BG Special

BATTLE CHESS™ COLLECTION

Bestseller Games

Special

TREND

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

19,80 DM

Battle Chess™ Collection

Ausgabe 7
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 480,-
HFL 25,-

Battle Chess™

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

ASM-Wertung:
„....blutrünstiges Spektakel ganz besonderer Art“

3 uneingeschränkte Originalversionen auf der CD-ROM:

Battle Chess™
Battle Chess™ II: Chinese Chess
Battle Chess™ Enhanced

Schachspiel in 3D- und 2D-Ansicht

Animierte Spielfiguren

Verblüffende Kampfsequenzen

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

4 344132 519808 07

IS Medien Produktions GMBH • Tel. 07634/52 64-0
STYLE OF THE ARTS

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

Carsten Borgmeier

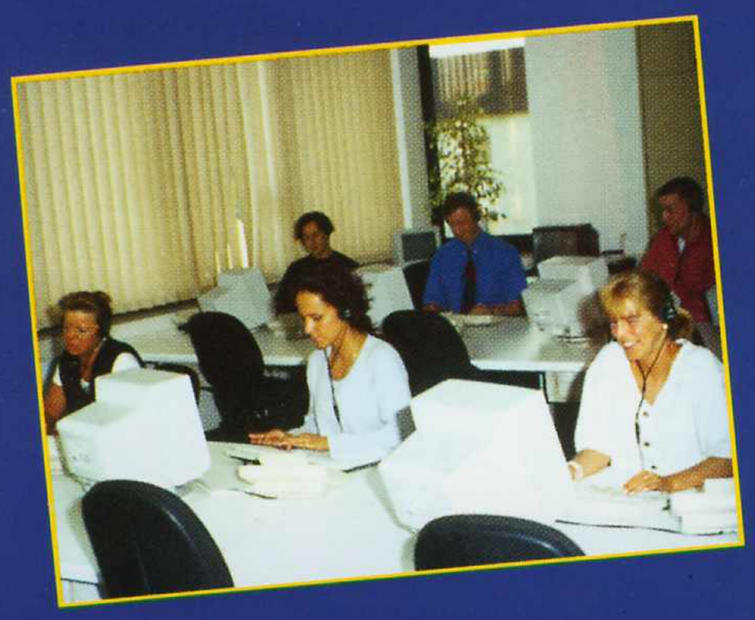
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

☎ 0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT...



Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb der neuen „BG Special". Die Tatsache, daß Sie diese Ausgabe erworben haben, läßt darauf schließen, daß Sie zur großen Gemeinde der Schachfans gehören oder zumindest das „Spiel der Könige" kennenlernen wollen. Ich muß gestehen, ich finde es faszinierend, was sich da alles auf dem 8x8-Brett so alles abspielen kann. Da werden Intrigen gesponnen, Fallen gestellt und Direktangriffe gestartet. Das gesamte Spektrum des menschlichen Seins spiegelt sich in der Aktion von 16 Spielfiguren wider. Bauern werden geopfert, Türme plaziert und das alles nur, um den König zu schützen. Dort ist kein Platz für anarchistisches Gedankengut! Im Grunde handelt es sich beim Schach um die effiziente Koordination von 15 Bodyguards, die sich reihenweise selber eliminieren, um letztendlich den König zu retten. Das Spiel geht sogar so weit, daß selbst die Gattin in Gestalt der Königin ihr Leben zum Schutze des „Göttergatten" opfern muß. Nun gut, diese Einstellung mag Geschmacksache sein.



Es gibt jedoch eine Tendenz im Schach, die mich bedenklich stimmt. Es handelt sich dabei um den Symbolgehalt, den Schach innerhalb unseres Kulturkreises erlangt hat. Schach gilt als das „Spiel der Könige"- soweit so gut. Ich finde es auch ganz fabelhaft, wenn Menschen in den intellektuellen Wettstreit treten und sich gegenseitig die Figuren vom Spielfeld heben. Doch etwas bereitet mir Kopfzerbrechen: der Wettkampf zwischen Mensch und Computer. Da tritt der Weltmeister des Schachs, Garri Kasparow, gegen den von IBM entwickelten Schachcomputer an und verliert eine Schlacht. Prompt philosophieren viele über die Rolle des Menschen im Computerzeitalter: Sind Hochleistungsrechner dem Menschen vielleicht überlegen? Werden sie in naher Zukunft die Führung übernehmen? Und das alles, nur weil ein einzelner einen Fehler begangen hat! Irgendwo scheint dem Schachspiel ein wenig zuviel Bedeutung zugemessen zu werden. Wer kann noch entspannt spielen, wenn die Hoffnung der gesamten Menschheit auf ihm lastet? Was uns vom Computer unterscheidet, ist die Kreativität, die sich auch nicht in noch so vielen Rechenschritten nachvollziehen läßt. Auf absehbare Zeit wird wohl kein Computer in der Lage sein, durch zahlreiche, fest programmierte Arbeitsschritte das zu simulieren, was uns Menschen ausmacht: die schöpferische Kraft! In diesem Sinne empfehle ich, den Zweispielermodus zu wählen und gegen einen menschlichen Kontrahenten anzutreten. Die Herausforderung ist wesentlich größer als angenommen!

Viel Spaß wünscht Ihnen

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
Am Kalischacht 4,
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/36 02 70,
Fax: 07631/36 04 44

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Wilms, Claas Wolter, Waltraud Schmidt

Gestaltung, Satz und Belichtung:
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07634/52 64-0
Art Director: Michael H. Sichler
Layout: Helmut Kammerer

Heftproduktion:
Stephan Striegel

Anzeigenleitung:
Peter Pawlaweki, Eric Krankemann

Druck:
Leycam, Graz

Auflage:
63.000 Expl.

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen

Außendienst:
Büro West, Jägerstr. 23,
46149 Oberhausen,
Tel.: 0208/64 41 10, Fax: 0208/64 43 67,
Leitung: Willy Laerbusch,
Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke, Andr, Möllers, Bernd Sibbing

Erscheinungsweise:
6 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: 19,80 DM
Abo Preis: 99,95 DM incl. Versandk.
Abo-Betreuung: Tel.: 7631/36 03 38

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhalts-Verzeichnis

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART	5
ALLGEMEINE ANLEITUNG ZU:	
Battle Chess, Battle Chess Enhanced, Chinese Chess	7
ANLEITUNG ZU: Battle Chess/Battle Chess Enhanced	9
DIE REGELN ZU: Battle Chess/Battle Chess Enhanced	14
SCHACHPARTIEN UND KOPIERSCHUTZ ZU:	
Battle Chess/Battle Chess Enhanced	9
ANLEITUNG ZU: Chinese Chess	23
SCHACHPARTIEN UND KOPIERSCHUTZ ZU:	
Chinese Chess	29
CD – COVER	32
LIZENZURKUNDE	34



Installation und Programmstart von Battle Chess, Battle Chess Enhanced und Chinese Chess

Systemanforderungen

Um alle „Battle Chess"-Versionen spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- **IBM-PC oder 100 % Kompatible**
- **MS DOS 5.x oder höher**
- **Prozessor: mind. 80386 oder 100 % Kompatible**
- **mind. 4 MB RAM**
- **mind. 530 KB freier Arbeitsspeicher und 3 MB freien Expansionsspeicher (EMS)**
- **VGA bzw. SVGA-Grafikkarte**
- **Festplatte mit mind. 35 MB freiem Speicherplatz**
- **mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**
- **Microsoft-kompatible Maus**
- **100% Soundblaster-kompatible Soundkarte**

Hinweis !

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

A: Diskettenlaufwerk
C: Festplatte
D: CD-ROM-Laufwerk

Installation

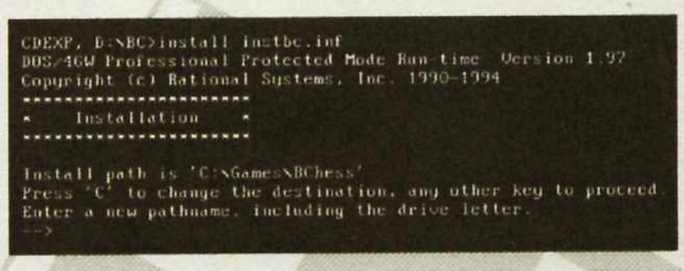
Alle drei Programme verfügen über ihr eigenes Installationsprogramm in Form einer Batchdatei (Dateiendung: BAT).

Installation unter DOS

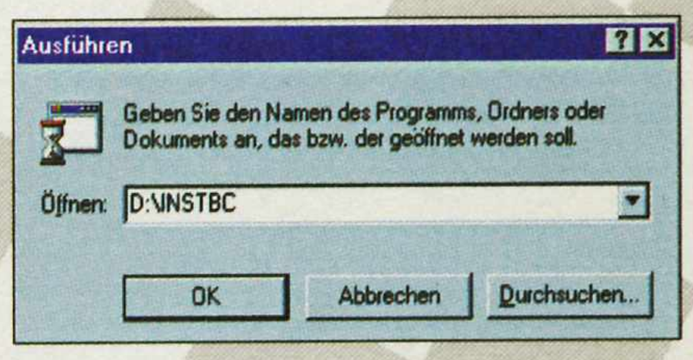
Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerkbuchstabens (z.B. „D") ins Hauptverzeichnis der CD. Geben Sie an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

instbc - für Battle Chess 1
instbcii - für Battle Chess 2 (Chinese Chess)
instbcen - für Battle Chess Enhanced

Das Installationsprogramm schlägt Ihnen Laufwerk und Pfad vor.



Möchten Sie die Angaben übernehmen, drücken Sie eine beliebige Taste. Wollen Sie die Angaben ändern, drücken Sie die Taste „C".



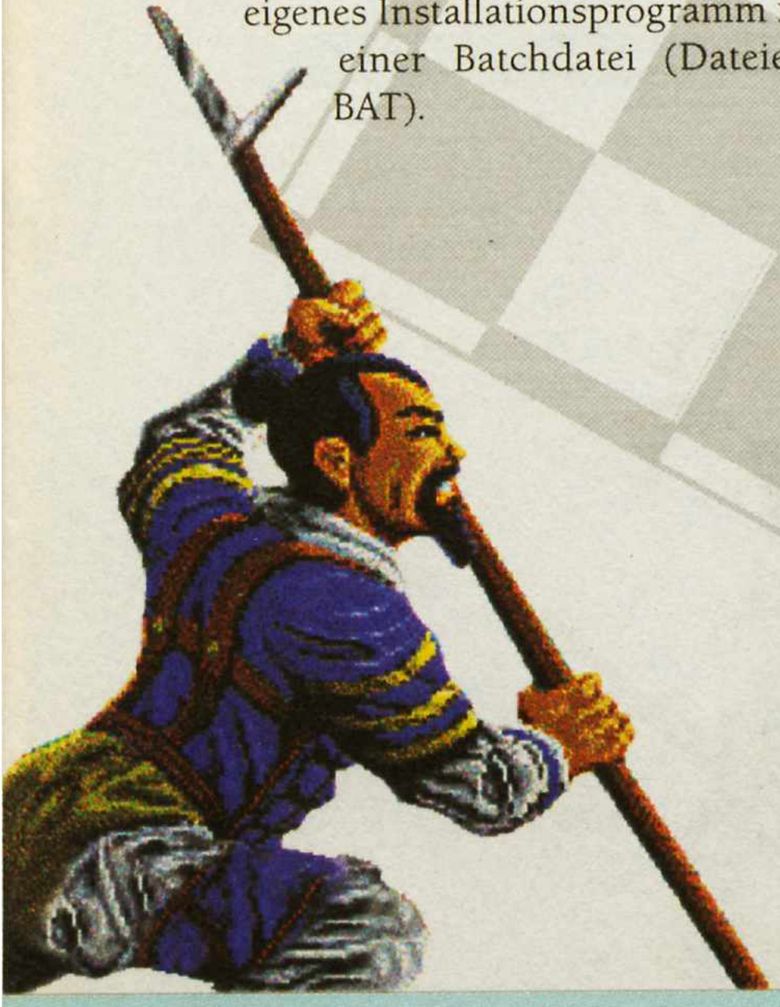
Geben Sie das gewünschte Laufwerk und das Verzeichnis an, in dem das Spiel installiert werden soll.

Beispiel: C:\SCHACH

Bestätigen Sie abschließend mit der Eingabetaste.

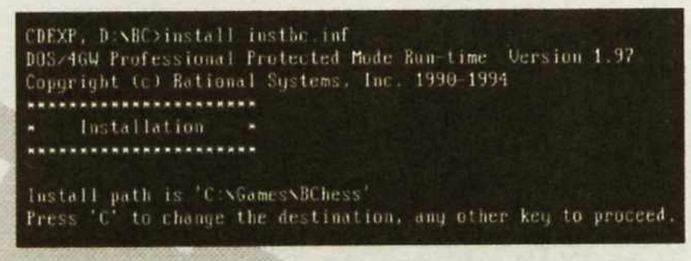
Installation unter Windows 95

Klicken Sie im Menü „Start" auf den Eintrag „Ausführen", und tragen Sie dort den Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt und einem Backslash, ein. Geben Sie nun die Bezeichnung des entsprechenden Installationsprogramms ein (siehe oben). Dabei brauchen Sie keine Dateiendung anzugeben. Klicken Sie anschließend auf „OK". Es wird ein DOS-Fenster geöffnet, in dem Sie die gleichen Schritte ausführen müssen wie bei einer DOS-Installation.



Besonderheit bei Battle Chess II: Chinese Chess

Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen dieser Compilation besitzt „Battle Chess II" ein zusätzliches SETUP-Programm. Sie finden es im Verzeichnis des Spiels. Hier können Sie diverse Einstellungen vornehmen, etwa, an welchem COM-Port Ihr Modem angeschlossen ist. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die vorgegebenen Werte zu ändern. Abschliessend müssen Sie die Änderungen noch speichern, und es kann losgehen.



Programmstart

Wechseln Sie in das jeweilige Verzeichnis, in dem das gewählte Spiel installiert wurde, geben Sie den entsprechenden Programmnamen ein, und schließen Sie die Zeile durch die Eingabebestätigung ab.

BC- Programmname:
Battle Chess 1

CHESSII - Programmname:
Chinese Chess

CDCHESS- Programmname:
Battle Chess Enhanced



Windows 95

Wechseln Sie in Ihrem Arbeitsplatz in das Installationsverzeichnis und starten Sie dort die Anwendungen per Doppelklick auf das Dateisymbol.

Konfiguration des PCs

Das Spiel benötigt mindestens 530 KB freien Expansionsspeicher (EMS). Beachten Sie bitte, daß der Speicher unbedingt als EMS-Speicher eingerichtet werden muß. Um Ihre aktuelle Konfiguration abzufragen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

MEM

Hier bekommen Sie die aktuelle Konfiguration Ihres PCs dargestellt. Achten Sie auf die Art des verwendeten Speichertyps. Er sollte als Expansionsspeicher definiert sein, der unter der Abkürzung „EMS" zu finden ist. Die nächste wichtige Information steht im unteren Teil des Bildschirms. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm" finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie die beiden verändern.

Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von

CD C:

in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Geben Sie nun

EDIT CONFIG.SYS

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programmen zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen und geben Sie

EDIT AUTOEXEC.BAT

ein. Verfahren Sie hier wie bei der CONFIG.SYS.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\...\MTMCDAI.SYS
/D:MTMIDE01
(durch eigenen CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
( falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...\COUN-
TRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
```

AUTOEXEC.BAT

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
SET SOUND=C:\SB
(übernehmen sie hier die Einstellungen
Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\SMARTDRV.EXE 1024 512
(optional!)
C:\...\MSCDEX.EXE/D:MTMIDE01
/M:10
(MSCDEX-Werte entsprechend Ihres
CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM  (falls Ihr
Maustreiber mit .COM
endet)
LH C:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEY-
BOARD. SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;
C:\DOS
```

```
Speichertyp              Insgesamt  =   Verwendet  +     Frei
-----------------        ----------     ---------      ---------
Konventioneller             640K           114K          526K
Hoher                        91K            40K           50K
Reserviert                  384K           384K            0K
Erweiterung (XMS)        15,269K         2,549K       12,720K
-----------------        ----------     ---------      ---------
Insg. Speicher           16,384K         3,088K       13,296K

Insg. unter 1 MB            731K           154K          576K

Insgesamter Expansionsspeicher (EMS)              15,680 (16,056,320 Byte)
Freier Expansionsspeicher (EMS)                   12,928 (13,238,272 Byte)

  EMM386 verwendet XMS-Speicher, um EMS-Speicher zu simulieren.
  Freier EMS-Speicher kann sich ändern, wenn sich freier XMS-Speicher ändert.

Maximale Größe für ausführbares Programm          526K (538,464 Byte)
Größter freier Block im hohen Speicherblock        50K  (51,440 Byte)
MS-DOS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).
```

Beachten Sie die eingekreisten Werte

Betrifft: Windows 95

Die Spiele auf dieser CD-ROM können zwar alle direkt aus Windows 95 heraus gestartet werden, doch empfehlen wir den Start im MS-DOS-Modus. Die einzelnen Schachzüge erfordern sehr viele Berechnungen, und wenn Sie ein Spiel direkt unter Windows 95 starten, belegt es wertvolle Ressourcen. Dies kann unter Umständen dazu führen, daß sich der Spielfluß etwas träge gestaltet.
Zum Start im DOS-Modus wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start", anschließend „Beenden" und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten". Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten" im Menü „Start". Nach der Bestätigung durch „OK" startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet" auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8". Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung" und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie eine Startdiskette an.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

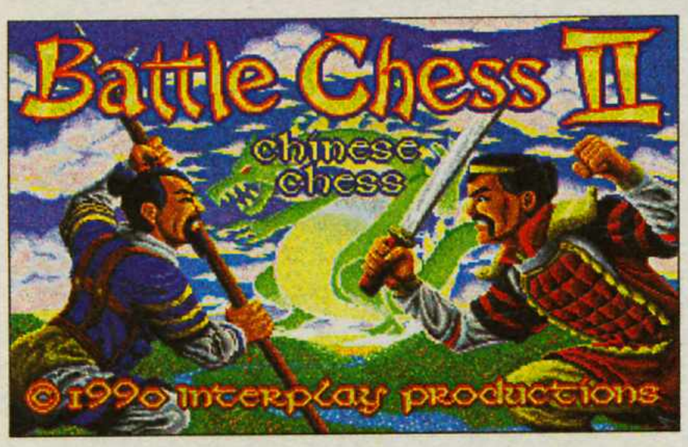
Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei „LIESMICH.TXT".



BATTLE CHESS , CHINESE CHESS UND BATTLE CHESS ENHANCED

Die Bedienung aller „Battle Chess"-Spiele ist identisch. Es gibt nur wenige Abweichungen im Optionsmenü. Die Unterschiede werden im Abschnitt „Besonderheiten der einzelnen Battle Chess-Versionen" aufgeführt.





Betrifft Kopierschutz!
Beim Lesen dieses Hefts werden Ihnen sicherlich die aufgelisteten Schachpartien ins Auge fallen. Sie erfüllen zweierlei Funktionen: Zum einen leisten sie, gerade bei Anfängern, wertvolle Schützenhilfe, indem sie verschiedenste Strategien und Taktiken vorstellen. Zum anderen stellen sie den Kopierschutz dar. Irgendwann werden Sie zur Eingabe eines Zugs aus einem der Spiele aufgefordert. Finden sie diesen Zug, und geben Sie ihn sorgfältig ein. Sie finden den Kopierschutz zum jeweiligen Spiel immer am Ende der Anleitung.



Bewegung

Alle „Battle Chess"-Versionen können per Tastatur, Maus oder Joystick gespielt werden. Wir empfehlen aber, auf die Joysticksteuerung zu verzichten, da sie bei etwas betagteren Modellen zu ungenau sein kann.

Tastatur

Um die Schachfiguren zu bewegen, plazieren Sie das leuchtende Rechteck mit Hilfe der Cursorsteuerung unter die jeweilige Figur und drücken die Eingabetaste. Wählen Sie anschließend das Zielfeld, und drücken Sie erneut die Eingabetaste.

Maus, Joystick

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die zu setzende Spielfigur, daraufhin erscheint ein leuchtendes Quadrat. Drücken Sie nun die linke Maustaste. Anschließend bewegen Sie den Mauszeiger auf das Zielfeld und drücken erneut die linke Taste.

Die Menüs



Das Optionsmenü läßt sich sowohl über Tastatur als auch mit Hilfe der Maus aufrufen. Drücken Sie die Taste **F1**, oder führen Sie einen Klick mit der rechten Maustaste aus.

Tastatur: Benutzen Sie die Pfeiltasten, um zu dem gewünschten Eintrag zu gelangen, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Eingabetaste. Möchten Sie keine Änderungen vornehmen, drücken Sie die Taste **ESC**.

Maus: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, während Sie den Mauszeiger auf den Menüeintrag bewegen. Bestätigen Sie durch das Loslassen der rechten Maustaste.





Das Menü enthält folgende Optionen:

DISK

Load Game

Diese Option ermöglicht es Ihnen, einen bereits gespeicherten Spielstand zu laden. Wählen Sie ihn aus und laden Sie ihn per Doppelklick oder Eingabetaste.

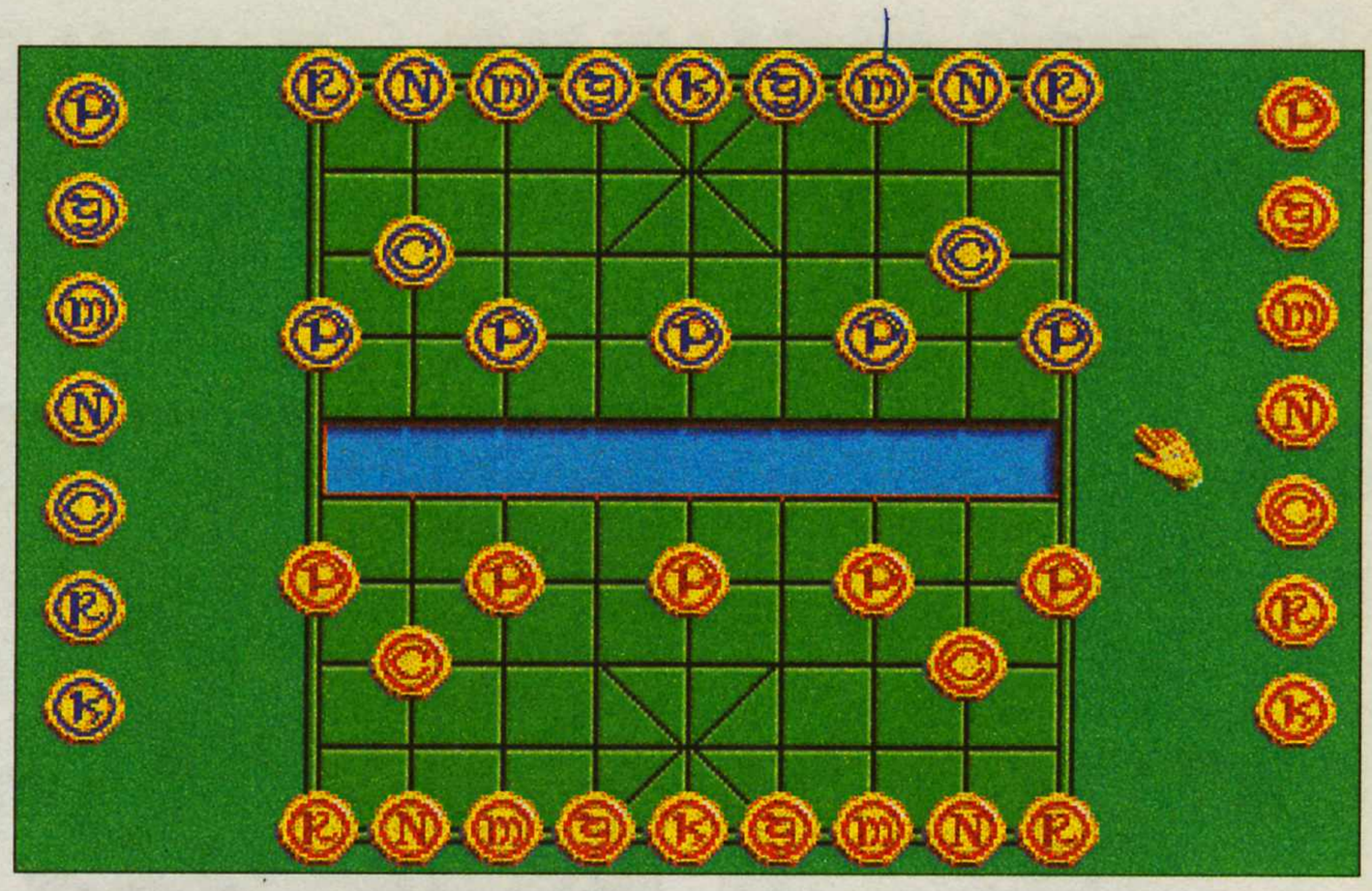
Save Game

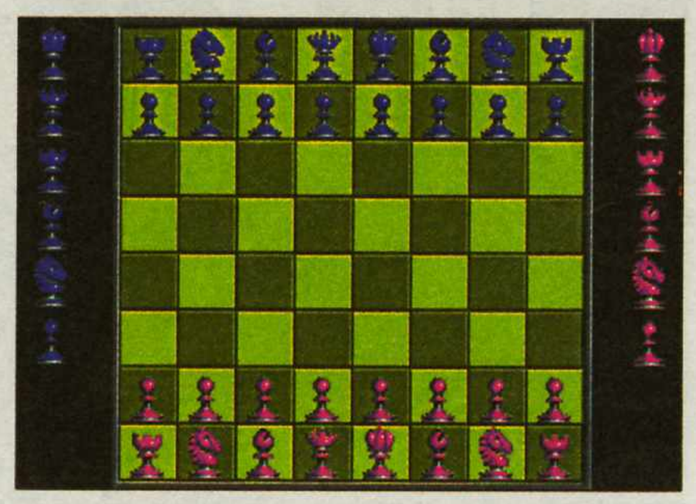
Speichert den aktuellen Spielstand. Geben Sie den Namen des Spielstands an oder wählen Sie einen bereits gespeicherten, der überschrieben werden soll. Zum Speichern genügt das Drücken der Eingabetaste oder ein Mausklick auf **DONE**. Das Spiel wird anschließend mit allen aktuellen Einstellungen gespeichert.

New Game

Startet das Spiel von neuem. Vorher werden Sie gefragt, ob Sie Ihr aktuelles Spiel speichern möchten.







Set Up Board

Bitte beachten: Sobald Sie „SET UP BOARD“ aufrufen, geht Ihr aktuelles Spiel verloren!

Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, Spielfiguren frei zu plazieren und damit die verschiedensten Strategien auszuprobieren. Nach dem Aufruf wird das Spielfeld zweidimensional dargestellt. Links- und rechtsseitig finden Sie die zu plazierenden Spielfiguren vertikal angeordnet. Mausbenutzer wählen die Figuren durch einen einfachen Mausklick. Alle diejenigen, die lediglich per Tastatur spielen, müssen zunächst die Taste **F3** drücken, anschließend die gewünschte Figur mit den Pfeiltasten auswählen und mit der Eingabetaste bestätigen.



Im Editiermodus stehen einige zusätzliche Option bereit:

1. Clear Board: Entfernt alle Spielsteine vom Brett.
2. Restore Board: Nimmt alle Änderungen zurück.
3. Next Move Blue: Legt fest, daß Blau den nächsten Zug hat
4. Next Move Red: Legt fest, daß Rot den nächsten Zug hat

Der Schalter **DONE** beendet den Editiermodus und startet das Spiel mit den von Ihnen vorgenommenen Einstellungen.

Quit



Beendet das Programm und kehrt zur Eingabeaufforderung zurück. Vor dem Spielende erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Wollen Sie das Spiel wirklich beenden, bestätigen Sie mit der Eingabetaste, andernfalls Drücken Sie „ESC“.

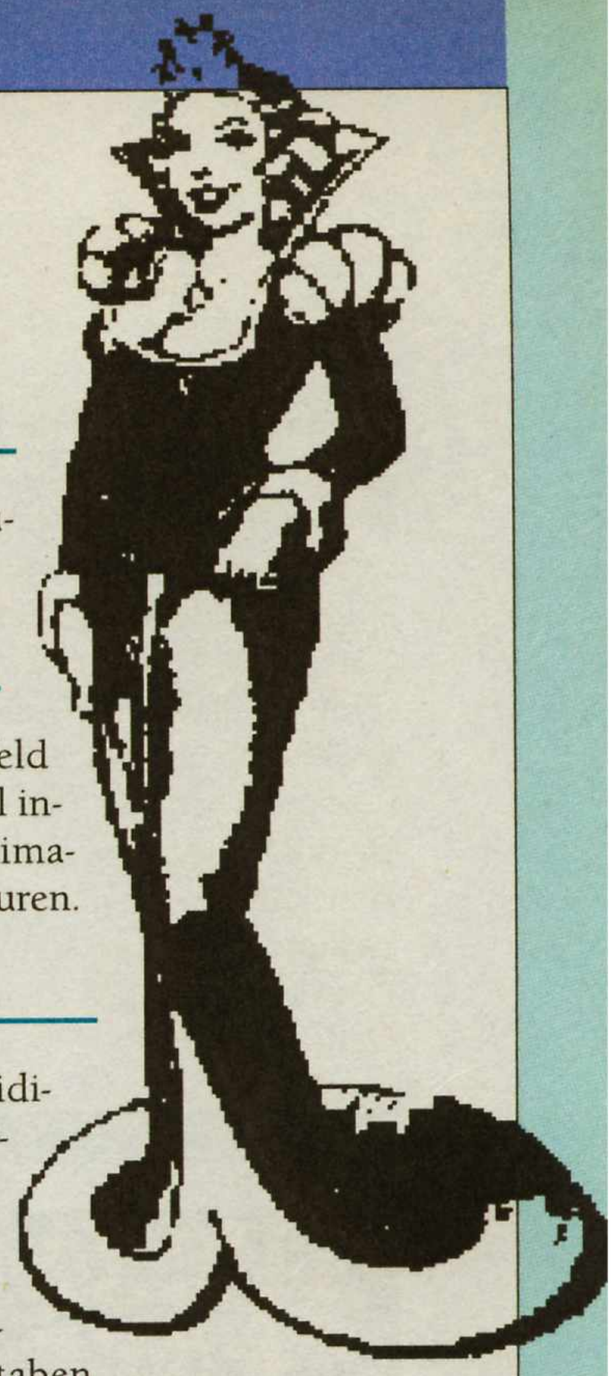
MOVE

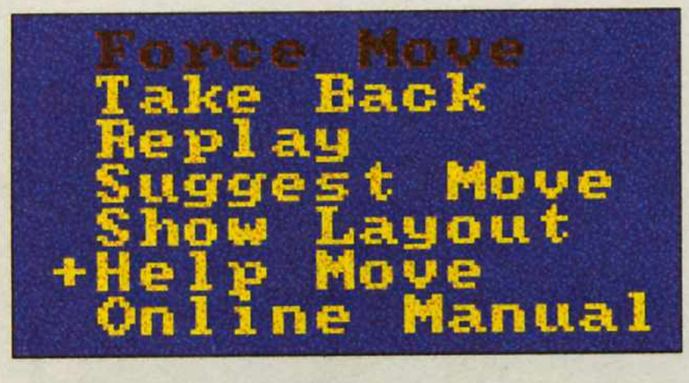
Das Menü „Move“ enthält Optionen für die einzelnen Spielzüge.

Force Move

Dauert Ihnen die Rechenzeit des Computers zu lange, wählen Sie diese







Help Move

Diese Funktion ist voreingestellt. Sie stellt alle Felder grün dar, auf die gezogen werden darf.



Option. Die Kalkulation wird unterbrochen, und der Rechner macht den Zug, den er in Anbetracht seiner aktuellen Berechnungen für den besten hält.

Take Back

Nimmt den letzten Zug auf beiden Seiten zurück. Sie können so viele Züge zurücknehmen wie Sie möchten - bis auf den ersten Zug.

Replay

Angenommen, Sie haben einen Spielzug zurückgenommen, und es stellt sich heraus, daß er gar nicht so dumm war, wie Sie vermutet hatten. In dem Fall setzt diese Funktion die Steine wieder dahin, wo sie waren.

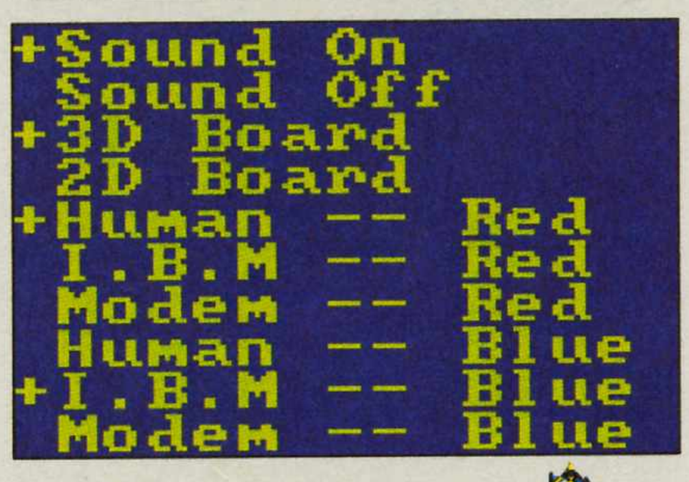
Suggest Move

Wer einen kleinen Tip benötigt, ist mit dieser Option bestens bedient. Es wird der beste Zug dargestellt, der in der momentanen Spielsituation ratsam erscheint. Zunächst blinkt das Feld mit der entsprechenden Spielfigur auf, anschließend leuchtet das Feld auf, auf das sie ziehen sollte.

Show Layout

Nachdem die anfängliche Begeisterung über das animierte Spielfeld gewichen ist, kann man hiermit in die zweidimensionale Darstellungsweise umschalten. Bei unübersichtlichen Konstellationen sollte diese Option unbedingt genutzt werden.





Sound

Schaltet die Soundeffekte ein bzw. aus.



Music

Schaltet die Musik ein bzw. aus.

3D Board

Zeigt das Spielfeld dreidimensional inklusive der Animation der Spielfiguren.

2D Roman

Zeigt eine zweidimensionale Darstellung des Spielfelds, wobei die Spielfiguren durch römische Buchstaben gekennzeichnet sind.

2D Chinese

Zweidimensionale Darstellung des Spielfelds, das etwas mehr Spielatmosphäre bringt, aber unverständlich ist. Die Spielfiguren werden chinesisch gekennzeichnet.





Battle Chess in der 2D-Ansicht: Nicht so „bewegend“, aber übersichtlicher!

Human/IBM/Modem Plays Red/Blue

Nutzen Sie diese Option, um festzulegen, wer auf welcher Seite spielt. Wenn Sie beispielsweise gegen einen menschlichen Mitspieler antreten wollen, stellen Sie „Human Plays Blue" und „Human Plays Red" ein. Möchten Sie hingegen, daß der Computer beide Parts übernimmt, wählen Sie „IBM Plays Blue" und „IBM Plays Red". Hier können Sie jede Kombination einstellen - mit einer Ausnahme: „Modem Plays Red" und „Modem Plays Blue" ist nicht möglich.

Level



Acht verschiedene Levels stehen zur Verfügung, wobei „Novice" den einfachsten und Level 8 den größten Schwierigkeitsgrad bietet. Die folgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die Rechenzeiten des Computers in Abhängigkeit vom gewählten Level.

NOV.	SPECIAL
1	5 Sekunden
2	10 Sekunden
3	30 Sekunden
4	1 Minute
5	2 Minuten
6	5 Minuten
7	10 Minuten
8	15 Minuten

Set Time

Je länger der Computer rechnet, desto größer wird der Schwierigkeitsgrad. Hier können Sie festlegen, wie lange Ihr digitaler Gegner rechnen darf, und damit den Schwierigkeitsgrad individuell anpassen. Sie können einen Wert zwischen 1 und 10.000 Minuten eingeben. Tragen Sie die gewünschte Zeitspanne ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Bedenken Sie, daß Sie die Rechenzeit durch die Option „Force Move" jederzeit verkürzen können.

Tastenkombinationen

Falls Sie keine Maus verwenden, stehen einige Tastenkombination bereit, die Ihnen schnell weiterhelfen.

TASTEN-KOMBINATION	MENÜ EINTRAG
ALT F	Force Move
ALT M	Suggest Move
ALT T	Take Back
ALT S	Soundein/aus
ALT R	Replay
ALT L	Show Layout
ALT H	Help Move
ALT U	Musik ein/aus

Schach (check)



Steht der König im Schach, verwandelt sich der Cursor in ein „Schach-Icon". Wird der König nicht mehr bedroht, verwandelt er sich wieder zurück.

Battle Chess per Modem spielen

Verfügen Sie über ein Hayes-kompatibles Modem, können Sie gegen einen weit entfernten menschlichen Mitspieler antreten. Da das Modem ein Com-Port benötigt, müssen Sie eventuell auf die Maus verzichten, um es anzuschließen. Bei welchem Spiel das Modem an welchem COM-Port angeschlossen sein muß, entnehmen Sie der folgenden Tabelle.



Battle Chess I	**COM 1**
Battle Chess II	**COM 1**
oder	**COM 2**
(vgl. Installationsanleitung)	
Battle Chess Enhanced	**COM 1**

Die Einrichtung des Modemspiels in „Battle Chess" erfolgt in drei Schritten:

1. Klären Sie mit Ihrem Mitspieler, wer die rote und wer die blaue Seite wählt. Nun starten beide Spieler das Programm und geben die gegnerische Farbe im Menü „Settings" mit „Modem Plays Blue" oder „Modem Plays Red" an.

Beispiel: Sie wollen mit Ihrem besten Freund eine Partie Schach spielen und einigen sich darauf, daß Sie die Farbe Rot und er Blau wählt. Im Menü „Settings" stellen Sie zunächst „Human Plays Red" ein, um festzulegen, daß Sie die rote Seite spielen. Um den Computer mitzuteilen, daß Ihr Freund über Modem die blauen Figuren steuern soll, aktivieren Sie anschließend die Option





„Modem Plays Blue". Ihr Freund auf der anderen Seite der Leitung muß die umgekehrten Einstellungen vornehmen, sprich „Human Plays Blue" und „Modem Plays Red".

Bevor Sie nun den zweiten Schritt machen, stellen Sie sicher, daß beide Teilnehmer das Modem eingeschaltet haben!

2. Einer der beiden Spieler muß sein Modem in den „Auto-Answer-Modus" versetzen. Drücken Sie hierzu die Taste **F2**, geben Sie die folgende Zeile ein, und bestätigen Sie danach mit der Eingabetaste:

ATS0=1 (Beachten Sie, daß nach dem S eine Null folgt)

Der Spieler, der *nicht* den „Auto-Answer-Modus" eingestellt hat, ruft nun den anderen Spieler an. Um die Verbindung aufzubauen, drücken Sie erneut die Taste **F2**, geben die nachstehende Zeile ein und bestätigen wieder mit der Eingabetaste.

ATDT (P)xxxxxxxx (die x-Werte ersetzen Sie durch die Telefonnummer)

Ob der AT-Befehl „ATDT" oder „ATDP" lauten muß, hängt vom Wahlverfahren Ihres Telefons ab. Nehmen Sie den Hörer ab, und wählen Sie eine beliebige Telefonnummer. Hören Sie während des Wahlvorgangs verschiedene Töne, verwenden Sie „ATDT" (für **T**onwahlverfahren). Vernehmen Sie jedoch einen pulsartigen Ton, benutzen Sie „ATDP" (für **P**ulswahlverfahren).

Das Modem beginnt die Nummer zu wählen und baut die Verbindung auf. Im Anschluß können Sie das Spiel starten. Wenn Sie jetzt einen Zug machen, sieht ihn der Gegenspieler am anderen Ende der Leitung. Beachten Sie, daß die Optionen „New Game", „Set Up Game" und „Load Game" ein komplett neues Spiel aufbauen, sobald Sie mit dem anderen Spieler verbunden sind. Ihr aktuelles Spiel geht verloren.

Während der Verbindung können Sie Ihrem Gegner auch Glückwünsche oder Schmähungen zukommen lassen. Drücken Sie hierzu wiederum die Taste **F2**. Geben Sie den zu sendenden Text ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Am anderen Ende der Leitung öffnet sich ein Fenster mit der versendeten Nachricht. Solange diese auf dem Bildschirm zu sehen ist, pausiert das Spiel. Es wird erst fortgeführt, wenn der Empfänger das Fenster schließt.

3. Möchten Sie das Spiel beenden, gehen Sie folgendermaßen vor: Drücken Sie **F2**, und geben Sie drei hintereinanderstehende Pluszeichen (+++) ein. Bestätigen







Wichtig

„Battle Chess" kommuniziert mit folgenden Parametern:
Datenübertragungsrate von 300 Baud mit 8 Bit ohne Parität
Alle „Battle Chess"-Spiele bieten zwar prinzipiell die Möglichkeit, mittels Modem und Nullmodemkabel gegen einen menschlichen Kontrahenten anzutreten. Bei unseren Testläufen hat sich jedoch herausgestellt, daß die drei Programme diese Funktion nicht immer zur Verfügung stellen. Diese „Launenhaftigkeit" ist leider nicht ganz nachvollziehbar und hängt mit der jeweiligen Computerkonfiguration zusammen. In jeder von uns getesteten Konfiguration war jedoch zumindest eines der Spiele zur Zusammenarbeit mit einem Modem zu bewegen. Die Möglichkeit, mittels „F2" ein Kommando einzugeben, versetzt Sie allerdings in die Lage, mit den Initialisierungs- und Übertragungsparametern zu experimentieren. Schauen Sie in Ihr Modem-Handbuch, um die eventuell zu hohe Übertragungsgeschwindigkeit zu reduzieren.

Sie, und warten Sie einen Moment. Dadurch wird Ihrem Modem mitgeteilt, daß gleich ein wichtiges Kommando folgt. Drücken Sie wieder **F2**, und geben Sie den Befehl ATH ein, damit Ihr Modem die Verbindung beendet und auflegt.

Verbindung mit seriellem Kabel

Haben Sie zwei Computer zu Hause stehen, können Sie diese mit Hilfe eines Nullmodem-Kabels direkt verbinden. Dieses wird ebenfalls an der seriellen Schnittstelle angeschlossen. Die Steuerung ist die gleiche wie bei einer Verbindung übers Modem. Der einzige Unterschied besteht darin, daß Sie keine „Wahl-Kommandos" zu geben brauchen.

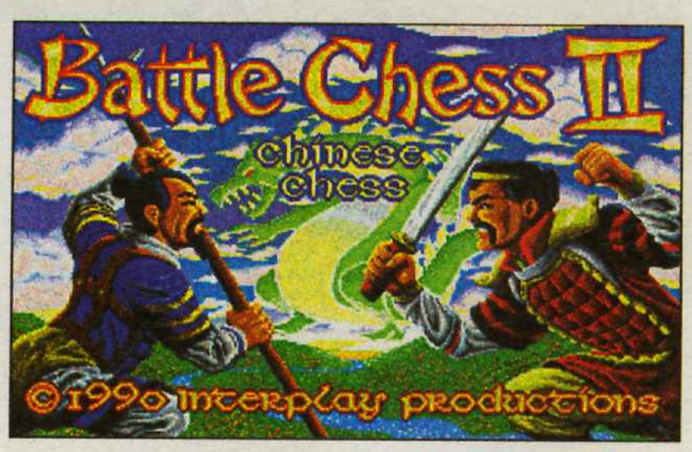
Besonderheiten der einzelnen „Battle Chess"-Versionen

Wie bereits erwähnt, ist die Spielsteuerung bei allen „Battle Chess"-Spielen identisch. Es gibt aber einige kleine Unterschiede hinsichtlich des Menüinhalts:

Battle Chess



Bei „Battle Chess" handelt es sich um die simpelste Variante. Alle Menüpunkte sind in der Anleitung erklärt worden - mit einer Ausnahme: „Battle Chess" wie auch „Battle Chess Enhanced" bieten nur die Optionen „3D Board" und „2D Board".



In „Battle Chess I" können Sie die Züge per Tastatur eingeben. Dazu müssen Sie zunächst die Koordinaten der zu setzenden Spielfigur und anschließend die Koordinaten des Felds eingeben, zu dem die Figur ziehen soll. Geben Sie folgendes ein, wenn Sie zum Beispiel einen Ritter setzen wollen: B1



Battle Chess & Battle Chess Enhanced

DIE REGELN



Dunkelheit liegt über dem Schlachtfeld. Allmählich kommt Wind auf; in der Ferne wird der Himmel von einem Blitz erhellt, der Donner grollt. Eine heftige Bö bringt die Kämpfer auf den Plan: den König, seine Königin (Dame), die beiden Bischöfe (Läufer), die Ritter hoch zu Roß, geflankt von den Türmen, und davor die geschlossene Reihe der Bauern. Würdevoll wendet der König Ihnen sein Antlitz zu, seine Züge verraten die Bereitschaft, seine Vasallen ins Gefecht zu schicken. Noch zaudern Sie. Ein Klirren von Rüstungen dringt an Ihr Ohr, der Wind wird stärker, das Geräusch von aufeinander treffendem Metall wird laut, als einer der Ritter in ungestümer Erwartung des bevorstehenden



Kampfes seine Klinge zieht. Ein plötzlicher Donnerschlag reißt die Wolken auseinander, gleißende Blitze werfen gespenstische Schatten auf das Schachbrettmuster. Die Zeit ist gekommen, unaufhaltsam naht die Schlacht. Das Gewitter entlädt sich mit Wucht. Die Fanfaren rufen zum Kampf. Sie übernehmen das Kommando, schicken einen Bauern nach vorn in die Finsternis. Das ist der Anfang ...

Auf den folgenden Seiten werden die Spielregeln von Schach genau erklärt. Darunter fallen die allgemeinen Regeln, die Gangart jeder Schachfigur, einige einfache Vorschläge, die Ihnen dabei helfen sollen, den Sieg davonzutragen, und eine Erläuterung der verschiedenen Spielphasen.

Allgemeines über Schach

SCHACH IST EIN MEER, AUS DEM EINE STECHMUECKE TRINKEN UND IN DEM EIN ELEFANT BADEN KANN.

Indisches Sprichwort

Das Ziel beim Schach ist es, wie bei vielen anderen Spielen auch, den Gegner zu schlagen. Dazu müssen Sie den König Ihres Kontrahenten schachmatt setzen.

Die Grundregeln des Schachspiels

Eine kurze Zusammenfassung:

✖ Es stehen sich zwei Heere gegenüber, ein weißes und ein schwarzes



✖ Jeder Spieler hat einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern.

✖ Ziel des Spiels ist es, des gegnerischen König „schachmatt" zu setzen (siehe unten).

✖ Die Partie wird stets von Weiß begonnen. Schwarz antwortet mit einem Gegenzug. Es folgen abwechselnd Zug und Gegenzug.

✖ Bei einem Zug kann immer nur eine Schachfigur bewegt werden. Die einzige Ausnahme bildet die Rochade (siehe Abschnitt „Die Rochade"), an der König und Turm beteiligt sind. Unter einem Zug versteht man das Ziehen einer Spielfigur von einem Feld auf

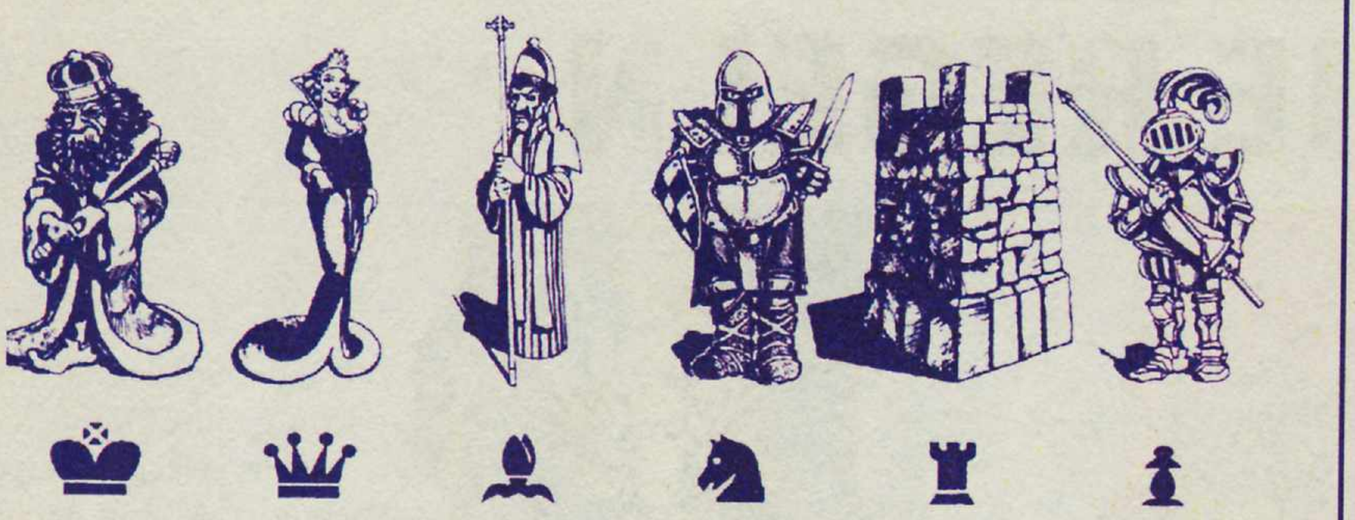


ein anderes. Jede Figur wird nach einem bestimmten Muster über das Schachbrett gezogen (siehe Abschnitt „Die Spielfiguren im einzelnen").

✖ Es ist allen Figuren, außer dem Springer, untersagt, ein Feld zu überspringen, wenn sich darauf eine andere Figur befindet. Ferner ist zu beachten, daß sich auf keinem Feld mehr als eine Figur aufhalten darf.

✖ Jede Figur kann eine gegnerische schlagen, indem sie auf dasselbe Feld gezogen wird. Dabei wird die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt und ist damit nicht mehr im Spiel. Pro Zug darf jeweils nur eine Spielfigur geschlagen werden.

Battle Chess™
& Battle Chess Enhanced



1 KÖNIG 1 DAME 2 LÄUFER 2 SPRINGER 2 TÜRME 8 BAUERN

So erscheinen in „Battle Chess“ Ihre Spielfiguren

- Wird der König eines Spielers von einer gegnerischen Figur bedroht, die ihn beim nächsten Zug schlagen könnte, steht er im „Schach“.

- Steht Ihr König im Schach, müssen Sie ihn entweder aus der Schachposition ziehen, den Angriff mit einer anderen Spielfigur abblocken oder die Figur schlagen, die den König bedroht.

Die Spielfiguren

Das Schachbrett

Wie Sie auf dem Bildschirm erkennen können, ist das Schachbrett in 64 Felder - 32 helle und 32 dunkle - eingeteilt, die in abwechselnder Folge angeordnet sind. Um sich den traditionellen Schachbezeichnungen anzupassen, werden auf diesen Seiten die hellen Quadrate als „weiße Felder“ und die dunklen als „schwarze Felder“ bezeichnet. Die Felder sind in acht Reihen zu je acht Quadraten angeordnet. Haben Sie „Battle Chess“ geladen, erscheint das Schachbrett, auf dem die Spielfiguren schon ihre Startposition eingenommen haben. Alle Schachspiele beginnen mit dieser Aufstellung.

Die Spielzüge

Beim Schach führt Weiß immer den ersten Zug aus. Das bedeutet, daß zu Beginn des Spiels zuerst eine weiße Spielfigur gezogen werden muß, woraufhin dann der Spieler mit den schwarzen Figuren am Zug ist. Beide Spieler dürfen hierbei jedoch jeweils nur eine Spielfigur ziehen. Das eigentliche Spiel besteht also aus einer Folge von abwechselnden Zügen. Weiß zuerst, dann Schwarz, dann wieder Weiß usw., bis das Spiel zu Ende ist. Ein Spieler darf nur bei der Rochade (siehe Abschnitt „Die Rochade“) mehrere Spielfiguren gleichzeitig ziehen. Sie ist während eines Schachspiels jedoch nur einmal pro Spieler erlaubt.

Gangarten

Mit Ausnahme des Springers müssen sich sämtliche Figuren in gerader Linie über das Schachbrett bewegen, entweder waagerecht (Abb. 2), senkrecht (Abb.3) oder diagonal (Abb.4). Einige Figuren dürfen

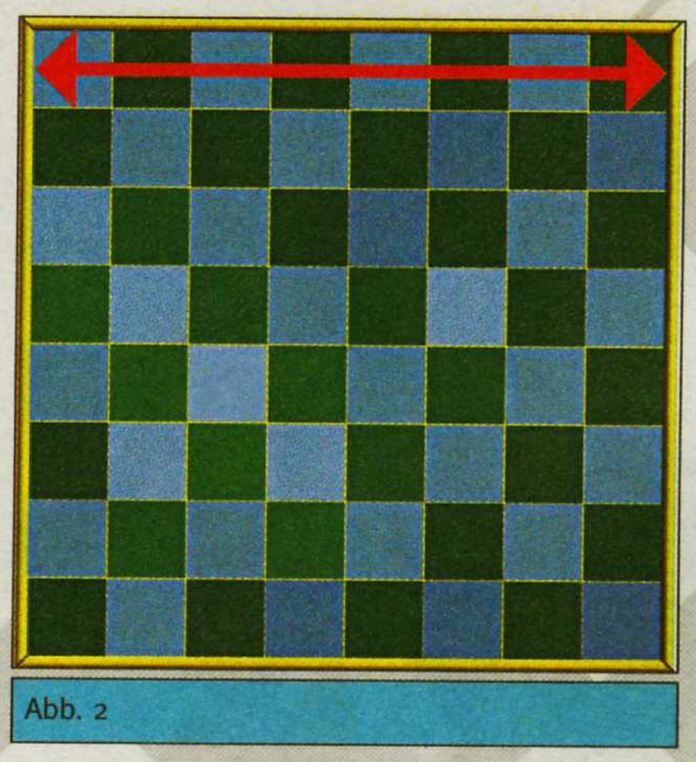


Abb. 2

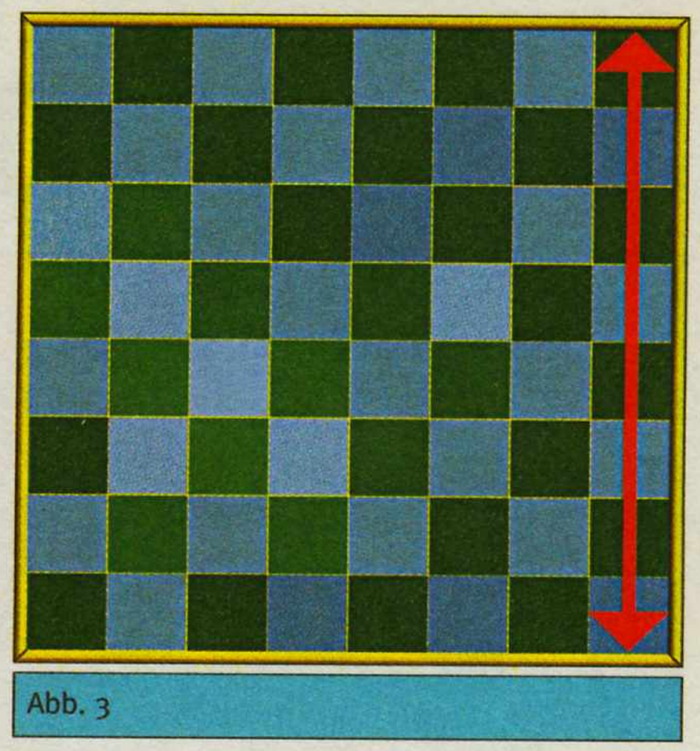


Abb. 3

sogar eine Kombination dieser Gangart (waagerecht, senkrecht und/oder diagonal) ziehen.

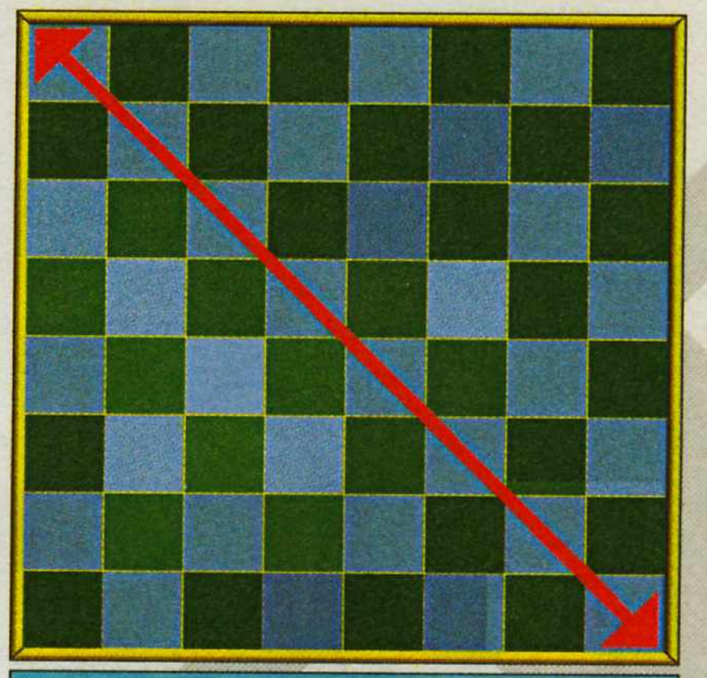


Abb. 4

Ein Zug darf jedoch weder durch noch auf ein Feld gezogen werden, auf dem sich eine Ihrer Spielfiguren befindet. Die einzige Ausnahme bildet der Springer. Er kann über jede Spielfigur hinwegziehen, doch ist es ihm nicht möglich, auf einem besetzten Feld zu landen, es sei denn, er will die darauf stehende Figur schlagen. Vorausgesetzt, daß keine andere Figur die Angriffslinie versperrt, können Sie Ihre Spielfiguren immer auf ein vom Gegner besetztes Feld setzen, um die gegnerische Figur zu schlagen. Auf die einzelnen Angriffsmethoden jeder Figur wird im nächsten Abschnitt eingegangen.



Battle Chess & Battle Chess Enhanced

Die Spielfiguren im einzelnen:

Der König (The King)



Der König ist zwar nicht die stärkste, jedoch die zentrale Figur im Schachspiel. Von seinem Schicksal hängt der Ausgang der Partie ab. Vorrangiges Ziel jedes Spielers ist es also, den gegnerischen König schachmatt zu setzen und den eigenen vor dem gleichen Schicksal zu bewahren. Sie bedienen sich dazu einer Kombination der verschiedenen Verteidigungs- und Angriffsmethoden Ihrer Schachfiguren. Ohne sie ist der König so gut wie hilflos.

Außer bei der Rochade ist die Bewegungsfreiheit des Königs sehr eingeschränkt: Er darf immer nur auf eines der unmittelbar benachbarten Felder ziehen, also immer nur einen Schritt in eine der acht Richtungen ausführen (siehe Abb. 5). Dabei müssen Sie jedoch darauf achten, daß Sie ihn nicht selbst in eine Schachposition setzen - das bedeutet, daß Sie ihn nicht in eine „freie" Angriffslinie einer gegnerischen Figur stellen. Das soll jedoch nicht heißen, daß Ihr König vollkommen hilflos ist. Steht z.B. unmittelbar neben ihm eine gegnerische Figur, dann können Sie diese auch schlagen, vorausgesetzt, Sie begeben sich damit nicht in eine Schachposition. Da Sie nur auf diese Weise mit Ihrem König eine gegnerische Figur angreifen können, eignet er sich für die Offensive nur wenig.

Sollten Sie also recht früh im Spiel feststellen, daß Sie beim Angriff stark auf die Fähigkeiten Ihres Königs angewiesen sind, dann sehen die Dinge schlecht für Sie aus. Geht das Spiel jedoch allmählich dem Ende entgegen, haben normalerweise beide Spieler nur noch wenige Figuren auf dem Brett. Jetzt heißt es, die Fähigkeiten des Königs beim Angriff gut überlegt zu nutzen. Im allgemeinen ist es jedoch ratsam, sich auf die erfolgreiche Verteidigung dieser Figur zu konzentrieren und Angriffe größtenteils mit den anderen auszuführen. Ihre Chancen, das Spiel zu gewinnen, stehen dabei viel besser.

Die Dame (The Queen)



Wie der König kann Ihre Dame auf gerader Linie in beliebiger Richtung bewegt werden. Dabei darf sie jedoch mehrere Felder weit ziehen, sofern ihr keine andere Figur den Weg versperrt (siehe Abschnitt „Gangarten"). Abbildung 6 stellt dar, wie sie gezogen werden darf. Da keine andere Schachfigur einen derart großen Bewegungsradius hat, ist die Dame Ihre stärkste Figur. Trotzdem sollten Sie sich nicht zu sehr auf sie stützen. Wie Sie bald feststellen werden, gewinnen Sie ein Schachspiel nur mit einer gut durchdachten Kombination aller Spielfiguren. Verlassen Sie sich dagegen zu sehr auf eine einzelne, wird das mit Sicherheit Ihren Untergang bedeuten.

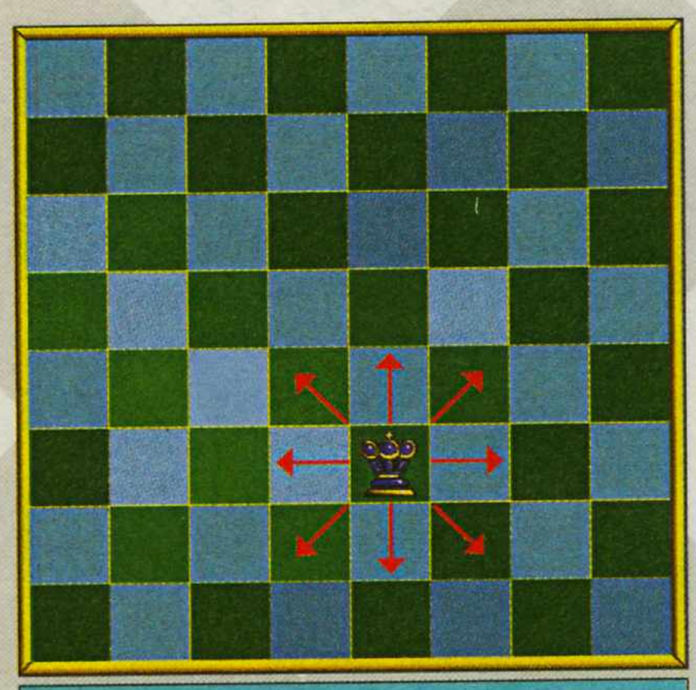


Abb. 5

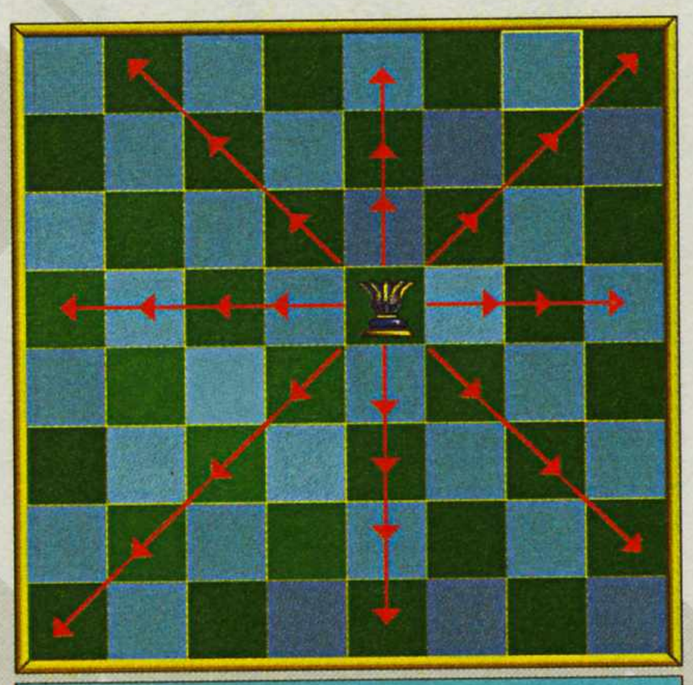


Abb. 6

Der Turm (The Rook)



Ihre beiden Türme dürfen nur auf waagerechten und senkrechten Linien über das Schachbrett gezogen werden. Wie die Dame kann der Turm während eines Spielzugs von der einen Schachbrettseite zur anderen ziehen, sofern sein Weg nicht durch andere Figuren versperrt ist. Aufgrund dieser Bewegungsfreiheit werden die Türme als zweitstärkste Schachfiguren eingestuft. Abbildung 7 stellt die möglichen Bewegungen des Turms dar.

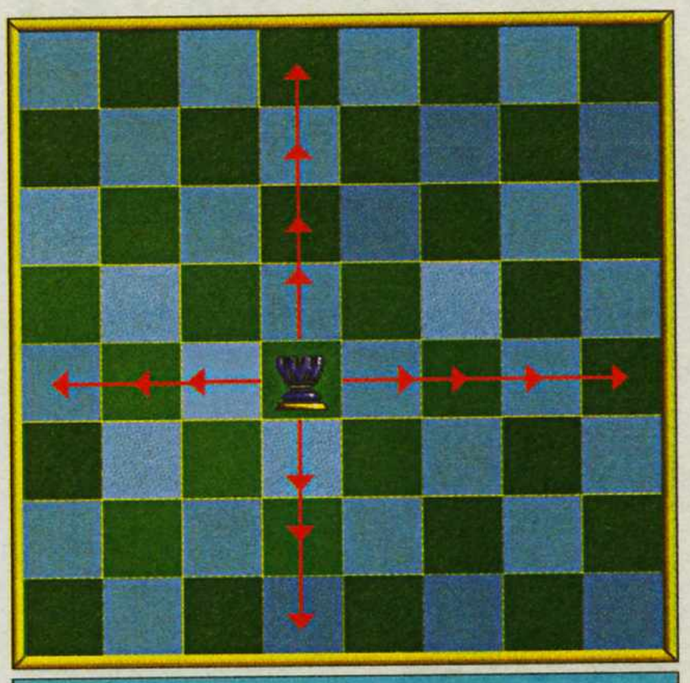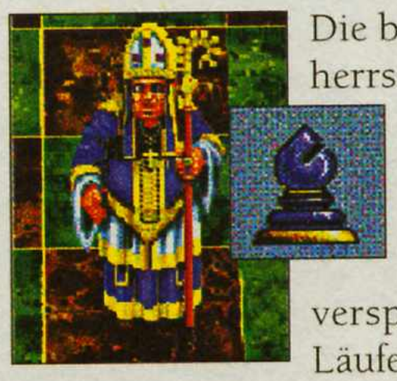


Abb. 7

Der Läufer (The Bishop)



Die beiden Läufer beherrschen nur die Diagonalen. Vorausgesetzt, der Weg wird nicht von anderen Figuren versperrt, kann ein Läufer aus der unteren linken Ecke des Schachbretts in die obere rechte Ecke gezogen werden. Beachten Sie jedoch, daß einer Ihrer Läufer zu Beginn des Spiels auf einem schwarzen Feld steht, der andere auf einem weißen. Während des Spiels bleiben sie farbgebunden, d.h. sie dürfen nicht von einer Farbe auf eine andere springen. Spielen Sie also mit den









weißen Figuren, dann beginnt der Läufer auf der rechten Schachbrettseite das Spiel auf einem weißen Feld und darf also nur auf weißen Feldern zu stehen kommen. Abb. 8 bietet ein Beispiel für die möglichen Bewegungen eines Läufers.

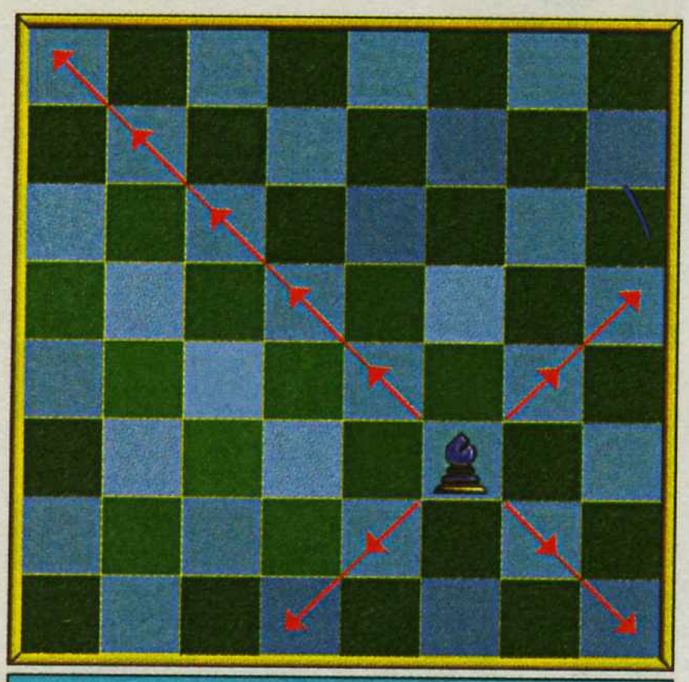


Abb. 8

Der Springer (The Knight)



Im Gegensatz zu den anderen Figuren, die alle nur in gerader Linie gezogen werden dürfen, zeichnet sich der Springer durch seine komplizierte Gangart, den L-förmigen „Rößlsprung", aus (siehe Abb. 9a). Außerdem darf er Schachfiguren, die ihm den Weg versperren auch einfach überspringen, was jedoch nicht bedeutet, daß er diese Figuren damit schlagen kann. Nur wenn das Feld, auf dem er landet, von einer gegnerischen Figur besetzt ist, kann er diese schlagen. Natürlich können Sie Ihre Springer nicht auf Felder ziehen, auf denen sich eine Ihrer eigenen Figuren befindet. Abb. 9a veranschaulicht die Bewegungen des Springers, Abb. 9b zeigt, wie er andere Figuren überspringt, und auf Abb. 9c können Sie sehen, wie er eine gegnerische Figur schlägt.

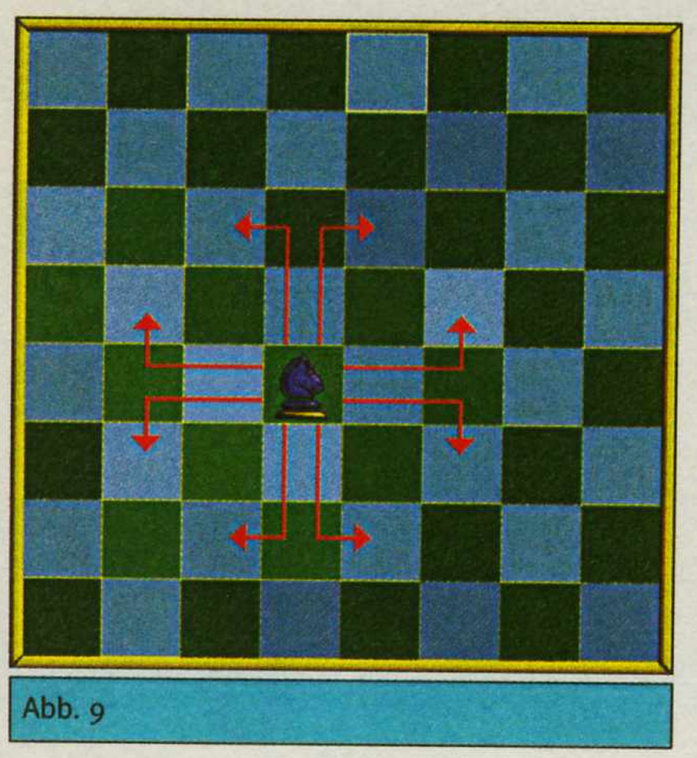


Abb. 9

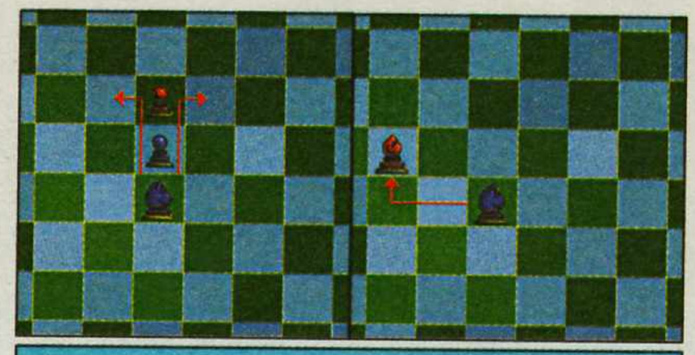


Abb. 9b und 9c

Der Bauer (The Pawn)



Der Bauer ist die schwächste Figur und daher auch entbehrlicher als die anderen. Die Bauern bilden die Fußsoldaten Ihrer Armee, sie bewegen sich langsam über das Schachbrett und führen die anfänglichen Angriffe aus. Im Gegensatz zu den anderen Figuren hat der Bauer nicht die Möglichkeit, sich zurückzuziehen. Er muß immer voranmarschieren, und zwar ein Feld pro Zug. Die einzige Ausnahme bildet hier der jeweils erste Zug, bei dem der Spieler seinen Bauern auch zwei Felder weit ziehen darf. Abb. 10 veranschaulicht die Bewegungen der Bauern.

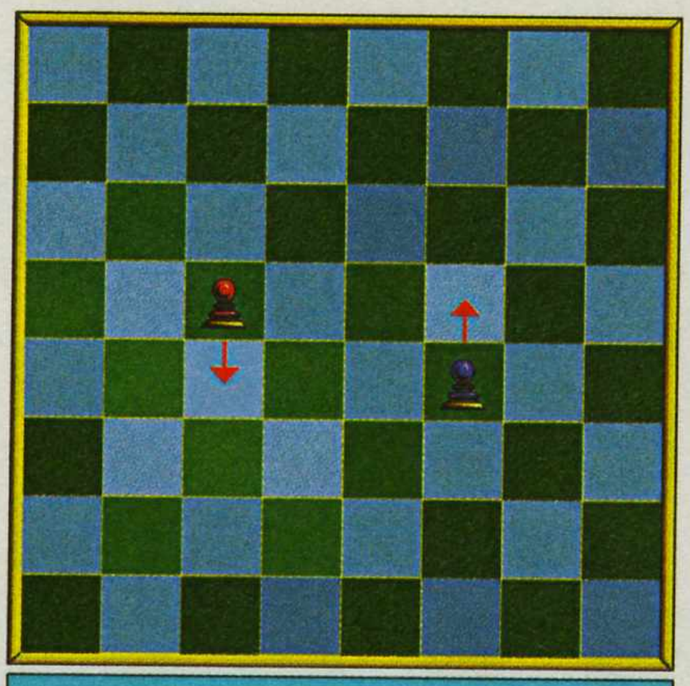


Abb. 10

Beim Schlagen bestehen jedoch andere Regeln: Ein Bauer zieht zwar gerade, schlägt aber auf diagonaler Angriffslinie (siehe Abb. 11).
Er darf also nie in gerader Linie auf ein Feld gezogen werden, das von einer anderen Figur besetzt ist. Eine weitere Regel, die nur für den Bauern gilt, ist das Schlagen „en passant" (oder „Schlagen im Vorübergehen"): Dieser Zug ist nur dann möglich, wenn ein gegnerischer Bauer im

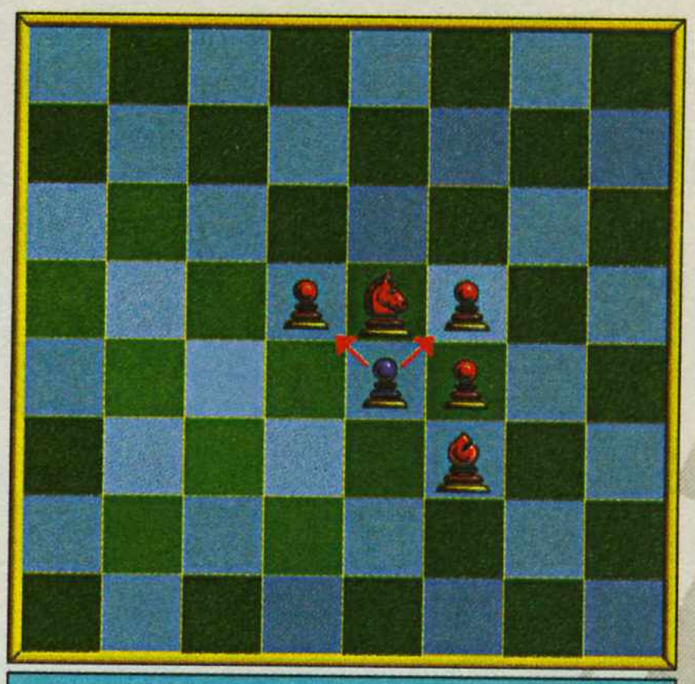


Abb. 511

ersten Zug einen Doppelschritt ausführt und damit einen Ihrer angreifenden Bauern umgeht, um nicht geschlagen zu werden. Ihr Bauer hat dann das Recht, ihn zu schlagen, obwohl er sich nicht auf diagonaler Angriffslinie mit dem Gegner befindet. Hierzu wird er diagonal ein Feld vorgerückt, worauf er sich direkt hinter dem gegnerischen Bauern befindet und ihn damit geschlagen hat. Ein Schlagzwang besteht jedoch nicht. Oft werden Sie in einem solchen Fall den Gegner auch nicht schlagen wollen. Allerdings: Wenn Sie eine solche Chance einmal vertan haben, können Sie diesen Bauern nicht mehr „en passant" schlagen. Abb. 12a zeigt die Situation vor einem „en passant", Abb. 12b den „en passant" selbst und Abb. 12c das Ergebnis.

Bauern, denen es gelingt, das ganze Schachbrett schadlos zu überqueren, können auf dem letzten Feld in eine beliebige Figur umgewandelt werden - in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer. Es bleibt Ihnen überlassen, welche Figur Sie wählen, es darf sich nur weder um einen Bauern noch um einen König handeln. Das bedeutet, daß Sie theoretisch bis zu neun Damen (Ihre ursprüngliche Dame und die acht umgewandelten Bauern) auf dem Schachbrett haben könnten, sollte es

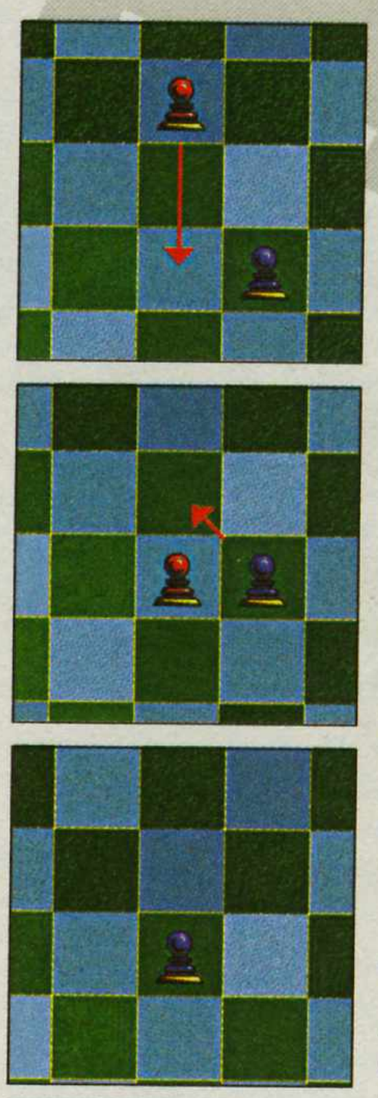


Abb. 12 a, 12b und 12c

Battle Chess & Battle Chess Enhanced



Ihnen gelingen, alle Bauern sicher zur anderen Seite zu geleiten. Abb. 13 veranschaulicht die Bauernumwandlung.

Mittlerweile haben die Anfänger unter Ihnen sicher eine Ahnung davon bekommen, welche Bedeutung und Möglichkeiten die einzelnen Figuren besitzen. Die Dame zum Beispiel ist die stärkste Figur auf dem Spielbrett, gefolgt von dem Turm.
Der Läufer und der Springer nehmen gemeinsam den dritten Platz in dieser Rangfolge ein. Obwohl der Springer bei einem Zug nur auf eine sehr begrenzte Zahl von Feldern gezogen werden kann, sind ihm dennoch alle 64 Quadrate des Bretts zugänglich. Der Läufer dagegen kann höchstens 32 Felder erreichen, da er sich nur auf einer Farbe bewegt. Dieses Verhältnis zwischen Beweglichkeit und der potentiellen Zahl der Felder, die von der Figur angegriffen werden können, ist auch der Grund für die Plazierung der beiden.
An letzter Stelle stehen natürlich die Bauern, die sich nur in engen Grenzen bewegen lassen. Vergessen Sie allerdings nicht, daß sie in die stärksten Figuren umgewandelt werden können, wenn sie die gegnerische Randlinie erreichen.
Der König hat zwar während des ganzen Spiels sehr begrenzte Möglichkeiten, dennoch gewinnt er zunehmend an Bedeutung, wenn beide Seiten nach und nach ihre Spielfiguren verlieren.

Man kann sich diese Rangordnung am besten mit Hilfe einer Punkteskala merken: Die Dame ist neun Punkte wert, der Turm fünf, Läufer und Springer drei und der Bauer nur einen. Sie sehen also, daß Sie beispielsweise durch den „Abtausch" eines Springers gegen eine Dame einen enormen Spielvorteil erreichen können. In der Regel ist der Tausch eines Springers gegen einen Läufer angemessen. In einigen Fällen kann es jedoch auch ratsam sein, eine Figur mit einem hohen Wert gegen eine mit einem niedrigeren einzutauschen. Wenn Sie beispielsweise die Dame gegen einen Bauern tauschen und damit den Gegner im nächsten Zug schachmatt setzen können, ist der Punkteverlust irrelevant, denn letzten Endes kommt es nur darauf an, ob Sie gewinnen oder verlieren. Alles andere, einschließlich der Punkte, ist zweitrangig.

Die Rochade

Die Rochade, die pro Spieler und Spiel nur einmal ausgeführt werden darf, ist der einzige Zug, bei dem zwei Figuren bewegt werden und der König über mehr als ein Feld gezogen wird. Aus strategischen Gründen empfiehlt es sich, diesen sehr wirkungsvollen Verteidigungszug in einer möglichst frühen Phase des Spiels einzusetzen. Eine Rochade ist jedoch nur erlaubt, wenn die Felder zwischen dem König und einem der Türme unbesetzt sind. Wenn diese und zwei weitere

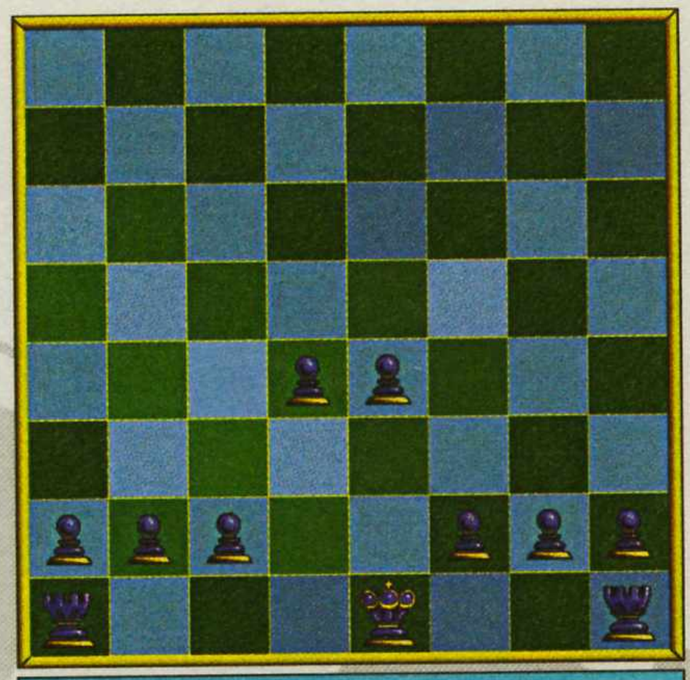


Abb. 14a

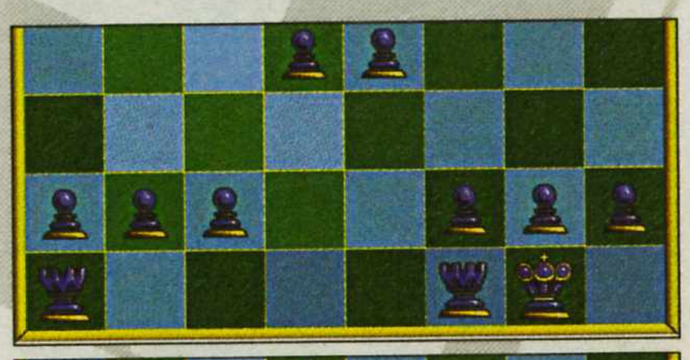




Abb. 14b und 14c

Bedingungen erfüllt sind, können Sie den König zwei Felder nach rechts oder links ziehen, je nachdem, welchen Turm Sie benutzen wollen, und den Turm auf die andere Seite des Königs stellen. Bei diesem „Platztausch" rückt der Turm näher ins Zentrum der Randlinie. Die unteren Abbildungen zeigen die Stellung der Figuren vor der Rochade (14a), eine Rochade auf der Königsseite (14b) und eine auf der Dameseite (14c).

Bedingungen bei der Rochade

Neben der bereits genannten Bedingung gibt es noch zwei weitere Voraussetzungen, die bei einer Rochade erfüllt sein müssen:
1) Weder der König noch der betreffende Turm wurden in diesem Spiel schon einmal gezogen.
2) Der König steht nicht im Schach und bewegt sich bei der Rochade nicht über oder auf ein bedrohtes Feld. Das heißt: Wird eines der Felder zwischen dem König und dem entsprechenden Turm von einer gegnerischen Figur angegriffen, darf der König auf dieser Seite nicht rochieren, selbst wenn alle Felder unbesetzt sind.





Battle Chess & Battle Chess Enhanced

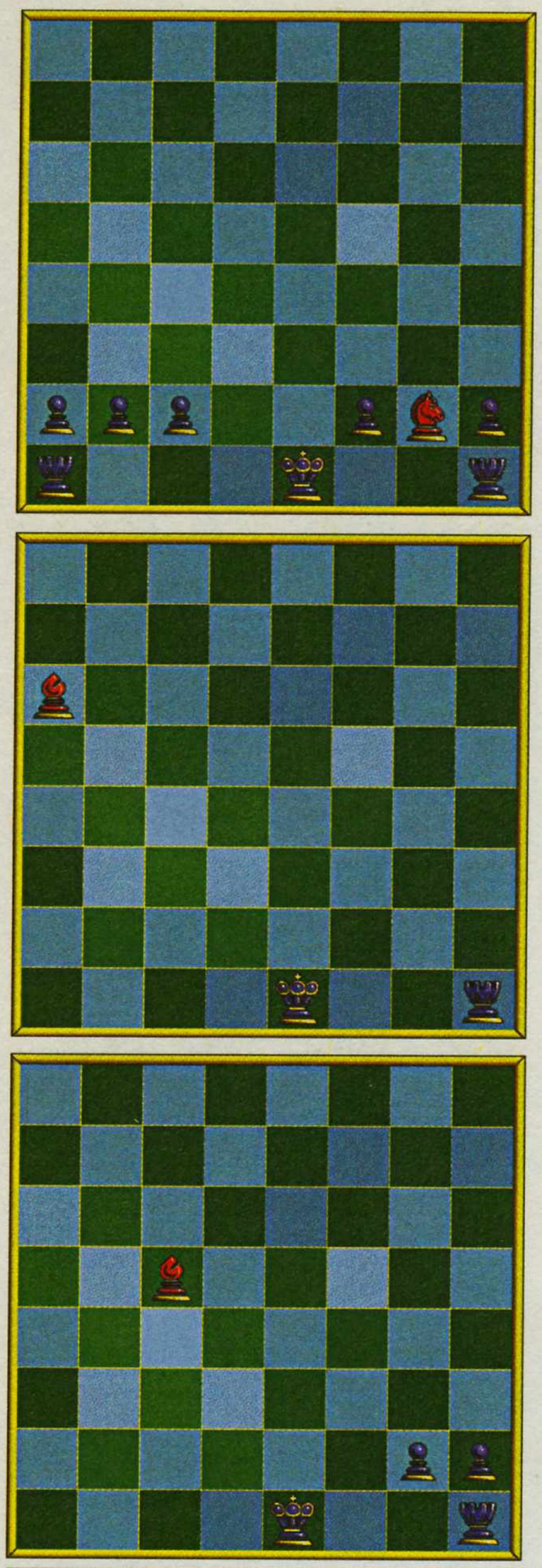


Abb. 15 a, 15b und 15c

Die Abbildungen 15a, 15b, und 15c zeigen Fälle, in denen Weiß nicht rochieren darf. Auf Abb. 15a steht der König im Schach. Auf Abb. 15b müßte er beim Rochieren über ein bedrohtes Feld ziehen, daher ist auch hier die Rochade nicht erlaubt. Auf Abb. 15c würde der König nach der Rochade im Schach stehen; er darf sich jedoch niemals selbst in eine Schachposition setzen.

Bewegung

Beide Begriffe wurden schon mehrmals in diesem Text benutzt und sollen im folgenden näher erläutert werden.

„Schach" und „Schachmatt" sind eng mit dem König verknüpft, da er die einzige Figur ist, der Schach geboten oder die mattgesetzt werden kann. Er darf jedoch nicht dem gegnerischen König Schach bieten oder ihn mattsetzen.

Was heißt eigentlich „Schach"? Wenn der König direkt von einer gegnerischen Figur angegriffen wird, so steht er im Schach. Handelt es sich um Dame, Turm, Läufer oder Bauern, erfolgt der Angriff in einer geraden, nicht unterbrochenen Linie (waagerecht, senkrecht oder diagonal). Der Angriff des Springers erfolgt in einem L-Muster, wobei er unter Umständen mehrere Ihrer Verteidigungsfiguren überspringt. Vergessen Sie nicht, daß Dame, Turm und Läufer Ihrem König von der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts aus Schach bieten können, wenn die Linie zwischen der angreifenden Figur und Ihrem König frei ist. Der Bauer kann nur dann Schach bieten, wenn er auf einem diagonalen Nachbarfeld steht. Diese Regel gilt nicht, wenn er die gegnerische Randlinie erreicht hat. Sobald er dann in eine andere Figur, z. B. Dame oder Turm, umgewandelt worden ist, bietet er dem König Schach, vorausgesetzt, die Angriffslinie ist frei. Lediglich beim Springer darf die Linie blockiert sein.

Es gibt drei Möglichkeiten, den angegriffenen König aus der Schachposition zu befreien:

1. **Der König zieht auf ein benachbartes, nicht bedrohtes Feld.**
2. **Eine andere Figur wird zwischen den Angreifer und den König gezogen.**
3. **Der König schlägt den Angreifer kurzerhand.**

Sie müssen sich sofort mit Hilfe einer dieser Möglichkeiten aus der Schachposition befreien. Gelingt dies nicht, ist der König schachmatt und die Partie zu Ende. „Schachmatt" bedeutet damit nichts anderes, als daß der König angegriffen wird und sich nicht befreien kann.

Seien Sie also immer auf der Hut, damit Sie Ihren König niemals selbst in eine Schachposition setzen oder eine Ihrer Figuren so ziehen, daß er dadurch im Schach steht. Diese Regeln sind wichtig, da oftmals andere Figuren durch ihre Position

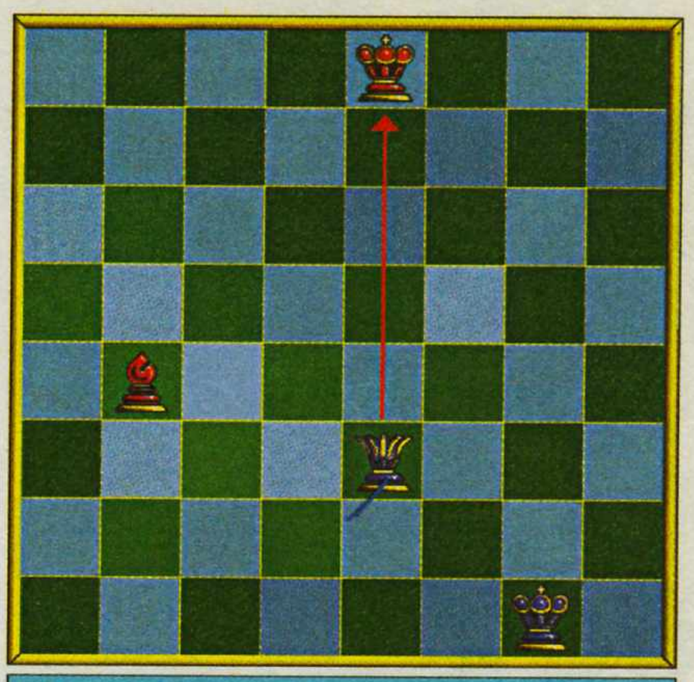


Abb. 16a: Die weiße Dame bietet dem schwarzen König Schach. Der schwarze König kann sich aus der Schachposition befreien, indem er nach rechts bzw. links ausweicht oder indem der Läufer zwischen ihn und die Dame zieht und damit den Angiff blockiert.

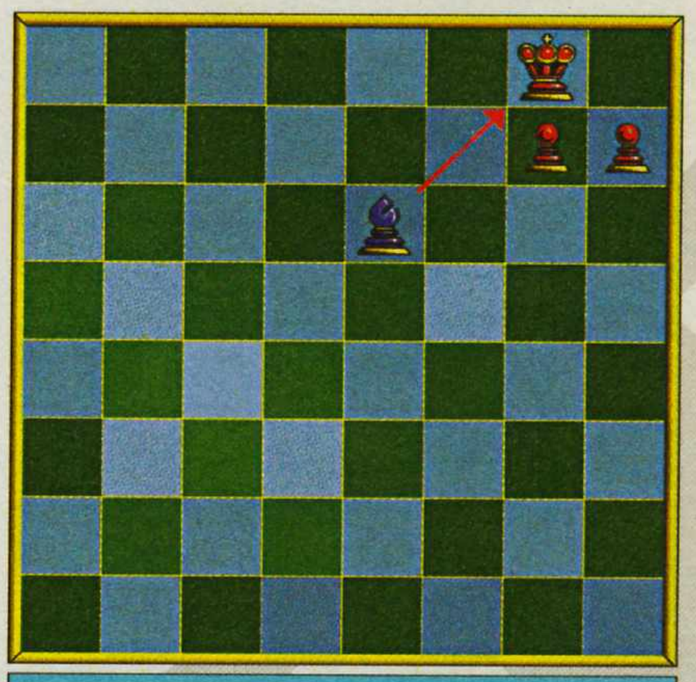


Abb. 16b: Der weiße Läufer bietet dem schwarzen König Schach. Der schwarze König kann sich aus der Schachposition befreien, indem er nach rechts oder links zieht.

die Befreiungsversuche Ihres Königs behindern werden.
Hier nun einige Beispiele für „Schach"- und „Schachmatt"-Stellungen:



Battle Chess & Battle Chess Enhanced

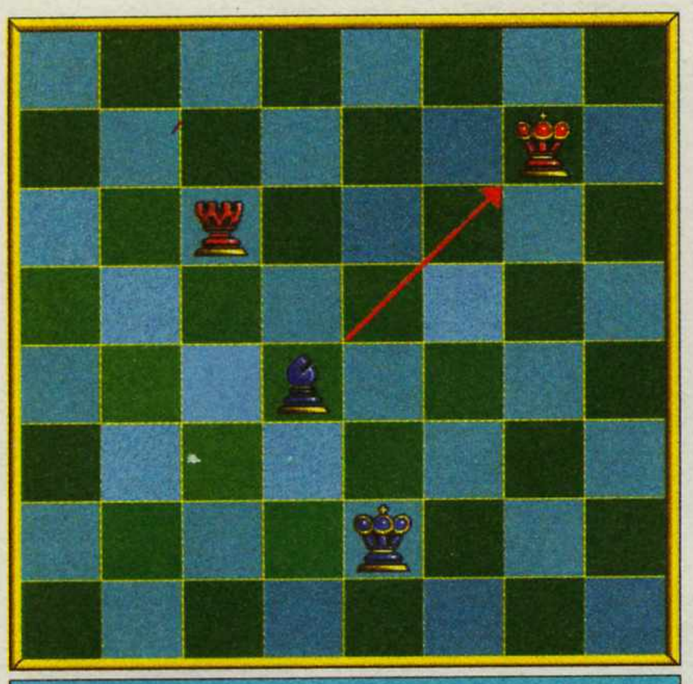


Abb. 16c: Der weiße Läufer bietet dem schwarzen König Schach. Dieser kann sich aus der Schachposition befreien, indem er sich auf eines der Nachbarfelder (mit Ausnahme des Feldes auf der Angriffslinie des Läufers) bewegt oder mit dem schwarzen Turm die Angriffslinie blockiert.

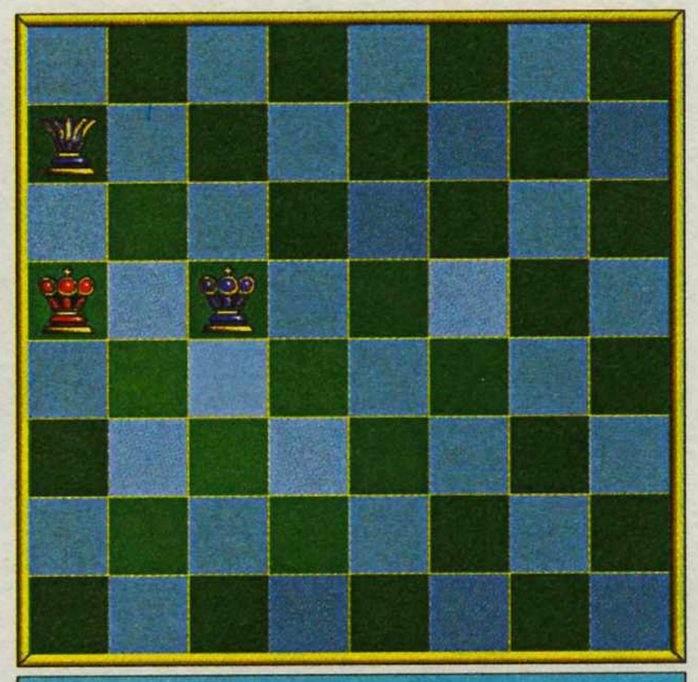


Abb. 16e: Der schwarze König wurde von der weißen Dame schachmatt gesetzt. Die weiße Dame ist auf QR7 (Damenturmreihe 7) gezogen und hat dem schwarzen König Schach geboten. Da er sich nicht aus der Schachposition befreien kann, ist er schachmatt.

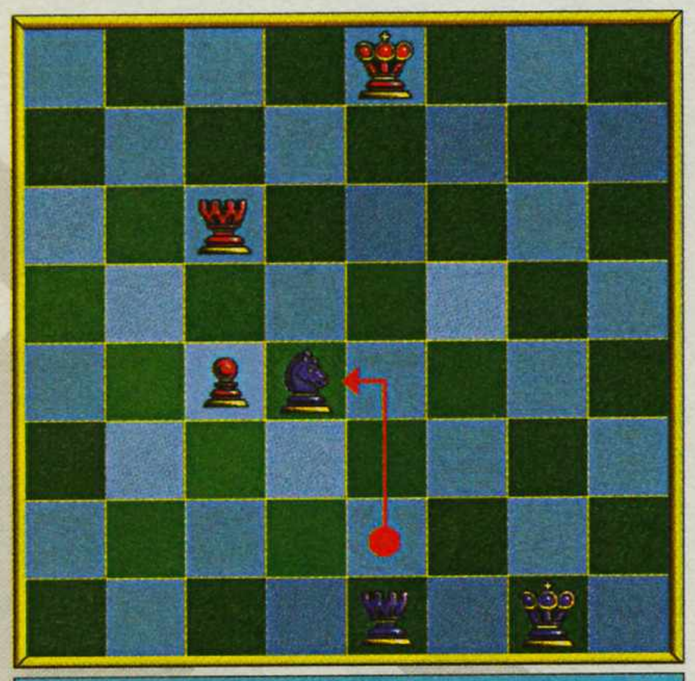


Abb. 16d: „Entdecktes Schach" - wenn der weiße Springer gezogen wird, „entdeckt" der schwarze König, daß der weiße Turm ihm bereits Schach bietet. (Der schwarze König kann entweder nach rechts oder links ausweichen.)

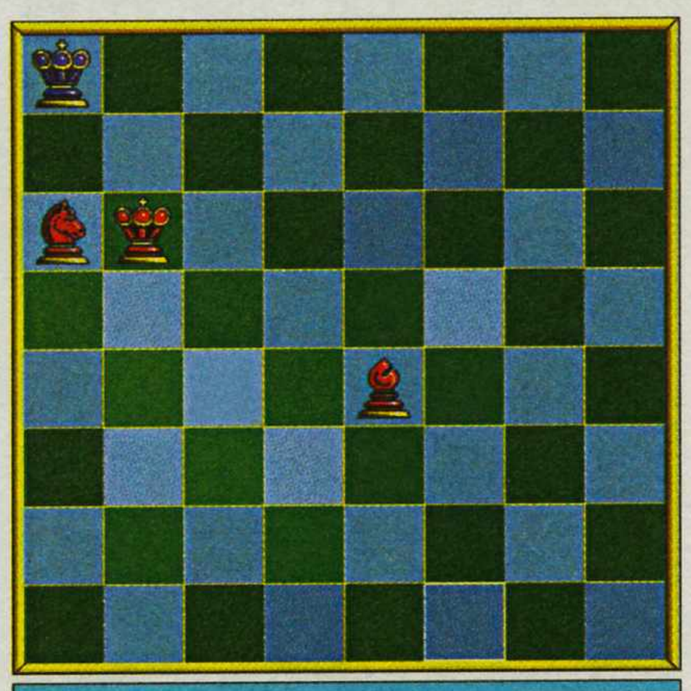


Abb. 16f: Der schwarze König wurde vom weißen Läufer schachmatt gesetzt. Wiederum kann er sich nicht aus der Schachposition befreien und ist daher schachmatt.

Kommen wir nun zu den Schachstrategien ...

Notation (Aufzeichnung der Züge)

Damit wir Ihnen ein paar Eröffnungen vorführen können, sollten Sie die Notation kennen. Hier ein paar grundsätzliche Informationen.
Wenn Sie das Schachbrett vor sich haben und sich senkrecht durch die Mitte eine Linie vorstellen, werden Sie sehen, daß sich die beiden Damen auf der einen, die beiden Könige auf der anderen Hälfte gegenüberstehen. Daher werden die Figuren auf der einen Seite mit dem Präfix „Königs-", d.h. Königsturm, Königsläufer etc., die auf der anderen mit dem Präfix „Damen-", Damenturm etc. bezeichnet. In Abbildung 17 finden Sie die Bezeichnungen und ihre jeweiligen Abkürzungen.

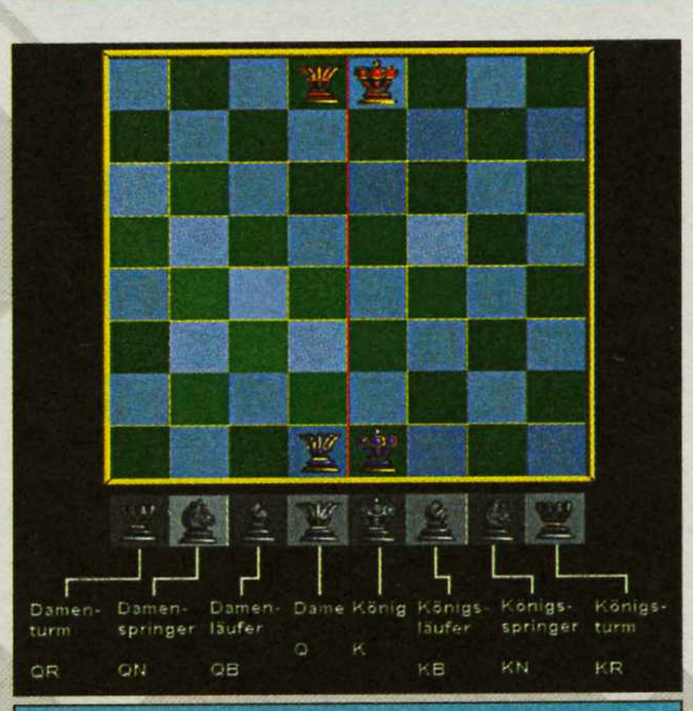


Abb 17



Dasselbe Prinzip gilt für die Bauern (siehe Abb. 18). Sie können jedoch auf deren vollständige Bezeichnung verzichten, außer wenn es unklar ist, um welchen Bauern es sich bei dem Zug handelt.



Jedes Feld auf dem Schachbrett läßt sich anhand der senkrechten und der waagerechten Reihen, in deren Schnittpunkt es sich befindet, eindeutig beschreiben. Die senkrechten Reihen werden in Anlehnung an die Figuren bezeichnet, z.B. Königsreihe; die waagerechten Reihen sind mit Nummern versehen (siehe Abb. 19).

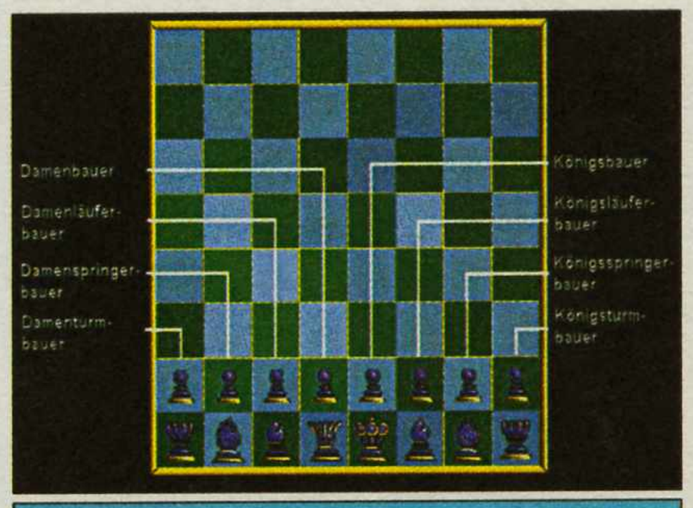


Abb 18

Diese Reihen werden jedoch unterschiedlich bezeichnet, je nachdem, von welcher Seite aus man das Brett betrachtet. So entspricht die 1. Reihe für Weiß der 8. Reihe für Schwarz (siehe Abb. 19).

Jede Position auf dem Schachbrett wird folglich durch eine waagerechte und eine senkrechte Feldangabe bestimmt. Da es für die waagerechten Reihen je nach Farbe zwei Bezeichnungen gibt, kann folglich jedes Feld auf dem Schachbrett mit zwei Bezeichnungen versehen werden. Auf der Abb. 20 sehen Sie die Abkürzungen für die möglichen Feldbezeichnungen. Die obere Angabe ist die Bezeichnung für die schwarze Seite, die untere gilt für die weiße Seite.
Denken Sie daran, jeweils die entsprechenden Bezeichnungen zu benutzen, wenn Schwarz bzw. Weiß am Zug ist.

Jetzt brauchen Sie sich nur noch an die Kurzschrift zu gewöhnen, die zur Aufzeichnung der Züge verwendet wird. P-K4

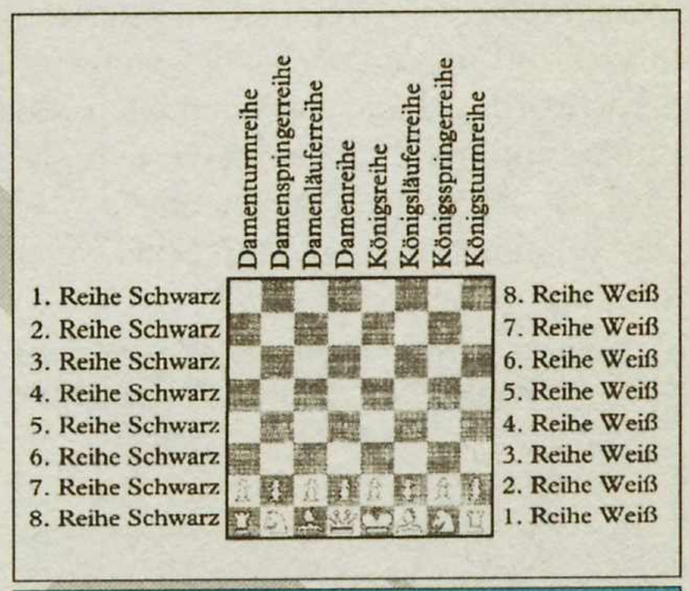


Abb. 19

QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1
QR8	QN8	QB8	Q8	K8	KB8	KN8	KR8
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
QR8	QN8	QB8	Q8	K8	KB8	KN8	KR8
QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1

Abb. 20

zum Beispiel ist der häufigste Eröffnungszug. Bei diesem Zug unternimmt der Königsbauer (Pawn of the King) einen Doppelschritt auf Reihe 4. Die Ausgangsstellung des Königsbauern muß nicht angegeben werden, da es sich bei einem Doppelschritt zwingend um den ersten Zug handeln muß.

Daneben gibt es noch ein paar andere wichtige Abkürzungen, die in Schachaufzeichnungen verwendet werden:

Abkürzungen	
-	zieht
x	schlägt
0-0	Kleine Rochade
0-0-0	Große Rochade
ep	en passant („Schlagen im Vorübergehen“)
ch oder +	Schach
!	guter Zug
!!	sehr guter Zug
?	schlechter Zug
??	sehr schlechter Zug
1-0	Schachmatt, mit Weiß als Sieger
0-1	Schachmatt, mit Schwarz als Sieger

Führung durch eine Schachpartie

Um alle Regeln noch einmal vor Augen zu führen, soll auf den nächsten Seiten eine Schachpartie anhand von Notationen und Illustrationen beschrieben werden. Sie wird als „Schäfermatt“ bezeichnet.
Die Notation für das gesamte Spiel lautet folgendermaßen:

	Weiß (Sie)	Schwarz (Gegner)
1.	P-K4	P-K4
2.	B-B4	B-B4
3.	Q-R5	N-QB3??
4.	QxBP matt	



Abb 22

Wir wollen einmal sehen, was diese Notation bedeutet.
Nach dem ersten Zug von Weiß, P-K4 (Bauer auf Feld 4 der Königsreihe) entspricht das Brett der Abb. 22.
Schwarz antwortet mit genau dem gleichen Zug (P-K4) in Abb. 23:



Abb 23

In Abb. 24 zieht Weiß seinen Königsläufer auf Feld 4 der Damenläuferreihe (B-B4):



Abb 24



Schwarz antwortet darauf mit einem Königsläuferzug auf Feld 4 der Damenläuferreihe (B-B4), wie in Abb. 25 dargestellt:

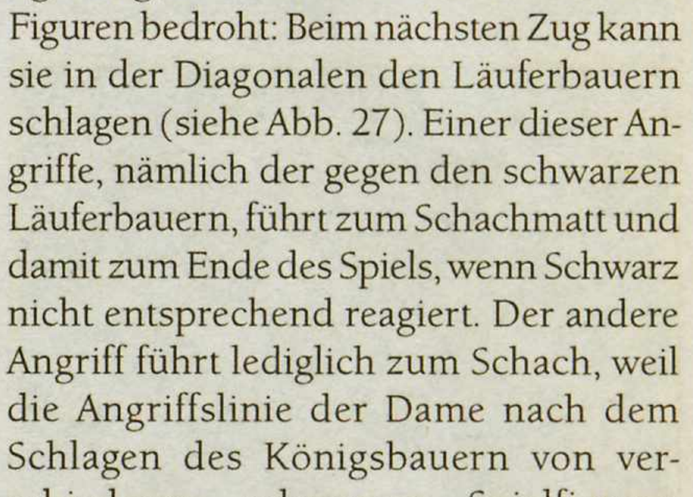


Abb 25

Als nächstes zieht Weiß seine Dame auf Feld 5 der Königsreihe. Dies ist ein wichtiger Zug, da die Dame nun zwei schwarze Figuren bedroht: Beim nächsten Zug kann sie in der Diagonalen den Läuferbauern schlagen (siehe Abb. 27). Einer dieser Angriffe, nämlich der gegen den schwarzen Läuferbauern, führt zum Schachmatt und damit zum Ende des Spiels, wenn Schwarz nicht entsprechend reagiert. Der andere Angriff führt lediglich zum Schach, weil die Angriffslinie der Dame nach dem Schlagen des Königsbauern von verschiedenen schwarzen Spielfiguren blockiert werden könnte, nämlich von der schwarzen Dame, dem Königsläufer oder dem Königsspringer.



Abb 26

Schwarz reagiert auf diese zwei möglichen Angriffe durch Decken des Königsbauern. Wie Sie an der Notation sehen können („??“), war dies ein äußerst ungeschickter Zug. Warum? Der Springer deckt zwar jetzt den Königsbauern - wodurch das Schlagen der Dame garantiert ist, falls sie den Bauern nehmen sollte -, Schwarz hat sich jedoch nicht gegen den





wirklich entscheidenden Angriff verteidigt, nämlich den bedrohlichen Angriff der weißen Dame auf den Läuferbauern. Das Brett sieht jetzt aus wie unten abgebildet.

Weiß beendet das Spiel durch den Zug mit der Dame auf Feld 7 der Läuferreihe und schlägt den Läuferbauern (siehe Abb. 29).



Abb 29



Abb 27



Abb 30



Abb 28

Damit ist der König schachmatt gesetzt, denn er steht im Schach und kann die Dame nicht schlagen, ohne wiederum im Schach zu stehen (denn die Dame ist durch den Läufer auf Feld 4 der Läuferreihe gedeckt). Er kann auf kein leeres Feld ausweichen, das nicht durch die Dame bedroht ist. Außerdem kann die angreifende Dame weder durch eine andere Figur geschlagen, noch kann ihre Angriffslinie blockiert werden.
Schwarz hätte mit relativ einfachen Mitteln das Schachmatt verhindern können. Der einfachste Zug wäre der der Dame auf Feld 2 der Königsreihe gewesen (notiert als Q-K2), wodurch gleichzeitig beide angegriffenen Bauern gedeckt gewesen wären. Die Schach- oder Mattdrohung durch die Dame wäre damit abgewehrt worden (weil die weiße Dame dann von der schwarzen hätte geschlagen werden können). Abb. 30 illustriert diesen einfachen Verteidigungszug.
Auch die anderen Verteidigungsmöglichkeiten gegen diesen Angriff sollten ziemlich offensichtlich sein. Wenn Sie dieses Spiel in unterschiedlichen Variationen mehrmals durchspielen, sollten Sie die Alternativzüge leicht erkennen können.
Damit haben Sie jetzt sowohl die Grundlagen des Schachspiels als auch die der Notation kennengelernt.
Nun wollen wir ein bißchen mehr ins Detail gehen:



Die drei Phasen des Schachkampfs

Eine Schachpartie wird normalerweise in drei Phasen eingeteilt: ein Eröffnungsspiel, ein Mittelspiel und ein Endspiel. Wir werden sie nacheinander untersuchen.

Das Eröffnungsspiel

Darunter versteht man die Spielphase zwischen dem ersten und dem achten bis fünfzehnten Spielzug. In dieser Phase geht es darum, den Aufmarsch der Streitkräfte möglichst gut zu organisieren und die Figuren so „ins Spiel zu bringen", daß sie ihre Kraft optimal entfalten können. Als Anfänger werden Sie hier zunächst viele Fehler machen. Der in der oben beschriebenen Partie begangene Fauxpas zum Beispiel ist ziemlich verbreitet. Eine noch einfachere Variation dieses Spiels - die man mit einem schlechten Zug ebensogut auch verlieren kann - wird bezeichnenderweise „Matt in drei Zügen" genannt. Dieses Spiel wird in Abb. 31 dargestellt.

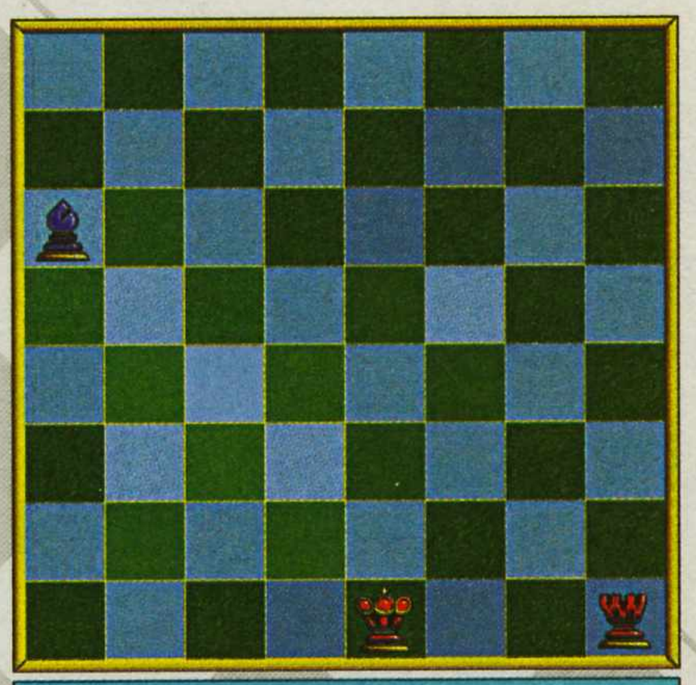
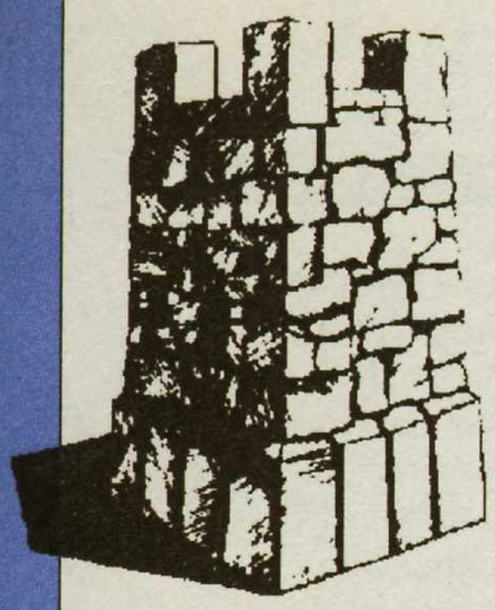


Abb 31

Wie Sie sehen, stützt sich auch hier der Angriff wieder stark auf die Entwicklung der Dame und auf die schwache Reaktion von Weiß auf diese Entwicklung. Denken Sie daran, daß das „Matt in drei Zügen" und das „Schäfermatt" als sehr amateurhafte Partien gelten. Selbst ein relativ schwacher Spieler wird Ihre Absicht daher sofort erkennen und mit der entsprechenden Verteidigung darauf reagieren.
Das „Matt in drei Zügen" und das „Schäfermatt" sollten also unbedingt gemieden werden. Sie können Ihre Schachpartie auf viele andere und wesentlich bessere Arten beginnen. Um ganz genau zu sein, gibt es sogar 169.518.829.100.544.000.000.000.000.000 mögliche Zugkombinationen für die ersten zehn Züge! Um ungeschickte Eröffnungszüge zu vermeiden, sollten Sie folgende Punkte im Auge behalten:

➤ Der erste Zug sollte nach Möglichkeit einen „Mittelbauern" (den Königs- oder Damenbauern) ins Spiel bringen. Ziehen Sie aber nicht zu viele Bauern vor, und denken Sie daran, daß diese keine Rückzieher machen können.

Battle Chess & Battle Chess Enhanced



➤ Während des Eröffnungsspiels sollten die Figuren möglichst nicht zweimal gezogen werden. Denken Sie daran, daß es hier darum geht, Ihre Figuren so schnell wie möglich zu organisieren und zu koordinieren, um ihre Stärken optimal auszunutzen. Mehrere Züge mit derselben Figur dienen diesem Zweck gewiß nicht. Haben Sie jedoch die Möglichkeit, eine andere Figur gewinnbringend zu schlagen oder einen Fehler Ihres Gegners auszunutzen, dann sollten sie in diesem Fall nicht zögern, dieselbe Figur erneut zu ziehen. Behalten Sie vor allem immer das oberste Ziel beim Schach im Auge - den Sieg. Können Sie gewinnen, indem Sie eine oder mehrere Grundregeln verletzen, dann tun Sie es natürlich. Beachten Sie jedoch auch, daß die Regeln Ihnen im allgemeinen helfen können, die Partie zu gewinnen.







Tragisch: Die Dame löst sich in Rauch auf



Es hat sich „ausgerittert“

➤ Springer und Läufer sollten in jedem Fall vor den Türmen oder der Dame entwickelt werden. Am besten ist es, sie im Mittelfeld zu halten. Von dort aus hat jede Figur eine bessere Kontrolle über das umliegende Spielbrett. Vom Rand der Spielfläche aus ist diese Kontrolle notgedrungen wesentlich geringer.

➤ Bleiben Sie zunächst auf Ihrer Seite des Bretts. Diese Strategie wurde beim „Matt in drei Zügen“ von der weißen und beim „Schäfermatt“ von der schwarzen Dame nicht beachtet. Wenn Sie es gegen einen erfahrenen Spieler ausprobieren, werden Sie am eigenen Leib erfahren, warum man gerade diese Regel nicht verletzen sollte.

➤ Streben Sie möglichst früh eine Rochade an. Dadurch verstärken Sie Ihre Verteidigung, bringen einen Ihrer Türme in eine bessere Angriffsposition und ermöglichen damit den anderen Figuren, sich ganz auf den Angriff zu konzentrieren. Es empfiehlt sich außerdem, die Rochade auf der Königsseite durchzuführen, da Sie dann ein kleineres Gebiet verteidigen müssen.

➤ Bringen Sie die Dame nicht zu früh ins Getümmel, denn es ist sehr unwahrscheinlich, daß Ihnen ein „Matt in drei Zügen“ oder „Schäfermatt“ gelingt. viel wahrscheinlicher ist es dagegen, daß Ihr Gegner all seine Angriffe auf Ihre Dame konzentriert.



➤ Ziehen Sie Ihre Türme auf K1 oder Q1. Haben Sie schon früh eine Rochade durchgeführt und das Spiel mit einem der Mittelbauern eröffnet, dann erhalten Ihre Türme dadurch einen größeren Einsatzbereich, als wenn sie in den Ecken stehenbleiben.

➤ Bringen Sie Ihre starken Offiziere nicht vorzeitig ins Zentrum des Geschehens. Damit fordern Sie Angriffe durch andere Figuren heraus. Ziehen Sie zum Beispiel Ihre Dame zu früh nach vorn, wird sie wahrscheinlich von schwächeren Figuren, vielleicht sogar Bauern, attackiert. Das gleiche gilt, wenn Sie einen Ihrer Türme vorzeitig in die Brettmitte ziehen. Sie riskieren dadurch, ihn an einen Springer, Läufer oder Bauern zu verlieren.

Wenn Sie diese Regeln während des Eröffnungsspiels beachten, haben Sie eine bessere Siegeschance.

Das Mittelspiel

Dieser Spielabschnitt folgt auf Ihre Eröffnungsentwicklungen (den Versuch, möglichst großen Einfluß auf dem Brett zu gewinnen) und geht dem Endkampf voraus, in dem der Gegner den „Todesstoß“ erhält.

In dieser Spielphase kommt es vor allem auf den Angriff an, daher sollten Sie unbedingt in die Offensive gehen. Wie im Eröffnungsspiel gibt es jedoch auch hier ein paar Grundregeln zu beachten:

➤ Versuchen Sie, Macht und Position zu gewinnen und nach Möglichkeit mächtige Gegner gefangenzunehmen. Konzentrieren Sie sich auf den Angriff und auf die Dezimierung der gegnerischen Figuren, um das Schachmatt vorzubereiten. Planen Sie Ihre Angriffe jedoch so, daß keine Lücken in der Verteidigung entstehen (die Rochade sollte bereits ausgeführt sein). Bedenken Sie immer, daß der Angreifer in dieser Phase weniger der Gefahr unterliegt, einen Fehler zu machen, als der Verteidiger. Greifen Sie also an!

➤ Achten Sie sorgfältig auf die Plazierung Ihrer Figuren. Dieser Rat mag vielleicht überflüssig klingen. Denken Sie aber daran, daß die Brettmitte zu Beginn des Spiels relativ offen ist und von jedem der beiden Spieler kontrolliert werden kann. Während des Mittelspiels dagegen befinden sich meistens ziemlich viele Figuren in der Brettmitte, so daß viele Felder durch mehr als eine Figur gedeckt sind. Dadurch wird jeder Zug wesentlich gefährlicher als während der Eröffnung.

➤ Beobachten Sie die Züge Ihres Gegners. Im Mittelspiel wird er - genauso wie Sie - versuchen, einerseits die Zahl Ihrer Figuren zu verringern, andererseits seine eigene Macht auszuweiten. Sie wissen ja: Auch Ihr Gegner arbeitet auf ein Schachmatt hin!
Nach diesen Vorbereitungen sind Sie bereit für das Endspiel.

Das Endspiel

Der Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel ist durch eine Dezimierung der Streitkräfte beider Seiten gekennzeichnet. Der König kann bereits in eine offene Strategie eingebunden sein, und möglicherweise haben schon ein oder zwei Bauern das Brett überquert, um in eine mächtige Figur umgewandelt zu werden. Da Sie jetzt weniger Figuren auf dem Brett haben, erhöht sich die Bedeutung jeder einzelnen. Daher müssen Sie nun mehr denn je deren Möglichkeiten ausschöpfen.

Einige einfache Grundregeln:
Gegen Spielende kommt Ihren schwächeren Figuren eine neue Bedeutung zu. Schon der Unterschied von einem oder zwei Bauern kann spielentscheidend sein. Bekanntermaßen kann ein Bauer, der das Feld überquert hat, in eine Dame umgewandelt werden. Aus diesen Gründen gehört der Einsatz der Bauern zu den wichtigsten Endspielstrategien. Daher ...

... einige wichtige Endspielregeln für die Bauern:
Wenn Sie einen Vorsprung von zwei Bauern haben, wird der Sieg als einfach angesehen, sofern Sie keinen schweren Fehler machen. Dies kann sogar für einen Spieler mit nur einem Bauern Vorsprung gelten, aber natürlich wird der Gegner diesen Bauern mit allen Kräften angreifen, wenn er versucht, sich in eine andere Figur umwandeln zu lassen.
Zwei Bauern direkt hintereinander in derselben Reihe stellen eine schwache Position dar. Auch ein für sich allein stehender ist schwach, ebenso wie einer, dessen Vorwärtsbewegung blockiert wird.

Gelingt es einem oder mehreren Ihrer Bauern, die gegnerischen Verteidigungslinien zu durchbrechen, ziehen Sie ihn so schnell wie möglich auf die andere Seite des Bretts. (Ihre Absicht besteht natürlich darin, ihn in eine Dame umzuwandeln.)

Haben Sie zwei Bauern Vorsprung vor Ihrem Gegner und müssen sich entscheiden, welche Figuren Sie abtauschen, sollten Sie zuerst die stärksten (Dame, Türme, Springer und Läufer) anbieten, nicht Ihre Bauern.

Liegen Sie um einen oder zwei Bauern hinter Ihrem Gegner zurück und müssen sich ebenfalls für einen Abtausch entscheiden, dann wählen Sie Ihre Bauern, nicht die stärkeren Figuren.

Wenn Sie einen Läufer weniger haben, vermeiden Sie es tunlichst, die Bauern auf Feldern der Farbe Ihres verbleibenden Läufers zu plazieren. (Haben Sie also einen Läufer, der sich nur auf den weißen Feldern bewegt, versperren Sie diese nicht mit einem Bauern.)

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie alle Ihre mächtigen Figuren abgetauscht haben und nur noch Bauern übrig sind (und natürlich der König). Sie haben dann immer noch die Gelegenheit, einen Bauern in eine Dame umzuwandeln. In gewisser Weise ist dies daher der einfachste Weg zum Sieg.

Endspielregeln mit anderen Figuren:
Gegen Spielende erhält Ihr König mehr Macht. Nutzen Sie diese, indem Sie ihn auch offensiv einsetzen. Jetzt oder nie!

Haben Sie noch zwei Läufer, Ihr Gegner aber einen Läufer und einen Springer, dann sind Sie im Vorteil. Läufer sind im Endspiel in der Regel nützlicher als Springer. Folglich sollten Sie diese zuerst abtauschen, wenn es nötig wird.

Remis: Unentschiedene Partien

Wie bereits erwähnt, geht es im Schach einzig und allein um den Sieg. Leider gibt es aber auch noch eine andere Möglichkeit: Wie im richtigen Leben existiert neben dem klaren Sieg und der klaren Niederlage auch der Mittelweg, bei dem keiner der beiden Gegner gewinnt oder verliert. Beim Schach wird diese Situation als „Remis" oder „Patt" bezeichnet.
Es gibt verschiedene Arten von unentschiedenen Partien. Dies sind:
Remis durch „ewiges Schachgebot": Diese Situation liegt vor, wenn ein Spieler dem gegnerischen König ständig Schach bietet (nicht Schachmatt), so daß dieser nur durch kontinuierliche Wiederholung derselben Züge antworten kann.

Unterschieden durch Patt: Um diese Situation zu erklären, wollen wir sie einmal nur aus Ihrer Perspektive betrachten. Zu einem Patt kommt es dann, wenn 1) Sie am Zug sind, 2) Ihr König nicht im Schach steht und 3) Ihr einzig möglicher Zug Ihren König auf ein Feld bringen würde, auf dem er im Schach stünde (was natürlich nicht erlaubt ist). Sind diese drei Bedingungen erfüllt, dann heißt es „Patt", und die Partie ist beendet. Keiner der Gegner kann den Sieg für sich beanspruchen, allerdings hat auch keiner von beiden verloren.
Remis mangels Material: Beide Partien sind derart geschwächt, daß die verbleibenden Figuren nicht mehr für ein Schachmatt ausreichen.

Remis durch Übereinkunft der beiden Parteien: Beide Spieler einigen sich auf einen unentschiedenen Spielausgang.

Regel der 50 Züge: Wenn 50 Züge und Gegenzüge ausgeführt wurden, ohne daß eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen wurde, gilt das Spiel als unentschieden - eine äußerst seltene Angelegenheit!

Schlußanmerkung

Remis bei Zugwiederholung: Wenn ein Spieler dreimal hintereinander genau den gleichen Zug ausführt, kann das Spiel als unentschieden angesehen werden.
Im Rahmen dieser Anleitung wurden nur die grundlegenden Bewegungen, die wichtigsten Strategien und die elementaren Notationen des Schachspiels beschrieben. Mit diesen Kenntnissen ausgestattet, können Sie aber nun in die nächste Bibliothek oder den nächsten Buchladen gehen und sich Lektüre besorgen, die wesentlich mehr ins Detail geht, als wir es hier konnten. In den meisten dieser Bücher werden Sie Aufzeichnungen von Spielen früherer und heutiger Schachmeister finden, aus deren berühmten Partien Sie lernen können. Ihre eigenen Erfahrungen machen Sie natürlich nur, wenn Sie selbst spielen. Deshalb haben Sie nun das Schlachtfeld vor sich: Ihr Schachbrett. Ihre Krieger sind bereit, Ihre Ausbildung ist beendet, und der Sturm ist im Anmarsch. „Battle Chess" erwartet Sie zum Kampf. Machen Sie Geschichte...



Sie sind am Zug!

KOMPLETTE SCHACHPARTIEN UND KOPIERSCHUTZ VON „BATTLE CHESS ENHANCED“

Im folgenden drucken wir 20 Schachpartien ab, die von Großmeistern ausgetragen wurden. Darin finden Sie alles wieder, was wir in den vorherigen Kapiteln behandelt haben... und noch vieles mehr. In jedem Fall werden die Namen der Spieler genannt, wobei Weiß zuerst steht, gefolgt von Ort und Datum der Begegnung. Außerdem wird die Art der Eröffnung angegeben.

Wie die Notationen der Spiele zu lesen sind, wird im Abschnitt „Notation (Aufzeichnung der Züge)“ beschrieben.

Erklärung der Abkürzungen:

p	=	Pawn (Bauer)
n	=	Knight (Springer)
b	=	Bishop (Läufer)
r	=	Rook (Turm)
q	=	Queen (Dame)
k	=	King (König)
White	=	Weiß
Black	=	Schwarz
Resigns	=	Aufgabe
mate	=	schachmatt
in check	=	im Schach stehen

(1) Fischer - Olafsson, Bled 1961, Sicilian Defence

	white	black
1.	p-k4	p-qb4
2.	n-kb3	p-kn3
3.	p-q4	pxp
4.	nxp	b-n2
5.	n-qb3	n-qb3
6.	b-k3	n-b3
7.	b-qb4	q-r4
8.	o-o	p-q3
9.	n-n3	q-b2
10.	b-k2	o-o
11.	p-b4	p-qr4
12.	p-qr4	n-qn5
13.	r-b2	p-k4?
14.	b-b3	b-q2
15.	r-q2	kr-q1
16.	k-r1	b-b3
17.	q-kn1	n-q2
18.	p-b5	p-n3
19.	r1-q1	n-b4
20.	n-n5!	q-k2
21.	nxqp	nxbp
22.	nxn	nxb
23.	qxn	pxn
24.	b-k2	bxrp
25.	p-qn3	b-k1
26.	b-b4	p-r5
27.	b-q5	rxn
28.	bxr	r-q5
29.	bpxp	krpxp
30.	pxp	bxp
31.	r-r1	q-b1
32.	b-q5!!	b-r3
33.	rxr	bxq
34.	r4xb	q-r3
35.	r-kb1	b-b5
36.	p-n3	q-r6
37.	r4-r1	bxp
38.	r-r8+	k-n2
39.	rxp+	k-r3
40.	r-r8+	1-0

(2) Petrosian - Schmid, Zurich 1961, Modern Benoni Defence

	white	black
1.	p-q4	p-qb4
2.	p-q5	p-q3
3.	p-qb4	p-kn3
4.	n-qb3	b-n2
5.	p-k4	n-kb3
6.	b-k2	o-o
7.	n-b3	p-k3
8.	o-o	pxp
9.	bpxp	r-k1
10.	n-q2	n-r3
11.	p-b3	n-b2
12.	p-qr4	p-n3
13.	n-b4	b-qr3
14.	b-n5	bxn
15.	bxb	p-qr3
16.	k-r1	r-n1
17.	q-k2!	q-b1
18.	b-b4	b-b1
19.	qr-n1	n-r4
20.	b-q2	p-b4?
21.	p-kn4!	n-b3
22.	npxp	pxp
23.	r-n1+	k-r1
24.	r-n3	r-k2
25.	r1-r1	r-kn2
26.	p-k5	pxp
27.	qxp	n2-k1
28.	rxr	bxr
29.	rxb!	kxr
30.	q-k7+	k-n3
31.	p-q6!	q-k2
32.	q-k3!	1-0

(3) Spassky - Ghitescu, Beverwijk 1967, Old Benoni Defence

	white	black
1.	p-q4	n-kb3
2.	p-qb4	p-qb4
3.	p-q5	p-k4
4.	n-qb3	p-q3
5.	p-k4	b-k2
6.	n-b3	o-o
7.	b-q3	qn-q2
8.	q-k2	n-k1
9.	p-kn4!	p-kn3
10.	b-r6	n-n2
11.	o-o-o	n-b3
12.	p-kr3	p-r3
13.	rq1-n1	b-q2
14.	n-q2	k-r1
15.	p-kr4	n-n1
16.	b-k3	p-kr4
17.	p-n5	b-k1
18.	p-b4	p-b4
19.	npxpep	nxp
20.	pxp	pxp
21.	n-b3	n-n5
22.	rxn	pxr
23.	nxp	n-r4
24.	nxp/n4!	n-n6
25.	q-n2	nxr
26.	p-k5	r-b2
27.	qxn	r-kr2
28.	p-k6	b-kn4
29.	q-k4	bxb+
30.	qxb	q-k2
31.	n-k4	rxp
32.	nk4-b6	q-qb2
33.	b-k4	q-r4
34.	q-kn3	p-kn4
35.	nxb	rr1xn
36.	q-k5+	1-0

(4) Burn - Duras, Breslau 1912, Queen's Gambit Declined

	white	black
1.	p-q4	p-q4
2.	p-qb4	p-k3
3.	n-qb3	p-qr3
4.	p-k3	n-kb3
5.	n-b3	b-k2
6.	b-q3	pxp
7.	bxbp	p-qn4
8.	b-n3	b-n2
9.	o-o	qn-q2
10.	q-k2	p-b4
11.	r-q1	q-n3
12.	b-q2	o-o
13.	b-k1	p-b5!
14.	b-b2	p-n5
15.	n-n1	q-n4
16.	qn-q2	kr-b1

17.	n-b1	p-qr4
18.	n-n3	b-r3
19.	p-k4	p-r5
20.	b-q2	p-n6!
21.	pxp	bpxp
22.	qxq	bxq
23.	b-n1	p-r6!
24.	pxp	p-n7!
25.	r-r2	bxp
26.	p-k5	n-q4
27.	n-k4	b-b5
28.	rxb	rxr
29.	n-q6	r-b2
30.	n-kn5	b-q6
31.	r-k	bxb
32.	n-n5	r-r8
33.	nxr	b-b4
35.	nxn	p-n8=q
36.	n-k7ch	k-b1
		resigns

(5) Benko - Petrosian, Bled1959, Reti Opening

	white	black
1.	n-kb3	n-kb3
2.	p-kn3	p-q4
3.	b-n2	p-b3
4.	p-b4	pxp
5.	n-r3	p-qn4
6.	p-q3	pxp
7.	n-k5!	p-qr3!
8.	o-o	b-n2
9.	q-n3	p-k3
10.	r-q1	q-b2
11.	qxqp!	qn-q2
12.	nxn	qxn
13.	q-b2	q-b2
14.	b-k3	p-b4!
15.	bxb	qxb
16.	bxp	r-b1
17.	p-qn4	n-k5
18.	q-n2	bxb!
19.	pxb	o-o
20.	n-b4	rxp
21.	n-q6	q-b3
22.	nxn	qxn
23.	r-q4	r-b7!
24.	rxq	rxq
25.	p-qr4	r-n1
26.	pxp	pxp
27.	r-r7	p-n4!
28.	p-r4	p-qn5
29.	r-k5	p-n6!!
30.	rxp ch	k-b1
31.	r-kr5	p-r3!
32.	rxp	k-n2
33.	rxp	r-r7
34.	r-b7	p-n7
		resigns

(6) Flamberg - Alekhine, Mannheim 1914, Ruy Lopez

	white	black
1.	p-k4	p-k4
2.	n-kb3	n-qb3
3.	b-n5	p-qr3
4.	b-r4	n-b3
5.	o-o	nxp
6.	p-q4	p-qn4
7.	b-n3	p-q4
8.	pxp	b-k3
9.	p-b3	b-k2
10.	r-k1	o-o
11.	qn-q2	n-b4
12.	n-q4	nxn
13.	pxn	n-q6
14.	r-k3	n-b5
15.	b-b2	p-qb4!
16.	n-n3	p-b5!
17.	n-q2	p-b4
18.	n-b1	r-b2
19.	r-kn3	n-n3
20.	p-b4	p-qr4
21.	b-k3	p-n5
22.	n-q2	q-n3
23.	n-b3	b-q2
24.	n-n5	bxn
25.	rxb	p-r5
26.	k-r1	n-k2
27.	q-r5	p-n6
28.	pxp	bpxp
29.	b-q3	p-r6!
30.	rxrp	rxr
31.	pxr	p-n7
32.	q-q1	r-b1!
33.	r-n3	r-r1
34.	b-qn1	rxp
35.	b-n1	r-r8
36.	rqb3	b-r5
37.	q-q3	b-n4
38.	q-q1	q-r3
		resigns

(7) Benko - Taimanov, Buenos Aires 1960, English Opening

	white	black
1.	p-qb4	p-k3
2.	p-kn3	p-q4
3.	b-n2	n-kb3
4.	n-kb3	n-b3
5.	o-o	b-k2
6.	p-q4	o-o
7.	pxp	pxp
8.	b-n5	p-kr3
9.	bxn	bxb
10.	n-b3	n-k2
11.	r-b1	p-b3
12.	p-qn4!	p-r3
13.	p-qr4!	n-b4
14.	p-n5!	r-k1
15.	pxbp	pxp
16.	p-k3	p-kr4
17.	n-k2	q-q3
18.	n-b4	p-r5
19.	p-n4!	p-n4
20.	p-r3	n-n3
21.	p-r3	n-n3
22.	q-b2	b-q2
23.	n-b5	kr-qb!
24.	r-n1	b-k1
25.	p-r5	r-b2
26	r-n6	r(b2) - r
27.	kr-n	1n-k
28.	b-b	-b1
29.	rxr	prx
30.	bxr	q-q1
31.	bxkt	qxb
32.	p-r6	b-k2
33.	r-n7	q-q1
34.	p-r7	b-b1
35.	q-b5!	b-k2
36.	nxnp!!	bxkn
37.	n-k6!!	bxkn
38.	qxq	bxq
39.	n-b7	resigns

(8) Anderssen - Kieseritzky, London 1851, Bishops Gambit

	white	black
1.	p-k4	p-k4
2.	p-kb4	pxp
3.	b-b4	q-r5 ch
4.	k-b1	p-qn4
5.	bxp	n-kb3
6.	n-kb3	q-r3
7.	p-q3	n-r4
8.	n-r4	q-n4
9.	n-b5	p-qb3
10.	p-kn4	n-b3
11.	r-n1!	pxb
12.	p-kr4	q-n3
13.	p-r5	q-n4
14.	qb3	n-n1
15.	bxp	q-b3
16.	n-b3	b-b4
17.	n-q5!	qxp
18.	b-q6!!	bxr
19.	p-k5!!	qxr ch
20.	k-k2	n-qr3
21.	nxp ch	k-q1
22.	q-b6 ch	nxq
23.	b-k7	1-(

(9) Paulsen - Morphy, New York 1857, Four Knights` Game

	white	black
1.	p-k4	p-k4
2.	n-kb3	n-qb3
3.	n-b3	n-b3
4.	b-n5	b-b4
5.	o-o	o-o
6.	nxp	r-k1
7.	nxkt	qpxn
8.	b-b4	p-qn4
9.	b-k2	nxp
10.	nxn	rxn
11.	b-b3	r-k3
12.	p-b3?	q-q6!
13.	p-qn4	b-n3
14.	p-qr4	pxp
15.	qxp	b-q2
16.	r-r2?	qr-k1
17.	q-r6	qxb!!
18.	pxq	r-n3 ch
19.	k-r1	b-r6
20.	r-q1	b-n7 c
21.	k-r1b	-r6
22.	k-b1	-n7 ch
23.	k-n1	b-r6 c
24.	k-r1	bxp
25.	q-b1	bxq
26.	rxb	r-k7
27.	r-r1	r-r3
28.	p-q4	b-k6!
		resigns

(10) Bird - Morphy, London 1858, Philidor Defence

	white	black
1.	p-k4	p-k4
2.	n-kb3	p-q3
3.	p-q4	p-kb4
4.	n-b3	bpxp
5.	qnxp	p-q4
6.	n-n3	p-k5
7.	n-k5	n-kb3
8.	b-kn5	b-q3
9.	n-r5	o-o
10.	q-q2	q-k1
11.	p-kn4	nxp
12.	nxn	qxn
13.	n-k5	n-b3
14.	b-k2	q-r6
15.	nxn	pxn
16.	b-k3	r-n1

17.	o-o-o	rxbp!!
18.	bxr	q-r6!
19.	p-b3	qxp
20.	p-n4	q-r8 ch
21.	k-b2	q-r5 ch
22.	k-n2?	bxnp!
23.	pxb	rxp ch
24.	qxr	qxq ch
25.	k-b2	p-k6!
26.	bxp	b-b4 ch
27.	r-q3	q-b5 ch
28.	k-q2	q-r7 ch
29.	k-q1	q-n8 ch
		resigns

(11) Zimmer - Thaimann, San Diego Freeway 1988, English Opening

	white	black
1.	p-qb4	p-k3
2.	p-k3	n-kb3
3.	n-kb3	p-qn3
4.	b-k2	b-k2
5.	o-o	p-q4
6.	p-q4	b-q3
7.	n-b3	o-o
8.	p-qn3	qn-q2
9.	b-n2	q-k2
10.	n-qn5	n-k5
11.	nxb	pxn
12.	n-q2	qn-b3
13.	p-b3	nxn
14.	qxn	pxp
15.	bxp	p-q4?
16.	b-q3	kr-b1
17.	qr-k1	r-b2
18.	p-k4	qr-qb1
19.	p-k5	n-k1
20.	p-b4	p-n3
21.	r-k3!	p-b4
22.	pxp	nxp
23.	p-b5!	n-k5
24.	bxn	pxb
25.	pxnp!	r-b7
26.	pxp ch	k-r1
27.	p-q5 ch	p-k4
28.	q-n4!!	r-(b1)-b4
29.	r.b8 ch	k-n2
30.	qxp ch	k-n2
31.	bxp ch!	kxr
32.	b-n2 ch	qxb
33.	q-k8	1-(

(12) Bogolyubov - Alekhine, Hastings 1992, Dutch Defense

	white	black
1.	p-q4	p-kb4
2.	p-qb4	n-kb3
3.	p-kn3	p-k3
4.	b-n2	b-n5 ch
5.	b-q2	bxb ch
6.	nxb	n-b3
7.	kn-b3	o-o
8.	o-o	p-q3
9.	q-n3	k-r1
10.	q-b3	p-k4
11.	p-k3	p-qr4!
12.	p-n3	q-k1!
13.	p-qr3	q-r4
14.	p-kr4	n-kn5
15.	n-n5	b-q2
16.	p-b3	n-b3
17.	p-b4	p-k5
18.	kr-q1	p-r3
19.	n-r3	p-q4!
20.	n-b1	n-k2
21.	p-r4	n-b3
22.	r-q2	n-qn5
23.	b-r1	q-k1!
24.	r-kn2	pxp
25.	pxp	bxp
26.	n-b2	b-q2
27.	n-q2	p-qn4!
28.	n-q1	n-q6
29.	rxp	p-n5!
30.	rxr	pxq!
31.	rxq	p-b7!!
32.	rxr ch	k-r2
33.	n-b2	p-b(8)q c
34.	n-b1	n-k8!
35.	r-r2	xbp
36.	r-qn8	b-n4
37.	rxb	qxr
38.	p-n4	n-b6 ch!
39.	bxn	pxb
40.	pxp	q-k7!
41.	p-q5	k-n1!
42.	p-r5	k-r2
43.	p-k4	nxkp
44.	nxn	qxn
45.	p-q6	pxp
46.	p-b6	pxp
47.	r-q2	q-l7!
48.	rxq	k-n2
49.	k-b2	k-b2
50.	kxq	k-n2
51.	k-b2	k-b2
52.	k-k3	k-k3
53.	k-k4	p-q4 ch
	resigns	

(13) Saemisch - Nimzovich, Copenhagen 1923, Queens Indian Defence

	white	black
1.	p-q4	n-kb3
2.	p-qb4	p-k3
3.	n-kb4	p-qn3
4.	p-kn3	b-n2
5.	b-n2	b-k2
6.	n-b3	o-o
7.	o-o	p-q4
8.	n-k5	p-b3
9.	pxp	bpxp
10.	b-b4	p–qr3!
11.	r-b1	p-qn4
12.	q-n3	n-b3
13.	nxn	bxn
14.	p-kr3	q-q2
15.	k-k2	n-r4!
16.	b-q2	p-b4!
17.	q-q1	p-n5!
18.	n-n1	b-qn4
19.	r-n1	b-q3!!
20.	p-k4	bp-xp!
21.	qxn	rxp
22.	q-n5	qr-kb1
23.	k-r1	r(b1)-b4
24.	qr-k1	b-q6
25.	qr-k1	p-r3!!!
	resigns	

(14) Chekover - Borvinnik, Leningrad 1931, Reti Opening

	white	black
1.	p-q4	n-kn3
2.	n-kn3	p-qn3
3.	p-kn3	b-n2
4.	b-n2	p-n3
5.	o-o	b-n2
6.	p-b4	o-o
7	qn-q2	p-b
8.	p-q5p	-k3
9.	p-k4	pxp
10.	bpxp	p-q3
11.	r-k1	r-k1
12.	n-r4	q-k2
13.	qn-b3	qn-q2
14.	b-q2	p-qn4
15.	q-b1	q-qr4
16,	q-b2	p-qr4
17.	p-kr3	p-n5
18.	n-r2	b-qr3
19.	p-b4	n-r4
20.	b-kb1	p-b5
21.	k-n2	kr-b1
22.	b-k3	n-b4
23.	p-n4	b-b3
24.	bxn	rxb
25.	p-n5	n-r4
26.	p-b5	q-q1
27.	p-b6	nxp
28.	pxn	qxp
29.	n(r4)-	b3 qxp
30.	qx	bxq
31.	qr-n1	p-b6
32.	bxb	rxb
33.	n-q4	p-r5
34.	r-kb1	p-r
35.	r-b2	r-r2
36.	qr-kb1	r-r2
37.	n-b6	r-b2
38.	p-k5	pxp
39.	nxkp	p-b7
40.	nxr	rxn
41.	rxkbp	p-b8 =q
42.	r-b8 ch	k-n2
43.	r(b8)-b7	k-r3
44.	rxq	rxr
45.	n-n4 ch	k-n4
46.	p-q6	p-n6
47.	p-q7	r-q8
48.	k-n3	p-r3
49.	r-b3	pxp
	resigns	

(15) Reti - Alekhine, Baden-Baden 1925, King`s Fianchetto

	white	black
1.	p-kn3	p-k4
2.	n-kb3	p-k5
3.	n-q4	p-q4
4.	p-q3	pxp
5.	qxp	n-kb3
6.	b-n2	b-n5 ch
7.	b-q2	bxb ch
8.	nxb	o-o
9.	p-qb4	n-r3
10.	pxp	n-qn5
11.	q-b4	n(5)xqp
12.	n(2)-n3	p-b3
13.	o-o	r-k1
14.	kr-q1	b-n5
15.	r-q2	q-b1
16.	n-qb5	b-r6!!
17.	b-b3	b-n5
18.	b-n2	b-r6
19.	b-b3	b-n5
20.	b-r1	p-kr4!
21.	p-n4	p-r3
22.	r-qb1	p-r5
23.	p-r4	pxp
24.	rpxp	q-b2
25.	p-n5	rpxp
26.	pxp	r-k6!!
27.	n-b3	pxp

28.	qxp	n-b6!
29.	qxp	qxq
30.	nxq	nxp ch
31.	k-r2	n-k5
32.	r-b4	nxbp
33.	b-n2	b-k3!
34.	r(b4)-b2	n-n5 ch
35.	k-r3	n-k4 ch
36.	k-r2	rxn!
37.	rxn	n-n5 ch!
38.	k-r3	n-k6 ch
39.	k-r2	nxr
40.	bxr	n-q5!!
		resigns

(16) Spielmann - Eliskases, Match 1932, Quenn's Gambit Declined

	white	black
1.	p-q4	p-q4
2.	n-kb3	p-k3
3.	p-b4	p-qb3
4.	n-b3	pxp
5.	p-k4	p-qn4
6.	p-k5	b-n2
7.	b-k2	n-k2
8.	n-k4	n-q4
9.	o-o	n-q2
10.	n-n5	b-k2
11.	p-b4	p-n3
12.	p-b5!	kpxp!
13.	p-k6	q-n3
14.	nxkp	q-n3
15.	p-qr4	pxn!
16.	p-r5	q-r3
17.	q-b2	n(q2)b3
18.	rxn	bxr
19.	qxkp	k-b2!
20.	n-b5	qr-k1
21.	q-b3	rxb!
22.	nxq	r-k8 ch
23.	k-b2	kr-k1
24.	n-b5	b-b1
25.	p-qn4	k-n1
26.	b-n2	r(k8)-k6
27.	q-q1	p-b6
28.	b-b1	p-b7!!
29.	qxp	r-l7 ch
30.	qxr	bxp ch
31.	b-k3	rxb
32.	q-b1	r-qr6 ch
	resigns	

(17) Mannheimer - Nimzovitch, Frankfurt 1930, French Defence

	white	black
1.	p-k4	p-k3
2.	p-q4	p-q4
3.	n-qb3	b-n5
4.	pxp	pxp
5.	n-b3	n-k2
6.	b-q3	qn-b3
7.	p-kr3	b-kb4
8.	bxb	nxb
9.	o-o	bxn
10.	pxp	o-o
11.	q-q3	n-q3
12.	n-n5	p-kn3
13.	b-b4	q-b3
14.	b-q2	p-kr3
15.	n-b3	k-r2
16.	n-r2	q-r1
17.	q-k3	q-n2
18.	q-b3	n-k5
19.	b-b1	p-b4
20.	q-q3	n-r4
21.	p-kb4	q-q2
22.	n-b3	q-b3
23.	n-k5	q-k3
24.	r-n1	p-n3
25.	k-r2	n-b5
26.	b-k3	p-kn4!
27.	p-n3	r-b3
28.	qr-k1	r-kn1
29.	b-b1	p-n4!
30.	n-b3	p-kn5
31.	pxp	rxp
32.	n-n1	r(b3)-n3
33.	r-b3	q-n1
34.	n-k2	p-kr4!
35.	k-n2	p-r5
36.	r-r1	r-kr3
37.	r-r3	q-n3!
38.	b-k3	q-r3!!
39.	b-b2	qxp
40.	b-k1	p-r4!
41.	k-b1	q-n8!
42.	n-n1	p-r5
43.	k-k2	p-r6
44.	r-b1	p-r7
	resigns	

(18) Labourdonnais - MacDonnell, London 1834, Bishop s Opening

	white	black
1.	p-k4	p-k4
2.	b-b4	b-b4
3.	q-k2	n-kb3
4.	p-q3	n-b3
5.	p-qb3	n-k2
6.	p-b4	pxp
7.	p-q4	b-n3
8.	bxp	p-q3
9.	b-q3	n-n3
10.	b-k3	o-o
11.	p-kr3	r-k1
12.	n-q2	q-k2
13.	o-o-o	p-b4
14.	k-n1	pxp
15.	pxp	p-qr4
16.	kn-b3	b-q2
17.	p-kn4	p-r3
18.	qr-n1	p-r5
19.	p-n5	pxp
20.	bxp	p-r6
21.	p-n3	b-b3
22.	r-n4	b-r4
23.	p-r4	bxn
24.	nxb	r-r4
25.	p-r5	rxb
26.	rxr	n-b5
27.	q-b3	nxb
28.	p-q5	nxqp
29.	kr-n1	n-b6 ch
30.	k-r1	bxp
31.	rxp ch	k-r1
32.	q-n3	b-n3
33.	pxb	q-k8 ch
34.	rxq	rxr ch
35.	qxr	nxq
36.	r-r7 ch	k-n1
37.	pxp ch	kxr
38.	p-b8=q	n-b7(-1

(19) Godlidze - Smorodsky, Tiflis1928, Queen's Gambit Declined

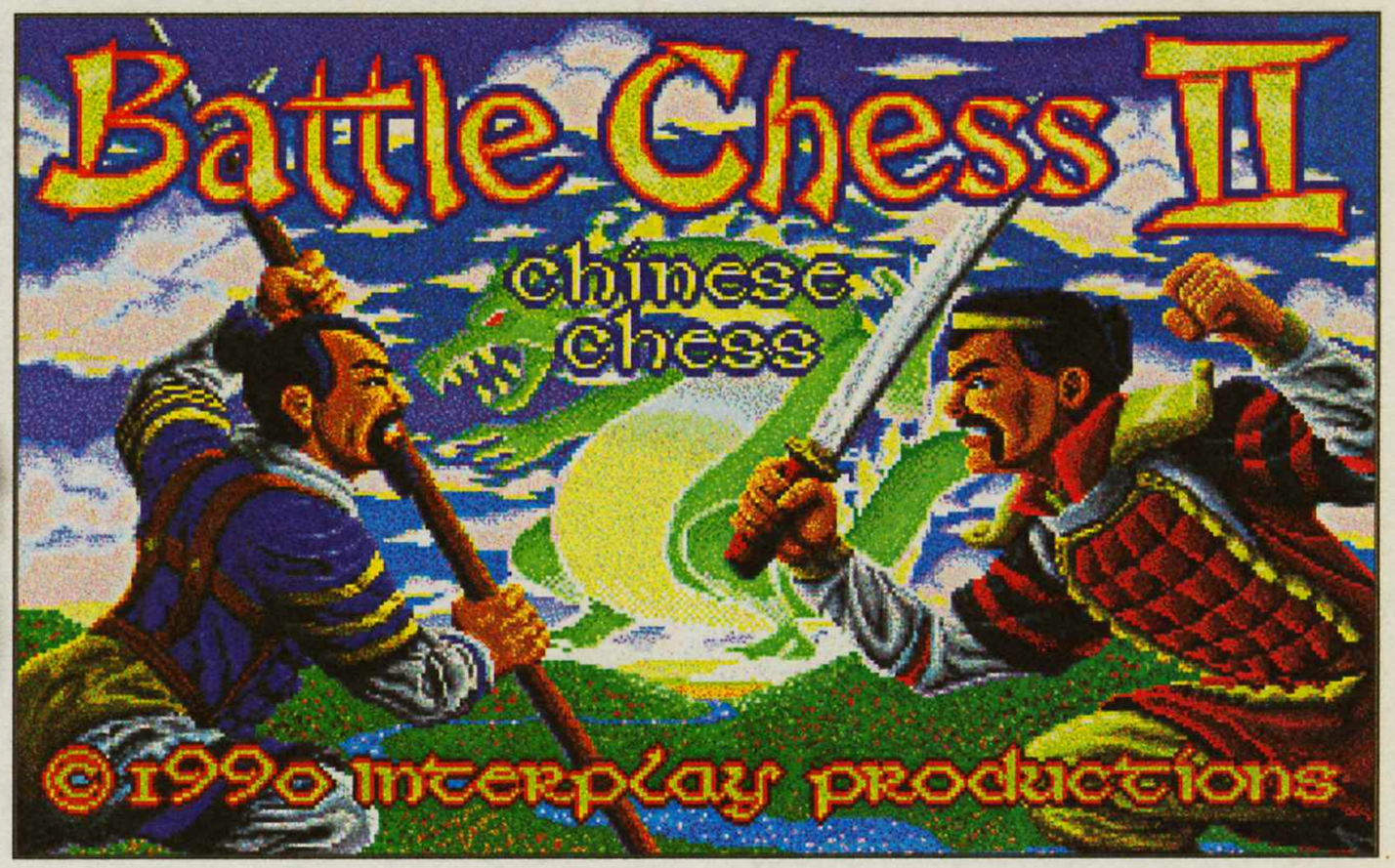
	white	black
1.	p-q4	p-q4
2.	n-kb3	n-kb3
3.	p-b4	p-k3
4.	n-b3	qn-q2
5.	b-n5	b-k2
6.	p-k3	o-o
7.	r-b1	p-b3
8.	pxp	kpxp
9.	b-q3	p-k1
10.	q-b2	p-kr3
11.	b-r4	n-r4
12.	bxb	rxb
13.	o-o	kn-b3
14.	p-qn4!	p-r3
15.	p-qr4!	n-b1
16.	q-n2!	n-k1
17.	p-n5!	rpxp
18.	pxp	pxp
19.	nxnp	n-q3
20.	r-b5	nxn
21.	qxn	b-k3
22.	n-k5	p-b3
23.	n-n6	nxn
24.	bxn	r-b1
25.	kr-b1	rxr
26.	rxr	p-b4
27.	p-r3	rq2
28.	qn1!	q-kb1
29.	q-n6	r-k2
30.	r-r5	q-b1
31.	r-b5	q-q2
32.	q-r5!	k-r1
33.	q-r8 ch	b-n1
34.	q-kb8!	p-b5
35.	r-b8	q-b5
36.	b-b5	q-b2
37.	qxq	rxq
38.	b-k6	1-0

(20) Euwe - Keres, Match 1940, Queen's Indian Defence

	white	black
1.	p-q4	n-kb3
2.	p-qb4	p-k3
3.	n-kb3	p-qn3
4.	p-kn3	b-n2
5.	b-n2	b-k2
6.	o-o	o-o
7.	n-b3	n-k5
8.	q-b2	nxn
9.	qxn	p-q3
10.	q-b2	p-kb4
11.	n-k1	q-b1
12.	p-k4	n-q2
13.	p-q5	bpxp
14.	qxp	n-b4
15.	q-k2	b-kb3!
16.	b-r3	r-k1
17.	b-k3	q-q1!
18.	bxn	pxp!
19.	b-k6 ch	k-r1
20.	r-q1	qpxb
21.	n-n2	p-q5
22.	p-b4	p-q6!!
23.	rxp	qxr!!
24.	qxq	b-qr ch
25.	r-b2	rxb
26.	k-b1	qr-k1!
27.	p-b5	r-k4
28.	p-b6	pxp
29.	r-q2	b-b1!
30.	n-b4	r-k6!
31.	q-n1	r-b6 ch
32.	k-n2	rxn!!
33.	pxr	r-n1 ch
34.	k-b3	b-n5 ch
		resigns

BATTLE CHESS II - CHINESE CHESS

Der Sinn des chinesischen Schachspiels ist der gleiche wie bei der europäischen Variante – man versucht den Kontrahenten zu schlagen. Auch hier muß also der gegnerische König schachmatt oder patt gesetzt werden.



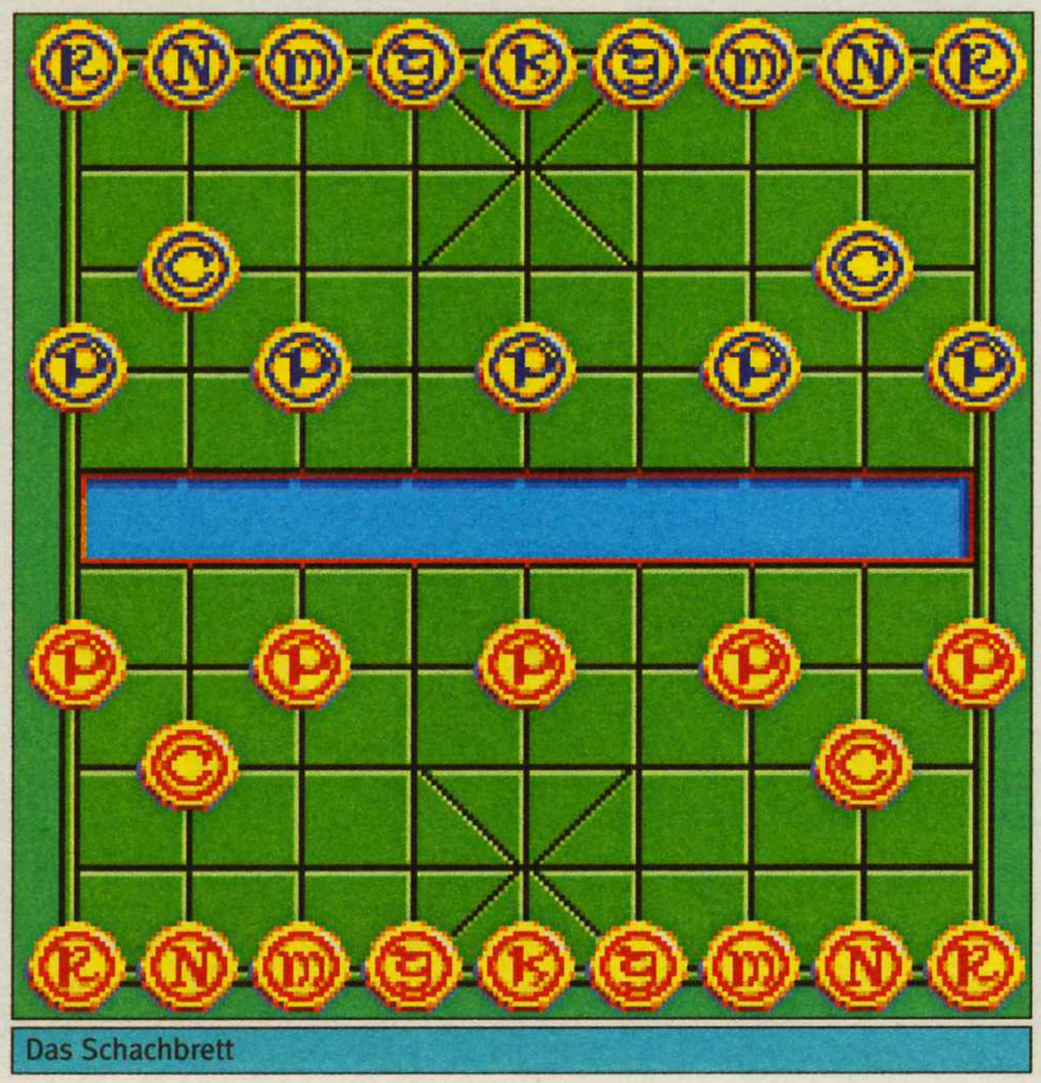
Die Regeln

✿ Zwei Gegner stehen sich gegenüber, der eine ist üblicherweise rot, der anderen blau

✿ Jeder Spieler hat einen König, zwei Türme, zwei Kanonen, zwei Ritter, zwei Minister (die blauen Minister sind manchmal Elefanten), zwei Berater (Wächter) und fünf Bauern.

✿ Ziel des Spiel ist es, den gegnerischen König matt oder patt zu setzen.

✿ Der rote Spieler zieht als erster, danach ziehen beide abwechselnd. Es besteht Zugzwang (d.h. wer an der Reihe ist, muß ziehen).



Das Schachbrett

✿ Bei jedem Zug darf nur mit einer Figur gezogen werden. Ein Zug ist die Bewegung von einem Schnittpunkt zum anderen. Jede Spielfigur hat ihre eigene, spezifische Bewegungsart.

✿ Keine Figur (mit Ausnahme der Kanone) darf über oder durch eine andere Figur auf dem Brett ziehen. Ein Schnittpunkt kann immer nur von einer Figur besetzt sein.

✿ Jede Figur kann eine gegnerische Figur schlagen, indem sie auf deren Schnittstelle landet. Dabei wird die geschlagene Figur vom Brett entfernt und scheidet aus dem Spiel aus. In einem Zug kann immer nur eine gegnerische Figur geschlagen werden.

✿ Wenn eine gegnerische Figur den König bedroht und diesen im nächsten Zug schlagen könnte, heißt es, der König stehe im „Schach".

✿ Wenn Ihr König im Schach steht, müssen Sie ihn entweder herausbewegen, den Angreifer durch eine andere Figur blockieren (also den König schützen) oder die angreifende Figur schlagen. Wenn es unmöglich ist, auf eine dieser Arten zu entkommen, ist der König schachmatt, Sie verlieren die Partie, und das Spiel ist zu Ende.

✿ Wenn Ihr König keinen legalen Zug ausführen kann, aber auch nicht im Schach steht, dann ist Ihrem Gegner ein Sieg durch Patt gelungen. Im chinesischen Schach ist der Sieg durch Patt mindestens so ehrenhaft wie ein Mattsetzen.

✿ Eine Partie geht unentschieden aus, wenn es keiner der beiden Parteien gelingt, einen Sieg auf eine der beiden vorstehend beschriebenen Arten herbeizuführen.

Das Schachbrett

Wie Sie sehen, besteht das Schachbrett aus neun senkrechten und neun waagerechten Reihen. Nach dem Start befinden sich alle Figuren in ihrer Ausgangsposition. Dies ist die Grundstellung, mit der jede Partie ihren Anfang nimmt.

Chinese Chess

Jede Partei besitzt einen kaiserlichen Palast, der aus neun Punkten gebildet wird, die sich aus dem 3x3-Quadrat ergeben, das durch diagonale Linien markiert ist. Der offene Bereich in der Mitte des Bretts, genannt „Fluß", bildet die Grenze zwischen den nördlichen und dem südlichen Territorium. Die Markierungen auf manchen Schnittstellen (Feldern) weisen auf die Anfangsstellung der Bauern und Kanonen hin.

Züge

Hinweis: Im Unterschied zum konventionellen (europäischen) Schach bewegen sich die Figuren entlang von Linien von einer Schnittstelle zu anderen (von Punkt zu Punkt).
Rot macht immer den ersten Zug, das heißt, er unternimmt den Eröffnungszug, indem er seine Figur bewegt. Dann ist der blaue Spieler an der Reihe...und so geht es abwechselnd weiter - immer ein Zug pro Spieler.

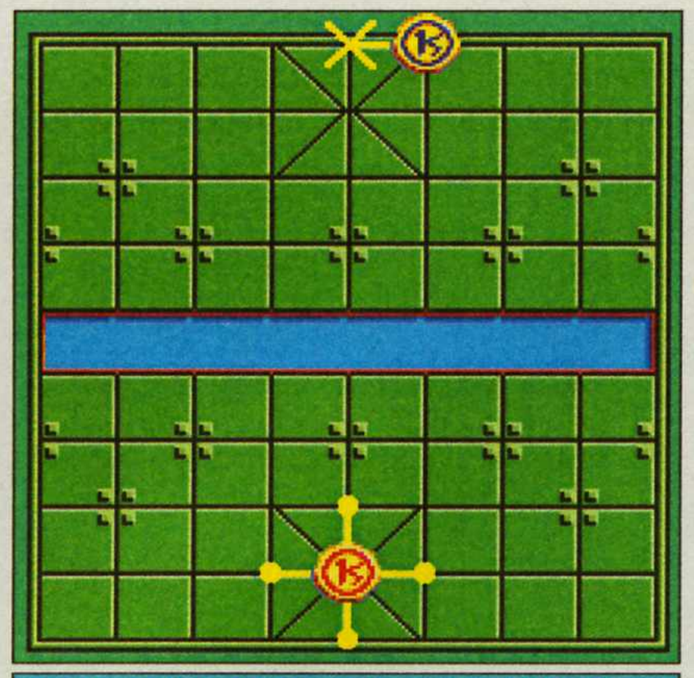
Die Schachfiguren

Der König (The King)



Der König kann jeweils geradeaus einen Punkt nach vorn, nach hinten, nach links oder nach rechts ziehen, aber niemals schräg. Ferner ist seine Bewegungsfreiheit auf den kaiserlichen Palast beschränkt. Er darf sich niemals selbst ins Schach begeben und auch nicht in eine Stellung, die ihn direkt in eine Linie, „Angesicht zu Angesicht", mit dem gegnerischen König bringt, ohne daß sich irgendwelche Untertanen dazwischen befänden. Auch seine eigenen Figuren dürfen sich niemals so bewegen, daß eine dieser Situationen entsteht.



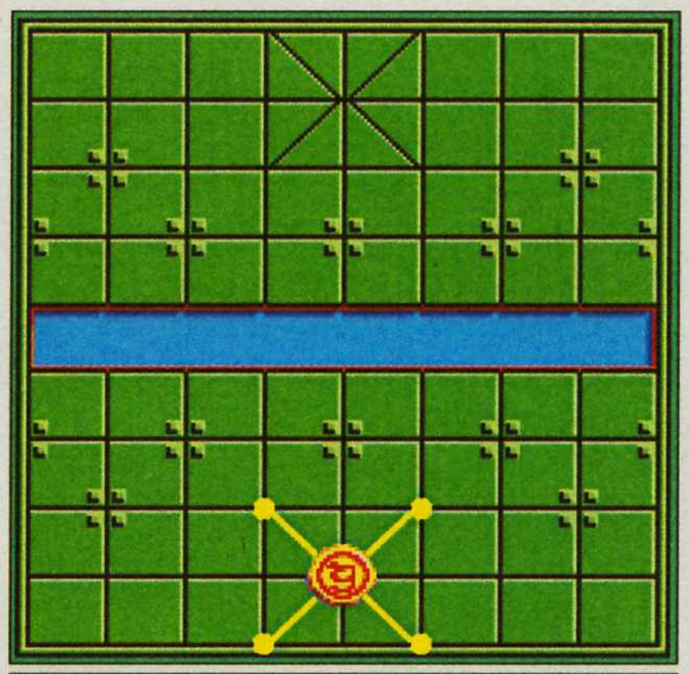


Der König darf nicht so ziehen, daß sich beide Könige direkt gegenüberstehen

Der Berater (The Counsellor)



Die Berater dürfen sich innerhalb des kaiserlichen Palastes um einen Punkt in diagonaler Richtung bewegen.



Bewegungsfreiheit der Minister

Der Minister (The Minister)

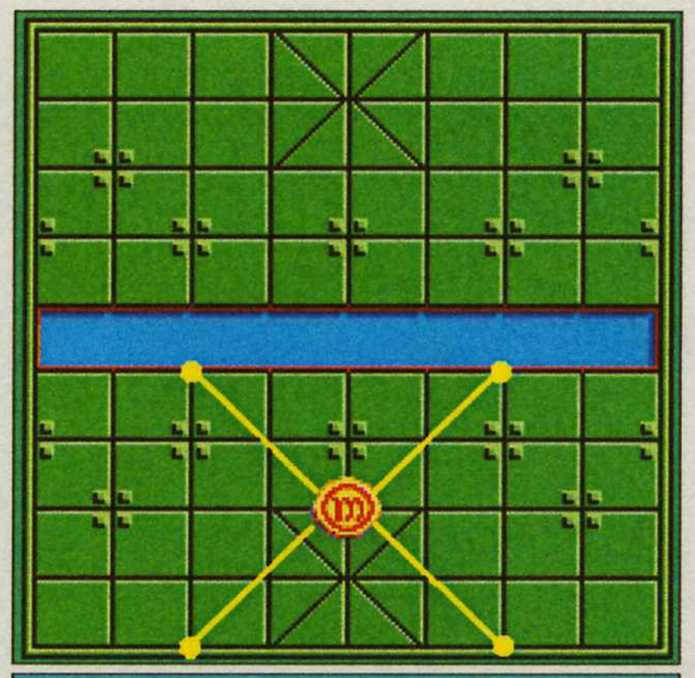


Die Minister dürfen exakt zwei Punkte in diagonaler Richtung ziehen, jedoch niemals den Fluß überqueren und auch keine anderen Figuren, die im Weg stehen, überspringen.

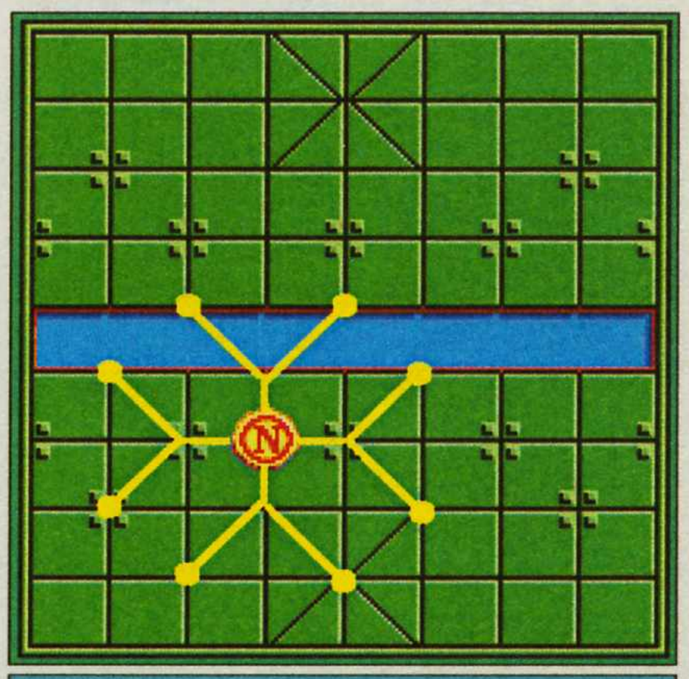
Der Ritter (The Knight)



Die Ritter können sich einen Punkt vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts bewegen und anschließend (im gleichen Zug!) einen Punkt diagonal nach rechts oder links. Im Gegensatz zur Bewegung des Springers im „europäischen Schach" können sie jedoch keine anderen Figuren überspringen. Wenn sich also auf dem Punkt direkt vor dem Ritter eine Figur befindet, kann er nicht in diese Richtung ziehen.



Die Bewegungen der Minister



Duie Ritter

Der Turm (The Rook)

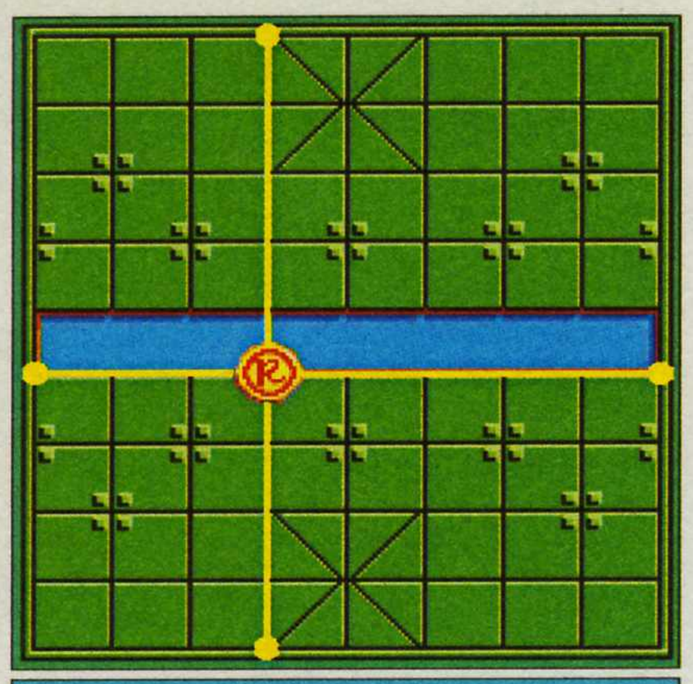


Die Türme können sich beliebig weit entlang der horizontalen oder vertikalen Linie bewegen, soweit diese nicht durch Figuren versperrt wird.

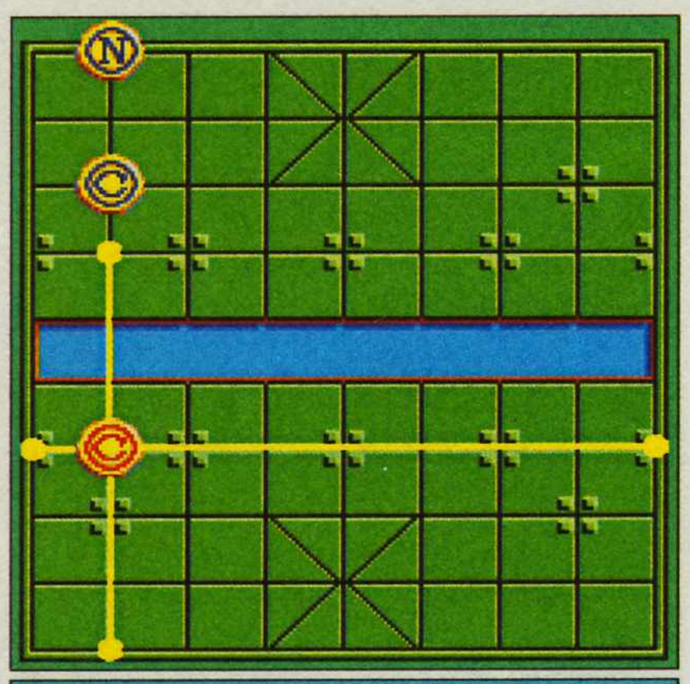
Die Kanone (The Cannon)



Die Kanonen bewegen sich ähnlich wie die Türme: beliebig weit in horizontaler oder vertikaler Richtung. Um jedoch eine Spielfigur zu schlagen, muß die Kanone zunächst über eine einzelne Figur (egal, welcher Farbe!) springen.



Der Turm



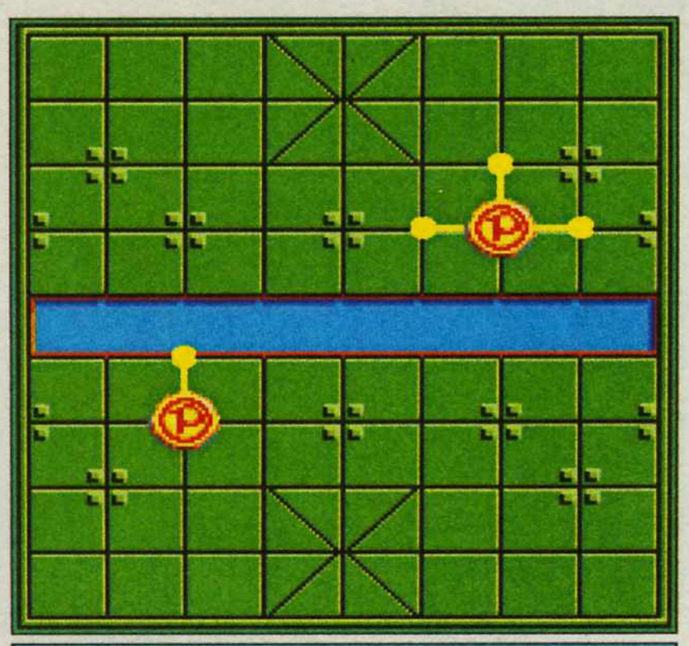
Die rote Kanone kann die blaue überspringen und damit den Ritter schlagen

Dieses „Hindernis“ nennt man eine „Brücke“ oder eine „Trennwand“. Die Kanone nimmt dann den Platz der geschlagenen Figur ein.

Der Bauer (The Pawn)



Die Bauern bewegen sich jeweils um einen Punkt nach vorn bis zum Fluß, den sie überqueren. Auf der anderen Seite können sie dann nicht nur vorwärts, sondern auch nach rechts oder links



Die Bewegungen der Bauern

ziehen, niemals jedoch rückwärts. Im Gegensatz zu den Regeln des konventionellen Schach werden sie nicht befördert, wenn sie die gegnerische Grundlinie erreichen, und das Schlagen erfolgt geradeaus, nicht schräg.

Die Bedeutung der Schachsteine

Anhand der Gangarten der einzelnen Schachsteine ergibt sich ihre Stärke.
Der Turm gilt aufgrund seiner Bewegungsfreiheit, die ihm schnelles Vorankommen ermöglicht, als die stärkste Figur, die in etwa die kombinierte Macht von Ritter und Kanone in sich vereint. In den Endphasen eines Spiels wird seine überragende Position etwas abgeschwächt, weil er hier auf die Hilfe anderer Figuren angewiesen ist, um die feindlichen Verteidigungswälle zu durchbrechen.

Die Kanone gilt als die zweitstärkste Figur - zum einen wegen ihrer Fähigkeit, auf die Entfernung zu wirken, zum anderen, weil sie schnell vorankommt. Auch ihre Stärke reduziert sich in der Endphase, weil sie infolge der „abgeräumten“ Figuren weniger Möglichkeiten zum Schlagen hat. Sie ist jedoch während der Eröffnung sehr wichtig, egal, ob defensiv oder offensiv gespielt wird.



Der Turm kann dem König mächtig Beine machen

Der Ritter ist infolge seiner eingeschränkten Bewegung etwas weniger stark als die Kanone. In den frühen Spielphasen wird er deswegen im wesentlichen zu Verteidigungszwecken eingesetzt. Während des Mittelspiels hingegen, wo er weniger behindert wird, entfaltet er seine volle Stärke.

Minister und Berater sind in ihren Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt; die ersteren, weil sie den Fluß nicht überschreiten dürfen, die letzteren, weil sie den Palast nicht verlassen können. Von daher ist ihre Rolle eine ausschließlich defensive. Die Minister sorgen sich um die äußerste Verteidigung, die Berater versuchen, die Feinde vom Eindringen in den Palast abzuhalten.

Die Bauern gelten als die schwächsten Figuren, weil sie immer nur schrittweise vorgehen können. Auf der anderen Seite des Flusses sind sie jedoch freier, womit ihre Bedeutung steigt. Zu Anfang werden sie genutzt, um die feindlichen Angriffe zu blockieren und „Brücken“ für Kanonen zu bilden. Wie bereits erwähnt, gibt es im chinesischen Schach keine „Bauernwandlung“. Von daher besteht nicht der gleiche Anreiz, die Bauern bis ans Ende des Bretts zu bewegen.

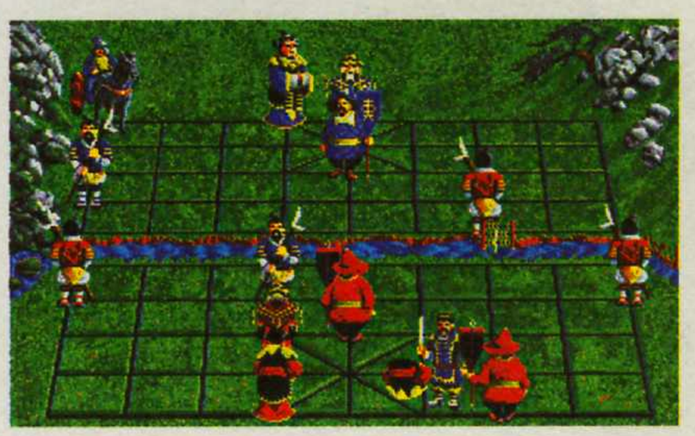
Dumm gelaufen: der Ritter als Drachenfutter

Die Stärke der einzelnen Figuren kann man sich am besten anhand eines Punktsystems merken:

Spielfigur	ungefährer Punktwert
Turm	9 Punkte
Kanone	4,5 Punkte
Ritter	4 Punkte
Minister	2 Punkte
Berater	2 Punkte
Bauer	1 Punkt/2 Punkte (nach Flußüberquerung)

Aufgrund der speziellen Rolle, die dem König zukommt, kann seine Bedeutung nicht mit Punkten gemessen werden.





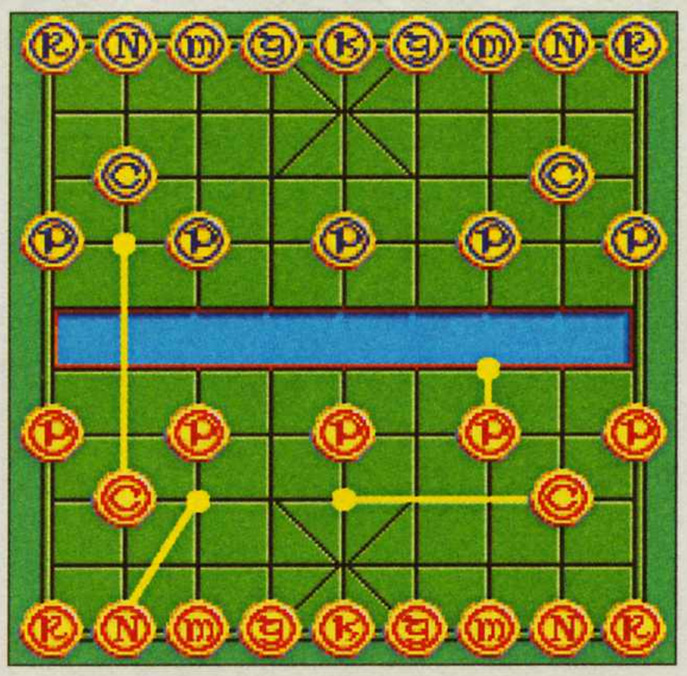
Chinese Chess

Wenn man sich diese Wertung vor Augen hält, ist es klar, daß es sich lohnt, einen Ritter zu opfern, um dafür einen Turm zu ergattern. Dennoch ist man in bestimmten Situationen bereit, eine Figur mit höherem Wert gegen eine niedrigere einzutauschen, z.B. wenn man durch ein Turmopfer im Tausch gegen einen Berater im nächsten Zug den feindlichen König schachmatt setzen kann (in diesem Fall ist der Punkteverlust irrelevant).

Chinesische Zugnotierung

Zum Aufschreiben der Züge (Notation) wird die algebraische Methode verwendet. Entlang des unteren Schachbrettrands verlaufen die Buchstaben „a" bis „i", während die Zahlen „1" bis „10" (bzw. „0") von unten nach oben die waagerechten Reihen bezeichnen.

In beschreibenden Texten wird die „deskriptive" Notation verwendet, obwohl sie etwas mühsamer ist. Die senkrechten Linien werden mit „1" bis „9" bezeichnet, von links nach rechts für die blauen Figuren, von rechts nach links für die roten. Jeder Zug wird durch vier Zeichen codiert. Beim ersten handelt es sich um das Kürzel für die Spielfigur (z.B. „C" für Cannon = Kanone), beim nächsten um die Nummer der Zeile, beim dritten um die Art der Bewegung („F" für forward = vorwärts, „B" für backward = rückwärts, „H" für horizontal). Das letzte Zeichen kann zweierlei bedeuten: Wenn die Figur auf derselben vertikalen Linie bleibt, dann ist es die Anzahl der Schritte nach vorn oder nach hinten; wenn sie auf eine andere Linie zieht, ist es die neue Linie.



Die vier Eröffnungszüge in der Abbildung können wie folgt notiert werden:

Algebraisch
H3-E3
B1-C3
G4-G5
B3-B7
Deskriptiv
C2-H5
N8-F7
P3-F1
C8-F4

Strategie

Im chinesischen Schach ist der Stellungsvorteil sehr wichtig, weil der König in seiner Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt ist. Oft kann ein erheblicher Materialvorteil durch einen Turm wettgemacht werden, der sich tief in Feindesland gewagt hat. Vergessen Sie nicht, daß das chinesische Schach sehr viel schneller und tödlicher ist als die konventionelle Variante.

Die Eröffnungen

Die beliebteste Eröffnung ist die mit der „zentralen Kanone", bei der die beiden Kanonen direkt hinter den Mittelbauern geschoben werden. Im Anschluß zieht man dann die Ritter zur Verteidigung des Mittelbauern heran, oder man läßt diesen vorrücken. Andere Variationen bei dieser Eröffnung bestehen im Blockieren der feindlichen Kanone, indem man die zweite Kanone entweder auf die siebte Reihe zieht oder sie benutzt, um die Offiziere in der Nähe des Flusses vor Angriffen zu schützen. Sie brauchen sich kein umfangreiches Repertoire an Eröffnungszügen anzueignen, da das chinesische Schach viel größer und offener ist als das europäische. Was zählt, sind Phantasie und Innovationsgeist in der Eröffnungsphase.

Das Mittelspiel

Hier einige Ratschläge zum Mittelspiel:

- Greifen Sie nicht ohne genügend Verstärkung an.
- Versuchen Sie, Ihren Angriffspunkt von einer Seite des Bretts auf die andere zu verschieben, um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen.
- Schlagen Sie mindestens einen Minister und/oder Berater. Dies hilft beim Ausführen des kritischen Schlags.
- Setzen Sie schlecht gesicherte Figuren unter Druck, selbst wenn es nur Bauern sind.
- Bewegen Sie die Türme frühzeitig in eine Angriffsposition, aber nicht auf Kosten Ihrer Initiative.
- Wenn eine Figur nicht leicht vor einem Angriff zu schützen ist, empfiehlt es sich oft, sie zu opfern und den Zug zu benutzen, um eine andere Figur in eine wirklich günstige Position zu bringen.

Das Endspiel

Abschließend noch einige Ratschläge zum Endspiel. Beachten Sie folgende Punkte, wenn sich die Partie dem Ende zuneigt:

- Der König kann nicht schräg ziehen. Daher kann ein Turm ihn auf ganz wenige Bewegungen einengen, ohne sich selbst in Gefahr zu begeben.
- Der König kann niemals dem gegnerischen König direkt gegenüberstehen, ohne daß sich ein Spielstein dazwischen befindet. Diese Vorschrift kann man sich zunutze machen, um den feindlichen König auf einen kleinen Bereich einzuschränken.
- Sorgen Sie dafür, daß Sie ausreichend Figuren haben, um die Verteidigung zu durchbrechen. Andernfalls sollten Sie versuchen, ein Remis herbeizuführen, indem Sie die offensiven Figuren (die, die den Fluß überqueren können) für die Verteidigung einsetzen.





FIKTIVE SPIELE AUS DER GESCHICHTE

1. Marco Polo (Red) gegen Kublai Khan (Blue), 1275 n.Chr.

Es wird berichtet, daß Marco Polo auf einer seiner Reisen nach China gegen den großen Kublai Kahn Schach spielte. Obgleich keiner von beiden als großer Schachmeister gelten konnte, besaß Kublai den größeren Erfahrungsschatz. Marco Polos schneller und ungestümer Angriff erwies sich zunächst als erfolgreich, kostete jedoch zu viele Steine. Am Ende besaß er nur noch eine offensive Spielfigur. Damit war Kublai Kahn der Sieg gewiß.

Red	Blue
1. C2H5	N2F3
2. N2F3	C8H6
3. R1H2	N8F7
4. C8F4	C6F4
5. P7F1	C2F7
6. R9H8	C6H1
7. C8F1	C1H7
8. C8H3	C7B4
9. N3F4	C7H5
10. R2F7	C5F4
11. C5F4	N3F5
12. R2H5	M3F5
13. N4F5	R9F1
14. R2F7	R9H4
15. N5F3	R4F4
16. R8B4	C5B2
17. R8H4	R4H5
18. G6F5	C5F4
19. G4F5	G6F5
20. R4F5	R5H3
21. K5H4	R3F4
22. K4F1	R3H7
23. N4F4	R7B1
24. K4B1	R7H5
25. R4B2	G5B6
26. R4F3	K5F1
27. R4B1	K5B1
28. R4F1	K5F1
29. R4B1	K5B1
30. resigns	

2. Tai Tsung (Red) gegen Kaiser Chao (Blue), 975 n.Chr.

Tai Tsung war einer der frühen Meister des Chinese Chess. Seine Strategie war ungewöhnlich und ist es wert, sie einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielern nutzte er seine Bauern als offensive Speerspitzen für seine Angriffe. Hier finden Sie eines seiner berüchtigten Spiele gegen den Kaiser. Beachten Sie die frühe Opferung einer seiner Kanonen, um seine Ausgangspositionen zu erlangen. Danach arbeitete er sich langsam mit seinen Bauern entlang der Siebener-Reihe und sicherte sich so seinen Sieg.

Red	Blue
1. C8F4	C8H5
2. N8F7	N2F3
3. C2F5	N8F7
4. N2F3	C5H8
5. R1H2	C8H9
6. R2F6	P7F1
7. R2F1	R9H8
8. R2F2	N7B8
9. M3F5	C9H7
10. P7F1	C7F4
11. N7F6	M3F5
12. N6F7	K5F1
13. M7F9	C7H1
14. R9H7	R1F1
15. P7F1	N7F6
16. P1F1	R1H4
17. R7F3	C1H5
18. N3F5	R4F6
19. P7H6	R4H5
20. G6F5	R5H1
21. P6F1	R1F2
22. G5B6	R1H2
23. C7B3	C2F1
24. P6F1	N3B1
25. C8H9	R2H4
26. K5H4	C2F6
27. P6F1	K5B1
28. C9F5	C2H6
29. C9F1	G4F5
30. P6F1	mate

3. Su Hsun (Red) gegen Tai Tsung (Blue), 989 n.Chr.

Der alternde Meister Tai Tsung trat bis dato ungeschlagen gegen den Poeten Su Hsun an. Er bewegte seine Bauern wie gewöhnlich sehr schnell, aber Su Hsun reagierte gut auf diese Züge. Es waren seine Türme, die letztendlich zur einzigen belegten Niederlage Tai Tsungs führten.

Red	Blue
1. C8H5	N8F7
2. C2F4	C2H5/
3. N2F3	C5F4
4. N3F5	N2F3
5. C5H3	M3F5
6. C3F4	P3F1
7. P3F1	N3F2
8. P7F1	P5F1
9. P9F1	P5F1
10. P9F1	P1F1
11. P3F1	M5F3
12. N5F7	P1F1
13. N7F5	M7F5
14. N5F6	K5F1
15. C3H6	N7F6
16. C6H5	K5H6
17. C2H4	C8H4
18. P3F1	N6F4
19. C5B1	R1F3
20. C5H4	K6H5
21. R1H2	R1H6
22. R2F8	K5B1
23. C6H5	R6H5
24. C5H8	N4B2
25. R9F4	M5F7
26. R2H6	C4H7
27. R9F5	C7F7
28. K5F1	P5H6
29. K5H6	C7H4
30. R9H6	mate

4. Timur (Red) gegen Yung Le Ti (Blue), 1395 n.Chr.

Der große südostasiatische General konnte einen Konflikt mit der Ming-Dynastie vermeiden, indem er gegen den zu der Zeit besten chinesischen Schachspieler antrat. Dem Gewinner sollten alle Gebiete im Bereich Indochinas gehören.

Timur nahm seine Angriffsposition sehr schnell ein, während Yung Le Ti seine Verteidigung festigte. Der große General und Stratege erreichte sein Ziel durch gezielte Opfer. Beachten Sie, wie Timur seine Türme einsetzte, um zum Schachmatt zu gelangen.

Red	Blue
1. C2H3	C2H3
2. R1F2	C8H5
3. N8F7	C3F4
4. C3F4	P3F1
5. P3F1	P3F1
6. P1F1	C3F3
7. R9H7	N8F9
8. P3F1	R8H8
9. C8F5	R8F9
10. C8H1	M7F9
11. P3H4	R8H7
12. P4F1	R7H6
13. K5H4	P5F1
14. P4F1	C5H3
15. C3H5	P3F1
16. P4H5	G4H5
17. P5F1	K5F1
18. R1H6	C3F5
19. R4F6	K5F1
20. R4F1	N2F3
21. R4H5	K5H4
22. C5H7	C3B4
23. R7F3	C3F1
24. R7F2	R1F2
25. R7F1	M3F5
26. R7H6	mate

5. Morphy (Red) gegen Ching Ti (Blue) 1860 n.Chr.

Der große amerikanische Schachmeister Palos Morphy kam mit dem chinesischen Meister überein, eine Partie Chinese Chess und eine Partie Europäisches Schach zu spielen. Nachdem er Ching Ti im europäischen Schach eine Niederlage beibringen konnte, war er aufs äußerste bestürzt, im chinesischen Spiel nach nur elf Zügen zu verlieren. Beachten Sie das Zusammenspiel der Kanonen bei Ching Ti.

Red	Blue
1. C8H5	N8F7
2. P5F1	C2H5
3. C2F4	K5F1
4. N2F3	C5F3
5. C5F4	N7F5
6. C2H5	C7H6
7. R1H2	C6F4
8. K5F1	C6H5
9. K5H4	C5B3

„Es ist ausreichend, die gegnerische Situation korrekt einzuschätzen und alle Kraft darauf zu konzentrieren, ihn zu fangen. Mehr ist es nicht. Wer Voraussicht fehlen läßt und seinen Gegner unterschätzt, wird sicher von ihm gefangen genommen werden." - Ts'ao Ts'ao

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 – 563 11 88

SHOPPING IM INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für

Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Battle Chess™

3 lizenzierte Original-Vollversionen auf der Heft-CD!

Battle chess™ Collection

Battle Chess™, Battle Chess™ Enhanced & Chinese Chess

Drei Original-Vollversionen der weltbekannten „Battle Chess"-Serie von *Interplay* erhalten Sie jetzt in dieser einzigartigen Kollektion auf der Heft-CD! Wohl kein anderes PC-Schachspiel kann mit derart **effektvollen Animationssequenzen und Kampfgeräuschen** aufwarten - erleben Sie das **Schachspiel als actionbeladenen tödlichen Zweikampf der Figuren!** Hier wird im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Schachbrett „geschlagen", gestochen, gemeuchelt und gemetzelt: Schwerter klirren, Köpfe rollen, Blitze zucken, Pferde wiehern, Kanonen donnern...

Die Battle Chess™ Collection umfaßt:



Battle Chess™
Das Erstlingswerk mit Kultstatus - damals eine Sensation unter Schachfreunden und noch heute berüchtigt wegen der rüden Kampfszenen



Battle Chess™ Enhanced
Die erweiterte SVGA-Version mit über 30 MB aufwendigen 3D-Animationen der Spielfiguren und echten Kampfsound-Effekten.



Battle Chess™ II: Chinese Chess
Gespielt wird nach dem chinesischen Regelwerk mit anderen Figurensets und Aktionsradien: Hier rasen Wagen über Grasfelder, und Drachen schleudern Feuerbälle auf die Gegner!



FEATURES

- ★ **Drei uneingeschränkte Lizenz-Vollversionen**
- ★ **Vollwertiges Schachspiel** nach dem **offiziellen Regelwerk**
- ★ Ausführliche **bebilderte Spielanleitungen** und Tips im Heft
- ★ **3D- und 2D-Ansicht** des Spielbretts
- ★ **Detailgetreue Spielfiguren**
- ★ **Animierte Züge und Kampfsequenzen** mit echten Kampfgeräuschen
- ★ **Einstellbare Schwierigkeitsstufen**
- ★ **Zugvorschlag, Zugrücknahme**, einstellbare PC-"Bedenkzeit"
- ★ Spiel gegen **PC-Gegner** oder **2-Player-Modus**
- ★ **Tutorial mit Sprachausgabe** (engl.)
- ★ Einfachste Bedienung per Maus oder Tastatur

Systemanforderungen:
Mind. PC 386DX, 4 MB RAM (davon 3 MB EMS),
VGA bzw. SVGA (VESA),
DOS ab 5.0, CD-ROM-Laufwerk,
ca. 35 MB Speicherplatz auf Festplatte (für B.C. Enhanced-Version).
Maus und Soundblaster ™ -kompatible Soundkarte empfohlen

P R E S S E S T I M M E N

ASM: „...blutrünstiges Spektakel ganz besonderer Art"
AMIGA Joker: „Hübsch gezeichnete Figuren... "
„...Kampfanimationen, die nach wie vor mit einem beinharten Gag enden. "
Computer Gaming World: „Jeder Schachspieler wird eine Kopie dieses Super-Programms haben wollen. Sehr zu empfehlen!"

Battle Chess ™ Collection: TM und © 1994 Interplay Productions
Battle Chess ™, Battle Chess ™ II = Chinese Chess und Battle Chess ™ Enhanced sind Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen von Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten.