden Handelsbeziehungen zwischen Europa und der arabischen Welt auch nach Europa. Etwas zur selben Zeit erreichte Schach Japan und die anderen fernöstlichen Nationen. Viele Forscher meinen, dass eine andere Variante des Schachs bereits im 2. Jahrhundert vor Christi in China existiert haben könnte, auch wenn davon ausgegangen wird, dass sich das Spiel stark von dem unterschied, das du jetzt spielen wirst. Bis in das 15. Jahrhundert konnten verschiedene Figuren, insbesondere die Dame und der Läufer, nur deutlich kürzere Züge machen als es ihnen die heutigen Regeln erlauben. Erst gegen Ende des 15. Jahrhunderts entwickelten viele Schachfiguren ihre heutigen Stärken, was der Geschwindigkeit und Dynamik des Spels zugute kam und zu dem Schach führte, wie wir ihn heute spielen.

In Europa wurde Schach in den oberen Gesellschaftsschichten schnell ein beliebtes Freizeitvergnügen. Nur der Adel und die reichsten Bürger konnten sich den Luxus leisten, stundenlang Schach zu spielen. Zum Glück für das Spiel aber spielten im Mittelalter immer mehr Leute Schach; es wurde bald zur bevorzugten Freizeitsbeschäftigung der Händler. Diese Entwicklung war entscheidend für das Schachspiel, weil nun jeder, der an dem Spiel interessiert war, Schach spielen konnte. Diese Verfügbarkeit des Spels für fast jeden Bürger auf der Erde war es, die Schach bis heute so populär gemacht hat.

1.2. Die grundlegende Strategie von Schach

Schach ist ein Spiel, das auf Wissen und Erfahrung sowie auf Intuition aufbaut. Im Schach begegnen sich die Geisteskräfte zweier Spieler, wobei einer den anderen zu überlisten versucht. Zwei Spieler ziehen in den Kampf, jeder befiehlt eine Armee aus sechszen Stein: sie spielen ein Spiel, das an die Kriegskunst des Mittelalters erinnert. Die Steine können in verschiedene Richtungen und über unterschiedliche Entfernung gezogen werden, wodurch jeder Stein eine spezifische Rolle erhält. Der Kampf wird auf vierundzwanzig Feldern, oft mal acht Quadranten, ausgetragen, einem Schachfeld, das Schachbrett genannt wird. Du kannst ein Mitglied der Armee deines Gegners schlagen, indem du einen deiner Steine auf ein Feld bewegst, das von deinem Gegner bereits besetzt ist. Wenn eine Figur geschlagen wurde, wird sie vom Schachbrett entfernt und hat keinen Einfluss auf das weitere Spiel – mit einer Ausnahme, die später dargestellt wird. Das ultimative Ziel ist es, Schach zu bieten, den tödlichen Stoß für die Armee deines Gegners anzukündigen, und in Folgen den Anführer der gegnerischen Armee, ihren König, zu schlagen. Manchmal sind beide Armeen so gut in ihrer Verteidigung, dass das Spiel in einem Unentschieden endet, wobei beide Seiten klar übereinstimmen, dass es keinen klaren Gewinner gibt.

1.3. Das Schachbrett und die Grundstellung

Zu Beginn eines jeden Spels werden die Steine auf dem Schachbrett in ihren nachfolgend dargestellten Ausgangspositionen aufgestellt. Jeder Spieler beginnt mit 8 Figuren (dem König und den 7 Offizieren, nämlich 1 Dame, 2 Türmen, 2 Läufern und 2 Springer) sowie 8 Bauern, die auf jeweiligen Ausgangsfeldern, das heißt, in der Grundstellung, stehen. Beachte, dass in der Umgangssprache der Bauer keine "Figur" ist, weshalb zu Beginn jeder Spieler jene acht Figuren sowie acht Bauern hat. Das Schachbrett wird so zwischen den Spieler gelegt, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet; die Steine werden so aufgestellt, wie in der Zeichnung dargestellt.

Schachterminologie:

Die zwischen den Spielern quer über das Brett verlaufenden Felder ergeben Reihen. Die längs von Spieler zu Spieler über das Brett verlaufenden Felder ergeben Linien.



2. Die Steine und ihre Zugmöglichkeiten

2.1. Der König

Der König ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es das eigentliche Ziel des Spels ist, den gegnerischen König matt zu setzen. Wenn ein König von einem anderen Stein bedroht ist, steht er im Schach, und wenn ein König keine Möglichkeit hat, diesem zu entgehen, so ist er schachmatt. Wenn der König einer Spielers schachmatt ist, hat der Spieler verloren. Darum ist es wichtig, dass du deinen König immer schützt. In den frühen Phasen des Spels, während der Eröffnung, solltest du dich darauf konzentrieren, für deinen König sicherer Schutz zu finden, der es üblicherweise eher anden Rändern des Schachbretts gibt.

Die Züge des Königs sind relativ einfach. Dein König kann genau ein Feld in jede Richtung ziehen: horizontal, vertikal und diagonal. Dein König jedoch niemals auf ein Feld ziehen, das von einem gegnerischen Stein bedroht wird. Der König schlägt einen gegnerischen Stein, indem er auf das Feld zieht, das von diesem besetzt ist. Außerdem hat der König einen speziellen Zug, die Rochade, die später erläutert wird.

Es ist schwierig, dem König einen Wert in Relation zu den anderen Figuren zuzuweisen, weil er weder geschlagen noch ausgetauscht werden kann. Wenn jedoch die Offensivfähigkeiten des Königs im Endspiel bewertet werden, besteht allgemein Konsens darüber, dass der König etwas stärker als der Läufer und der Springer ist.

Typisch hat der König während der Eröffnung und auch im Mittelspiel nur begrenzte Fähigkeiten bei der Entwicklung offensiver wie defensiver Positionen. Die meisten Spieler versuchen, den König beispielsweise mit einer Rochade aus der Gefahrenzone in Richtung der Brettecken zu bewegen und hinter eigenen Bauern zu platzieren. Während des Endspels erwies sich der König dagegen oft als Offensivfigur, die den verbliebenen Bauern hilft, eine Umwandlung zu erreichen.



- Geschichte des Schachs. Das Schachbrett
- Die Steine und ihre Zugmöglichkeiten

2.2. Die Dame



Die Dame ist die mächtigste Schachfigur. Jeder Spieler hat zu Beginn eine Dame, die in der Mitte deiner ersten Reihe neben dem König steht. Die Dame besitzt die größte Flexibilität bei der Wahl ihrer Züge, und genau diese Wendigkeit macht sie zur mächtigsten Figur im Spiel.

Die Dame kann sich in gerader Linie vertikal, horizontal und diagonal bewegen, so viele unbesetzte Felder überstreichend, wie es ihr beliebt, sie zieht Zeichnung 1. Die Dame kombiniert die Zugmöglichkeiten eines Turms und eines Läufers, weshalb ihr Wert ähnlich hoch ist, wie der der beiden anderen Figuren zusammen. Kein anderer Stein im Spiel ist so wertvoll wie die Dame. Die Dames und die Türme werden auch als Schwerfiguren bezeichnet. Es ist fast von Nutzen, wenn du deine Dame für einen anderen Stein als die gegnerische Dame opferst, sei denn, dies bietet die Möglichkeit, den gegnerischen König schachmatt zu setzen.

Für die Dame gibt es verschiedene Situationen, in denen sie die effektivste Figur ist. Allgemein ist die Dame am stärksten während des Mittelspiels und im Endspiel. Sie ist während dieser Phasen so mächtig, weil das Spielfeld dann offen ist, der gegnerische König weniger gut verteidigt ist und dein Gegner mehr ungedeckte Steine hat. Die Zeichnungen illustrieren die Grenzen der Bewegungsmöglichkeiten der Dame: In der dritten Zeichnung hat die Dame insgesamt 27 Zugmöglichkeiten, während in der zweiten Zeichnung die Dame nur 10 Optionen besitzt. Dies ist ein erheblicher Unterschied, der verdeutlicht, wann die Dame am wirkungsvollsten ist.

Viele Anfänger entwickeln die Dame so bold wie möglich, in der Hoffnung schnell gegnerische Steine zu gewinnen und ein frühes Schach zu bieten. Während diese Strategie bedingt effektiv ist, wenn du gegen einen anderen Anfänger spielst, so bringt sie wenig Vorteile, wenn du gegen einen erfahrenen Spieler antritt. Erfahrene Spieler erkennen schnell, dass mit ein paar anderen entwickelten Steinen der Angriff einer auf sich allein gestellten Dame leicht abgewiesen werden kann. Mehr noch, aufgrund des relativ hohen Werts der Dame, kann dein Gegner einen frühen Rückzug mit einem Stein geringeren Werts erzwingen, und so Zeit und Raum gewinnen.



Zeichnung 1: Zugmöglichkeiten der Dame



Zeichnung 2: 10 Zugmöglichkeiten während einer frühen Spielphase



Zeichnung 3: 27 Zugmöglichkeiten während eines Endspiels

2.3. Der Turm



Der Turm zieht in einer einfachen linearen Weise. Jeder Spieler startet mit zwei Türmen, je einer in jeder Ecke der ersten Reihe vom Spieler aus gesehen. Der Turm zieht horizontal und vertikal, vorwärts und rückwärts über eine beliebige Zahl unbesetzter Felder, wie in der Zeichnung dargestellt. Der Turm ist die zweitmächtigste Figur und wird darum ebenfalls als Schwerfigur bezeichnet. Wenn du die Möglichkeit hast, einen Turm zu schlagen, dabei jedoch einen Läufer oder Springer verlieren wirst, wirst du im Regelfall den Turm nehmen, da er die wertvollere Figur ist. Den Wertunterschied zwischen einem Turm und einem Springer oder Läufer bezeichnet man als Qualität. Man spricht daher von Qualitätsgewinn, wenn du einen Turm unter Preisgabe eines Springers oder Läufers eroberst.

Eine verbreitete Strategie für den Turm ist es, diesen auf einer offenen Linie zu platzieren. Eine offene Linie ist eine Linie, die weder von eigenen noch von gegnerischen Bauern blockiert ist; eine halboffene Linie ist eine Linie, auf der kein eigener Bauer steht. Wenn ein Turm einmal auf einer offenen Linie steht, kontrolliert er die gesamte Linie und hat gegebenenfalls die Möglichkeit, einen Angriff tiefe in das gegnerische Territorium aufzubauen.

Türme sind außerordentlich stark im Endspiel, wenn die Linien und Reihen weniger blockiert sind und sie darum eine große Zahl von Feldern unter Kontrolle haben. Sie können auch einen eigenen Bauern unterstützen, der nach Umwandlung strebt, indem sie dieselbe Linie besetzen wie der vorwärtsdrängende Bauer.

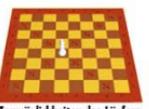
2.4. Der Läufer



Der Läufer bewegt sich auf den Diagonalen vorwärts und rückwärts, über eine beliebige Zahl freier Felder. Jeder Spieler beginnt mit zwei Läufen, rechts und links vom König und Dame platziert. Für die Länge eines Zugs gibt es keine Beschränkungen, allerdings sind die Läufe auf diagonale Bewegungen beschränkt. Eben wie der Läufer auf die Diagonalen beschränkt sind, bleibt jeder Läufer immer auf den Feldern jener Farbe, von der er startete. Viele bezeichnen die Läufe darum auch weißfeldrig und schwarzfeldrig; alternativ, aufgrund ihrer Startposition, neben König bzw. Dame auch als Königsläufer und Damenläufer.

Läufe werden gemeinsam mit den Springern auch als Leichtfiguren bezeichnet, was auf ihre geringe Mächtigkeit gegenüber den Schwerfiguren weist. Ein Läufer und ein König sind zusammen nicht einmal flexibel genug, um einen allein verbleibenden gegnerischen König schachmatt zu setzen. Die relative Schwäche des Läufers gegenüber dem Turm wird deutlich, wenn man die Zugmöglichkeiten einer jeden Figur bedenkt. So hat der Läufer nur zu 32 Feldern Zugang, während der Turm alle 64 Felder besiegen kann, weil der Turm im Gegensatz zum Läufer die Feldfarbe wechseln kann! Damit ist die Fähigkeit des Läufers, Angriffe aufzubauen, deutlich reduziert. Mehr noch: Ein Turm kann auf einem leeren Schachbrett vierzehn Felder angreifen, während der Läufer nur sieben mit dreizehn Feldern bedrohen kann – obwohl der Läufer die zentralen vier Felder nicht erreichen kann.

Gelegentlich werden Läufe gar in beiden diagonalen Vorwärtsrichtungen von den eigenen Bauern blockiert. Dies reduziert ihre Fähigkeiten, Angriffe auf die gegnerische Armee aufzubauen und mindert damit den Wert der Figur. Ein Läufer, der durch mehrere eigene Bauern in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist, wird als "schlechter Läufer" bezeichnet. Schlechte Läufe sollten vermieden werden.



Zugmöglichkeiten des Läufers

2.5. Der Springer



Der Springer, auch bekannt als Pferd, Ross oder Rössel, macht einen der ungewöhnlichsten Züge im Spiel, weshalb die Beherrschung dieser Figur eine Herausforderung für den Anfänger ist, für den erfahreneren Spieler aber ist der Springer ein mächtiger Offizier. Jeder Spieler startet mit zwei Springer in der ersten Reihe neben den Türmen. Der Springer macht eine L-Bewegung, das heißt, er zieht erst zwei Felder entlang einer Linie oder Reihe und dann von diesem Pfad ein Feld rechts oder links zur Seite. Während die Zugmöglichkeiten verschiedener Figuren sich im Laufe der Jahrhunderte stark veränderten, blieb die Bewegung des Springers seit dem 7. Jahrhundert unverändert.

Wenn der Springer in seiner Bewegungsfreiheit nicht durch den Spielfeldrand beschränkt ist, das heißt, wenn er zentral steht, hat er insgesamt acht Zugmöglichkeiten. Der Springer ist der einzige Stein im Spiel, der über andere Steine hinweg auf sein Zielfeld springen kann. Der Springer hat auf die Steine, über die er springt, keinen Einfluss, befindet sich jedoch auf dem Zielfeld ein gegnerischer Stein, wird dieser wie auch mit allen anderen Figuren geschlagen. Anmerkung: Du darf auch den Springer nicht auf ein Feld ziehen, das bereits von einem eigenen Stein besetzt ist.

Die meisten Figuren sind mächtiger, wenn sie sich eher in der Mitte des Spielfelds befinden, dies gilt insbesondere für den Springer. Ein Springer am Rand des Schachbretts kann nur vier Felder angreifen, aus der Ecke heraus sogar nur zwei. Mehr noch, ein dezentral positionierter Springer benötigt mehr Spielzüge, um zum gegenüberliegenden Spielfeldrand zu gelangen, als dezentral stehende Türme und er reicht eine am Rand stehende Dame. Daher entstehen Sprüche wie "Ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand" oder "Ein Springer im Eck ist ein Schrock".

Springer spielen aus verschiedensten Gründen oft eine aktive Rolle während der Eröffnung und des Mittelspiels. Zum einen ist der Springer die einzige Figur, die sich bewegen kann, ohne dass vorher ein Bauer den Weg frei gemacht hat, so dass er schneller in der Spielfeldmitte ankommen kann, als die anderen Offiziere. Zum anderen ist der Springer die einzige Figur, die über andere Steine hinweg springen kann, so dass er während der Eröffnungsumwandlung wertvoller ist, solange nämlich das Spielfeld noch recht bevölkert ist. Springer werden gewöhnlich etwas früher ins Spiel gebracht als die Läufer und deutlich vor den Türmen und der Dame.

Beachtenswert ist auch, dass der Springer die einzige Figur, ja der einzige Stein, ist, der eine Dame angreifen kann, ohne selbst in der Angriffslinie der Dame zu stehen. Diese Eigenschaft macht den Springer beim Zurückslagen eines Damengriffs besonders nützlich.

Gegnerische Bauern sind wirksame Verteidiger gegen einen Springer, weil ein Bauer, der einen Springer bedroht, nicht selbst in Gefahr durch den Springer ist. Darum ist ein Springer dann am effektivsten, wenn er in einem "Loch" der gegnerischen Aufstellung steht, das heißt, wenn er von gegnerischen Bauern nicht angegriffen werden kann.

2.6. Bauern



Der Bauer ist der schwächste Stein in deiner Armee, dennoch hat er eine bedeutende Rolle und übernimmt viel von der "Drecksarbeit". Jeder Spieler startet mit acht Bauern, die auf der 2. bzw. 7. Reihe stehen. Auch wenn die Bauern auf den ersten Blick schwach und unbedeutend wirken: Lass dich nicht in die Irre führen. Der Bauer hat viele interessante Merkmale und erleichtert dir deine offensiven und defensiven Strategien.

Die Zugmöglichkeiten des Bauern

In einer Standardsituation wird der Bauer genau ein Feld gerade vorwärts bewegen. Von dieser Regel gibt es eine Ausnahme: Wenn der Bauer noch auf seinem Startfeld in der zweiten bzw. siebten Reihe steht, darf er auch zwei Felder gerade vorwärts ziehen. Diese entlangläufige Zwei-Felder-Zug für Bauern jedoch nicht machen, wenn du dazu über einen anderen Stein vor ihnen springen müsstest oder um einen gegnerischen Stein zu schlagen. Bauern dürfen niemals zurück oder seitwärts ziehen. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass die Bauernzüge gut geplant sind, weil es bei einem gegnerischen Angriff kein Zurück in "sichereres Hinterland" gibt.



Grundstellung der Bauern



Jeder Bauer kann von seiner Startposition aus ein oder zwei Felder vorziehen, danach nur noch ein Feld



Der weiße Bauer auf d6 kann entweder den schwarzen Turm auf c6 oder den schwarzen Springer auf e6 schlagen.

- Die Steine und ihre Zugmöglichkeiten

- Rochade

- Schach und Schachmatt
- Grundlegende Schachmattstellungen



Kasperov

En passant:

En passant, französisch für "im Vorübergehen", ist eine Regel für Bauern, die vom Feld der Grundstellung zwei Felder vorrücken. Wenn du mit deinem Bauer die Erstzugsoption nutzt und zwei Felder statt einem vorrückst, und dabei ein Feld passiert, das von einem gegnerischen Bauern bedroht ist, kann der gegnerische Bauer, der deinen Bauern hätte schlagen können, wenn dieser nur ein Feld vorgerückt wäre, deinen Bauern "en passant" dennoch schlagen, so als wäre dein Bauer nur ein Feld vorgerückt. Diese "en passant"-Regel muss unmittelbar in dem Zug genutzt werden, der dem Zwei-Feld-Zug des Bauern folgt. Ohne diese Regel hätte ein Bauer in der fünften Reihe keine Verteidigungsfähigkeiten, weil die gegnerischen Bauern an einem bedrohten Feld vorüberziehen könnten. Ein "en passant"-Schlagen ist nur auf der 6. Reihe gegen schwarze Bauern und auf der 3. Reihe gegen weiße Bauern möglich.



Nachdem der schwarze Bauer von c7 nach c5 zieht, kann im nachfolgenden Zug der weiße Bauer auf d5 den schwarzen Bauern schlagen, indem er auf c6 zieht – auch wenn der schwarze Bauer nicht wirklich auf diesem Feld steht.

2.7 Schlagen, Material und der relative Wert von Figuren

Wie du nun weißt, musst du deinen Stein auf das Feld ziehen, auf dem der gegnerische Stein steht, um den gegnerischen Stein zu schlagen, also vom Spielfeld nehmen zu können. Nach dem Schlag ist der Gegner schwächer, weil er weniger Stein zur Verfügung hat, um einen Angriff gegen dich aufzubauen. Dieses Konzept ist teilweise auch als Materialgewinn bekannt.

Obwohl das elementare Ziel von Schach das Schachmatt deines Gegners ist, mit anderen Worten: das Schlagen des gegnerischen Königs, ist der Materialgewinn ein anderes wichtiges Ziel. Während des ganzen Spiels sollte dein Augenmerk gerade auch auf dem Materialgewinn liegen. Man könnte sagen, dass der Materialgewinn ein Mittel für die erfolgreiche Beendigung des Spiels ist. Indem du vom Gegner Material gewinnst, reduzierst du seine Möglichkeiten anzutreten bzw. sich zu verteidigen, während du, indem du dein Material erhältst, dir auch deine Fähigkeiten hinsichtlich Angriff und Verteidigung bewahrst. In einigen Fällen musst du jedoch, um Material zu gewinnen, vorübergehend eigenes Material opfern.

Natürgemäß sind, wie du inzwischen erkennen hast, einige Steine stärker als andere. Für den Schach-Anfänger ist es möglicherweise nicht offensichtlich, welche Steine man bevorzugen sollte. Dies liegt nicht zu wissen, ist gefährlich, weil du keine Regeln hast, die bei denen Entscheidungen für einen Materialtausch leiten könnten. Wir haben den Steinen Punktwerte zugewiesen, die bei der Bestimmung der strategischen Bedeutung eines Steins, seines Werts, unterstützen. Die Punktwerte sind jeweils relativ zu den anderen zu sehen. Nachfolgend zeigen wir den Punktwert für jeden Stein.

Steine	Punkte
Dame	9
Turm	5
Läufer	3
Springer	3
Bauer	1

Mathematik der relativen Werte:

$$\begin{aligned} \text{König} &= \text{Turm} + \text{Läufer} + \text{Springer} \\ \text{Läufer} &= \text{Dame} = \text{Springer} + \text{Bauer} \\ \text{Springer} &+ \text{Bauer} + \text{Bauer} = \text{Dame} \\ \text{Turm} &= \text{Dame} + \text{Bauer} + \text{Bauer} \end{aligned}$$

3. Rochade

Die Rochade ist ein wichtiger Zug, der es erlaubt, den Turm und den König gleichzeitig zu bewegen. Bei der Rochade wird der König von seiner Ausgangsposition zwei Felder nach links oder rechts gerückt und dann der nunmehr zum König nächstgelegene Turm auf das Feld, über das der König hinweg zog. Wenn du deinen König von der Dame wegziehst, wird dies die kurze oder kleine Rochade genannt, wenn du den König hingegen über das Feld der Dame hinweg rückst, so ist dies die lange oder große Rochade.

6 Regeln für die Durchführung der Rochade:

- 1) Du darfst den König noch nicht aus seiner Grundstellung wegbewegen haben.
- 2) Du darfst den an der Rochade beteiligten Turm noch nicht aus seiner Grundstellung wegbewegen haben.
- 3) Zwischen dem König und dem an der Rochade beteiligten Turm dürfen keine Figuren stehen.
- 4) Der König darf zu Beginn der Rochade nicht im Schach stehen.
- 5) Das Feld, über das der König hinweg zieht, darf nicht von einem gegnerischen Stein bedroht sein.
- 6) Nach der Rochade darf dein König nicht im Schach stehen. Allgemeiner ausgedrückt: Du darfst den König niemals auf ein von einem gegnerischen Stein bedrohtes Feld ziehen.

Es passiert häufig, dass beide Spieler eine kurze Rochade ausführen, hingegen selten, dass beide Spieler eine lange Rochade spielen. Möglich ist auch, dass ein Spieler lang und der andere kurz rochiert. In einem solchen Fall entwickelt sich typisch ein heftiger Kampf, da die Bauern auf beiden Seiten frei sind, um zum Angriff gegen den gegnerischen König vorzurücken, ohne den eigenen König bloßzustellen.

Die Bedeutung der Rochade:

Die Rochade ist einer der bedeutendsten Züge in jedem Schachspiel. Wenn zwei Großmeister gegeneinander antreten, rochieren fast immer beide Spieler. Es gibt zwei wesentliche Gründe, warum die Rochade während der Eröffnungsphase eines Schachspiels ein starker Zug ist:

(1) Die Rochade bringt deinen König in Sicherheit

Wenn sich dein König in der Mitte des Schachfelds befindet, ist er am stärksten gefährdet. Sowie die Figuren entwickelt sind, spielen sich nämlich in der Mitte die meisten Kampfszenen ab. Indem jedoch dein König per Rochade und gegebenenfalls weiterer Züge in Richtung einer Ecke des Schachbretts bewegt wurde, ist er dort durch eine Raumreihen geschützt und sinkt somit die Wahrscheinlichkeit, dass der König angegriffen wird.

(2) Die Rochade entwickelt deinen Turm zugig

Wie du bereits weißt, ist dein Turm eine Schwerfigur, im Wert der zweite Offizier nach der Dame. Eine Rochade erlaubt es dir, den Turm zu entwickeln, während gleichzeitig der König in Sicherheit gebracht wird. Wenn der Turm in Richtung Breitseite gebracht wird, kann er sich einfacher am Spiel beteiligen, und befindet er sich dort, wo die heftigsten Kämpfe stattfinden werden. Die Rochade gibt dir gegenüber einer vergleichbaren Stellung, die ohne Rochade erreicht wird, einen Vorteil von drei bis vier Zügen.

Die Bedeutung der Rochade kann also nicht genug betont werden.

Die Zeichnungen zeigen, was passiert



4. Schach und Schachmatt

Jetzt, wo du weißt, wie die Steine sich bewegen und wie sie schlagen können, können wir uns den Themen Schach und Schachmatt widmen, zwei der wichtigsten Konzepte des Spiels. Erinnere dich, dass das eigentliche Ziel beim Schachspiel darin besteht, den gegnerischen König einzukreisen und schachmatt zu setzen.

Schach

Wenn dein König von einem gegnerischen Stein bedroht wird, steht er im Schach. Schach meint, dass dein König im nächsten Zug geschlagen würde, wenn du keine Maßnahmen zu seiner Verteidigung ergreifst. Dies ist natürlich keine Option. Wenn deinem König Schach geboten wurde, musst du ihn unverzüglich in Sicherheit bringen.

Definiert es drei Möglichkeiten:

- 1) Ziehe deinen König auf ein Feld, das nicht bedroht wird.
- 2) Schlage jenen Stein, der Schach bietet.
- 3) Blockiere das drohende Schachmatt, indem du einen eigenen Stein zwischen dem Schach bietenden gegnerischen Stein und deinem König platziert. Damit ist der König geschützt.

Off weisen Spieler einander mit der Warnung "Schach" darauf hin, wenn der gegnerische König im Schach steht. Dies wird jedoch in den Wettkampfregeln nicht gefordert, einige Spieler betrachten diese Warnung gar als unhöflich. Gegenüber Anfängern ist die Warnung jedoch oft sinnvoll, um deinen Gegner davor zu be-wahren, ein Schach zu übersehen. Eine andere wichtige Regel ist, dass du deinen König niemals so ziehen darfst, dass er anschließend im Schach steht.

Schachmatt

Ein Schachmatt ist dann gegeben, wenn der König eines Spielers bedroht ist, und es keinen Weg gibt, ihn aus dem Schach zu ziehen oder zu schützen. Praktisch ist es ein Schach, aus dem es kein Entkommen gibt. Im Schachmatt sind alle potentiellen Fluchtwege eines Spielers blockiert oder ebenfalls vom Gegner bedroht. Der König wird niemals wirklich geschlagen, da das Spiel endet, sobald der König schachmatt ist. Den König schachmatt zu setzen, ist das eigentliche Ziel des Schachspiels und bringt dem setzenden Spielenden den Sieg. Nicht jedes Spiel endet mit einem Schachmatt, da oftmals ein Spieler, der erkennt, dass er eine Niederlage nicht mehr verhindern kann, aufgibt, ehe ein Schachmatt erreicht ist, und somit den Sieg dem Gegner überlässt. Alternativ kann das Spiel mit einem Remis, also einem Unentschieden, ohne einen körnigen Gewinner enden.

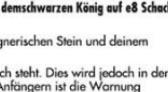
5. Grundlegende Schachmattstellungen

Dame und Turm

Werden die Mobilität und Reichweite der Dame mit den Fähigkeiten des Turms, die Reihen und Linien zu kontrollieren, kombiniert, entsteht ein ausgesprochenmäßiges Instrument für den Aufbau einer Schachmatt-Situation. Die Zeichnung zeigt ein Beispiel für ein Schachmatt des gegnerischen Königs mit deiner Dame und deinem Turm.



Der weiße Läufer auf b5 bietet dem schwarzen König auf e8 Schach.



Der schwarze König ist schachmatt.



- Schach und Schachmatt

- Taktisches Spiel



Kasparov

Zwei Türme

Ein Schachmatt mit zwei Türmen ist dem Schachmatt mit einer Dame und einem Turm recht ähnlich. Es kann jedoch mit zwei Türmen etwas länger dauern, bis Schachmatt erreicht wird, weil der König die Türme besser angreifen kann als die Dame. Dies ist die Stellung, die du für ein Schachmatt des gegnerischen Königs mit zwei eigenen Türmen anstreben solltest:



Schachmatt mit zwei Turm



Eine zweite Schachmattvariante mit einer Dame

Dame

Diese Zeichnungen zeigen die grundsätzlichen Schachmattstellungen, wenn du mit einer Dame und einem König den gegnerischen König in die Enge treibst. Diese Stellungen sind an jeder Seite des Schachbretts möglich. Die konkreten Positionen können von der Zeichnung abweichen. Wenn weiß am Zug ist, kann Schachmatt von jeder Ausgangsstellung in maximal zehn Zügen erreicht werden. In der ersten Konstellation steht die Dame direkt vor dem gegnerischen König. In der zweiten Konstellation stehen sich die Könige gegenüber und die weiße Dame steht mit dem schwarzen König in derselben Reihe.

Turm

Die erste Zeichnung zeigt die grundsätzliche Schachmattstellung mit einem Turm. Sie ist in jeder Ecke des Schachbretts möglich. Wenn weiß am Zug ist, kann Schachmatt von jeder Ausgangsstellung in maximal sechzehn Zügen erreicht werden. Die zweite Zeichnung zeigt eine leicht abweichende Stellung, in der die Könige sich nicht gegenüber stehen:



Schachmatt mit zwei Turm



Eine zweite Schachmattvariante mit zwei Turm

Zwei Läufer

Hier sind die zwei grundlegenden Schachmattstellungen mit zwei Läufern auf unterschiedlichen Farben, die in jeder Ecke möglich sind. Wenn weiß am Zug ist, kann Schachmatt von jeder Ausgangsstellung in maximal neunzehn Zügen erreicht werden. Die erste Zeichnung zeigt ein Schachmatt in der Ecke. Die zweite Zeichnung zeigt ein Schachmatt auf einem der Ecke benachbarten Feld.



Schachmatt mit zwei Läufern



Eine zweite Schachmattvariante mit zwei Läufern

Läufer und Springer

Hier sind die zwei grundlegenden Schachmattstellungen mit einem Läufer und einem Springer, die in einer Ecke möglich sind, die jeweils der Läufer bedroht. Wenn weiß am Zug ist, kann Schachmatt von jeder Ausgangsstellung in maximal dreizehn Zügen erreicht werden. Der Weg zum Schachmatt ist etwas schwieriger und erfordert ein exaktes Spiel, weil Fehler zu einem Remis, einem unentschieden, führen können – entweder aufgrund der 50-Züge-Regel oder aufgrund einer Potsituation. Die erste Stellung ist ein Schachmatt durch den Läufer, wobei der König in der Ecke steht. Die zweite Stellung ist ein Schachmatt durch den Springer, wobei der König auf einem der Ecke benachbarten Feld steht. Alternativ kann der Springer in der zweiten Stellung auch auf c6 oder d7 stehen.



Schachmatt mit einem Läufer und einem Springer



Eine zweite Schachmattvariante mit einem Läufer und einem Springer

Das Endspiel:

Es gibt neben dem traditionellen Schachmatt auch andere Wege, eine Schachpartie zu beenden. Von Anfängern wird ein Spiel üblicherweise mit Schachmatt abgeschlossen, bei fortgeschrittenen Spielern enden die Partien jedoch eher selten mit einem echten Schachmatt. Eine unter sehr guten Schachspielern sehr häufige Siegvariante ist, dass der Gegenspieler aufgibt. Ein Spieler gibt typisch auf, weil er erkennt, dass er bald schachmatt sein würde, oder weil er so viel Material verloren hat, dass er keinen wirk samen Angriff mehr aufbauen kann. Die Aufgabe wird üblicherweise verbal mitgeteilt, gelegentlich auch wird sie dadurch angezeigt, dass der besiegte König umgeworfen oder umgelegt wird. Anfangen wird empfohlen, ein Spiel nicht aufzugeben, weil es wichtig ist, praktische Erfahrungen im Endspiel zu sammeln. In einigen Situationen kann es jedoch sein, dass der Verlust des Spiels so unvermeidlich ist, dass es besser ist, aufzugeben und mit dem nächsten Spiel zu beginnen.

Ein anderer Weg zum Sieg geht über die Spielzeit. Schachwettbewerbe werden fast immer mit Zeitbegrenzung gespielt. Dies erhöht die Herausforderung des Spieles und erfordert von den Spielern eine größere Zuversicht in ihre Schachintuition. Eine klassische Zeitvorgabe ist zwei Stunden für 40 Züge, das heißt, dass du selbst zwei Stunden für 40 Züge verfügbar hast. Wenn du diese Zeitvorgabe überschreitest, hast du automatisch verloren.

Schachspiele enden nicht immer mit einem eindeutigen Gewinner und Verlierer, sie können auch mit einem Remis, also einem Unentschieden enden. Bei einem Remis wird kein Spieler zum Gewinner erklärt, bei einem Turnier erhält jeder Spieler einen halben Punkt.

Es gibt fünf Wege, die zu einem Remis führen:

1) **Patt** – Wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen regelgerechten Zug ausführen kann aber nicht im Schach steht, ist dies ein Patt und das Spielergebnis ein Remis.

2) **Unmöglichkeit eines Schachmatts** – Wenn eine Stellung erreicht wird, in der keiner der Spieler auch nach einer Reihe regelgerechter Züge ein Schachmatt bieten kann, ist das Spiel ebenfalls ein Remis. Dies ist üblicherweise der Fall, wenn für ein eindeutiges Ende nicht mehr ausreichend Material im Spiel verblieben ist. Kombinationen mit unzureichend Material für ein Schachmatt sind:

- König gegen König • König und Springer gegen König
- König und Läufer gegen König • König und Läufer gegen König und Läufer, wobei beide Läufer auf denselben Farbe stehen



3) **Gegenseitige Übereinkunft** – Jeder Spieler kann seinem Gegenüber jederzeit ein Remis anbieten. Wenn der andere Spieler dieses akzeptiert, endet das Spiel unentschieden.

4) **Dreimalig Wiederholung** – Wenn eine Stellung im Spielverlauf in identischer Weise dreimal aufrat, oder auftrete wird, wenn der Spieler am Zug seinen Zug ausführt, kann der Spieler am Zug ein Remis geltend machen. (Das Spiel endet in diesem Fall nicht automatisch mit Remis, ein Spieler muss es erst fordern.)

5) **50-Züge-Regel** – Wenn jede Seite fünfzig Züge gemacht hat, ohne dass ein Bauer bewegt und ohne dass ein Stein geschlagen wurde, kann ein Remis geltend gemacht werden. Wie bei der dreimaligen Wiederholung endet das Spiel nicht automatisch mit Remis, es muss eingefordert werden.

6. Taktisches Spiel

Taktisches Spiel konzentriert sich auf den Aufbau von Angriffen, die die Möglichkeiten des Gegners einschränken und in Materialgewinn oder einem Schachmatt enden. Es ist wichtig, die Unterschiede zwischen taktischem Spiel und strategischem Spiel zu kennen. Eine Strategie zieht sich oft über das gesamte Spiel, von Anfang bis zum Ende per Remis oder Gewinn/ Verlust hin, dein Gegner hat dabei verschiedene Optionen, deine Angriffe zurückzuschlagen. Für Anfänger empfiehlt es sich jedoch, sich auf das Erlernen der fundamentalen Taktiken zu konzentrieren. Wenn du erst einmal die Grundlagen des Spieles verstanden hast, wird dein strategisches Verständnis für das Spiel wachsen.

Die meisten Taktiken bestehen aus Sequenzen mit zwei bis drei Zügen. Dein Gegner kann jedoch auf diese Drohungen nicht reagieren, so dass du mit den nächsten Zügen einen Materialgewinn realisieren kannst. Diese Angriffsstrategien sind Gabel, Spiel, Doppelangriff, Zerstörung, Überlastung, Zwickschuh, Fesselung etc. Diese Begriffe sind sicher auf den ersten Blick etwas verwirrend, darum werden nachfolgend einige der taktischen Motive näher erklärt.

Die Gabel

Während deiner Schachkarriere wirst du viele Angriffe auf die ungeschützten Steine deines Gegners führen, nur wenige davon werden jedoch in Materialgewinn enden. Da in den meisten Fällen dein Gegner eine simple Fluchtroute hat, kann er seinen Stein nämlich in Sicherheit bringen. Einer der sichersten Wege zum Materialgewinn ist daher ein Mehrfachangriff, bei dem mehrere Steine gleichzeitig bedroht werden. Jeder Zug, der in einem solchen Mehrfachangriff endet, wird als Gabel bezeichnet.

Per Definition kann jeder Schachstein einen Gabelangriff auf die gegnerischen Steine führen, in der Praxis sind allerdings Bauern- und Springer-Gabeln die häufigsten Mehrfachangriffe. Mit am Schwierigsten ist es, auf eine Springer-Gabel zu reagieren, insbesondere wenn einer der Angriffe dem gegnerischen König gilt. In dem nachfolgenden Beispiel aus einem der Spiele Kasparow gegen World Team im Jahr 1999 spielte Weiß 12.Sc7+. (Anmerkung: Diese Notation meint den 12. Zug im Spiel, bei dem Stein S=Springer auf Feld c7 zog und damit dem gegnerischen König +Schach bot.) Der Springer auf c7 bedroht also einerseits den König auf e8, der nun im Schach steht, gleichzeitig aber auch den schwarzen Turm auf a8. Damit hat Weiß im nächsten Zug zumindest den Turm als sicheren Gewinn.

Springer-Gabel:



Kasparow gegen World Team, 1999 Kasparow spielte 12.Sc7+

Bauern-Gabel:



Beur d4 bedroht den Läufer und den Springer.

Damen-Gabel:



Die Dame setzt den König Schach und bedroht den Bauern auf c4.

Anfänger sollten beachten: Eine Gabel entsteht, wenn ein Stein auf ein Feld zieht, von wo aus er zwei oder mehr gegnerische Steine bedroht. Springer-Gabeln sind die kritischsten Gabeln. Wenn die eine Zinke der Gabel den König bedroht, ist es für dein Gegenüber ausgesprochen schwierig, so zu reagieren, dass er keinen Materialverlust erleidet.

- Taktisches Spiel

Fesselung

Die Fesselung ist ein anderes fundamentales Element des taktischen Spiels. Eine Fesselung ist eine Stellung, in der ein Stein geringeren Werts sein Feld nicht verlassen kann, weil andernfalls eine wertvollere Figur dahinter bedroht sein würde. Wenn ein Stein zum Schutz des Königs gefesselt ist, kann der Spieler den Stein, der den Angriff auf den König blockiert, nicht wegziehen, weil andernfalls der König im Schach stünde. Dies erzeugt eine für deinen Gegner schwierige Situation. Fesselungen können nur von Figuren aufgebaut werden, die sich auf geraden Linien bewegen, also von Türmen, Läufern und Dames.

Es gibt drei Arten der Fesselungen: Eine echte oder absolute Fesselung, eine unechte oder relative Fesselung und eine fast echte Fesselung. Bei einer echten Fesselung, die nur mit einem König als der höherwertigen Figur möglich ist, kann der gefesselte Stein keinen Zug ausführen, ohne dass der von dem gefesselten Stein geschützte König anschließend im Schach stünde. Den eigenen König darfst du jedoch niemals in Schach bringen, weil dann das Spiel damit beendet wäre und du verloren hättest. Bei einer unechten Fesselung sollte der gefesselte Stein nicht bewegt werden, weil andernfalls eine wertvolle Figur dahinter (aber nicht der König) bedroht wäre. Bei einer fast echten Fesselung kann der gefesselte Stein nur entlang der Angriffslinie ziehen (also Reihe, Linie oder Diagonale), wenn der Stein jedoch von der Angriffslinie weggezogen wurde, ist der wertvollere Stein dahinter bedroht.



Echte Fesselung

Diese Stellung ist eine echte Fesselung des schwarzen Springers. Würde er weggezogen, ständeregalung der schwarze Springer dahinter im Schach durch den weißen Läufer.



Unechte Fesselung

In dieser Stellung gibt es außerdem eine unechte Fesselung des weißen Springers: Würde der Springer bewegen, könnte die weiße Dame vom schwarzen Turm geschlagen werden.



Fest echte Fesselung

Die schwarze Dame vom weißen Turm an den schwarzen Königsfeind ist, kann die Dame die e-Linie nicht verlassen, sich aber selbststernen und dabei den Turm schlagen. Dies ist ein Beispiel für eine fast echte Fesselung.

Wende an, was du gelernt hast! Probiere dies:

In diesem Beispiel ist bislang wie folgt gezogen worden: 1. e4 e5 2. f4 exf3 3. Sf3 Sc6 4. Lc4 Sf6 5. O-O d6 6. Sc3.

Was sollte Schwarz als nächstes tun? Sollte der schwarze Springer auf f6 den weißen Bauern auf e4 schlagen? Die Antwort ist definitiv: Nein. Wenn Schwarz so ziehen würde, würde Weiß seinen Turm von f1 nach e1 ziehen und so den Springer an die Dame fesseln.



Verteidigung gegen eine Fesselung

Da die Fesselung eine so effektive Offensivtaktik ist, ist es wichtig, dass du die defensive Antwort auf eine Fesselung kennst. Die Auflösung einer Fesselung wird genannt als Entfesselung genannt. Für eine Entfesselung gibt es mehrere Möglichkeiten:

- 1) Die gefesselte Figur kann geschildert werden.
- 2) Zwischen die fesselende Figur und den gefesselten Stein kann ein anderer Stein gestellt werden.
- 3) Zwischen den gefesselten Stein und die Figur, an die der Stein gefesselt ist, kann ein anderer Stein gestellt werden.
- 4) Die Figur, an die ein Stein gefesselt ist, kann weggezogen werden.

In dieser Spielanleitung kann nicht jede mögliche Fesselung erläutert werden, es ist für dich jedoch wichtig, dass du die grundlegenden, mit Fesselungen verbundenen Dynamiken verstehst. Auf diese Weise kannst du deine Fähigkeiten entwickeln, Fesselungen zu erkennen und für zukünftige Spiele zu planen.

Der Spieß

Der Spieß ist im Prinzip das Gegenstück zur Fesselung. Wie wir gerade lernten, ist eine Fesselung eine Stellung, in der ein Stein geringeren Werts gezwingt ist, auf seinem Feld zu verbleiben, weil bei seinem Wegzug eine wertvollere Figur dahinter bedroht wäre. Im Fall eines Spießes wird eine Figur höheren Werts durch eine gegnerische Figur bedroht und zum Wegziehen gezwungen. Dadurch verlängert sich die Angriffslinie der angreifenden Figur auf einen Stein geringeren Werts.

Ebenso wie eine Fesselung kann auch ein Spieß nur von Figuren aufgebaut werden, die auf einer geraden Linie ziehen. Solche Figuren sind die Türme, die Läufer und die Dame. Eine andere Gemeinsamkeit mit der Fesselung ist das Konzept des relativen und des absoluten Spieß. Absolute Spieße sind auf einen König gerichtet, der aufgrund der Bedrohung aus dem Schach gezogen werden muss. Relative Spieße hingegen sind auf eine Figur höheren Werts gerichtet, die aus der Angriffslinie gezogen werden kann, um so ihren Verlust zu verhindern, aber nicht gezogen werden muss.

In der rechten Zeichnung ist Schwarz am Zug. Auf die schwarze Dame ist der Spieß des weißen Läufers gerichtet. Schwarz muss die Dame ziehen, woraufhin Weiß als nächstes den Turm schlagen wird. Dies ist ein relativ einfaches Spiel. Schwarz wird mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit die Dame ziehen, die mehr wert ist als der Turm, aber dennoch hat Schwarz die Wahl.



Kasperov



In der linken Zeichnung ist Weiß am Zug. Auf den weißen König ist der Spieß des schwarzen Läufers gerichtet. Dies ist ein absoluter Spieß, weil Weiß gezwungen ist, den König aus dem Schach zu ziehen. Wenn Weiß den König in Sicherheit gebracht hat, kann jedoch der schwarze Läufer die weiße Dame schlagen.

Der Spieß ist ein Angriff auf die wertvollere Figur, was dieses Motiv zu einer viel mächtigeren Offensivtaktik macht, als es die Fesselung ist. Oft ist es für das Opfer eines Spießes unmöglich, den Verlust von Material zu vermeiden: Es ist mehr eine Frage der Minimierung der Langzeiteffekte des Angriffs. Darum kommen Spieße seltener vor, dann jedoch mit entscheidenden Konsequenzen.

Schachnotation:

Es ist aus mehreren Gründen wichtig, die Schachnotation zu lernen: Sie erleichtert es dir, die von gespielten Spielen nochzuverfolgen. Notierte Spiele sind wie ein Logbuch für Schachspieler und eine nützliche Lernhilfe: Du kannst die Spiele nachträglich auswerten, erkennen, wo du gut warst und wo du besser werden musst. Wichtiger aber noch: Mit Hilfe der Schachnotation kannst du die umfangreiche Schachliteratur lesen und befragen. Dies ist wesentlich, wenn du von den größten Weltkämpfen lernen willst.

Brettnotation

Der erste Aspekt der Schachnotation ist die Brettnotation. Wie du bereits weißt, besteht das Schachbrett aus Reihen und Linien. In der Schachnotation werden die Linien mit kleinen Buchstaben von a bis h bezeichnet, die Reihen hingegen von 1 bis 8 durchnummiert. Mit Hilfe der Reihen- und Linien-Bezeichner erhält jedes Feld eine eindeutige Kennzeichnung, wie nachfolgend dargestellt.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Anfänger sollten beachten :

Für neue Spieler ist es wichtig, sich die Brettnotation zu merken, da diese ihre Fähigkeit, das weitere Spiel zu visualisieren, deutlich verbessert, und ihnen damit die Möglichkeit gibt, ein stärkerer Spieler mit besserer Taktik zu werden.

Figurennotation

Der zweite Aspekt der Schachnotation ist die Figurennotation. Jeder Stein auf dem Schachbrett, mit Ausnahme des Bauerns, ist ein Symbol zugeordnet. Diese Symbole sind von Land zu Land unterschiedlich, abhängig von der jeweils gesprochenen Sprache. Die Notation für die Figuren ist wie folgt:

K für König	D für Dame	T für Turm	L für Läufer	S für Springer	Bei Bauern wird das Symbol weggelassen

Grundlegende Zugnotation

Jeder Zug in einer Schachpartie wird mit den zwei gerade dargestellten Notationen aufgezeichnet. Züge werden wie folgt notiert: Zugnummer, gefolgt von dem Symbol für den gezogenen Stein plus die Koordinaten seines Zielfelds. Beispielsweise steht Le5 für die Bewegung eines Läufers auf Feld e5.

Um einen Schlag zu kennzeichnen, wird ein "x" (gelegentlich auch ein Doppelpunkt "·") zwischen den Buchstaben der Figur und dem Zielfeld eingefügt: Beispielsweise steht Lxe5 für einen Läufer, der den Stein auf Feld e5 schlägt. Wenn ein Bauer einen anderen Stein schlägt, wird statt des Figuren-Buchstabens die Linie angegeben, von der der Bauer startete. Beispielsweise steht exd5 für einen Bauern auf der e-Linie, der einen Stein auf Feld d5 schlägt.



Spezielle Notationen

Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer auf die letzte Reihe der gegenüberliegenden Brettsseite zieht, erreicht er eine Umwandlung. Die dabei gewählte Figur wird nach dem Zugangaben, beispielsweise e1D, b8S.

Rochade

Die Rochade wird mit den Spezialsymbolen 0-0 für die kleine Rochade und 0-0-0 für die große Rochade gekennzeichnet.

Schach und Schachmatt

In einem Zug, der den gegnerischen König mit Schach bedroht, wird der Zugnotat ein Plus, "+", angehängt. Bei einem Zug, der den gegnerischen König schachmatt setzt, wird der Zugnotat eine Rauten-, "#", oder ein Doppelplus, "++", angehängt.

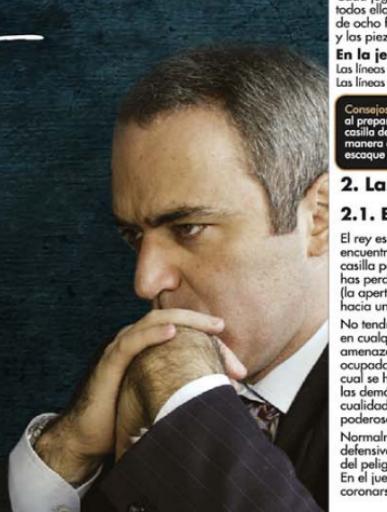
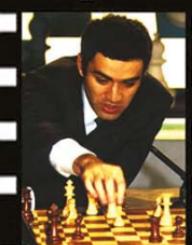


Mensaje de Garry Kasparov

Cuando gané el Campeonato Mundial de Ajedrez en 1985, el ajedrez era mi vida entera; no conocía otra cosa y me encantaba. Ahora, en 2006, ya retirado del ajedrez profesional, he descubierto que se trata de una pasión para toda la vida. Los placeres y las ganancias que procura el ajedrez son tan inmensos como el propio juego. Niños y adultos encuentran en este juego una forma de diversión donde además interviene la competición. El ajedrez es un idioma internacional que no conoce fronteras. Las reglas son tan universales como el placer que el juego proporciona a todo aquél que lo aprende.

El ajedrez desarrolla la inteligencia, nos enseña el valor de la concentración y la preparación y nos permite entrar en el maravilloso mundo de los jugadores de ajedrez de ayer y hoy. Pese al modesto número de casillas (64) y piezas (32), el ajedrez es un juego prácticamente infinito. El número de partidas distintas que pueden disputarse se calcula en diez elevado a la potencia 123, una cifra que reduce el número de átomos del universo a una cantidad insignificante. Se han jugado millones de partidas; se han escrito miles de libros; pero aún así no existe una fórmula precisa que garantice la victoria. Tampoco existe una respuesta a la pregunta «¿qué es el ajedrez?». ¿Es un deporte, un arte, una ciencia...? Posee el espíritu de lucha y competición de un deporte; a fin de cuentas, el objetivo es ganar. Pero también goza de la creatividad y la fantasía imaginativa del arte; ya que el fin del juego es claramente producir algo bello. Y qué duda cabe que hace gala de la lógica y el cálculo de las ciencias. Nuestro objetivo debería consistir en jugar con total precisión. Debemos concluirreunidas en una. El ajedrez, con su naturaleza rica y generosa, es un regalo para toda la vida; como este juego de ajedrez, que también te durará toda la vida. Espero que te procure toda la felicidad que me ha dado a mí.

Garry Kasparov
Moscow, 2006



- Historia del ajedrez y preparación del tablero plateau

- Las piezas y sus movimientos

1.1. Breve historia del ajedrez

El ajedrez es un juego muy antiguo cuyos orígenes se remontan al siglo VI d. C. Según parece, la cuna del juego sería la India, con una primera versión llamada Chaturanga, que se extendió rápidamente a Persia y luego al mundo árabe hasta llegar a Europa en el siglo X, gracias a la intensificación de las relaciones comerciales entre el Viejo Continente y los países árabes. En esta misma época, el ajedrez viajó también a Japón y otros países asiáticos. Según ciertos eruditos, puede que en China hubiera existido otra variante del ajedrez en el siglo II a. C., aunque se cree que era muy distinto al juego que vas a aprender en estas páginas. Hasta el siglo XV, muchas de las piezas, como la dama y el alfil, gozaban de mucha menos movilidad de la que tienen actualmente. Hacia finales del XV, muchas de las piezas adoptaron sus movimientos modernos, que dotaron al juego de mayor velocidad y dinamismo; éste es el ajedrez que jugamos hoy día.

En Europa, el ajedrez fue adoptado rápidamente como pasatiempo entre las clases pudientes, ya que eran las únicas que podían permitirse el lujo de pasar horas y horas jugando al ajedrez. Por fortuna, durante la Edad Media empezó a jugarse más gente. Las clases medias, formadas fundamentalmente por comerciantes, lo adoptaron en seguida como pasatiempo favorito. Este fenómeno resultó vital para el ajedrez, ya que supuso que cualquiera que tuviera interés podía jugar. Esta accesibilidad del ajedrez para prácticamente cualquier ciudadano del mundo es la responsable de la popularidad que disfruta el juego en nuestros días.

1.2. La estrategia básica del ajedrez

El ajedrez es un juego en el que intervienen la destreza y la intuición. Se trata de una batalla entre dos cerebros en la cual uno debe burlar al otro. Los dos jugadores se lanzan a la batalla, cada uno al frente de un ejército de diecisési piezas, en un juego que se asemeja, de forma figurativa, a la guerra medieval. Las piezas se mueven en distintas direcciones cubriendo distancias diferentes, por lo que cada una de ellas desempeña un papel distinto en la batalla, que se libra sobre un campo compuesto por 64 casillas (en un cuadrado de ocho por ocho) llamado tablero de ajedrez. Puedes capturar piezas del ejército adversario moviendo una de las tuyas hasta una casilla (también llamada escaque) ocupada por el enemigo. Una vez capturada, la pieza se retira del tablero y abandona la partida; excepto en un caso del cual se hablará más adelante. El objetivo final es dar jaque mate, asesinar un golpe mortal al ejército contrario que consiste en capturar a su rey. En algunos casos, ambos ejércitos son defendidos con tanta eficacia que la partida acaba en un empate, al cual llegan ambos contrincantes cuando admiten que no habrá un claro vencedor.

1.3. El tablero y las posiciones de salida

Al principio de la partida, el tablero se prepara colocando las piezas en su posición de salida, como se indica bajo estas líneas. Cada jugador comienza con ocho figuras (un rey, una dama, dos torres, dos alfiles y dos caballos) y ocho peones, colocados todos ellos en sus posiciones respectivas. Ten en cuenta que en la jerga del ajedrez, el peón no es una «figura»; por eso hablamos de ocho figuras y ocho peones. El tablero se dispone de forma que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha y las piezas se colocan como se indica aquí.

En la jerga del ajedrez:

Las líneas horizontales del tablero se llaman filas.

Las líneas verticales del tablero se llaman columnas.



Consejos para principiantes: La dama en su color se refiere a que, al preparar el tablero, la dama debe colocarse siempre sobre una casilla de su propio color. El blanco a la derecha hace alusión a la manera en que debe disponerse el tablero, de modo que la casilla o escaque de la esquina derecha de cada jugador sea blanca.

2. Las piezas y sus movimientos

2.1. El rey

El rey es la pieza más valiosa. El objetivo del juego es capturar al rey contrario. Cuando un rey se encuentra amenazado por otra pieza, se dice que está en jaque, y cuando no pueda moverse a otra casilla para ponerse a salvo del ataque, se dice que está en jaque mate. Si a tu rey le dan jaque mate, has perdido la partida; por eso es muy importante que lo protejas. En las primeras fases de la partida (la apertura), debes concentrarte en colocar al rey en una posición bien resguardada; normalmente, hacia un lado del tablero.

No tendrás gran dificultad en dominar los movimientos del rey. El rey se puede mover una sola casilla en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal), aunque no puedes colocarlo en una casilla amenazada por una pieza enemiga. El rey capture piezas enemigas desplazándose a una casilla ocupada por una de ellas. El rey también cuenta con un movimiento especial, llamado enroque, del cual se hablará más adelante. Resulta complicado asignar un valor relativo al rey, en comparación con las demás piezas, ya que no se puede capturar ni cambiar. No obstante, si tenemos en cuenta las cualidades ofensivas del rey en el juego final, por lo general, se considera que es ligeramente más poderoso que un caballo o un alfil.

Normalmente, el rey desempeña un papel algo limitado en el desarrollo de posiciones ofensivas o defensivas durante el juego de apertura y medio. La mayoría de los jugadores intentarán alejar al rey del peligro colocándolo hacia un lado del tablero con un enroque, tras una hilera de peones amigos. En el juego final, el rey suele aparecer como pieza ofensiva que ayuda a los peones supervivientes a coronarse.



Possible movements of the king, always making sure it is not captured.

- Historia del ajedrez y preparación del tablero plateau

- Las piezas y sus movimientos



Kasparov

2.2. La dama ♔

La dama es la pieza más poderosa. Ambos jugadores comienzan la partida con una dama situada en el centro de su fila más próxima, junto al rey. La dama es la figura con mayor libertad de movimiento, cualidad a la que debe ser la pieza más poderosa del tablero.

La dama puede desplazarse en línea recta vertical, horizontal o diagonalmente a lo largo de tantas casillas como deseé (como se muestra en el tablero 1). La dama combina los movimientos de la torre y el alfil, lo cual explica que su valor equivalga al de estas dos figuras juntas. No hay otra pieza en el tablero tan valiosa como la dama. Las damas y las torres reciben el apodo de «piezas pesadas o mayores». En casi todas las situaciones, cambiar la dama por otra pieza enemiga resulta perjudicial, a menos que sea otra dama o que se trate de una táctica para dar jaque mate.

La dama resulta muy eficaz en diversas situaciones. La dama suele ser más poderosa durante el juego medio o final, ya que el tablero está despejado, el rey enemigo está más indefenso y el contrario tendrá más piezas sueltas (desprotegidas). En estos tableros vemos las posibilidades de movimiento de la dama: en el tercer tablero, la dama tiene un total de 27 movimientos, mientras que en el segundo, sólo tiene diez. Esta gran diferencia ilustra en qué fase del juego es más eficaz la dama.

Muchos principiantes sacan a la dama lo antes posible, queriendo capturar piezas rápidamente con la esperanza de dar pronto un jaque mate. Si bien esta estrategia podría ser eficaz al jugar contra otro principiante, no resulta muy ventajosa cuando te enfrentas a jugadores más experimentados, quienes en seguida se darán cuenta de que, habiendo sacado pocas piezas, resulta muy fácil rechazar un ataque de la dama. Además, debido al alto valor de la dama, el contrario puede obligarte a retirarte pronto con una pieza de menor valor, con lo que ganaría en tiempo y espacio.



Tablero 1: Posibles movimientos de la dama



Tablero 2: 10 movimientos posibles en fase temprana del juego



Tablero 3: 27 movimientos posibles en fase más avanzada

2.3. La torre ♜

La torre se mueve en líneas verticales u horizontales. Cada uno de los jugadores comienza la partida con dos torres, una en cada esquina de su fila más próxima. La torre se mueve hacia adelante o hacia atrás, en dirección vertical u horizontal, a lo largo de tantas casillas vacías como deseé, como se ilustra en el tablero. La torre es la segunda pieza más poderosa, por eso se denomina también «pesada». Si se te presenta la oportunidad de capturar una torre a costa de un alfil o caballo, por lo general la deberías aprovechar, ya que la torre es más valiosa. De hacerlo, se diría que has «ganado la calidad».

Una estrategia frecuente con las torres consiste en colocarlas en una fila abierta (es decir, una fila libre de peones de ninguno de los bandos), o en una media-abierta (es decir, ocupada sólo por peones amigos). Una vez que tienes una torre en una fila abierta, controlas con ella toda la fila y puedes que se te presente la oportunidad de preparar un ataque en pleno territorio enemigo. Las torres son muy poderosas en el juego final, cuando las filas y columnas están más despejadas y pueden controlar un gran número de casillas. También pueden ayudar a un peón amigo que quiera coronarse ocupando su misma fila.

2.4. El alfil ♘

El alfil se mueve en diagonal, hacia delante o hacia atrás, a lo largo del número de casillas libres que deseé. Cada uno de los jugadores comienza la partida con dos alfils, situados a los lados del rey y la reina. La distancia que pueden cubrir en cada uno de sus movimientos es ilimitada y pueden desplazarse en cualquier sentido, pero siempre en diagonal. Puesto que esta figura está limitada a movimientos diagonales, permanecerá siempre en las casillas del mismo color en que comenzó la partida; por eso muchos hablan de alfils de casillas negras y alfils de casillas blancas.

Los alfils, junto a los caballos, se denominan «piezas ligeras o menores», debido a su menor poder en comparación con las piezas pesadas. Un rey y un alfil juntos no tienen la flexibilidad necesaria para dar jaque mate al rey contrario aunque esté solo. La relativa debilidad del alfil frente a la torre es evidente cuando se tienen en cuenta los posibles movimientos de que dispone cada pieza. Por un lado, el alfil tiene acceso únicamente a 32 casillas del tablero, mientras que la torre puede ocupar cualquiera de sus 64 casillas, ya que, a diferencia del alfil, puede cambiar de color. La capacidad de los alfils de preparar ataques es, por tanto, algo limitada. Además, en un tablero vacío, la torre puede atacar 14 casillas, mientras que un alfil puede atacar sólo entre siete y 13, según lo cerca del centro que se encuentre.

En ocasiones, los alfils ven su paso cerrado en ambas diagonales por peones amigos, lo cual reduce su capacidad de lanzar ataques contra el ejército enemigo y reduce, por tanto, el valor de la pieza. El alfil que queda atrapado de esta forma se llama «alfil malo». Procura evitar tener alfils malos.



Posibles movimientos del alfil

2.5. El caballo ♞

El caballo se desplaza con uno de los movimientos más peculiares del ajedrez, por lo que resulta más complicado dominarlo, aunque una vez que lo logras, resulta una pieza bastante poderosa. Cada jugador comienza la partida con dos caballos en su fila más próxima, junto a las torres. El caballo se mueve trazando una L; es decir, avanza dos casillas a lo largo de una columna o fila y luego otra casilla hacia el lado. El modo en que las distintas piezas del ajedrez se mueven ha cambiado drásticamente a lo largo de los siglos, pero el movimiento de los caballos ha permanecido igual desde el s. VII d. de C.

Si un caballo no está obstruido por los laterales del tablero, o se encuentra en una posición

central, posee un total de ocho movimientos posibles. El caballo es la única pieza de ajedrez capaz de saltar por encima de otras piezas y caer directamente en la casilla de destino. Las piezas sobre las cuales salta no se ven afectadas, pero si hay una pieza enemiga en la casilla de destino, será capturada. Nota: no puedes mover el caballo a una casilla que ya ocupe otra de tus piezas.

La mayoría de las piezas resultan más poderosas si se encuentran en una posición central del tablero; pero sobre todo, el caballo. Desde un extremo del tablero, el caballo sólo puede atacar cuatro casillas, y desde una esquina, dos. Además, si un caballo que se encuentra en una posición descentralizada quiere actuar al otro lado del tablero, logrará lo llevará más movimientos que a un alfil, torre o dama descentralizados. Por eso conviene siempre colocar los caballos en posiciones centrales.

Los caballos suelen desempeñar un papel muy activo en el juego de apertura y en el medio: en primer lugar, el caballo es la única pieza que se puede mover sin que avance un peón, por que puede alcanzar el centro del tablero más rápidamente que otras figuras; en segundo lugar, el caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras, lo cual supone una gran ventaja al principio de la partida, en que el tablero está tan poblado. Los caballos suelen entrar en juego un poco antes de los alfils, y mucho antes que las torres y la dama.

Los peones presentan buenas cualidades de contraataque porque pueden amenazar a un caballo sin ser vulnerables a su ataque. Por eso, el caballo resulta más eficaz cuando se encuentra en un «agujero» del enemigo; es decir, donde no puede ser atacado por peones enemigos.

2.6. Los peones ♙

Los peones son las piezas más débiles del ejército, aunque desempeñan una labor muy importante y se encargan de buena parte del trabajo sucio. Cada uno de los jugadores comienza la partida con ocho peones que ocupan los filas 2 y 7, respectivamente. Aunque parezca que los peones son débiles e insignificantes, no te dejes engañar, ya que desempeñan un gran número de funciones interesantes y son los que facilitan a lo largo las estrategias ofensivas y defensivas.

Movimientos del peón

En una situación normal, el peón avanza una casilla en línea recta, aunque existe una excepción a esta regla: cuando un peón se encuentra en la casilla de salida, puede avanzar dos casillas adelante, si así lo desea. Los peones no pueden avanzar dos casillas para capturar a una pieza enemiga, ni pueden saltar otras piezas. Los peones no pueden retroceder ni desplazarse hacia los lados, por eso conviene pensar bien cada movimiento, ya que no puedes retirar un peón a una posición segura.



Posición de salida de los peones



Cada peón puede avanzar una o dos casillas desde su posición de salida; después, sólo una



El peón blanco de la casilla d5 puede capturar la torre negra en c6 o el caballo negro en e6.

La coronación:

La coronación del peón es una regla muy importante que hace que el peón resulte mucho más atractivo. Con la coronación, un peón que ha avanzado hasta la fila más próxima al contrario puede ser sustituido por la pieza que elija el jugador y se dice que el peón se ha «coronado». El peón es coronado inmediatamente (antes de que mueve el contrincante) a su llegada a la fila más próxima al adversario. El peón se puede cambiar por cualquier pieza menos el rey. En la práctica, el peón casi siempre se cambia por la dama, ya que es la figura de más valor. Por tanto, es posible contar con más damas y otras piezas de las que tenías al comienzo de la partida.



Captura al paso:

La regla de la captura al paso afecta a los peones que avanzan dos casillas desde su posición de salida. Cuando un peón usa esta opción de movimiento inicial y avanza dos casillas en vez de una pasando por una casilla atacada por un peón enemigo, éste puede capturarlo desplazándose en diagonal como si el primer peón hubiera avanzado una sola casilla. La captura al paso sólo se puede practicar en el movimiento inmediatamente siguiente al avance del peón de dos casillas. Si esta regla, un peón situado en la quinta fila no tendría ninguna capacidad defensiva, ya que los peones enemigos podría pasar por casillas protegidas. La captura al paso sólo puede darse en la sexta fila contra los peones negros o en la tercera fila contra los blancos.



Después de que el peón negro avance de c7 a c5, en el movimiento siguiente, el peón en d5 puede capturar el peón negro colocándolo en c6, aunque el peón negro no esté verdaderamente en esa casilla.

2.7 La captura, la ganancia de material y el valor relativo de las piezas

Como ya sabes, para capturar piezas enemigas debes mover una de tus piezas a una casilla ocupada por una pieza enemiga. Cuando capturas una pieza enemiga, ésta abandona la partida. Como resultado de la captura, has logrado debilitar al enemigo, ya que dispone de menos piezas para preparar un ataque contra tu ejército. En estos casos, se dice que has ganado material.

Aunque el objetivo fundamental del ajedrez es dar jaque mate al contrario, es decir, capturar al rey, la ganancia de material es otro objetivo importante que debes tener presente a lo largo de la partida. La ganancia de material es un medio para lograr un fin. Al ganar material reduces la capacidad de ataque y defensa del contrario, mientras que al conservar tu propio material, mantienes la lucha intacta. No obstante, en algunos casos, para ganar material deberás sacrificar temporalmente algunas piezas.

Ya te habrás dado cuenta de que unas piezas son más poderosas que otras. Puedes que como principiante no tengas muy claro qué piezas te conviene conservar, lo cual puede ser muy peligroso, ya que deberás tener unas reglas que te guiarán a la hora de tomar decisiones sobre cambios de material. Para ayudarte a calcular el valor estratégico de cada pieza, hemos asignado puntos a cada una de ellas. Son valores relativos. En esta tabla están clasificadas.

Pieza	Puntos	
Dama	9	
Torre	5	
Alfil	3	
Caballo	3	
Peón	1	

Cálculo de los valores relativos:

$$\begin{aligned} \text{Rey} &= \text{Dama} + \text{Torre} + \text{Alfil} + \text{Caballo} \\ \text{Torre} &= \text{Dama} = \text{Alfil} + \text{Caballo} + \text{Peón} \\ \text{Alfil} &= \text{Dama} + \text{Torre} + \text{Peón} \\ \text{Caballo} &= \text{Dama} + \text{Torre} + \text{Peón} \\ \text{Peón} &= \text{Dama} + \text{Torre} + \text{Alfil} + \text{Caballo} \end{aligned}$$

3. El enroque

El enroque es una jugada muy importante que te permite mover el rey y una torre a la vez. El enroque supone mover el rey dos casillas desde su posición de salida hacia la izquierda o la derecha y luego colocar la torre más cercana en la casilla que ha salido el rey. Si el rey se aleja de la dama se llama enroque corto, y si el rey se desplaza hacia el lado de la dama, es un enroque largo.

6 reglas sobre el enroque:

- 1) No puedes haber movido el rey de su casilla de salida.
- 2) No puedes haber movido la torre que vas a enrocar de su casilla de salida.
- 3) Entre el rey y la torre que vas a enrocar no puede haber ninguna otra pieza.
- 4) El rey no puede estar en jaque.
- 5) La casilla que va a saltar el rey no puede estar amenazada por el contrario.
- 6) El rey no puede estar en jaque después del enroque. En realidad, en ningún caso puedes mover el rey a una posición amenazada.

Lo más frecuente es que ambos jugadores hagan enroques cortos; es raro que los dos hagan enroques largos. Si un jugador hace un enroque corto y el otro uno largo, se dice que ha habido enroques en flancos opuestos. Esta situación desemboca en una batalla encarnizada, ya que los peones de ambos bandos pueden atacar al rey adversario sin dejar al propio rey al descubierto.

La importancia del enroque:

El enroque es uno de los movimientos más importantes de una partida de ajedrez. En las partidas jugadas entre dos grandes maestros, ambos enrocan prácticamente siempre. Son dos los principales motivos por los cuales el enroque se considera un movimiento tan importante en la apertura de una partida:

(1) Gracias al enroque, el rey se pone a salvo

La posición central del rey es la más vulnerable, ya que es en el centro del tablero donde tendrán lugar la mayoría de los ataques una vez que las piezas vayan sacándose. Al enrocar al rey, este importante figura queda cerca de una de las esquinas del tablero, donde es menos probable que sufra ataques y donde estará protegido por una hilera de peones.

(2) El enroque permite el desarrollo rápido de la torre a una posición central.

Como bien sabes, la torre es una de las piezas más importantes, después de la dama. El enroque permite el desarrollo de la torre a la vez que el desplazamiento del rey a una posición segura. Al mover la torre hacia el centro del tablero, la dota de mayor capacidad de acción, ya que se encuentra en la zona donde la batalla más encarnizada tendrá lugar. Con el enroque se logran unas posiciones que, de no existir la regla, supondrían tres o cuatro movimientos.

Recalcamos: el enroque es muy importante.

Bajo estas líneas mostramos lo que sucede:



4. Jaque y jaque mate

Ahora que comprendes mejor cómo se mueven y cómo capturan las distintas piezas, podemos hablar del jaque y del jaque mate, dos de los conceptos más importantes del ajedrez. Recuerda que el objetivo final del juego es acorralar al rey adversario y darle jaque mate.

El jaque

Cuando el rey está amenazado por una pieza enemiga se dice que está en jaque. El jaque implica que el rey será capturado en el próximo movimiento a menos que tomes alguna medida defensiva. Realmente, no tienes opción; cuando el rey está en jaque, estás obligado a ponerlo a salvo en el siguiente movimiento.

Existen tres maneras de defenderte contra un jaque:

- 1) Mover el rey a una casilla que no esté amenazada.
- 2) Capturar la pieza que da el jaque.
- 3) Interceptar el jaque colocando una pieza entre el rey y el adversario que lo amenaza. Esta jugada recibe el nombre de «cubrir al rey».

Los jugadores suelen avisar cuando ponen al rey adversario en jaque con las palabras «jaque al rey», aunque no se trata de un requisito que se exija en los torneos de ajedrez. Hay ajedrecistas a quienes este anuncio les parece incluso una grosería; pero no es mala idea avisar del jaque en caso de principiantes, ya que puede que el contrincante no se haya dado cuenta. Otra regla muy importante es que no está permitido mover el rey a una casilla amenazada.

El jaque mate

El jaque mate se produce cuando el rey de un jugador está amenazado y no hay manera de defendarlo ni de moverlo a una posición protegida. En definitivo, es un jaque sin escapatoria. En el jaque mate, todas las posibles escapatorias del jugador-dor se encuentran bloqueadas o están amenazadas por el enemigo. El rey nunca llega a ser capturado, ya que la partida finaliza en cuanto se llega al jaque mate. El jaque mate es el objetivo final del ajedrez y se traduce en la victoria del jugador que lo da. Las partidas, sin embargo, no siempre acaban en jaque mate. Muchas veces, cuando un jugador sabe que va a perder sin remedio, se rinde antes de que llegue el jaque mate y concede la victoria a su adversario. Otras veces, la partida acaba en empate o «tablas», ya que no hay un vencedor claro.

5. Mates sencillos

La dama y la torre

La combinación de la movilidad y el campo de acción de la dama con la habilidad de la torre para controlar filas y columnas hace que esta pareja sea extremadamente eficaz a la hora de dar jaque mate. Aquí tienes un ejemplo de jaque mate con la dama y la torre.



El alfil blanco situado en b5 da jaque al rey negro en la casilla e8.



El rey negro está en jaque mate

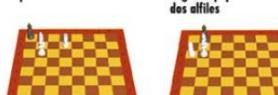
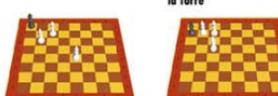
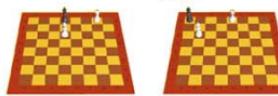


- Jaque y jaque mate

- Mates sencillos

Las dos torres

El jaque mate con dos torres es muy parecido al de la dama y la torre; aunque suele llevar más tiempo, ya que el rey puede atacar más fácilmente a las torres de lo que puede atacar a la dama. Esta es la posición que debes buscar si quieras dar mate al rey adversario con las dos torres:



La dama

Estos tableros ilustran posiciones básicas de mate con una dama y un rey contra el rey adversario, que pueden darse en cualquier extremo del tablero. La posición exacta podría variar con respecto a la del ejemplo. Juegan blancas, se puede provocar el jaque mate en un máximo de diez movimientos desde cualquier posición de salida. En la primera posición, la dama está justo enfrente del rey adversario. En la segunda posición, los reyes se encuentran el uno frente al otro y la dama es el mate en la fila del rey.

La torre

Este tablero ilustra la posición básica de mate con la torre, que puede suceder en cualquier extremo del tablero. Juegan blancas; se puede provocar el jaque mate en un máximo de 16 movimientos desde cualquier posición de salida. En el segundo tablero la posición varía ligeramente, pues los reyes no se encuentran uno frente a otro.

Los dos alfiles

Estas son las dos posiciones básicas de jaque mate con dos alfiles (en colores opuestos), que puede suceder en cualquier esquina. Juegan blancas; se puede provocar el mate en un máximo de 19 movimientos. El primero es un mate en la esquina. El segundo es un mate en una casilla lateral próxima a la de la esquina.

El alfil y el caballo

Aquí tienes dos posiciones básicas de mate con un alfil y un caballo, que sólo se puede provocar en una esquina controlada por el alfil. Juegan blancas; se puede provocar el mate en un máximo de 33 movimientos desde cualquier posición de salida. La jugada para el jaque mate es algo complicada y exige un juego preciso, ya que con unos pocos errores se podría llegar a tablas (según la regla de los 50 movimientos o por ahogamiento de uno de los reyes). La primera posición es de jaque mate con el alfil, que acorrala al rey en la esquina. La segunda posición es de mate con el caballo, que deja al rey atrapado en una casilla próxima a la de la esquina. En la segunda posición, el caballo también podría estar en las casillas c6 o d7.

Fin de la partida:

Una partida de ajedrez se puede terminar de varias maneras además del jaque mate tradicional. Entre principiantes, las partidas suelen acabar en jaque mate, algo que sólo sucede raramente entre jugadores avanzados. La forma más típica de ganar entre jugadores de alto nivel es cuando el contrario abandona la partida. El abandono de la partida tiene lugar cuando uno de los jugadores se da cuenta de que avanza un jaque mate, o bien que ha perdido tanto material que es imposible perpetrar un ataque con éxito. El abandono de la partida se suela anunciar de palabra; aunque también se puede indicar tumbando el rey vencido. A los principiantes no se les recomienda abandonar la partida, ya que es fundamental que aprendan sobre el juego final practicándolo. No obstante, en las situaciones en que la derrota es inevitable, quizás sea mejor abandonar la partida y empezar una nueva.

Otra forma de proclamarse vencedor es gracias al reloj. Prácticamente todo el ajedrez de competición se juega dentro de un tiempo limitado; el reloj hace que el juego sea más dinámico y obliga a los jugadores a confiar más en su intuición. Las restricciones típicas son de 40 movimientos en dos horas; es decir, cada jugador dispone de dos horas para realizar 40 movimientos. Si te pasas del tiempo establecido, pierdes automáticamente la partida.

Las partidas de ajedrez, sin embargo, no siempre acaban con la victoria y la derrota de los contrincantes; también pueden terminar en empate, que en ajedrez se dice «tablas». En los empates, no se proclama ningún ganador y ambos jugadores reciben medio punto.

Existen cinco posibles formas de llegar a tablas:

1) Por ahogamiento del rey: cuando el jugador al que toca mover no puede realizar ningún movimiento legal aunque no se encuentra en jaque, la partida acaba en tablas.

2) Por imposibilidad de dar jaque mate: cuando se llega a una situación en la cual ninguno de los jugadores puede dar jaque mate con una serie de movimientos legales, la partida acaba en tablas. Esta situación suele darse cuando no quedan suficientes piezas. Las combinaciones de piezas insuficientes para lograr un jaque mate son:

- Rey contra rey
- Rey y caballo contra rey
- Rey y alfil contra rey
- Rey y alfil contra rey y alfil cuando ambos alfiles son de casillas del mismo color

3) Por mutuo acuerdo: en cualquier momento a lo largo de la partida un jugador puede proponer tablas a su adversario; si éste acepta, la partida acaba en tablas.

4) Por triple repetición: cuando se repite una posición idéntica tres veces, o bien se repite con el siguiente movimiento del jugador a quien toca, éste puede reclamar tablas. (Ten en cuenta que en este caso, las tablas no son automáticas; el jugador debe reclamar el empate).

5) Por la regla de los 50 movimientos: si cada jugador ha realizado 50 movimientos sin que se haya movido ningún peón ni se haya realizado ninguna captura, se pueden reclamar tablas. Al igual que en el caso anterior, las tablas no son automáticas, sino que deben ser reclamadas.

6. El juego táctico

El juego táctico consiste en preparar ataques que limiten las opciones del contrincante y supongan ganancias de material o provoquen un jaque mate. Se debe diferenciar entre el juego táctico y el juego estratégico. El juego estratégico suele abarcar la totalidad de la partida, por lo que el adversario tendrá más opciones de contraataque. En el juego de principiantes, conviene centrarse en aprender las tácticas básicas. Una vez que comprendas bien el juego verás que tus dotes estratégicos se irán ampliando.

La mayoría de las tácticas se componen de jugadas de dos o tres movimientos. El adversario no puede responder a la amenaza que presentas y así, en los siguientes movimientos, ganas material. Entre las distintas tácticas tenemos horquillas, enfiladas, ataques a la desbandada, ataques dobles, destrucciones, sobre cargas, interferencias, clavadas, etc. Como puede que no lo tengas muy claro todavía, a continuación te vamos a mostrar varias jugadas tácticas.

La horquilla

A lo largo de su trayectoria ajedrecística vas a lanzar infinitud de ataques contra las piezas desprotegidas del contrario; aunque sólo un porcentaje mínimo de los mismos tendrán como resultado una ganancia de material. Este hecho se debe a que, la mayoría de las veces, el adversario dispondrá de vías de escape y pondrá a salvo sus piezas. Una de las maneras más efectivas de garantizar una ganancia de material en el ataque es crear varias amenazas a la vez. Cualquier jugada que tenga este efecto recibe el nombre de horquilla. amenaza al peón en c4.

En teoría, cualquier pieza de ajedrez puede hacer una horquilla contra las piezas enemigas; sin embargo, en la práctica las horquillas suelen hacerse con peones o caballos. La horquilla de caballo es la más difícil de eludir, sobre todo si una de las piezas amenazadas es el rey adversario. El ejemplo que tenemos bajo estas líneas se ha extraído de una partida entre Kasparov y el equipo mundial jugado en 1999: juegan blancas; 12.Cc7+ (esta anotación significa que se trata del 12º movimiento de la partida; C= el caballo se ha movido a la casilla c7; y + indica que da jaque al rey adversario). El caballo situado en c7 da jaque al rey en la casilla e8, a la vez que amenaza a la torre negra en a8. Las blancas, por tanto, capturan la torre.

Horquilla de caballo:



Kasparov contra el equipo mundial en 1999 Kasparov jugó 12.Cc7+

Horquilla de peón:



El peón en d4 hace una horquilla alfil y caballo adversarios.

Horquilla de dama:



La dama da jaque al rey amenazando al peón en c4.

AnfíRecordatorio para principiantes: Horquilla: cuando una pieza ataca al moverse a una casilla desde la cual puede capturar a dos o más piezas enemigas. Los caballos son las mejores piezas para hacer horquillas. Cuando haces una horquilla con jaque, se lo pones muy difícil a tu adversario.

La clavada

La clavada es otra jugada táctica básica. En la clavada, una pieza de menor valor se ve obligada a permanecer en una casilla, ya que de lo contrario dejaría al descubierto a una pieza más valiosa. Cuando una pieza está clavada junto al rey, el jugador no puede moverla, ya que supondría dejar el rey en jaque. Esta situación se presenta complicada para tu adversario. Las clavadas sólo pueden provocártelas las figuras que se mueven en línea recta; es decir, torres, alfiles y damas.

Existen tres tipos de clavada: la clavada absoluta, la relativa y la parcial. En la clavada absoluta, la pieza no puede moverse sin dejar al rey amenazado. Este movimiento no es posible, ya que no está permitido dejar el rey en jaque. En la clavada relativa, la pieza no se debería mover ya que dejaría una pieza valiosa (distinta del rey) amenazada. En la clavada parcial, la pieza se puede mover a lo largo de la línea de ataque (por una fila, columna o diagonal); pero si se aparta de ésta, la pieza valiosa quedaría expuesta al ataque.



Clavada absoluta



Clavada relativa



Clavada parcial

Este caballo blanco es clavado junto al rey negro por amenaza de la torre blanca; como no puede apartarse la columna e, debe sacrificarse el cambio de la torre. Este es un ejemplo de clavada relativa.

Pon en práctica lo que has aprendido:

Hasta ahora, en este ejemplo las jugadas se han sucedido del siguiente modo: 1. e4 e5?!, 14 exf3. Cf3 Cc6 4. Ac4 Cf6 5. O-O Df7 6. Cc3.

¿Qué movimiento deberían hacer las negras? ¿Debe el caballo negro situado en f6 capturar al peón blanco de la casilla e4? La respuesta es un no rotundo. Si las negras actuaran de este modo, las blancas responderían moviendo la torre de f1 a e1, clavando así al caballo contra la dama.



Cómo defenderte de una clavada

Puesto que la clavada es una táctica ofensiva tan eficaz, debes aprender a defenderte de ella. La respuesta a la clavada se llama «romper la clavada» o «desclavar». Las clavadas se pueden romper de varias formas:

- 1) Capturando la pieza que causa la clavada.
- 2) Colocando una pieza entre la pieza clavada y la que clava.
- 3) Colocando una pieza entre la pieza clavada y aquella a la que está clavada.
- 4) Moviendo la pieza a la que está clavada la otra pieza.

No es posible explicar todas las clavadas posibles en este manual, pero con estas pautas comprenderás los puntos básicos de cómo funcionan las clavadas. Partiendo de estos puntos, podrás desarrollar la capacidad para identificar las clavadas y planificártelas en el futuro.

La enfila

La enfila viene a ser lo contrario a una clavada; de hecho, a veces se la llama clavada inversa. Como hemos visto, en la clavada, una pieza de menor valor se ve obligada a permanecer en su casilla ya que de moverse dejaría otra pieza más valiosa al descubierto. En el caso de la enfila, la pieza de mayor valor se ve obligada a apartarse para evitar el ataque enemigo, dejando otra pieza de menor valor al descubierto. Al igual que las clavadas, las enfiladas sólo pueden causártelas figuras que se mueven en línea recta; es decir, torres, alfiles y damas. Otra semejanza con las clavadas es que las enfiladas también se dividen en relativas y absolutas. En la enfila absoluta, el rey en jaque se ve obligado a moverse; mientras que en la relativa, otra figura de alto valor es la que debe apartarse de la línea de ataque.

En el tablero de la derecha mueven negras; la dama negra está enfilada por el alfil blanco. La dama negra debe moverse y, en la jugada siguiente, las blancas capturarán a la torre. Se trata de una enfila relativa: es muy poco probable que las negras dejen la dama en su sitio, ya que es más valiosa que la torre, aunque la opción de dejarla existe.



En el tablero de la izquierda mueven blancos; el rey blanco está enfilado por el alfil negro. Se trata de una enfila absoluta, ya que las blancas están obligadas a sacar al rey del jaque. Después de este movimiento, el alfil negro podrá capturar a la dama blanca.

La enfila es un ataque contra las piezas más valiosas, por lo que se trata de una táctica ofensiva más poderosa que la clavada. Cuando se sufre una enfilada, casi siempre se pierde material; con nuestra respuesta tratamos más bien de paliar los efectos a largo plazo del ataque. Por eso las enfiladas se producen con menor frecuencia; pero cuando lo hacen, sus consecuencias son decisivas.

La anotación de las partidas:

Debes aprender a anotar las partidas de ajedrez. En primer lugar, así puedes repasar las partidas que juegas; además, puedes seguir partidas históricas, de las que se aprende muchísimo. Al repasar las partidas, puedes darte cuenta de qué jugadas eran buenas y en qué aspectos necesitas mejorar. Lo más importante es que, conociendo las anotaciones, puedes consultar los miles de libros y documentos de ajedrez que existen. En definitiva, la anotación es fundamental si quieres aprender de las batallas más célebres que se han disputado en la historia del ajedrez.

La anotación del tablero:

Lo primero que debes aprender es la anotación del tablero. Como bien sabes, el tablero se compone de filas y columnas. En la anotación del tablero, las columnas se clasifican en letras minúsculas de la «a» a la «h», y las filas, en números del 1 al 8. Cada casilla tiene unas coordenadas que combinan una letra y un número:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Recordatorio para principiantes:

Los jugadores inexpertos deben esforzarse por memorizar las anotaciones del tablero, ya que de este modo mejorará mucho su capacidad para anticipar jugadas futuras y lograrán practicar un juego más táctico y compacto.

La anotación de las piezas

Lo segundo que debes aprender es la anotación de las piezas. A cada figura le corresponde un símbolo (no así a los peones). La anotación de las piezas es la siguiente:

R = Rey	D = Dama	T = Torre	A = Alfil	C = Caballo	Los peones no tienen símbolo

Anotaciones de movimientos básicos:

Cada movimiento de la partida debe ser anotado con los dos métodos descritos, como sigue: primero se consigna el número de movimiento, luego el símbolo de la pieza movida, más las coordenadas de la casilla de destino. Por ejemplo, Ae5 significa que se ha movido un alfil a la casilla e5; Cf3 significa que se ha movido un caballo a f3, y c5 significa que se ha movido un peón a c5.

Para consignar una captura se incluye una equis «x» entre el símbolo de la pieza y la casilla de destino. Por ejemplo, Axe5 significa que un alfil ha capturado una pieza en la casilla e5. Cuando un peón capture otra pieza, se anota la columna de la que el peón se ha movido en lugar de un símbolo de pieza. Por ejemplo, exd5 significa que un peón que estaba en la columna e ha capturado una pieza situada en la casilla d5.

Anotaciones especiales:

Coronación de un peón:

Cuando un peón llega a la última fila del lado contrario y se corona, al anotarlo, se indica la pieza elegida en sustitución después de las coordenadas de la casilla de destino e1D, b8A, etc.

Enroque:

El enroque se indica con la anotación 0-0 en caso de ser corto y 0-0-0 si es largo.

Jaque y jaque mate

Al movimiento que deja al rey en jaque se le añadirá el símbolo «+». Cuando el movimiento ponga al rey en jaque mate, el símbolo será «#».



Una lettera di Garry Karsparov

Quando, nel 1985, vinsi il Campionato mondiale di scacchi, gli scacchi erano la mia vita. Gli scacchi erano tutto quello che sapevo fare e che amavo senza alcuna riserva. Oggi, dopo aver concluso il mio percorso di professionista, mi rendo conto che questo amore è un amore che dura tutta la vita.

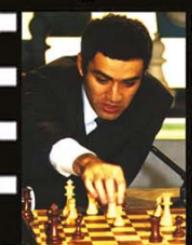
Il divertimento che si prova nel giocare a scacchi e li beneficio che se ne ricava sono senza fine, come il gioco stesso. Oltre intrattenimento e spazio per la competizione, per bambini ed adulti in egual misura. Gli scacchi sono una lingua internazionale, che non conosce confini. Le regole del gioco sono universali come la gioia che porta a tutti coloro che lo imparano. Gli scacchi ampliano la nostra percezione, ci insegnano il valore della concentrazione e della preparazione e ci aprono il ricco mondo dei giocatori di scacchi del passato e del presente.

Nonostante i suoi modesti 64 quadrati e 32 pedine, gli scacchi sono un gioco praticamente infinito. Il numero delle varianti di gioco possibili è stimato in 10 alla 123ma. Questo numero riduce la quantità di atomi che compongono l'universo ad un valore trascurabile. Sono state giocate milioni di partite, sono stati scritti migliaia di libri, tuttavia non esiste una formula esatta che possa garantire la vittoria.

E non esiste neppure una risposta alla domanda: "Che cosa è esattamente il gioco degli scacchi?" È uno sport? O è un'arte? Oppure una scienza? Gli scacchi rappresentano la lotta e lo spirito di competizione di una disciplina sportiva. Alla fine, l'obiettivo è vincere. Gli scacchi però stimolano anche la creatività e la traboccante fantasia dell'arte. Un obiettivo non di poca rilevanza è quello di creare qualcosa di bello. Inoltre gli scacchi possiedono la logica ed il calcolo di una scienza. Il nostro scopo dovrebbe essere quello di giocare con assoluta precisione. Dobbiamo quindi trarre la conclusione che tutti e tre gli elementi sono riuniti negli scacchi. La sua natura ricca ed instancabile fanno del gioco degli scacchi un regalo per la vita. Anche questo gioco degli scacchi dererà per tutta la vita. Mi auguro che vi porti la fortuna e la contentezza che gli scacchi hanno portato a me.

Kasparov

Garry Kasparov
Moscow, 2006



- Storia degli scacchi. La scacchiera - Le pedine e le loro possibilità di movimento

1.1. Breve Storia degli scacchi

Gli scacchi sono un gioco con una lunga storia. Le sue origini risalgono fino al lontano sesto secolo. La maggioranza delle fonti riferisce che la prima versione del gioco, chiamato Chaturanga, è nata in India. Dall'India il gioco arrivò ben presto in Persia e oltre nel mondo arabo. Nel decimo secolo gli scacchi giunsero anche in Europa, in conseguenza dell'aumento dei rapporti commerciali tra l'Europa ed il mondo arabo. Più o meno nello stesso periodo gli scacchi raggiunsero il Giappone e le altre nazioni dell'Estremo Oriente. Molti studiosi ritengono che un'al variante degli scacchi possa essere esistita in Cina già nel secondo secolo prima di Cristo, anche se si presume che il gioco si differenziasse notevolmente dal gioco che giochierebbe ora. Fino al quindicesimo secolo, varie figure, in particolare la Regina e l'Alfiere, potevano effettuare mosse significativamente più brevi di quanto non gli consentano le regole attuali. Solo verso la fine del quindicesimo secolo molte figure degli scacchi svilupparono i loro attuali punti di forza, cosa che diede a vantaggio della velocità e della dinamica del gioco e portò agli scacchi che giochierebbero oggi.

In Europa il gioco degli scacchi divenne rapidamente un passatempo amatissimo dalle classi sociali superiori. Solo la nobiltà ed i borghesi più ricchi potevano permettersi il lusso di giocare a scacchi per ore. Fortunatamente per il gioco, però, nel Medioevo sempre più persone iniziarono a giocare a scacchi, e divenne presto l'attività preferita dai commercianti nel tempo libero. Questo sviluppo fu decisivo per il gioco degli scacchi, in quanto a quel tempo chiunque si interessasse al gioco lo poteva giocare. Questa disponibilità del gioco per quasi ogni cittadino della terra è stata quella che lo ha reso così popolare fino ai giorni nostri.

1.2. La strategia fondamentale degli scacchi

Gli scacchi sono un gioco che si basa sulla conoscenza, sull'esperienza così come sull'intuizione. Negli scacchi si incontrano le menti di due giocatori, ognuno dei quali cerca con tutti i mezzi di battere l'altro. Due giocatori scendono in campo, ognuno comanda un esercito di 16 pedine. Giocano una partita che ricorda le arti della guerra del Medioevo. Le pedine possono essere mosse in direzioni e su differenti distanze, cosa che conferisce a ogni pedina un ruolo specifico. Il combattimento si svolge su 64 caselle, otto quadrati per otto. Un campo di battaglia chiamato scacchiera. Potete mangiare un membro dell'esercito di chi vi sta di fronte muovendo una delle vostre pedine verso una casella già occupata dall'avversario. Quando una figura è stata mangiata viene tolta dalla scacchiera e non ha più alcuna influenza sul resto della partita, con un'eccezione che sarà descritta più tardi. Il fine ultimo è far scacco, annunciare il colpo mortale dell'esercito di chi vi sta di fronte e, al seguito del condottiero dell'esercito nemico, abbattere il loro Re. Qualche volta entrambi gli eserciti sono così bravi nel difendersi che la partita si conclude in pareggio, nel qual caso entrambe le parti concordano sul fatto che non vi sia un chiaro vincitore.

1.3. La scacchiera e le posizioni di partenza

All'inizio di ogni partita le pedine vengono posizionate sulla scacchiera nelle loro posizioni di partenza descritte di seguito. Ogni giocatore inizia con 8 figure (il Re ed i 7 ufficiali, cioè 1 Regina, 2 Torri, 2 Alfiere e 2 Cavalli) nonché 8 pedoni, che si trovano nelle rispettive caselle di partenza, vale a dire posizione iniziale. Fate attenzione che nel gergo comune il "Pedone" non è una figura, ed è questo il motivo per cui all'inizio del gioco ogni giocatore ha quelle otto figure così come alto Pedoni. La scacchiera va collocata tra i giocatori in modo tale che ciascuno, guardandola, veda in basso a destra sul proprio lato una casella bianca. Le pedine vanno posizionate come mostrato nel disegno.

La terminologia scacchistica

Le caselle della scacchiera disposte trasversalmente tra i giocatori formano le righe. Le caselle della scacchiera disposte longitudinalmente da giocatore a giocatore formano le colonne.

el principiato devono fare attenzione a : " La Regina ama il colore". Questo modo di dire si riferisce al fatto che le figure degli scacchi vanno collocate sempre in modo che la regina inizi su una casella avrente il suo stesso colore. Il bianco a destra " si riferisce al pedone che deve essere collocato sulla casella bianca più vicina al giocatore, il quadrato posto all'estremità destra sia una casella bianca.



2. Le pedine e le loro possibilità di movimento

2.1. Il Re

Nel gioco degli scacchi il re è la figura più importante, in quanto il vero obiettivo della partita è mettere in scacco matto il Re dell'avversario. Se un Re è minacciato da un'altra pedina, è sotto scacco e quando un Re non ha alcuna possibilità di sostrarsi ad essa, allora è scacco matto. Quando il Re di un giocatore è in scacco matto, quel giocatore ha perso. Per questo motivo è importante che proteggiate sempre il vostro Re. Nelle fasi iniziali del gioco, durante l'apertura, dovreste concentrarvi per trovare una protezione sicura per il vostro Re, protezione che solitamente si trova piuttosto ai bordi della scacchiera.

Le mosse del Re sono relativamente semplici. Il vostro Re può muoversi esattamente di una casella in ogni direzione: orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente, tuttavia non potete mai andare in una casella minacciata da una pedina avversaria. Il Re mangia una pedina avversaria andando nella casella occupata dalla pedina stessa. Inoltre il Re ha una mossa speciale, l'Arracchio, che sarà spiegata più tardi.

È difficile assegnare un valore al Re in relazione alle altre figure, in quanto non può né essere mangiato, né essere scambiato. Se tuttavia si valutano le capacità offensive del Re nella fase finale della partita, vi è un consenso generale sul fatto che il Re sia in po' più forte dell'Alfiere e del Cavallo.

Tipicamente, durante l'apertura e anche nella fase centrale della partita, il Re ha solitamente capacità limitate di sviluppare posizioni sia offensive sia difensive. La maggior parte dei giocatori tentano ad esempio di muovere con un Arracchio il Re fuori dalla zona di pericolo, in direzioni degli angoli della scacchiera, posizionandolo dietro a propri Pedoni. Durante la fase finale della partita, al contrario, il Re si dimostra spesso una figura offensiva, che aiuta i pedoni rimasti a raggiungere la trasformazione.



Possibili mosse del Re



Possibili mosse del Re, senza mettersi in scacco.

- Storia degli scacchi. La scacchiera
- Le pedine e le loro possibilità di movimento



Kasparov

2.2. La Regina

La regina è la figura più potente degli scacchi, ogni giocatore all'inizio ha una Regina che si trova al centro della sua prima riga, accanto al Re. La regina possiede la più grande flessibilità nella scelta delle proprie mosse e proprio questa sua mobilità la rende la figura più potente del gioco. La regina può muoversi in linea retta verticalmente, orizzontalmente e diagonalmente, passando su quante caselle vuole, vedi disegno 1. La regina combina le possibilità di movimento di una torre o di un alfiere, per cui il suo valore equivale all'incirca alla somma dei valori di entrambe le altre figure. Nel gioco, nessun'altra pedina è preziosa quanto la Regina. Le Regine e le Torri sono definite anche pezzi "pesanti" o "magioni". È quasi sempre uno svantaggio sacrificare la propria Regina per un'altra pedina che non sia la Regina avversaria, a meno che ciò non offra la possibilità di mettere il Re avversario in scacco matto.

Ci sono varie situazioni nelle quali la Regina è la figura più efficace. In generale, la Regina è molto forte durante la fase centrale e la fase finale della partita. Nel corso di questa fase la Regina è così potente poiché il campo di gioco è aperto, il Re avversario è meno ben difeso ed il suo avversario ha più pedine non coperte. I disegni illustrano i limiti delle possibilità di movimento della Regina: Nel terzo disegno la Regina ha complessivamente 27 mosse possibili, mentre nel secondo disegno la Regina possiede solamente 10 opzioni, si tratta di una notevole differenza, che rende chiaro quando la Regina è al massimo della sua efficacia.

Molti principianti muovono la regina non appena possibile, nella speranza di conquistare rapidamente pedine avversarie e mettere presto in scacco l'avversario. Mentre questa strategia è efficace sia pur limitatamente, se giocate contro un altro principiante, vi porterà solo vantaggi se affrontate un giocatore esperto. I giocatori esperti si accorgono in fretta che con un paio di altre pedine attivate può essere facilmente respinto l'attacco di una Regina lasciata a se stessa. E inoltre, a causa del valore relativamente alto della Regina, il vostro avversario può ottenere il ritiro precoce con una pedina di ridotto valore, guadagnando tempo e spazio.



Disegno 1: Possibili mosse della Regina



Disegno 2: 10 Possibili mosse durante la fase iniziale della partita



Disegno 3: 27 Possibili mosse durante la fase finale della partita

2.3. La Torre

La torre si muove in un semplice modo lineare. Ogni giocatore inizia con due Torri, rispettivamente una in ogni angolo della prima riga dalla parte del giocatore. La Torre si muove orizzontalmente e verticalmente, in avanti e indietro, da un numero a piacere di caselle libere, come mostrato nel disegno. La torre è al secondo posto per potere tra le figure ed è per questo a sua volta definita pezzo "pesante", se avete la possibilità di mangiare una Torre perdendo tuttavia un alfiere o un cavaliere, da non prenderne la Torre, in quanto è la figura di maggior valore. La differenza di valore tra una Torre ed in cavallo o un Alfiere si definisce "qualità". Si parla perciò di "guadagno della qualità" se si conquista una Torre sacrificando un cavallo o un Alfiere.

Una diffusa strategia per la Torre è quella di posizionarla su di una colonna aperta. Una "colonna aperta" è una colonna che non è bloccata né da Pedoni propri, né da Pedoni avversari. Una "colonna semi-aperta" è una colonna sulla quale non si trova

Le Torri sono straordinariamente forti nella fase finale della partita, quando le colonne e le righe sono meno bloccate e quindi le Torri hanno sotto controllo in gran numero di caselle. Possono anche dare supporto ad un proprio Pedone che anela alla trasformazione, occupando la stessa colonna del Pedone che preme per farsi avanti.

2.4. L'Alfiere

L'Alfiere si muove in avanti e indietro lungo le diagonali, su di un numero a piacere di caselle libere. Ogni giocatore inizia con due Alfiere collocati a destra ed a sinistra del Re e della Regina. Per la lunghezza di una mossa non vi sono limitazioni di sorta, tuttavia gli Alfiere devono limitarsi ai movimenti in diagonale. Proprio perché gli Alfiere si devono limitare al movimento sulle diagonali, ogni Alfiere rimane sempre sulle caselle del colore di cui è parito. Molti definiscono per questo gli Alfiere anche come di campo bianco e di campo nero; in alternativa, sulla base della loro posizione di partenza accanto al Re o alla Regina, anche Alfiere di Re e Alfiere di Regina.

Gli Alfiere, insieme ai Cavalli, sono definiti anche "pezzi leggeri", cosa che rimanda alla loro limitata potenza rispetto ai "pezzi pesanti". Un Alfiere ed un Re insieme non sono abbastanza difficili nemmeno per mettere in scacco matto un avversario persino solo. La debolezza relativa dell'Alfiere nei confronti della Torre diviene evidente se si pensa alle possibili mosse di ciascuna di queste figure. L'Alfiere ha accesso a sole 32 caselle, mentre la Torre lo può occupare tutte e 64, poiché la torre, al contrario dell'alfiere, può cambiare colore delle caselle. In questo modo la capacità dell'Alfiere di costruire attacchi è significativamente ridotta. E in più: una Torre può attaccare quattrodi caselle su di una scacchiera vuota, mentre l'Alfiere può minacciare solo da sette a tredici quadrati, a seconda di quanto centralmente è posizionato l'Alfiere stesso.

Ocasionalmente gli Alfiere vengono bloccati in entrambe le direzioni diagonali di avanzamento dai propri Pedoni. Ciò riduce le loro capacità di costruire attacchi all'esercito avversario e diminuisce in questo modo il valore della figura. Un Alfiere che sia limitato nella sua libertà di movimento da più Pedoni propri, viene definito "cattivo Alfiere". I cattivi Alfiere devono essere evitati.



Possibili mosse dell'Alfiere

2.5. Il Cavallo

Il Cavallo compie una delle mosse più insolite del gioco, cosa che rende la padronanza di questa figura una sfida per il principiante, mentre per il giocatore esperto il Cavalli è un potente ufficiale. Ogni giocatore inizia con due Cavalli nella prima riga, accanto alle Torri. Il Cavallo fa un movimento ad L, vale a dire che per prima cosa si muove di due caselle lungo una colonna o una riga e poi da questo percorso si muove lateralmente di una casella verso destra o verso sinistra. Mentre le possibilità di movimento di varie figure si sono fortemente modificate nel corso dei secoli, il movimento dei Cavalli è rimasto immutato dal settimo secolo.

Quando il Cavalli non è limitato nella sua libertà di movimento dal bordo della scacchiera, vale a dire quando si trova in posizione centrale, ha complessivamente otto mosse possibili. Il Cavalli è l'unico pedina nel gioco che può saltare sopra altre pedine per raggiungere la sua casella d'arrivo. Il Cavalli non ha alcuna influenza sulle pedine che salta, tuttavia, se sulla casella d'arrivo si trova una pedina avversaria, questa viene mangiata come avviene con tutte le altre figure. Nota: anche il Cavalli non può essere mosso verso una casella già occupata da una propria pedina.

La maggior parte delle figure sono più potenti se si trovano verso il centro del campo di gioco e questo vale in particolare per il Cavalli. Un cavalli o il bordo della scacchiera può attaccare solamente quattro caselle, dall'angolo addirittura solo due. E inoltre, un Cavalli posizionato decentrally necessita di più mosse per arrivare al bordo opposto del campo di gioco rispetto ad Alfiere, Torri e più che mai ad una Regina posti al bordo. Per questo motivo sono nati detti come "Un Cavalli al bordo porta preoccupazione e vergogna" oppure "Un Cavalli nell'angolo è uno spavento".

Spostarsi i Cavalli giocano, per i motivi più disparati, un ruolo attivo durante l'apertura e la fase centrale della partita. Da un lato il Cavalli è l'unica figura che si può muovere senza che prima un Pedone gli abbia liberato la strada, in modo che agli possa arrivare più velocemente al centro del campo di gioco rispetto agli altri ufficiali. Dall'altro, il Cavalli è l'unica figura che può saltare le altre pedine cosicché è più prezioso durante la fase di apertura, e cioè per tutto il tempo in cui il campo di gioco è ancora veramente affollato. Il Cavalli solitamente vengono coinvolti nel gioco un po' prima degli Alfiere e nettamente prima delle torri e delle Regine.

Degno di nota è anche il fatto che il Cavalli è l'unica figura, e l'unica pedina che può attaccare la regina senza stare esso stesso nella linea di attacco della Regina. Questa caratteristica rende particolarmente utile il Cavalli nel respingere l'attacco una Regina. I Pedoni avversari sono difensori efficaci contro un Cavalli, poiché un Pedone che minaccia in Cavalli non è in pericolo a causa del Cavalli stesso. Per questo motivo è comune un Cavalli esprimere al massimo la propria efficacia quando si trova in un "buco" della formazione avversaria, vale a dire quando non può venir attaccato da Pedoni avversari.

2.6. I Pedoni

Il Pedone è la pedina più debole del vostro esercito, tuttavia ha un ruolo importante e si accolla molto del "lavoro sporco". Ogni giocatore inizia con 8 Pedoni, che si trovano rispettivamente nelle righe 2 e 7. Anche se i Pedoni a prima vista sembrano deboli e privi di significato, non lasciatevi trarre in inganno! I Pedoni hanno molte caratteristiche interessanti e vi facilita nelle vostre strategie offensive e difensive.

Possibili mosse del Pedone

In una situazione standard i Pedone si muove esattamente di una casella diritto in avanti. Esiste un'eccezione a questa regola: Se il Pedone si trova ancora nella sua casella di partenza nella seconda o nella settima riga, può muoversi anche di due caselle diritto in avanti. Tuttavia i Pedoni non possono fare questo movimento iniziale di due caselle se ciò comporta saltare un'altra pedina che si trovi davanti a loro oppure per mangiare una pedina avversaria. I Pedoni non possono mai muoversi all'indietro o lateralmente. Per questo motivo è importante che le mosse dei Pedoni siano ben pianificate, poiché nel caso di un attacco avversario non vi è alcuna possibilità di ritornare nel "sicuro hinterland".



Posizione iniziale dei Pedoni



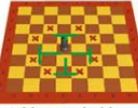
Dalla sua posizione di partenza, ogni Pedone può muoversi in avanti di una o due caselle, successivamente solo di una casella.



Il Pedone bianco in d5 può mangiare la torre nera in c6, e il Cavallo nero in e6.

La trasformazione

La trasformazione o promozione dei Pedoni è un concetto importante e aumenta significativamente l'interesse per i Pedoni sressi. Essa consente che un Pedone penetrato fino all'ultima riga dello spazio avversario sia sostituito da un ufficiale o scella del giocatore. Questo processo è chiamato trasformazione o promozione del Pedone. Il Pedone viene promosso subito appena arriva all'ultima riga, prima della successiva mossa dell'avversario. Un pedone può essere trasformato in qualsiasi figura a scella, ad eccezione del Re. Nella pratica il Pedone viene quasi sempre trasformato in una Regina, poiché essa è la figura di maggior valore. Per questo motivo è possibile che, nel corso della partita, si abbiano sul campo di gioco più Regine o altri ufficiali di uno stesso tipo rispetto a quanti ce n'erano all'inizio.



Possibili mosse ed L del Cavallo

- Le pedine e le loro possibilità - Scacco e Scacco matto di movimento - Le posizioni di Scacco matto fondamentali

La presa "en passant"

In passat, francese per "passando", è una regola per i Pedoni che avanzano di due caselle partendo dalla casella posizione iniziale. Se con il vostro Pedone utilizzate l'opzione della prima mossa ed avanzate di due caselle anziché di uno, e nel farlo passate una casella minacciata da un Pedone avversario, il Pedone avversario, che avrebbe potuto mangiare il Pedone se fosso avanzato solo di una casella, può comunque mangiare "en passant" il vostro Pedone, come se il vostro Pedone fosso avanzato solo di una casella. Questa regola dell'"en passant" deve essere utilizzata immediatamente nella mossa che segue la mossa di due caselle del Pedone. Senza questa regola, un Pedone nella quinta riga non avrebbe alcuna capacità di difesa, poiché i Pedoni avversari potrebbero passare su una casella minacciata. Una presa "en passant" è possibile solamente sulla sesta riga contro i Pedoni neri e sulla terza riga contro i Pedoni bianchi.



Dopo che il Pedone nero si muove da c7 a c5, nella mossa successiva il Pedone bianco in d5 può mangiare il Pedone nero spostandosi in c6, anche se il Pedone nero non si trova veramente su questa casella.

2.7. Mangiare, materiale e valore relativo delle figure

come ora sapevi, dovete muovere la vostra pedina portandola sulla casella in cui la pedina avversaria si trova, per mangiarla e quindi eliminarla dal campo di gioco. Dopo la presa l'avversario è più debole, perché ha meno pedine a disposizione per poter costruire un attacco nei vostri confronti. Questo concetto talvolta è noto anche come "guadagno di materiale".

Benché l'obiettivo elementare del gioco degli scacchi sia lo scacco matto, in altre parole, la preza del Re avversario, il guadagno di materiale è un altro obiettivo importante. Nel corso dell'intera partita dovreste fissare la vostra attenzione proprio sul guadagno di materiale. Si potrebbe dire che il guadagno di materiale sia un mezzo per concludere come successa la partita. Guadagnando materiale dell'avversario, riduce le sue possibilità di attaccare e di difendersi, mentre voi, mantenendolo vostro materiale, preservate anche le vostre capacità di attacco e difesa. In alcuni casi, tuttavia, per poter guadagnare del materiale dovete sacrificare temporaneamente materiale vostro.

Per natura, così di cui nel frattempo vi sarete resi conto, alcune pedine sono più forti di altre. Per il principiante del gioco degli scacchi non è evidente quali siano le pedine che si dovrebbero preferire. Non saperlo è pericoloso, perché non avete alcuna regola che possa guidare nelle vostre decisioni riguardanti il cambio di materiale. Abbiamo assegnato alle pedine dei punteggi che visano di aiuto nel determinare il significato strategico di una pedina, il suo valore. I punteggi vanno visti rispettivamente relativamente agli altri. Di seguito mostriamo il punteggio per ogni pedina.

Pedine	Punti
Regina	9
Torre	5
Alfiere	3
Cavallo	3
Pedone	1

Matematiche dei valori relativi:

$$\begin{aligned} \text{Re} &= \text{Torre} + \text{Alfiere} + \text{Cavallo} \\ \text{Torre} &= \text{Alfiere} = \text{Cavallo} + \text{Pedone} \\ \text{Alfiere} &= \text{Cavallo} + \text{Pedone} + \text{Pedone} \\ \text{Cavallo} &= \text{Pedone} + \text{Pedone} + \text{Pedone} \end{aligned}$$

3. L'arrocco

L'arrocco è una mossa importante, che consente di muovere contemporaneamente la Torre ed il Re. Nell'arrocco il Re viene spostato dalla sua posizione di partenza di due caselle verso sinistra o destra e poi la Torre che si trova più vicina al Re va spostata sulla casella dalla quale il Re si è allontanato. Se allontanate il vostro Re dalla Regina, questa mossa è detta "piccolo Arrocco" o "Arrocco corto", se invece spostate il Re oltre la casella della Regina è detto "grande Arrocco" o "Arrocco lungo".

6 regole per l'Arrocco:

- 1) Dovete non aver ancora mosso il Re dalla sua posizione di partenza.
- 2) Dovete non aver ancora mosso dalla sua posizione di partenza la Torre che partecipa all'Arrocco.
- 3) Tra il Re e la torre che partecipa all'Arrocco non ci deve essere alcuna figura.
- 4) All'inizio dell'Arrocco il Re non deve trovarsi sotto scacco.
- 5) La casella di passaggio del re non deve essere minacciata da una pedina avversaria.
- 6) Dopo l'Arrocco il vostro Re non deve trovarsi sotto scacco. Detto in generale: non potete mai portare il Re in una casella minacciata da una pedina avversaria.

Succede spesso che entrambi i giocatori eseguono un Arrocco corto, mentre invece accade di rado che entrambi i giocatori giochino un Arrocco lungo. È anche possibile che un giocatore effettui un Arrocco lungo e l'altro giocatore un Arrocco corto. In tal caso è tipico che si sviluppi un'accesa lotta, in quanto i Pedoni di entrambi gli schieramenti sono liberi di sferrare un attacco contro il Re avversario, senza mettere il proprio Re allo scoperto.

Kasparov

L'importanza dell'Arrocco:

L'arrocco è una delle mosse più importanti in ogni partita a scacchi. Se due grandi campioni si affrontano, quasi sempre entrambi i giocatori arroccano. Ci sono due motivi essenziali per i quali l'arrocco durante la fase di apertura di una partita a scacchi è una mossa forte:

(1) L'Arrocco porta il vostro Re al sicuro:

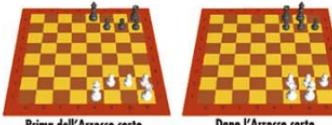
Se il Re si trova al centro della scacchiera è nella situazione di massimo pericolo. Non appena le figure iniziano a muoversi, è al centro della scacchiera che si svolgono la maggior parte delle scene di lotta. Avendo però tuttavia mosso il vostro Re in direzione di un angolo della scacchiera, tramite l'arrocco ed eventualmente altre mosse, è protetto da una riga di Pedoni ed in questo modo si abbassano le probabilità che il Re venga aggredito.

(2) L'Arrocco fa aprire la vostra Torre alla grande:

Come già sapete, la vostra Torre è un pezzo pesante, il secondo ufficiale dopo la Regina per valore. Un Arrocco vi consente di iniziare a muovere la Torre mentre nello stesso tempo il Re viene portato al Sicuro. Se la Torre viene portata verso il centro della scacchiera, può prendere più facilmente alla partita e si trova là dove avranno luogo le lotte più intense. L'arrocco vi dà, rispetto ad una posizione simile raggiungibile senza Arrocco, un vantaggio di tre o quattro mosse.

L'importanza dell'arrocco non può quindi mai essere sottolineata abbastanza.

I disegni mostrano quello che succede:



Prima dell'Arrocco corto



Dopo l'Arrocco corto



Prima dell'Arrocco lungo



Dopo l'Arrocco lungo

4. Scacco e Scacco matto

Ora che sapevi come si muovono le pedine e come potete mangiarle, possiamo dedicarci ai tempi dello scacco e dello scacco matto, due dei concetti più importanti del gioco. Ricordatevi che l'obiettivo effettivo del gioco degli scacchi è quello di circondare il Re dell'avversario e dargli scacco matto.

Scacco

SE il vostro Re è minacciato da una pedina avversaria, è sotto scacco. Scacco significa che il vostro Re verrebbe mangiato nella mossa successiva se non adottate alcun provvedimento per la sua difesa. Ovviamente non si tratta di un'opzione. Se il vostro Re è stato offerto lo scacco, dovete portarlo immediatamente al sicuro.

Per farlo esistono tre possibilità:

- 1) Muovete il vostro Re portandolo in una casella non minacciata.
- 2) Mengiate la pedina che offre lo scacco.
- 3) Bloccate lo scacco matto incombenente collocando una vostra pedina tra la pedina avversaria che sta offrendo lo scacco ed il vostro Re. In questo modo il Re è protetto.

Spesso i giocatori si avvisano l'un l'altro dicendo "Scacco", quando il re avversario è sotto scacco. Già tuttavia non è richiesto nelle regole dei scacchi, alcuni giocatori considerano addirittura scorrettezza questo avvertimento. Nei confronti del principiante questo avviso spesso è tuttavia un'opportunità di fine di evitare che non si accorgano di uno scacco. Un'altra regola importante è di non far mai fare al vostro Re una mossa che lo metta sotto scacco.

Scacco matto

Si ha uno scacco matto quando il Re di un giocatore è minacciato e non vi è alcun modo di toglierlo dalla situazione di scacco o di proteggerlo. Praticamente è uno scacco dal quale non esiste via di fuga. Nella scacchiera tutte le potenziali vie di fuga di un giocatore sono bloccate oppure oltrepassate minacciate dall'avversario. Il Re non viene mai veramente mangiato, poiché la partita si conclude npp appena il Re è sotto scacco matto. Mettere il re in scacco matto è il vero scopo del gioco degli scacchi e porta la vittoria a colui che lo fa. Non tutte le partite si concludono con uno scacco matto in quanto, spesso, il giocatore che riconosce di non essere più in grado di impedire una sconfitta si arrende prima che si sia arrivati allo scacco matto e lascia quindi la vittoria alla controparte. In alternativa la partita può poi concludersi con un pareggio, senza un netto vincitore.

5. Le Posizioni di Scacco matto fondamentali

Regine e Torre

Se si combinano la mobilità ed il raggio d'azione della Regina con le capacità della Torre di controllare le righe e le colonne, si ottiene uno strumento di estremamente potente per la costruzione di una situazione di scacco matto. Il disegno mostra un esempio di scacco matto al Re avversario realizzato con la vostra Regina e la vostra Torre.



Il Re nero è in scacco matto.



Il Re nero è in scacco matto.

- Le posizioni di Scacco matto fondamentali

- Gioco tattico

Kasparov

Due Torri

Uno scacco matto con due torri è molto simile allo scacco matto con una Regina ed una Torre. Tuttavia con due Torri ci può volere un po' di più per raggiungere lo scacco matto, poiché il Re può attaccare meglio le Torri che non la Regina. Questa è la posizione alla quale dovete tendere per uno scacco matto al Re avversario realizzato con due vostre Torri:



Regina

Questi disegni mostrano le posizioni di scacco matto fondamentali quando mettere alle strette il Re avversario con una Regina ed un Re. Queste posizioni sono possibili su ogni lato della scacchiera. Le posizioni concrete possono differire da quelle riportate nel disegno. Quando è il bianco a muovere, lo scacco matto può essere raggiunto in massimo 10 mosse da qualunque posizione di partenza. Nella prima costellazione la Regina si trova direttamente davanti al Re avversario.

Nella seconda costellazione i Re si stanno di fronte e la Regina bianca si trova sulla stessa riga del Re nero.

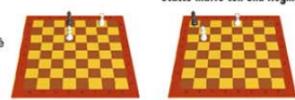
Torre

Il primo disegno mostra la posizione di scacco matto fondamentale con una Torre. Essa è possibile in ogni angolo della scacchiera. Quando è il bianco a muovere, lo scacco matto può essere raggiunto in massimo 16 mosse da qualunque posizione di partenza. Il secondo disegno mostra una posizione leggermente differente, nella quale i Re non si trovano l'uno di fronte all'altro.



Due Alfiere

Qui ci sono le due posizioni fondamentali di scacco matto con due Alfiere su colori differenti, possibili in ogni angolo. Quando è il bianco a muovere, lo scacco matto può essere raggiunto in massimo 19 mosse da qualunque posizione di partenza. Il primo disegno mostra uno scacco matto nell'angolo. Il secondo disegno mostra uno scacco matto in una casella vicina all'angolo.



Alfiere e Cavallo

Qui ci sono le due posizioni fondamentali di scacco matto con un Alfiere ed un Cavallo possibili solamente in un angolo che l'Alfiere possa di volta in volta minacciare. Quando è il bianco a muovere, lo scacco matto può essere raggiunto in massimo 22 mosse da qualunque posizione di partenza. La via allo scacco matto è un po' più difficile di quella con due Torri. Per raggiungerlo occorre richiedere un po' di pazienza e tenere conto che il Cavalo può saltare, ad un passaggio sia sulla base della regola delle 50 mosse, sia a causa di una situazione di pedata. La prima posizione è uno scacco matto da parte dell'Alfiere, cin il Re nell'angolo. La seconda posizione è uno scacco matto da parte del Cavalo con il Re su di una casella accanto all'angolo. In alternativa, il Cavalo nella seconda posizione può anche in c6 o d7.



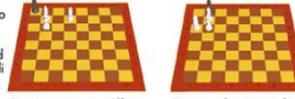
La fase finale della partita

Accanto al tradizionale scacco matto, ci sono anche altri modi di concludere una partita di scacchi. Solitamente, una partita tra principianti si conclude con lo scacco matto, tra i giocatori esperti le partite tuttavia si concludono piuttosto raramente con un vero scacco matto.

Una variante di vittoria molto frequente tra i giocatori di scacchi molto bravi è dato dai tempi che l'avversario si ritira. Nella situazione tipica, un giocatore si arrende perché si sente sotto constretto per tempo a trovarsi in scacco matto, oppure perché ha perso così tanto materiale che non gli è più possibile costruire un attacco efficace. La resa solitamente viene comunicata a voce, occasionalmente viene dichiarata anche facendo cadere lo scacchiera o distendendolo. Ai principianti si consiglia di non arrendersi, in quanto è importante raccogliere esperienze pratiche. In alcune situazioni può tuttavia succedere che la sconfitta sia assolutamente inevitabile e che sia quindi meglio arrendersi ed iniziare la partita successiva.

Un altro modo per vincere passa attraverso il gioco a tempo. I tornei di scacchi si giocano quasi sempre con un limite di tempo. Questo aumenta la sfida del gioco e richiede ai giocatori una maggiore fiducia nella loro intuizione scacchistica. Una prescrizione classica è due ore per 40 mosse, questo significa che voi stessi avete a disposizione 2 ore per compiere 40 mosse. Se superate il tempo previsto avete automaticamente perso.

Le partite di scacchi non finiscono sempre con un chiaro vincitore ed uno sconfitto, possono concludersi anche con un pareggio. Nel caso di un pareggio nessuno dei giocatori viene dichiarato vincitore, e in un torneo ogni giocatore riceve mezzo punto.



Ci sono cinque modi di arrivare ad un pareggio:

1) Patta: Quando il giocatore che deve muovere non può effettuare

2) Impossibilità di uno scacco matto: Se si raggiunge una posizione nella quale nessuno dei giocatori può offrire scacco matto anche dopo una serie di mosse regolari, la partita si conclude anche in questo caso con un pareggio. Questo è solitamente il caso in cui non è rimasto in gioco materiale sufficiente per arrivare ad una fine chiara. Combinazioni con materiale insufficiente per uno scacco matto sono:

- Re contro Re
- Rey e Alfiere contro Re e Alfiere, dove entrambi gli Alfieri si trovano su caselle dello stesso colore



3) Accordo reciproco: ogni giocatore può in qualsiasi momento offrire al suo avversario un pareggio. Se l'altro giocatore la accetta, la partita si conclude senza vincitori.

4) Tripia ripetizione: Se nel corso del gioco una posizione si è ripresentata in modo identico per tre volte o si ripresenterà se il giocatore che deve muovere effettuerà la sua mossa, il giocatore che deve effettuare la mossa può valere un pareggio. (In questo caso la partita non finisce automaticamente con un pareggio, uno dei giocatori deve prima richiederlo.)

5) Regola delle 50 mosse: Se ciascuno dei giocatori ha fatto cinquanta mosse senza che sia stato mosso in Pedone e senza che sia stata mangiata una pedina, può essere fatto valere un pareggio. Come per la tripia ripetizione, la partita non finisce automaticamente con un pareggio, deve essere richiesto.

6. Gioco tattico

Il gioco tattico si concentra sulla costruzione di attacchi che limitano le possibilità dell'avversario e terminano con un guadagno di materiale o con uno scacco matto. È importante conoscere le differenze tra gioco tattico e gioco strategico. Una strategia si estende spesso all'intera partita, dall'inizio fino alla conclusione per pareggio o vittoria/sconfitta, e il vostro avversario ha al riguardo le più diverse opzioni per difendersi dai vostri attacchi. Per i principianti è tuttavia consigliabile concentrarsi sull'apprendere le tattiche fondamentali. Una volta capiti i fondamenti del gioco, la vostra comprensione per l'aspetto strategico del gioco crescerà.

La maggior parte delle tattiche sono costituite da sequenze di due, tre mosse. Il vostro avversario tuttavia può non reagire a queste minacce, cosicché con le mosse successive potrete realizzare un guadagno di materiale. Queste tattiche di attacco sono la forchetta, l'infilata, l'attacco doppio, lo scacco, il sovraccarico, il vertice, l'inchiodatura etc. A prima vista questi termini possono sicuramente confondere un po', per cui di seguito sono spiegati più da vicino alcuni schemi tattici.

La forchetta

Nel corso della vostra carriera di scacchisti condurrete molti attacchi alle pedine non protette del vostro avversario, tuttavia solo pochi di essi termineranno con un guadagno di materiale. Poiché nella maggior parte dei casi il costo occorrerà sia una semplice via di fuga, può più infatti portare al sicuro la sua pedina. Uno dei modi più sicuri per arrivare al guadagno di materiale è quindi in attacco multiplo nel quale siano minacciate contemporaneamente più pedine. Ogni mossa che si conclude con un attacco multiplo di questo tipo si definisce forchetta.

Per definizione, ogni pedina degli scacchi può sferrare un attacco a forchetta sulle pedine dell'avversario. Nella pratica, tuttavia, gli attacchi multipli più frequenti sono le forchette di Pedoni e Cavalli. Reagire ad una forchetta di Cavallo è tra le cose più difficili, in particolare se uno degli attacchi è rivolto al Re avversario. Nell'esempio seguente, tratto da una delle partite di Kasparov contro il World Team nell'anno 1999, il bianco gioca 12.Cc7+. (Nota: Questa notazione intende la 12ma mossa della partita, nella quale la pedina C=cavallo muove sulla casella c7 e quindi offre al Re avversario <=Scacco>. Il Cavalo si c7 minaccia quindi da un lato il Re in e8, che ora si trova sotto scacco, ma contemporaneamente anche la Torre nera in a8. Di conseguenza il bianco, nella mossa successiva, ha per lo meno la Torre come sicuro guadagno).



Kasparov contro World Team, 1999 Kasparov gioca 12.Cc7+



Il Pedone in d4 minaccia l'Alfiere ed il Cavallo.



La Regina mette il Re sotto scacco e minaccia il Pedone in c4.

I principianti devono fare attenzione a: Una forchetta si ha quando una pedina raggiunge una casella dalla quale minaccia due o più pedine avversarie. Le forchette realizzate dal cavallo sono le più critiche. Quando uno dei rebbi della forchetta minaccia il Re dell'avversario, per questi è decisamente difficile reagire in modo tale da non subire alcuna perdita di materiale.



Инструкция от Гарри Каспарова

Когда я стал победителем Чемпионата Мира по шахматам в 1985 году, шахматы были моей жизнью. Они были всем, чему я научился, и я любил их безоговорочно. Теперь, в 2006 году, после того, как я отошел от профессиональных шахмат, я понял, что это любовь на всю жизнь. Радость и польза, получаемые от игры в шахматы, столь же безграничны, как и сама игра. Это соревнование и развлечение для детей и взрослых. Это международный язык общения, не знающий границ. Правила здесь так же универсальны, как и удовольствие, которое есть в игре для каждого, кто учится играть. Шахматы развивают умственные способности, позволяют оценить важность концентрации и подготовки, и дают нам путь в интереснейший мир шахматистов, прежних и нынешних. Несмотря на всего 64 квадрата и 32 фигуры, шахматы – действительно безгранична игра. Количество возможных вариантов игры оценивается в 10¹²³. Эта величина сводит число атомов во Вселенной к ничтожно малому количеству. Уже сыграны миллионы игр, написаны тысячи книг, и всё еще не существует точной формулы, гарантирующей победу. Точно так же, как нет ответа на вопрос, «Что такое игра в шахматы?» Это спорт? Или это искусство? Или наука? Ей присущи борьба и спортивный дух соревновательности. В конечном итоге, цель игры – одержать победу. От искусства в ней присутствуют творчество и игра воображения. Бессспорно, цель здесь – это создание чего-то красивого. А от науки в ней есть логика и расчет. Нам нужно стремится играть с абсолютной точностью. Поэтому мы должны договориться, что в игре есть все три составляющие. Богатая и неисчерпаемая природа игры в шахматы делает ее подарком на всю жизнь. Этот шахматный набор будет служить toute vie.

Шахматы принесут вам всё то счастье, какое шахматы принесли мне.

Kasparov

Гарри Каспаров
Москва, 2006 год.



- История шахмат, Расстановка фигур - Шахматные фигуры и их ходы

1.1. Введение

Шахматы – это игра, имеющая глубокие исторические корни, относящиеся к VI веку до н.э. Большинство свидетельств показывает, что первая версия игры возникла в Индии под названием «Четуронг». Из Индии игра быстро распространялась в Персии, а вследствии – во всех арабских странах. Позже, в X веке н.э. игра в шахматы появилась в Европе, благодаря укреплению торговых связей между Европой и арабскими странами. Примерно в это же время шахматы добрались до Японии и других стран Востока. Многие ученые предполагают, что другая вариация игры в шахматы существовала в Китае во II веке до н.э., но она существенно отличалась от игры, в которую будете играть вы.

В Европе шахматы быстро превратились в хобби, популярное среди аристократии. Только ее представители могли позволить себе роскошь часами играть в шахматы. К счастью, в средние века больше людей включилось в эту игру.

Да торговцев (среднего класса) игра быстро стала любимым занятием. Этот этап развития был исключительно важен для шахмат, поскольку теперь любой, кто интересуется шахматами, может в них играть. Доступность шахмат практически любому гражданину мира – вот что сделала игру таковой популярной сегодня.

1.2. Основная стратегия в шахматах

Шахматы – это игра, требующая навыков и интуиции. Игра – поединок двух интеллектов, где один должен одержать верх над другим. Две игроки вступают в поединок; каждый командует армией из 16 фигур, в игре, которая образно напоминает средневековые войны. Фигуры двигаются в разных направлениях и на разные дистанции, каждая фигура имеет определенную роль в битве. Поединок проходит на 64 квадратах (полях), 8x8, на поле, называемом шахматной доской. Вы можете захватить представителей армии вашего соперника, передвигая одну из ваших фигур на квадрат, занимаемый вашим соперником. Как только фигура захвачена, она убирается с доски и больше не участвует в игре, за одним исключением, о чём будет сказано позже. Конечная цель – поставить мат, namely смертельный удар по армии соперника, что означает захват главнокомандующего армии, короля. В некоторых случаях, обе армии так хорошо защищаются, что игра заканчивается вничью, и обе стороны соглашаются, что игра закончилась без победителя.

1.3. Исходные позиции и шахматная доска

В начале каждой игры фигуры ставятся на доску на исходные позиции, показанные ниже. Каждый игрок сначала выставляет 8 фигур (1 короля, 1 ферзя, 2 ладьи, 2 слона и 2 коня) и 8 пешек, располагаемых на соответствующих позициях. Заметьте, что в шахматной терминологии пешка не называется «фигурой»; по этой традиции, говорится, что каждый игрок имеет 8 ферзей и 8 пешек. Шахматная доска располагается таким образом, что в крайнем правом углу у каждого игрока – белый квадрат, а фигуры выставляются, как показано на диаграмме.

Шахматная терминология:

Линии поперек доски – это горизонтали.
Линии вверх – это вертикали.

Важно помнить для новичков: «Ферзь любит свой цвет». Исходная позиция для ферзя – это квадрат его же цвета: «Белый ферзь справа»: шахматная доска ставится таким образом, чтобы квадрат, крайний справа у каждого игрока, был белого цвета.



2. Шахматные фигуры и их ходы

2.1. Король

Король – самая значимая шахматная фигура. Конечная цель игры – захватить короля соперника. Когда королю угрожают другие шахматные фигуры, говорится, что королю шах, а когда у короля не остается ходов, чтобы уйти от шаха, говорится, что королю мат. Если королю одного из игроков поставлен мат, этот игрок проиграл. Поэтому важно всегда защищать короля. На ранних стадиях игры (в начале) вы должны найти надежное убежище для своего короля, что обычно означает вдвинуть его в край доски.

Запомните, как ходит король, относительно легко. Король может делать ход на один квадрат в любом направлении (по горизонтали, по вертикали или по диагонали). Однако, нельзя сделать ход на квадрат, который он находится под ударами фигуры соперника. Король захватывает фигуру соперника, делая ход на квадрат, занятый этой фигурой. Король также делает специальный ход, известный как рокировка, о чём будет объяснение ниже.

Трудно определить ценность короля по отношению к другим фигурам, поскольку он не может быть захвачен или обмечен. Однако, при оценке наступательных возможностей короля в конце игры многие согласны, что король немногим сильнее слона или коня.

Обычно роль короля ограничивается развитием наступательных или оборонительных позиций в начале и в середине игры. Большинство игроков будут пытаться отвести короля от опасности на край доски путем рокировки или оставляя его со своими пешками. В конце игры король обычно возникает как наступательная фигура, помогая оставшимся пешкам в продвижении.



Возможные ходы короля



Возможные ходы короля, с учетом того, чтобы не попадать под шах

- История шахмат, Расстановка фигур

- Шахматные фигуры и их ходы

2.2. Ферзь

Ферзь – самая сильная шахматная фигура. Каждый игрок начинает игру, имея одного ферзя, расположенного в середине первого ряда рядом с королем. Ферзь имеет наибольшую свободу движения, по сравнению с другими фигурами, вот почему это самая сильная фигура в игре.

Ферзь может двигаться по прямой линии вертикально, горизонтально или диагонально, проходя желаемое количество незанятых квадратов, как показано на диаграмме (слева). Ферзь может ходить и как слон, и как ладья, и поэтому его ценность равна ценности двух этих фигур вместе. Никакая другая фигура не имеет такой возможности, как ферзь. Ферзи и ладьи считаются главными фигурами. Почти всегда невыгодно менять ферзя на какую-либо другую фигуру, кроме ферзя соперника, если только этот обмен не создает условий для того, чтобы поставить мат.

Ферзь обладает наибольшей эффективностью в различных ситуациях. Обычно ферзь наиболее силен в середине игры или в конце игры. Ферзь сильнее всего на этих стадиях потому, что доска открыта, король соперника менее защищен, и ваш оппонент имеет более слабые (незащищенные) фигуры. Диаграмма рядом показывает границы подвижности ферзя: на первой диаграмме у ферзя есть все 27 ходов, а на второй диаграмме – только 10 ходов. Это существенная разница демонстрирует, когда ферзь является наиболее эффективным.

Многие новички продвигают ферзя как можно раньше, в надежде быстро захватить боевые фигуры и, возможно, поставить быстрый мат. Хотя эта стратегия может сработать при игре с другим новичком, она имеет мало ценности для поединков с опытными игроками. Опытные игроки обычно понимают, что, когда продвинутое молниеносно фигуры, и ферзь атакует в один ход, этому можно легко противостоять. Более того, из-за высокой ценности ферзя по сравнению с другими фигурами, ваш соперник может ранче времени вынудить вас к отступлению с помощью своей менее значимой фигуры, таким образом, выигрывая время и свободное пространство.



Диаграмма №1: Возможные ходы для ферзя



Диаграмма №2: 10 возможных ходов в начале игры



Диаграмма №3: 27 возможных ходов на поздних стадиях игры

2.3. Ладья

Ладья ходит линейно. В начале игры у каждого игрока 2 ладьи, по одной в каждом углу первой с краем вертикали. Ладья ходит по горизонтали и по вертикали, вперед и назад, через любое количество незанятых квадратов, как показано на диаграмме. Ладья – вторая по силе фигура и рассматривается как старшая фигура. Если вы имеете возможность забрать ладью в обмен на вашего слона или коня, то обычно идут на этот шаг, поскольку ладья более ценная фигура. Это называется выигрывать обмен.

Обычная стратегия для ладьи – помещать ее на вертикали. Открытая вертикаль – это вертикаль, свободная от пешек того или другого игрока, или полуоткрытая вертикаль – это вертикаль, свободная от своих пешек. Как только ладья оказывается на открытой вертикали, она контролирует всю вертикаль и может предпринимать атаки далеко на территории соперника.

Ладья обретает особенную силу к концу игры, когда вертикали и ряды более свободны и в распоряжении этой фигуры – большое количество квадратов. Она также может помочь поддержать свою пешку, которой нужно продвижение, если займет ту же самую вертикаль, что и продвигаемая пешка.



Возможные ходы ладьи

2.4. Слон 

Слон ходит по диагональным линиям, вперед и назад, через любое количество свободных квадратов. В начале игры у каждого игрока по 2 слона, и ставятся они по одному и по другую стороны от короля и ферзя. Ходить можно по неограниченным дистанциям, но слон может ходить только по диагонали. Поскольку эти фигуры привязаны к диагоналям, каждый слон постоянно находится на квадратах того же цвета, как и квадрат, с которого он начал. Из-за этого шахматных слонов иногда называют «слон черных квадратов» или «слон белых квадратов».

Шахматные слоны, наряду с конями, называются младшими фигурами, что отражает их меньшие возможности по сравнению со старшими фигурами. Слону и коню недостает подвижности, чтобы поставить мат стоящему отдельно от всех короля. То, что слон уступает по силе ладье, видно, если оценить, какие ходы возможны для одной и для другой из этих фигур. С одной стороны, слон имеет доступ только к 28 квадратам доски, тогда как ладья может ходить на все 64 квадрата, поскольку, в отличии от слона, ладья может двигаться по квадратам обоих цветов. Таким образом, способность слона к атаке слабее. Более того, ладья на густой доске может нанести удар на 14 квадратов, а слон – только на 7–13 квадратов, в зависимости от того, как близко он находится к центру.



Возможные ходы слона

Kasparov

Иногда слоны оказываются ограниченными по обеим диагоналям своими же пешками. Это снижает их способность атаковать армию соперника и поэтому понижает ценность фигуры. Такой слон называется «плохим слоном». Следует избегать ситуации появления «плохого слона».

2.5. Конь

Шахматный конь отличается от других фигур особым способом ходить, что делает его фигуру, сложной для освоения, но сильной в руках опытного игрока. В начале игры у каждого игрока по 2 коня в первом ряду рядом с ладьями. Конь ходит буквой «Г», т.е. сначала на 1 квадрат по горизонтали или вертикали, а затем через один квадрат в направлении, перпендикулярном предыдущему движению. Манера, в которой фигуры делают ходы, сильно меняясь с годами, а ход коня остался неизменным с VII века н.э.

Если конь не ограничен по краям доски, или централизован, то им можно сделать 8 различных ходов. Конь – единственная шахматная фигура, которая может

«переписывать» через другие фигуры на нужный квадрат. Фигуры, которые конь «перепрограммировал», не затрагиваются.

Если на квадрате – месте назначения хода – есть фигура соперника, конь ее захватывает. Внимание: ход на квадрат, где расположена какая-либо и своих фигур, не допускается.

Большинство фигур оказываются тем более сильными, чем ближе они расположены к центру доски, и особенно это правило справедливо для коня. С края доски конь может атаковать только 4 квадрата, а находящийся в углу – только 2. Более того, централизованный конь требуется сделать большие ходы, чтобы переключить операцию на противоположную сторону доски, чем децентрализованный слону, ладье или ферзю. В силу этого, возникло выражение «Конь на краю доски мрачен». [Или еще говорят «Конь на краю доски уныл.»]

Довольно интересно то, что конь – единственная фигура, которая может находиться в позиции для атаки ферзя, вместе с тем не находится на линии, где ферзь может атаковать его. Это делает коня полезной фигурой для того, чтобы атаковать ферзя.

Пешки соперника – эффективный контр-инструмент, т.к. пешка, атакующая коня, сама неуязвима для него. Из-за этого конь наиболее эффективен, если находится в «дыре» позиции соперника, т.е. неуязвим для атак пешек соперника.

2.6. Пешки

Пешки – самые слабые участники вашей шахматной армии, всё же они играют важную роль и делают массу «грязной» работы. В начале игры у каждого игрока 8 пешек, занимающих соответственно 2н и 7н вертикали. Хотя на первых взглед пешки кажутся слабыми и малозначительными, это заблуждение, пешка имеет много интересных функций и в конечном итоге облегчает реализацию ваших наступательных и оборонительных стратегий .

Ходы пешек

В стандартной ситуации пешка продвигается прямо вперед на один квадрат. У этого правила есть одно исключение: находясь на своей стартовой позиции, пешка имеет дополнительную возможность сделать ход на два квадрата прямо вперед. Но этот стартовый ход на два квадрата не может быть сделан пешкой, если один из квадратов занят, или для захвата фигуры соперника. Пешки не ходят назад или в сторону. Поэтому важно хорошо планировать ваш ход, в случае опасности назад, пути не будет.



Исходная позиция пешек



Каждая пешка может продвинуться на 1 или 2 клетки со своей исходной позиции, а после этого – только на 1 клетку.



Белая пешка на d5 может захватить либо черную падью на e6, либо черного коня на eb.

Продвижение:
Пешки могут осуществлять захват только, продвигаясь на занятное поле (квадрат) вперед по диагонали, налево или направо. Пешка не может захватывать фигуры соперника, находящиеся прямо перед ней. Поэтому, если прямо перед пешкой есть фигура, пешка оказывается ограниченной и не может двигаться, пока мешающая ей фигура не сдвинется с места.

- Шахматные фигуры и их ходы

- Рокировка

- Шах и мат

- Базовые комбинации

Kasparov

En passant (Мимоходом)

En passant, французское выражение, означает правило, относящееся к пешкам, которые продвигаются на 2 квадрата вперед от своей стартовой позиции. В случаях, когда пешка использует эту дополнительную возможность, чтобы продвинуться на 2 квадрата вместо одного, и во время этого перехода проходит через квадрат, находящийся под ударом пешки противника, пешка противника, которая могла бы захватить эту пешку, если бы она продвинулась на один квадрат, может захватить эту пешку en passant (мимоходом), как если бы она продвинулась только на один квадрат. Это правило должно применяться во время хода, который следует сразу же после продвижения пешки на 2 квадрата. Правило en passant может применяться только в 6-м ряду против черных пешек и в 3-м ряду – против белых.



После того как черная пешка продвигается с c7 на c5, последующим ходом белая пешка на d5 может захватить черную пешку, продвинувшись на cb, несмотря на то, что черная пешка находится не на этой клетке.

2.7 Захват, практическая и относительная ценность фигур.

Как вы теперь знаете, для того, чтобы захватить фигуры соперника, вам нужно сделать ход своей фигурой на квадрат, занимаемый фигурой соперника. Когда его фигура захвачена, она выходит из игры. Теперь в результате этого захвата соперник слабее, т.к. у него меньше фигур для организации атаки против вас. Такая концепция называется получение численного преимущества.

Хотя основная цель игры в шахматах – поставить мат королю противника, другими словами, захватить короля противника, вместе с тем получить численное преимущество – вторая важная цель, и она должна оставаться для вас приоритетом в течение всей игры. Вы можете подумать, что это не цель, а средство для достижения цели. Захватывающие фигуры соперника, вы ослабляете его способность атаковать и защищаться, и в то же время, сохранив свои фигуры, вы поддерживаете свою способность к атаке и защите. Однако, в некоторых случаях для захвата фигур противника, вам придется на время пожертвовать вашими собственными фигурами: это называется обменом.

Как вы уже поняли к этому моменту, одни фигуры сильнее, чем другие. Для начинающего игрока в шахматы может быть неочевидно, какие фигуры более ценные. Незнание этого опасно, поскольку у вас перед глазами не будет никаких правил при принятии решения об обмене фигурами. Мы установили выраженные в цифрах показатели, помогающие определить, насколько стратегически важна та или иная фигура. Выраженные в цифрах показатели ценности каждой из фигур соотносятся друг с другом. Ниже значения приведены для каждой.

Фигуры	Ценность
Ферзь	9
Ладья	5
Слон	3
Конь	3
Пешка	1

Сравнение ценности фигур



3.Рокировка

Рокировка – важный тактический маневр, позволяющий вам сделать ход одновременно и ладьей, и королем. Рокировка подразумевает передвинуть короля на 2 квадрата от его стартовой позиции влево или вправо и затем передвинуть ближайшую ладью на квадрат, через который «перескочил» король. Если вы делаете ход королем в сторону от ферзя, это называется короткой рокировкой, или рокировкой со стороны короля. А если вы ходите королем в сторону ферзя, это называется длинной рокировкой, или рокировкой со стороны ферзя.

6 Правила рокировки:

- 1) За время партии король ни разу не ходил.
 - 2) За время партии ладья, участвующая в рокировке, ни разу не ходила.
 - 3) Между королем и ладьей нет других фигур.
 - 4) Рокировка невозможна, если королю объявлен шах.
 - 5) Пешка, которую перепрыгивает король, не должна быть под ударом.
 - 6) Рокировка не должна привести короля под шах. И вообще, нельзя, чтобы ход королем приводил его под шах.
- Чаще оба игрока делают рокировку в сторону короля, реже – в сторону ферзя. Если один игрок сделал рокировку в сторону короля, а другой – в сторону ферзя, это называется противоположной рокировкой. Противоположная рокировка приводит к жесткой борьбе, поскольку пешки могут свободно продвигаться по обеим сторонам в атаку на короля противника, не подставляя под удар своего собственного короля.

Важность рокировки:

Рокировка – один из наиболее важных ходов в любой шахматной партии. В поединках между гроссмейстерами они почти всегда оба делаются рокировкой. Есть 2 основные причины, по которым рокировка считается сильным ходом в начале партии:

(1) Рокировка уводит короля от опасности

Когда король находится в центре доски, он наиболее уязвим. Поскольку центр доски – то место, где будет проходить основная борьба, как только фигуры выйдут. Перемещение короля рокировкой обычно приводит к тому, что король остается в углу доски, где атака наименее вероятна и где он будет защищен рядом пешек.

(2) Рокировка быстро развивает вашу ладью

Как вы уже знаете, ладья – одна из старших фигур, уступающая по силе только ферзю. Рокировка позволяет вам развивать ладью, одновременно уводя короля от опасности. Когда вы выводите свою ладью к центру доски, привнес ее в игру и расположите на особо опасном участке. Рокировка решает то, на что потребовалось бы три-четыре хода, если бы этого правила не существовало.

Важность рокировки неспортивная:



Перед рокировкой со стороны короля



После рокировки со стороны короля



Перед рокировкой со стороны ферзя



После рокировки со стороны ферзя

4. Шах и мат

Теперь, когда вы имеете лучшее представление о том, как фигуры ходят и берут другие фигуры, настало время говорить о шахе и мате, двух наиболее важных понятиях в игре. Помните, что главная цель игры – это загнать короля противника «в угол» и объявить мат.

Шах

Когда ваш король находится под ударом фигуры противника, вам объявлен шах. Шах означает, что ваш король будет взят следующим ходом, если не будут приняты меры по защите. Конечно, тут выбора нет. Если вашему королю объявлен шах, вы должны вывести его из-под удара сразу же.

3 способа выйти из-под шаха:

- 1) Переставить короля на поле, которое не под ударом.
- 2) Забрать шахующую фигуру
- 3) Заблокировать шах, разместив какую-либо свою фигуру между шахующей фигурой и королем. Это называется «прикрыть короля».

Часто игроки сообщают о шахе, когда они объявляют шах королю противника. Это никоим образом не является требованием турнира и некоторые игроки даже считают это оскорбительным, и всё же для новичков неплохо, когда противники предупреждают о пропущенном шахе. Другое важное правило – всегда следить за тем, чтобы не поставить короля под шах.

Мат

Мат – это положение в игре, когда король одного из игроков находится под ударом, и ему некуда уходить и негде искать прикрытия. По сути, это шах, от которого не уйти. В этом положении все возможные пути отступления заблокированы или находятся под ударом противника. Полностью захватить короля невозможно, поскольку игра заканчивается, как только королю объявлен мат. Объявление матта – конечная цель игры, означающая победу для игрока, который его объявил. Не всякий раз игра заканчивается объявлением матта, т.к. часто игрок, знающий, что проигрыш неизбежен, сдается до объявления матта, отдавая победу противнику. Или же игра может закончиться внично, т.е. без победителя.

5. Основной мат

Ферзь и ладья

Комбинации мобильности и радиуса действия ферзя со способностью ладьи держать под контролем вертикали и горизонтали делают эту пару крайне могущественной для создания ситуации объявления матта. Это пример объявления матта королю противника с помощью ферзя и ладьи.



Белый слон на b5 угрожает шахом черному королю на e8.

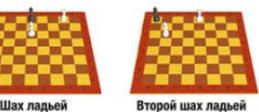
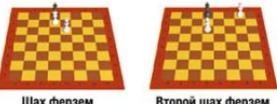


Черному королю шах

- Базовые комбинации - Тактическая игра

Две ладьи

Объявить мат с помощью двух ладей очень похоже на объявление мата с помощью ферзя и ладьи. И всё же, с двумя ладьями может понадобиться больше времени, поскольку король имеет больше возможностей атаковать их, чем ферзь. Это та позиция, к которой вы должны стремиться, чтобы при помощи двух ладей объявить мат королю:



Два слона

Вот две основные позиции, когда поставлен мат, с участием 2 слонов (противоположных цветов), что может произойти в любом углу доски. Если ходят игрок, играющий белыми, мат может быть поставлен самое большее за 16 ходов с любой стартовой позиции. Вторая диаграмма показывает немного другую позицию, когда короли не находятся в противостоянии:



Слон и конь

Вот две основные позиции, когда объявлен мат, с участием слона и коня, его можно форсировать в том углу, который контролируется слоном. Если ходят игрок, играющий белыми, мат может быть поставлен самое большое за 33 хода с любой стартовой позиции. Процесс проведения мата не так прост и требует точной игры, поскольку любая ошибка может привести к ничьи, или по правилу пятидесяти ходов, или из-за возникновения патовой ситуации. Первая позиция – это мат слоном, когда король в углу; Вторая позиция – мат конем, когда король – в боковом квадрате рядом с углом. Еще вариант, конь во второй позиции может быть на с6 или d7.

Конец игры:

Есть много способов завершения шахматной партии, кроме традиционного объявления мата. Партии новичков чаще заканчиваются объявлениею мата, а в поединках более опытных шахматистов такая концовка – редкость.

Один из наиболее общепринятых путей к победе для игроков в шахматы высокого класса – это когда их соперник признает себя побежденным. Признание поражения происходит, когда игрок определяет, что вскоре будет объявлен мат, или же игрок потерпел так много фигуру, что нет возможности провести необходимую атаку. Признание поражения обычно объявляется вслух, однако, иногда это демонстрируется опрокидыванием проигравшего короля. Начинаяющим не рекомендуется использовать признание поражения, т.к. важно проповедовать и понять конечную стадию игры через практику. Конечно, иногда пригрозить очевидно, и тогда лучше признать поражение и перейти к следующей партии.

Другой путь к победе – выигрывать во времени. Почти всегда на шахматных турнирах действует ограничение времени. Это добавляет игре сложности и требует от участников больших доверия своей шахматной интуиции. Классическое ограничение – 40 ходов за 2 часа, т.е. лично вы имеете 2 часа, чтобы сделать 40 ходов. Если вы превысили этот лимит времени, вы автоматически проиграли.

Шахматная партия не всегда заканчивается чьей-то победой и чьим-то поражением, она может закончиться вничью. При ничьей нет официального победителя, а каждый из участников получает по пол-очка.

5 способов закончить партию вничью:

1) Пат – если у игрока, чье очередь делать ход, не имеет возможности сделать ход, не нарушая правила, и при этом ему не объявлен шах, это называется пат, и игра заканчивается вничью.

2) Невозможность поставить мат – Если возникла ситуация, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю противника серией ходов в рамках правил, это называется ничьей. Обычно это случается, если осталось мало фигур. Вот эти ситуации:

- Король против короля
- Король и слон против короля
- Король и конь против короля
- Король и слон против короля и слона, и оба слона – на квадратах одного и того же цвета



3) Взаимное согласие – какой-либо из игроков предлагает ничью своему сопернику на любом этапе игры; если соперник согласен, объявляется ничья.

4) Трехкратная повторность – когда та же самая позиция повторяется три раза, или повторится, после того, как только игрок, чей ход по очереди, сделает ход, тогда этот игрок может потребовать ничьей (в этом случае автоматическая ничья не будет, один из игроков должен потребовать ее).

5) Правило пятидесяти ходов – если с каждой стороны было сделано по 50 ходов и при этом ни разу не ходила пешка, и ни одна фигура не была захвачена, может потребоваться ничья. Как и в случае, описанном выше, здесь ничьи будут не автоматическими, а только по требованию.

6. Тактическая игра

Тактическая игра нацелена на создание атак, ограничивающих свободу действий соперника, и приводит к достижению численного преимущества или к ускоренному объявлению мата. Важно понимать различия между тактической и стратегической игрой. Стратегическая игра часто распространяется на всю партию, и у вашего соперника больше возможностей отражать атаки. Новичкам лучше изучать основную тактику. Как только у вас будет понимание основ игры, возрастет и стратегическое понимание игры.

Большинство тактик включают серии из 23 ходов. Делая очередной ход, ваш соперник не в состоянии ответить на эти угрозы, и при последующих ваших ходах вы можете получить численное преимущество. Эти тактики включают такие приемы, как брать в вилку, заставить сделать невыгодный ход, открытая атака, двойная атака, сокрушение, превышение, перегрузка, цугцванг и т.д. Здесь могут возникнуть вопросы, поэтому мы рассмотрим далее некоторые из тактических игр.

Вилка

За время вашего опыта игры в шахматы вы предпримите множество атак на незащищенные фигуры вашего соперника, и только малая часть из них приведет к численному преимуществу. Причина в том, что в большинстве случаев у соперника будут простые пути выхода из под удара, и его фигуры будут отступать на безопасную позицию. Один из наиболее действенных путей, чтобы атака дала численное преимущество, это создать угрозу одновременно с несколькими сторон. Любой ход, создающий такую ситуацию, называется вилкой.

По определению, любая шахматная фигура может взять в вилку фигуру противника, однако в практике чаще встречаются вилки, созданной пешкой и конем. Сложнее всего спрятаться от вилки конем, особенно, когда атакуемая фигура – король противника приведен пример из турнира 1999 года «Каспаров против остального мира». Каспаров сделал ход 12.Nc7+ (этот код означает, 12-й ход в игре, N=Конь ходит на квадрат С7, а указанный + ставит короля соперника под шах). Конь на с7 ставит шах королю на e8, а также угрожает черной ладье на a8.



Важно для новичков: Вилка: когда какая-либо фигура предпринимает атаку, делая ход на квадрат, с которого она может захватить две или более фигуры противника. Самые лучшие «вилки» – созданные конями. Когда вы берете в вилку короля, вашему сопернику чрезвычайно сложно выбрать ответственный ход.

- Тактическая игра

Цугцванг

Цугцванг – еще один основной элемент тактической игры. Это ситуация, когда менее ценная фигура принуждена оставаться на месте, поскольку ее ход откроет более ценную фигуру, которую она защищает от захвата. Когда какая-либо фигура вынуждена оставаться на месте, прикрывая короля, игрок не может подвинуть эту фигуру, т.к. это приведет к шаху. Это непростая ситуация для соперника. Цугцванг могут создать только фигуры, двигающиеся по прямым линиям, т.е. ладьи, кони и ферзи.

Есть 3 категории цугцванга: абсолютный и частичный. Абсолютный цугцванг – ситуация, когда ход фигуры означает открыть короля и позволить его захват. Такой ход невозможен, поскольку король не должен попадать под ход. Относительный цугцванг – положение, когда фигура не должна делать ход, поскольку ее ход откроет доступ к захвату другой, более ценной фигуры (но не короля). Частичный цугцванг – положение, когда фигура может двигаться вдоль прямой линии атаки (такие, как горизонтали, вертикали и диагонали), однако, если фигура сдвигнется с линии атаки, ценная фигура, прикрываемая ею, окажется под атакой.



Абсолютный цугцванг
Здесь представлен абсолютный цугцванг черного коня, т.к. любой его ход будет подставлять черного короля под шах со стороны белого слона.



Относительный цугцванг
Также есть относительный цугцванг белого коня, т.к. любой его ход поставит белого ферзя под удар черной ладьи.



Частичный цугцванг
Поскольку черный ферзь "привязан" к черному королю из-за белой ладьи, ферзь не может уйти с вертикали e, не подвергнувшись атаке ладьи. Это пример частичного цугцванга.

Примените изученное! Попробуйте следующее:

До настоящего момента игра в этом примере развивалась так. Ходы: 1. e4 e5 2. f4 e4 3. Nf3 Nc6 4. Bc4 Nf6 5. O-O f5 6. Nc3. Что черные должны сделать? Нуужно ли черному коню на f5 захватывать белую пешку на e4. Ответ – определенно нет. Если бы черные сделали это, белые бы ответили, подвинув ладью с f1 на e1, таким образом пригвоядя короля к ферзо.



Защита от цугцванга

Поскольку цугцванг – настолько эффективная наступательная тактика, важно, чтобы вы осмыслили методы обороны от нее. Противостоять цугцвангу получило название «рабить цугцванг». Это может быть сделано несколькими способами:

- 1) Фигура, создающая цугцванг, может быть «сыгнута»
- 2) Медленная и «при克莱енная к месту» фигурами может быть поставлена какая-то еще фигура.
- 3) Между «при克莱енной к месту» фигурой и той ценной фигурой, которая находится за ней, может быть поставлена какая-то еще фигура.
- 4) Фигура, к которой «при克莱ена» другая фигура, может быть подвинута.

Неравно объяснить все вариации цугцванга в этом буклете-инструкции, но важно, что вы поняли основные движущие силы, окружающие «скелены» между собой фигуры. Так вы разовьете в себе способность видеть такие ситуации и планировать их в своих будущих партиях.

«Вынужденный ход»

«Вынужденный ход» – это по сути противоположность цугцвангу: иногда его называют обратный цугцванг. Как мы только что узнали, цугцванг – положение, когда менее ценная фигура должна оставаться на месте, поскольку ее ход открыл бы доступ к захвату более ценной фигуры, которую эта первая прикрывает. В случае вынужденного хода более ценная фигура должна сделать ход, чтобы избежать атаки, но вследствие этого, менее ценная фигура становится мишенью для атаки.

Как и цугцванг, положение вынужденного хода могут создать только фигуры, ходящие прямолинейно. Т.е. ладьи, слоны и ферзи. Еще одно сходство с цугцвангом – это понятие «относительного в сравнении с абсолютным». С одной стороны, абсолютное положение вынужденного хода включает короля, которому угрожает захват, и поэтому он должен уйти из-под шаха. С другой стороны, относительное положение вынужденного хода включает короля, который угрожает захват, и поэтому он должен уйти с линии атаки.

На диаграмме ниже, очередь хода черных, черный ферзь находится в положении вынужденного хода, под ударом слона белых. Черные должны сделать ход ферзем, а следующим ходом белые захватывают ладьи. Это относительное положение вынужденного хода; черные вряд ли не подвинут ферзя, фигуру более ценную, чем ладья, но выбор всё же есть.



На диаграмме ниже, очередь хода белых, король белых находится в положении вынужденного хода, под ударом черного слона. Это абсолютное положение вынужденного хода, белые должны уйти из-под шаха. Вслед за тем, как белые уведут короля на безопасную позицию, черный слон сможет захватить белого ферзя.

«Вынужденный ход» – это атака на более ценную фигуру, что делает эту тактику гораздо более эффективной во время атакующей, цепи цугцванга. Для жертв тактики «вынужденный ход» часто стыдят, поскольку избежать потери в честности, речь может идти скорее лишь о том, чтобы ослабить долговременное действие такой атаки. Из-за этого, «вынужденный ход» встречается реже, но дает более значимые результаты.

Условная запись в шахматах:

Важно уметь вести условную запись в шахматах по многим причинам. Это дает вам возможность следить за разыгрываемой партией. У вас останутся памятные записи вашей игры, полезные для дальнейшего обучения, - вы можете еще раз просмотреть игру, увидеть, где вы сыграли хорошо, а где вам требуется больше практики. Еще более важно, что знание правил записи позволит вам обращаться к большому количеству шахматной литературы. Необходимо, чтобы вы учились на примере известнейших поединков, когда-либо состоявшихся.

Запись игровой доски:

Первый аспект записи шахматной партии – это запись игровой доски. Как вы уже знаете, шахматная доска состоит из горизонталей и вертикалей. В условной записи в шахматах вертикали обозначаются латинскими строчными буквами a до h, а горизонтали – цифрами от 1 до 8. Благодаря использованию обозначений горизонталей и вертикалей, каждый квадрат (поле) доски имеет уникальное имя, как показано ниже.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Важно для новичков:

Для новичков важно задаться целью запомнить запись игровой доски, поскольку это значительно улучшает их способность представлять себе развитие партий, стать более сильными и более тактическими игроками.

Запись фигур:

Второй аспект записи шахматной партии – это запись фигур. Каждой шахматной фигуре, за исключением пешки, присвоен символ. Для коня (по-английски – knight) символ 'N', чтобы не перепутать с символом короля (по-английски – king), 'K'. Для фигуры принца следующая запись: K используется для короля, Q для ферзя (queen), R для ладьи (rook). Для слова bishop и N для коня. Пешки не имеют обозначающего символа.

K	- для ферзя	R	- для ладьи	B	- для слона	N	- для коня	P	пешкам
									присвоены.

Основная запись ходов:

Каждый ход шахматной партии записывается с использованием 2х методов записи, о которых вы только что узнали. Ходы записываются таким образом: за

номером хода следует символ перемещаемой фигуры плюс координаты квадрата назначения. Например, Bc5 означает: слон передвигается на e5, Nf3 означает: конь передвигается на f3, c5 означает: пешка передвигается на с5. Для обозначения захвата фигуры, между символом передвигаемой фигуры и координатами квадрата назначения ставится знак «x». Например, Bxe5 означает: слон захватывает фигуру на e5. Когда захват осуществляется пешкой, обозначение вертикали, с которой пешка ходит, используется вместо символа фигуры. Например, e5xf5 означает: пешка с вертикали e захватывает фигуру на d5.



Конь, делающий ход с d4 на f5, юродует записан как Nf5. Если конь должен захватить фигуру противника и этой клетке, его ход записывается как Nxh5.

Специальные обозначения:

Продвижение пешки:

Если пешка делает ход на последнюю горизонталь противоположного края доски, т.е. достигает противоположной, символ выбранной для нее фигуры пишется после записи хода, например: 1Q, bB.

Рокировка:

Рокировка обозначается записью 0-0 для рокировки со стороны короля и 0-0-0 для рокировки со стороны ферзя.

Шах и мат

Ход, ставящий короля соперника шах, отмечается добавлением знака '+'. Ход, в результате которого король соперника ставится мат, отмечается знаком '#'.



ambassador

Manufactured by / Fabricado por / Fabriqué par /
Hergestellt von /Prodotto da Изготовитель :

Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.,
Room 2502, 25/F, Perfect Industrial Building,
31 Tai Yau Street, San Po Kong,
Kowloon, Hong Kong
www.ambassadorgames.com

Made in China / Fabricado en China / Fabriqué en Chine /
Hergestellt in China / Prodotto in Cina / Произведено в Китае

(EN) For product support, missing or broken parts and other issues & questions, please contact us through the customer care section of our website www.ambassadorgames.com or email info@merchantambassador.com ambassador™ is a trademark of Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. All Rights Reserved.

(FR) Pour obtenir des conseils, si des pièces sont manquantes ou cassées ou si vous avez d'autres questions, contactez-nous via la section service client de notre site Web www.ambassadorgames.com ou par courriel info@merchantambassador.com ambassador™ est une marque commerciale de Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. Tous droits réservés.

(DE) Für Reklamationen, fehlende Teile und Fragen, steht Ihnen unsere Kundenbetreuung auf unserer Website www.ambassadorgames.com oder per Email unter: info@merchantambassador.com zur Verfügung. ambassador™ ist ein Warenzeichen von Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

(ES) Para asistencia sobre productos, piezas rotas o extraviadas, u otros problemas y cuestiones, póngase en contacto con nosotros a través de la sección de atención al cliente de nuestra web www.ambassadorgames.com, o envíenos un correo electrónico a info@merchantambassador.com ambassador™ es una marca comercial de Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. Todos los derechos reservados.

(IT) Per assistenza su prodotti, parti mancanti o danneggiate e altre domande o problemi, contattateci tramite la sezione di assistenza alla clientela del nostro sito Web www.ambassadorgames.com o via e-mail all'indirizzo info@merchantambassador.com ambassador™ è un marchio registrato di Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. Tutti i diritti riservati.

(RU) По поводу поддержки продукта, отсутствующих или поврежденных деталей, а также при появлении других вопросов обращайтесь в службу поддержки клиентов на веб-сайте www.ambassadorgames.com или по электронной почте info@merchantambassador.com ambassador™ является товарным знаком Merchant Ambassador (Holdings) Ltd. Все права защищены.

WARNING! / ATTENTION ! /
ACHTUNG! / ADVERTENCIA! /
ATTENZIONE! / Предупреждение!



(EN) Keep this information. WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking hazard.
Small parts. Colour, designs and decorations may vary from those shown in photographs.

(FR) Informations à conserver. ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement. Petites éléments. Les couleurs et le contenu peuvent varier des photos.

(DE) Informationen aufzubewahren. ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Teile. Farben und Inhalt können von den gezeigten Fotos abweichen.

(ES) Conservése esta información. ¡ADVERTENCIA! No conviene para niños menores de 3 años. Peligro de atragantamiento. Piezas pequeñas. Los colores y el contenido pueden variar respecto a los mostrados en las fotos.

(IT) Conservare le informazioni. ATTENZIONE! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di soffocamento. Piccole parti. Colori e contenuti possono variare rispetto all'illustrazione.

(RU) Сохраняйте эту информацию. Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет. Опасность удушья. Мелкие детали. Цвета и содержимое могут отличаться от указанных на иллюстрациях.