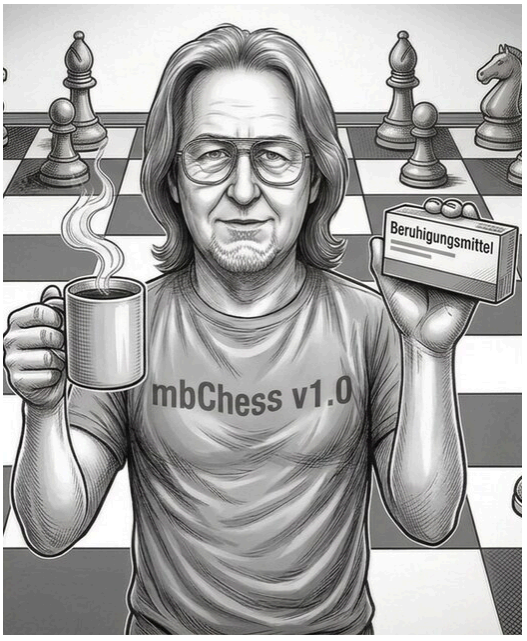
mbChess – Handbuch

Version 0.1.33 „Uppers and Downers“



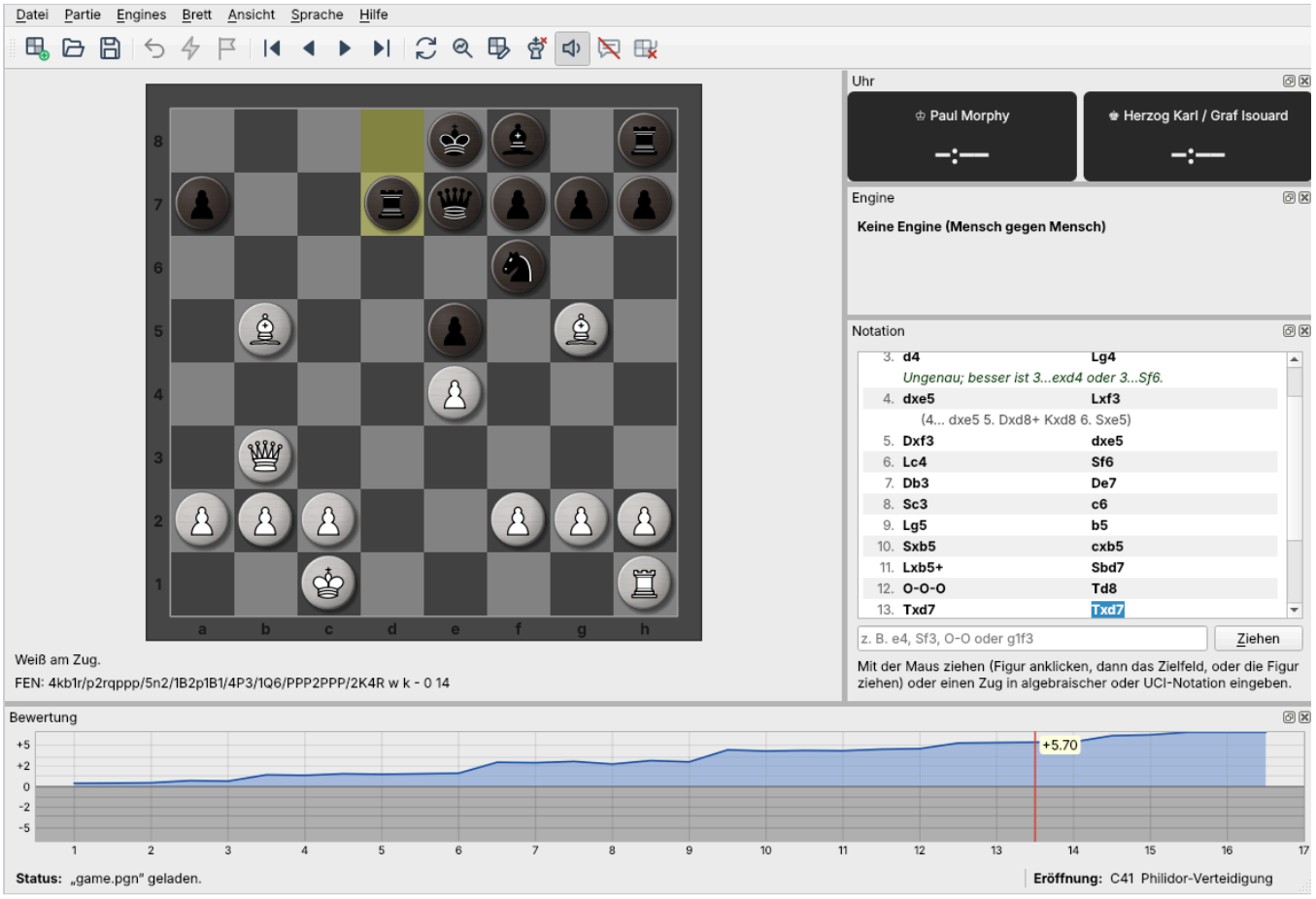
Michael Bergmann
© 2026

Inhalt

1. Willkommen bei mbChess
2. Installation und Programmstart
3. Das Hauptfenster
4. Eine Partie spielen
5. Das Menü Spielen
6. Das Menü Training
7. Partien öffnen und speichern
8. Notation, Varianten und Kommentare
9. Analyse
10. Stellung aufbauen
11. Mattsuche
12. Engines
13. Eröffnungsbücher und Chessbooks
14. Endspiel-Datenbanken
15. Engine-Benchmark
16. DGT-Brett
17. Bretter, Figuren, Klänge und Sprache
18. Tastenkürzel
19. Dateien und Ordner
20. Hilfe bei Problemen
21. Lizenz und Dank

Willkommen bei mbChess

mbChess ist ein freies Schachprogramm für Windows, Linux und macOS (Android folgt). Sie können damit gegen starke Schach-Engines und gegen Gegner jeder Spielstärke spielen, mit einem Tutor an Ihrer Seite üben, Matt-, Taktik- und Endspielaufgaben lösen, Eröffnungen und das Brettsehen trainieren, Partien nachspielen und analysieren, Engines gegeneinander antreten lassen und mit einem elektronischen DGT-Brett spielen.



Das Hauptfenster von mbChess mit einer geladenen Partie

Das Wichtigste in Kürze:

- **Spielen** gegen eine Engine, gegen einen Menschen am selben Brett oder Engine gegen Engine zuschauen, mit Schachuhr, einstellbarer Spielstärke, Eröffnungsbuch und Chessbooks.
- **Fertige Gegner** im Menü Spielen: vom „Zufallszieher" für die ersten Schritte über Vereinsspieler und Meister bis zu Gegnern mit eigenem Charakter.
- **Partie mit Tutor**: Ein Tutor schaut sich jeden Ihrer Züge an und meldet sich, bevor ein schlechter Zug gespielt wird.
- **Wertungspartien** mit einer eigenen Elo-Zahl, die mit Ihnen wächst.
- **Training**: Matt in 1 bis 3, über 2.300 Taktikaufgaben nach 22 Themen, Eröffnungs-Repertoire, Partien von Meistern nachraten, Durchhalten gegen die stärkste Engine, Endspiele und Übungen für Brett und Gedächtnis.
- **Mitgelieferte Engines**: Stockfish, Arasan, Fruit, Toga II, Glaurung, GNU Chess, Viridithas, Texel, Patricia und die Tarrasch Toy Engine. Weitere UCI-Engines lassen sich hinzufügen.

- **Analyse** mit einer Engine, Bewertungsgraph, Varianten und Kommentaren.
- **Partiedatenbanken** im PGN-Format, auch mit zehntausenden Partien.
- **Brett-Editor** und **Mattsuche**.
- **Engine-Benchmark**: ein Rundenturnier der Engines unter gleichen Bedingungen.
- **Endspiel-Datenbanken**: Syzygy zum Herunterladen, Gaviota mit Matt-Abstand in der Analyse.
- **DGT-Bretter** über USB oder Bluetooth.
- Hunderte **Bretter und Figurensätze**, Zuggeräusche und **Zugansagen** auf Deutsch oder Englisch.

mbChess ist freie Software unter der GNU General Public License, Version 3 oder später. Es wird ohne jede Gewährleistung geliefert.

Installation und Programmstart

Windows

Starten Sie den Installer `mbChess-<Version>-de-setup.exe` (Deutsch) oder `mbChess-<Version>-en-setup.exe` (Englisch). Der Assistent schlägt den Ordner `C:\mbChess` vor und bietet diese Komponenten an:

Komponente	Inhalt	Vorgabe
mbChess	das Programm mit Hilfe (CHM), Brettern, Figuren, Klängen und Trainingsaufgaben	immer
UCI-Schach-Engines	die mitgelieferten Engines, jede einzeln abwählbar	an
Sprachaufnahme	Programm zum Aufnehmen eigener Zugansagen	aus
Handbuch (PDF)	dieses Handbuch als PDF-Datei	aus

Eine vorhandene Installation wird dabei ersetzt; Ihre Einstellungen, Wertungen und Trainingsfortschritte bleiben erhalten. Deinstallieren können Sie mbChess über „Einstellungen → Apps“ oder über „mbChess deinstallieren“ im Startmenü. Dort finden Sie auch die „mbChess-Hilfe“.

Linux und macOS

Für Debian, Ubuntu und davon abgeleitete Systeme gibt es auf der Download-Seite ein Debian-Paket (`mbchess_<Version>_amd64.deb`). Installieren Sie es im Terminal mit

```
sudo apt install ./mbchess_<Version>_amd64.deb
```

`apt` holt dabei die nötigen Qt-6-Bibliotheken gleich mit (Debian 12 und neuer, Ubuntu 24.04 und neuer). Das Programm liegt danach mit den Engines, der Sprachaufnahme, den Handbüchern und den Ordnern `Openings`, `Chessbooks`, `Syzygy`, `Gaviota` und `Training` in `/opt/mbChess`; diese Ordner dürfen alle Benutzer beschreiben, Sie können dort also ohne Administratorrechte Bücher und Partiesammlungen ablegen. mbChess erscheint im Anwendungsmenü unter „Spiele“ und lässt sich im Terminal mit `mbchess` starten (die Sprachaufnahme mit `mbchess-voicerecorder`). Eine neue Version installieren Sie auf dieselbe Weise über die alte; entfernen können Sie mbChess mit `sudo apt remove mbchess`. Einstellungen und Partien bleiben dabei erhalten.

Für andere Linux-Systeme gibt es ein Archiv (`.tar.gz`) mit dem fertigen Programm und den Engines; es braucht ebenfalls die Qt-6-Bibliotheken des Systems. Entpacken Sie es an einen beliebigen Ort und starten Sie `mbchess` im entpackten Ordner `mbChess-<Version>`.

Alternativ bauen Sie mbChess aus dem Quelltext (Qt 6.4 oder neuer, unter macOS Catalina Qt 5.15). Die Anleitung steht in der Datei `README.md` des Quelltexts. Unter Debian und Ubuntu installiert `sh tools/install-build-deps.sh` vorher alle Pakete, die zum Bauen fehlen. Das Ergebnis liegt im Ordner `bin` des Build-Ordners.

Testversionen für Beta-Tester

Solange mbChess noch entwickelt wird, sind die verteilten Versionen Testversionen. Beim ersten Start erscheint ein Hinweis, dass es sich um eine Entwicklerversion handelt, und bis wann sie läuft: Jede Version läuft **sechs Wochen** ab dem ersten Start. In der letzten Woche erinnert mbChess bei jedem Start daran, bald die aktuelle Version zu installieren; danach zeigt es nur noch, wo es die neue Version gibt, und beendet sich.

Eine neue Version läuft wieder volle sechs Wochen. Einstellungen, Partien, Wertungen und Engines bleiben beim Wechsel erhalten. **Hilfe → Über mbChess** zeigt, bis wann Ihre Version läuft.

Der Startbildschirm

Beim Start zeigt mbChess einen Startbildschirm mit Versionsnummer, dem gerade geladenen Teil (Einstellungen, Bretter und Figuren, Engines und Bücher, Suche nach einem DGT-Brett) und einem Fortschrittsbalken. Sie schalten ihn mit **Ansicht → Startbildschirm anzeigen** ab und wieder ein.

Kommandozeile

Aufruf	Wirkung
`mbchess partie.pgn`	öffnet die PGN-Datei
`mbchess --fen "<FEN>"`	stellt die Stellung aus der FEN auf das Brett

Das Hauptfenster

Das Hauptfenster besteht aus dem Brett in der Mitte und mehreren Fenstern rundherum. Jedes dieser Fenster lässt sich verschieben, an einen anderen Rand andocken, frei schweben lassen oder schließen. Im Menü **Ansicht** schalten Sie sie wieder ein; **Ansicht → Fensteranordnung zurücksetzen** stellt die ursprüngliche Anordnung her. Größe, Position und Anordnung speichert mbChess selbst.

Fenster	Inhalt
Brett	die Stellung; darunter der Zustand der Partie und die FEN der Stellung
Uhr	Namen der Spieler und die Bedenkzeit; die Seite am Zug ist hervorgehoben
Engine	was die Engine gerade rechnet: Tiefe, Bewertung, Hauptvariante, Geschwindigkeit
Training	Aufgabe, Hinweise und Knöpfe einer Trainingsaufgabe (als Karteireiter neben „Engine“)
Notation	die Züge der Partie mit Varianten und Kommentaren, darunter die Zugeingabe
Bewertung	der Bewertungsgraph der Partie
Partien	die Partienliste einer geöffneten Datenbank

Die Menüs

Menü	Inhalt
Datei	Partien öffnen und speichern, Datenbank blättern, FEN, Benchmarks, Beenden
Spielen	Neue Partie, fertige Gegner, Engine gegen Engine, Partie mit Tutor, Wertungspartie
Training	Matt finden, Taktik, Eröffnungen, Partien von Meistern, Durchhalten, Endspiele, Brett und Gedächtnis, Mattsuche
Partie	Zug zurücknehmen, Sofort ziehen, Aufgeben, durch die Partie blättern, Stellung aufbauen
Engines	Engine-Analyse, Analyse-Engine und -Zeilen, Engines verwalten, Endspiel-Datenbanken
Brett	Brett drehen, Koordinaten, Brettoptik, Figuren, Klänge, Stimme, DGT-Brett
Ansicht	Fenster ein- und ausblenden, Fensteranordnung, Fenster-Design, Startbildschirm
Sprache	Deutsch oder English
Hilfe	dieses Handbuch (F1), Über mbChess, Über Qt

Die Statusleiste

Die Statusleiste am unteren Rand ist in Abschnitte geteilt:

- **Status:** allgemeine Meldungen, etwa „Partie gespeichert“, „Buchzug“ oder „Der Tutor schaut sich deinen Zug an …“. Ohne Meldung steht hier „Bereit“.
- **Chessbook:** der Fortschritt beim Einlesen eines Chessbooks (nur während des Lesens).
- **Eröffnung:** der ECO-Code und der Name der Eröffnung, bei deutscher Oberfläche mit deutschem Namen. Der Tooltip zeigt den internationalen Namen.
- **Benchmark:** Fortschritt eines laufenden Engine-Benchmarks mit Knopf zum Abbrechen.
- **DGT:** der Zustand des DGT-Bretts, etwa „✓ stimmt mit der Partie überein“ oder „bitte Sf6 auf dem Brett ziehen“.

Ist ein Text zu lang, wird er mit „…“ gekürzt; der Tooltip zeigt ihn vollständig.

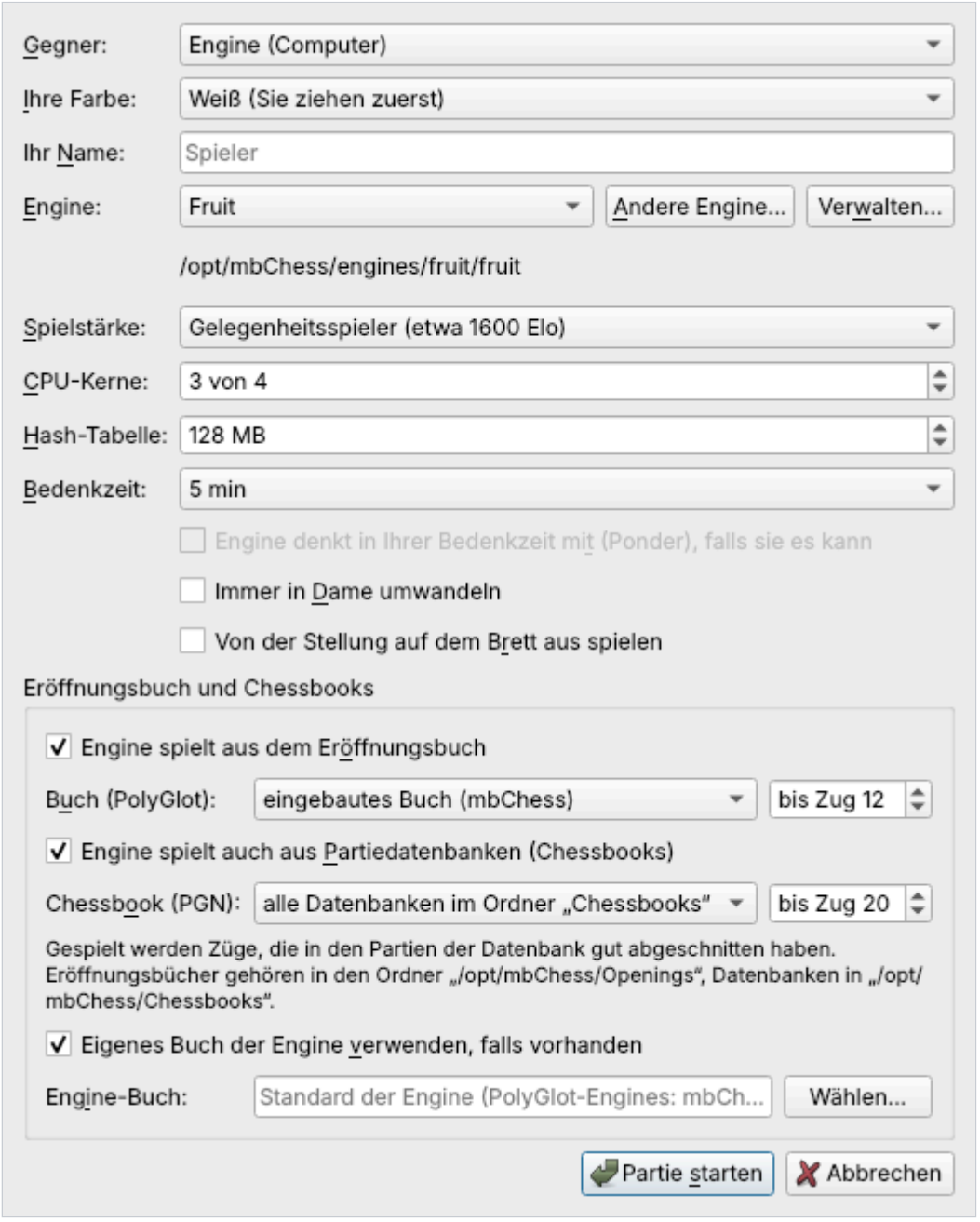
Die Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste enthält von links nach rechts: Neue Partie, Partie öffnen, Partie speichern, Zug zurücknehmen, Sofort ziehen, Aufgeben, zum Anfang, einen Zug zurück, einen Zug vor, zum Ende, Brett drehen, Engine-Analyse, Stellung aufbauen, Matt suchen, Zuggeräusche, Zugansage und DGT-Brett. Die Symbole für Zuggeräusche, Zugansage und DGT-Brett zeigen, ob die Funktion an oder aus ist.

Eine Partie spielen

Neue Partie

Spielen → Neue Partie (Strg+N) öffnet den Dialog für eine neue Partie. Schneller geht es mit den fertigen Gegnern im selben Menü (Kapitel „Das Menü Spielen“).



Der Dialog „Neue Partie“

Einstellung	Bedeutung
Gegner	Engine (Computer), Mensch (beide Seiten an diesem Brett) oder Engine gegen Engine
Ihre Farbe	Weiß, Schwarz oder Zufall
Ihr Name	erscheint an der Uhr und in der gespeicherten PGN
Engine	der Gegner. „Andere Engine…“ wählt eine Programmdatei, „Verwalten…“ öffnet die Engine-Verwaltung
Spielstärke	von „Anfänger (etwa 1350 Elo)“ bis „Volle Spielstärke“
CPU-Kerne, **Hash-Tabelle**	Rechenleistung und Speicher der Engine
Engine denkt in Ihrer Bedenkzeit mit (Ponder)	die Engine rechnet schon, während Sie überlegen, und zwar auf den Zug, den sie von Ihnen erwartet. Spielen Sie ihn, antwortet sie schneller und besser. Nur mit voller Spielstärke und bei Engines, die es können (Stockfish, Arasan, Texel, Fruit, Toga II, Glaurung, GNU Chess)
Bedenkzeit	„Ohne Uhr“ oder eine Bedenkzeit mit Inkrement, zum Beispiel 5 min + 3 s
Immer in Dame umwandeln	ein Bauer auf der letzten Reihe wird ohne Rückfrage zur Dame
Von der Stellung auf dem Brett aus spielen	die Partie beginnt mit der aufgebauten Stellung statt mit der Grundstellung
Eröffnungsbuch und Chessbooks	siehe Kapitel „Eröffnungsbücher und Chessbooks“

Bei „Engine gegen Engine“ wählen Sie eine Engine für Weiß und eine für Schwarz; Sie schauen dann zu.

Züge eingeben

Sie haben mehrere Möglichkeiten:

- **Klicken**: die Figur anklicken, dann das Zielfeld.
- **Ziehen**: die Figur mit gedrückter Maustaste auf das Zielfeld ziehen.
- **Tippen**: den Zug in das Feld unter der Notation schreiben und Enter drücken, in algebraischer Notation (`e4`, `Sf3`, `0-0`, `exd5`, `e8=D`) oder in UCI-Notation (`g1f3`). Die englischen Figurenbuchstaben (N, B, R, Q) gehen ebenfalls.
- **DGT-Brett**: den Zug auf dem elektronischen Brett ausführen (Kapitel „DGT-Brett“).

Bei einer Umwandlung fragt mbChess nach der Figur, außer „Immer in Dame umwandeln“ ist an.

Während der Partie

Befehl	Taste	Wirkung
Partie → Zug zurücknehmen	Strg+Z	nimmt Ihren letzten Zug (und den Antwortzug der Engine) zurück
Partie → Sofort ziehen!	Leertaste	die Engine soll sofort ziehen
Partie → Aufgeben	–	gibt die Partie verloren
Brett → Brett drehen	Strg+R	dreht das Brett

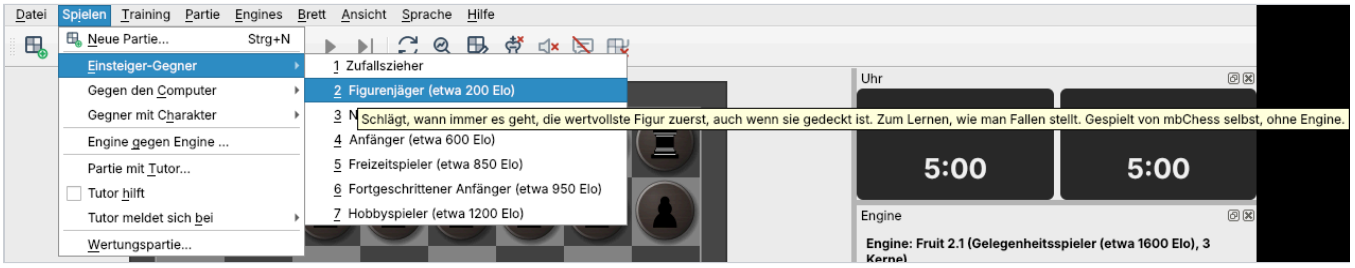
Sie können während der Partie mit den Pfeiltasten zurückblättern. Gezogen wird aber nur am Ende der Partie; die Ende-Taste bringt Sie zurück.

Die Partie endet mit Matt, Patt, dreifacher Stellungswiederholung, der 50-Züge-Regel, ungenügendem Material, Zeitüberschreitung oder Aufgabe. Danach wird das Brett zum Analysebrett: Sie können Züge ausprobieren und die Engine-Analyse einschalten.

Befehle, die eine laufende Partie beenden würden (eine neue Stellung, der Brett-Editor, die Mattsuche, eine Trainingsaufgabe, ein Benchmark auf dem Brett, das Beenden des Programms), fragen vorher nach.

Das Menü Spielen

Das Menü **Spielen** bietet neben „Neue Partie“ fertige Gegner, mit denen eine Partie mit einem Klick beginnt. Farbe, Bedenkzeit, Ihr Name, Kerne, Hash und Bücher übernimmt mbChess aus den letzten Einstellungen von „Neue Partie“. Der Tooltip jedes Gegners beschreibt seine Spielweise und nennt die Engine, die ihn spielt. Fehlt diese Engine, nimmt mbChess eine passende andere; gibt es gar keine, ist der Gegner ausgegraut.



Das Menü Spielen mit den Einsteiger-Gegnern

Einsteiger-Gegner

Für alle, die Schach gerade lernen oder wieder anfangen. Einsteiger-Gegner spielen ohne Uhr und ohne Eröffnungsbuch; Sie haben also alle Zeit der Welt.

Gegner	Stärke	Spielweise
Zufallszieher	–	spielt irgendeinen regelgerechten Zug; zum Lernen, wie die Figuren ziehen und schlagen
Figurenjäger	etwa 200 Elo	schlägt, wann immer es geht, die wertvollste Figur zuerst, auch wenn sie gedeckt ist; zum Lernen, wie man Fallen stellt
Neuling	etwa 400 Elo	übersieht oft Drohungen, die nur einen Zug tief sind
Anfänger	etwa 600 Elo	schützt meist seine Figuren, übersieht aber Gabeln und Spieße
Freizeitspieler	etwa 850 Elo	greift gern an und macht menschliche Fehler
Fortgeschrittener Anfänger	etwa 950 Elo	spielt aktiv, verliert ab und zu eine Figur
Hobbyspieler	etwa 1200 Elo	solide; Fehler nur in längeren Varianten

Zufallszieher und Figurenjäger spielt mbChess selbst, ohne Engine. Die übrigen spielen Texel oder Patricia mit verminderter Stärke. Die Elo-Angaben wurden in Testturnieren gegen Texel gemessen und sind Richtwerte.

Gegen den Computer

Gegner	Stärke
Gelegenheitsspieler	etwa 1600 Elo: kennt die Grundregeln der Strategie, übersieht aber noch Taktik
Vereinsspieler	etwa 1900 Elo: ein solider Vereinsspieler
Experte	etwa 2200 Elo: ein starker Vereinsspieler
Meister	etwa 2500 Elo: spielt wie ein Meister
Volle Spielstärke	die Engine mit voller Stärke: weit stärker als jeder Mensch

Diese Gegner spielt Stockfish (ersatzweise Arasan oder Texel) mit begrenzter Spielstärke, mit der Bedenkzeit und den Büchern aus „Neue Partie“.

Gegner mit Charakter

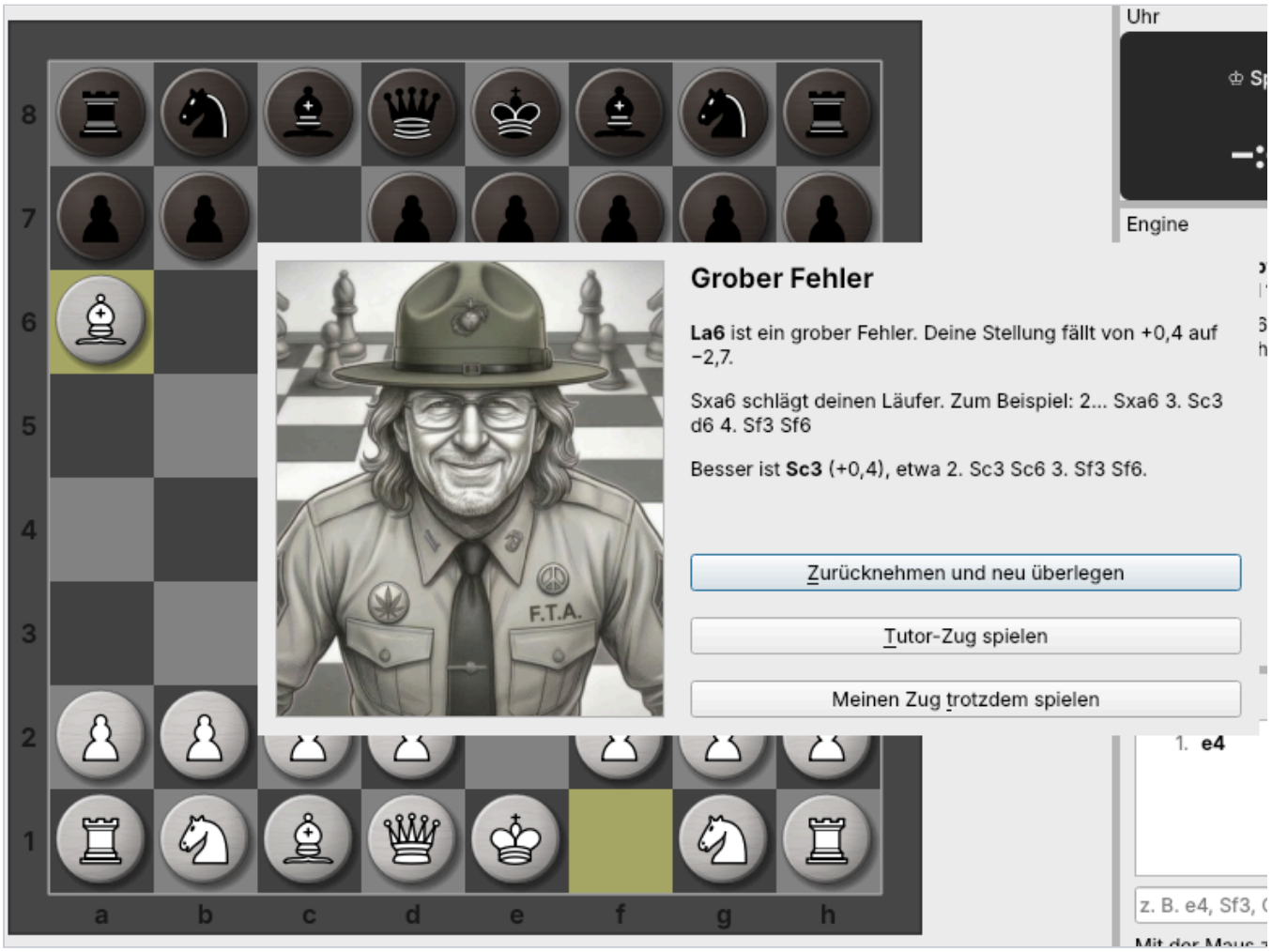
Gegner	Stärke	Spielweise
Angriffsspieler	etwa 1800 Elo	spielt auf Königsangriff und opfert dafür Material (Patricia)
Positionsspieler	etwa 1800 Elo	spielt ruhig, verbessert seine Figuren und wartet auf Ihre Fehler (Arasan)
Materialist	etwa 1800 Elo	schnappt sich jeden Bauern, den er bekommen kann, und verteidigt ihn (Texel)
Klassiker	etwa 2600 Elo	eine klassische Engine der 2000er-Jahre ohne neuronales Netz, mit voller Stärke: klares, prinzipientreues Schach (Fruit, Toga II oder Glaurung)

Engine gegen Engine

Spielen → Engine gegen Engine … öffnet „Neue Partie“ mit dem Gegner „Engine gegen Engine“. Wählen Sie die beiden Engines und die Bedenkzeit und schauen Sie zu. Für viele Partien unter gleichen Bedingungen gibt es den Engine-Benchmark (Kapitel „Engine-Benchmark“).

Partie mit Tutor

Der Tutor ist ein freundlicher, aber ehrlicher Schachlehrer. In Partien gegen den Computer schaut er sich jeden Ihrer Züge an, **bevor** er gespielt wird. Ist der Zug schlecht, meldet er sich mit einem Bild, einer Erklärung und einem besseren Vorschlag. Der Tutor spricht Sie mit „du“ an.



Der Tutor meldet sich nach einem Fehler

- **Spielen → Partie mit Tutor …** schaltet den Tutor ein und öffnet „Neue Partie“.
- **Spielen → Tutor hilft** schaltet ihn für alle Partien gegen den Computer ein und aus, auch für die fertigen Gegner.
- **Spielen → Tutor meldet sich bei** legt fest, wie streng er ist: bei **Ungenauigkeiten**, bei **Fehlern** (Vorgabe) oder **nur bei groben Fehlern**.

Der Tutor rechnet mit der Analyse-Engine (**Engines → Analyse-Engine**). Während er nachdenkt, steht Ihr Zug schon auf dem Brett, und die Statusleiste meldet „Der Tutor schaut sich deinen Zug an …“. Er beurteilt einen Zug danach, wie stark Ihre Gewinnchancen sinken:

Einstufung	Gewinnchance sinkt um
Ungenauigkeit	mindestens 5 Prozentpunkte
Fehler	mindestens 10 Prozentpunkte
Grober Fehler	mindestens 15 Prozentpunkte
Ganz grober Fehler	mindestens 35 Prozentpunkte

Als ganz grober Fehler gilt außerdem jeder Fehler, der 6 Bauerneinheiten oder mehr kostet (etwa die Dame) oder dem Gegner ein Matt erlaubt, auch wenn die Stellung schon vorher verloren oder noch klar gewonnen war.

Das Fenster des Tutors nennt den Zug und seine Einstufung, was danach droht (etwa „Danach setzt dich der Gegner matt“ oder welche Figur verloren geht), wie die Bewertung fällt, und einen besseren Zug mit einer Beispielvariante. Bei einem ganz groben Fehler zeigt er ein anderes Bild und fragt: „Hast du gekifft?!“ Sie haben drei Möglichkeiten:

- **Zurücknehmen und neu überlegen**: Ihr Zug wird nicht gespielt; Sie ziehen noch einmal.
- **Tutor-Zug spielen**: der Vorschlag des Tutors wird gespielt.
- **Meinen Zug trotzdem spielen**: Ihr Zug bleibt, die Partie geht weiter.

Ein Zug, den der Tutor nicht beanstandet, wird ohne Rückfrage gespielt. In Trainingsaufgaben und Wertungspartien ist der Tutor aus.

Wertungspartie

In Wertungspartien erspielen Sie sich eine eigene **mbChess-Elo-Zahl**. **Spielen → Wertungspartie …** zeigt Ihre Wertung, die Bilanz (gewonnen, remis, verloren) und die letzten Wertungspartien. Wählen Sie Farbe und Bedenkzeit und klicken Sie **Partie starten**.



Der Dialog „Wertungspartie“

- Sie beginnen mit **1200 Elo**. Ihr Gegner ist eine Engine (bevorzugt Texel), die genau auf Ihre aktuelle Wertung eingestellt ist.
- Nach der Partie ändert sich die Wertung nach der Elo-Formel: in den ersten 20 Partien um bis zu 40 Punkte, danach um bis zu 20.
- Unter 1600 Elo spielt die Engine ohne Eröffnungsbuch.
- Zugrücknahme und Tutor sind abgeschaltet.
- Eine nicht beendete Partie (etwa durch eine neue Partie oder das Beenden des Programms) zählt als verloren.

Wertung zurücksetzen … beginnt wieder mit 1200 Elo und vergisst alle Wertungspartien.

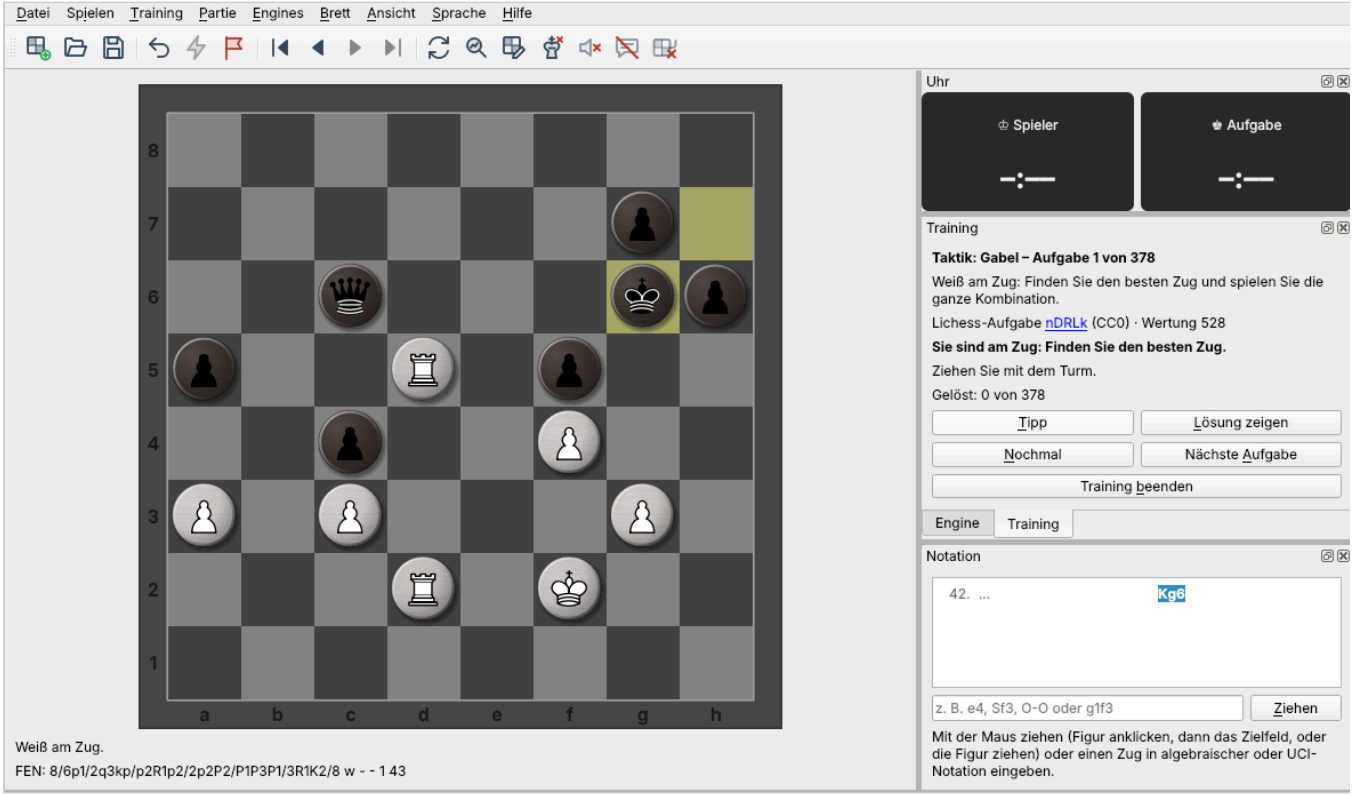
Das Menü Training

Im Menü **Training** finden Sie Aufgaben, mit denen Sie gezielt besser werden. Die meisten laufen auf dem Hauptbrett: Eine Trainingsaufgabe beendet daher eine laufende Partie (mbChess fragt vorher). „Partien von Meistern“ und „Brett und Gedächtnis“ öffnen ein eigenes Fenster und lassen die Partie auf dem Hauptbrett in Ruhe.

Während einer Aufgabe hilft keine Engine: Die Engine-Analyse wird abgeschaltet. Falsche Züge nimmt mbChess gar nicht erst an, sondern sagt, warum der Zug nicht passt; Sie versuchen es einfach noch einmal.

Das Trainingsfenster

Zu jeder Aufgabe auf dem Hauptbrett erscheint das Fenster **Training** (als Karteireiter neben „Engine“). Es zeigt den Titel der Aufgabe (etwa „Matt in 2 – Aufgabe 15 von 719“), die Aufgabe selbst, die Herkunft (etwa eine Lichess-Aufgabe mit Link), Meldungen zu Ihren Zügen in Grün (gelöst) oder Rot (gescheitert) und Ihren Fortschritt.



Das Trainingsfenster bei einer Taktikaufgabe

Knopf	Wirkung
Tipp	ein Hinweis, etwa „Ziehen Sie mit dem Springer. Der erste Zug gibt Schach.“
Lösung zeigen	zeigt die Lösung (nur bei Matt- und Taktikaufgaben)
Nochmal	beginnt dieselbe Aufgabe von vorn
Nächste Aufgabe / **Neue Stellung** / **Neue Partie**	die nächste Aufgabe derselben Art
Training beenden	beendet die Aufgabe; das Brett wird zum Analysebrett

Wer einen Tipp braucht oder einen Fehler macht, löst die Aufgabe trotzdem, aber sie zählt nicht als gelöst und kommt später noch einmal. Den Fortschritt (gelöste Aufgaben, Bestzeiten, Rekorde) merkt sich mbChess; die Menüs zeigen ihn hinter jedem Eintrag, etwa „Gabel (3 von 378 gelöst)“. Jede Trainingsart hat einen Eintrag **Fortschritt zurücksetzen …** (oder „Ergebnisse“, „Rekorde zurücksetzen …“).

Matt finden

Training → Matt finden bietet **Matt in 1**, **Matt in 2** und **Matt in 3** mit je rund 700 Aufgaben aus der freien Aufgabendatenbank von lichess.org (CC0) und eigenen Aufgaben von mbChess. Die Aufgaben kommen von leicht nach schwer.

Bei den Lichess-Aufgaben macht zuerst der Gegner einen Zug; achten Sie darauf, dann finden Sie das Matt. Der Gegner verteidigt sich danach immer mit dem Zug, der das Matt am längsten hinauszögert. mbChess rechnet jede Stellung selbst exakt nach: Jeder Zug, der in der verbleibenden Zugzahl matt setzt, zählt, auch wenn er nicht in der Lösung steht. Ein Zug, der nicht rechtzeitig matt setzt, wird abgelehnt („Sf7 setzt nicht rechtzeitig matt“).

Taktik

Training → Taktik enthält über 2.300 Aufgaben von lichess.org (CC0), nach Themen sortiert:

Gruppe	Themen
Grundmotive	Ungedeckte Figur, Gabel, Fesselung, Spieß, Abzugsangriff, Doppelschach, Gefangene Figur
Kombinationen	Ablenkung, Hinlenkung, Opfer, Verteidiger beseitigen, Räumung, Verstellung, Zwischenzug, Röntgenangriff
Besondere Züge	Stiller Zug, Verteidigungszug, Zugzwang, Umwandlung
Angriff und Endspiel	Königsangriff, Bauernendspiel, Turmendspiel

Gemischt nimmt Aufgaben aller Themen. Wie bei „Matt finden“ zieht zuerst der Gegner. Dann finden Sie den besten Zug und spielen die ganze Kombination; der Gegner antwortet mit den Zügen der Lösung. Es zählt nur der Zug der Lösung (oder ein Zug, der sofort matt setzt). Eine nicht gelöste Aufgabe kommt nach drei anderen noch einmal. Der Tipp nennt die Figur und weitere Themen der Aufgabe.

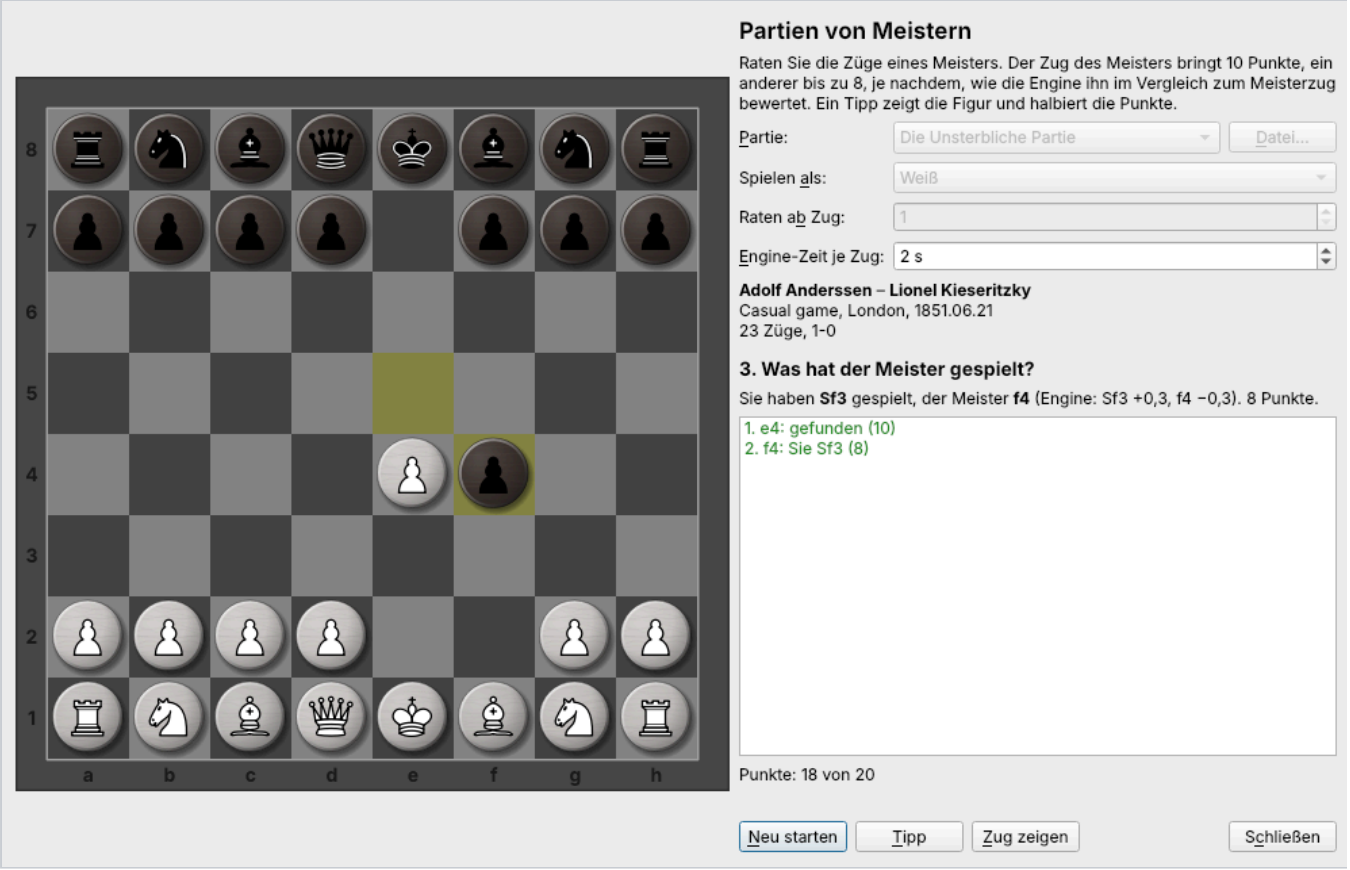
Eröffnungen

Training → Eröffnungen übt Eröffnungen Zug für Zug. Der Gegner wählt jedes Mal eine andere Fortsetzung, die häufigeren öfter.

- **Repertoire**: Eingebaut sind „Italienisch für Weiß“ und „Caro-Kann für Schwarz“. Sie spielen die Züge Ihres Repertoires, bis die Linie endet. Ein Zug, der nicht im Repertoire steht, wird abgelehnt. Das Menü zeigt, wie viele Linien Sie schon ohne Fehler gespielt haben.
- **Eigene Repertoires (Ordner) …** öffnet den Ordner `Training/Repertoire` neben dem Programm. Legen Sie dort PGN-Dateien mit Ihrem Repertoire ab, gern mit Varianten. Die Angabe `[Repertoire "White"]` oder `[Repertoire "Black"]` in der PGN sagt, für welche Seite es ist; ohne sie bietet das Menü beide Farben an.
- **Eröffnungsbuch**: **Buchzüge als Weiß** und **Buchzüge als Schwarz** üben die Züge des Eröffnungsbuchs aus „Neue Partie“, bis zu der dort eingestellten Zugnummer.

Partien von Meistern

Training → Partien von Meistern … öffnet ein eigenes Fenster, in dem Sie die Züge eines Meisters erraten. Eingebaut sind fünf berühmte Partien: Anderssen – Kieseritzky („Die Unsterbliche“, 1851), Anderssen – Dufresne („Die Immergrüne“, 1852), Morphy – Herzog Karl und Graf Isouard (Paris 1858), Réti – Tartakower (Wien 1910) und Ed. Lasker – Thomas (London 1912). Über **Datei …** laden Sie jede andere PGN-Datei.



Partien von Meistern

Wählen Sie die Partie, die Farbe, ab welchem Zug Sie raten, und wie lange die Engine jeden Zug prüfen darf, und klicken Sie **Start**. Dann gilt:

- Der Zug des Meisters bringt **10 Punkte**.
- Ein anderer Zug bringt bis zu 8 Punkte, je nachdem, wie die Analyse-Engine ihn im Vergleich zum Meisterzug bewertet.
- **Tipp** zeigt die Figur, die der Meister zieht; der Zug bringt dann nur die halben Punkte.
- **Zug zeigen** zeigt den Meisterzug, ohne Punkte.

Am Ende sehen Sie Ihre Punkte, den Prozentsatz und wie viele Meisterzüge Sie gefunden haben; mbChess merkt sich Ihr bestes Ergebnis für jede Partie.

Durchhalten

Bei **Training → Durchhalten** spielen Sie gegen die stärkste vorhandene Engine (Stockfish, sonst Arasan oder Texel) mit voller Stärke. Ziel ist nicht der Sieg, sondern so lange wie möglich durchzuhalten: Die Partie endet, sobald die Bewertung der Engine für Sie unter eine Grenze fällt.

- **Als Weiß spielen** / **Als Schwarz spielen** beginnt die Partie; dahinter steht Ihr Rekord.
- **Die Partie endet unter** −1, −2 (Vorgabe), −3 oder −5 Bauern.
- **Engine-Zeit je Zug**: 1, 2, 5 oder 10 Sekunden.

Gezählt werden die durchgehaltenen Züge. Für jede Farbe und Grenze gibt es einen eigenen Rekord. Wer Züge zurücknimmt, stellt keinen Rekord auf. Tipps gibt es hier nicht.

Endspiele

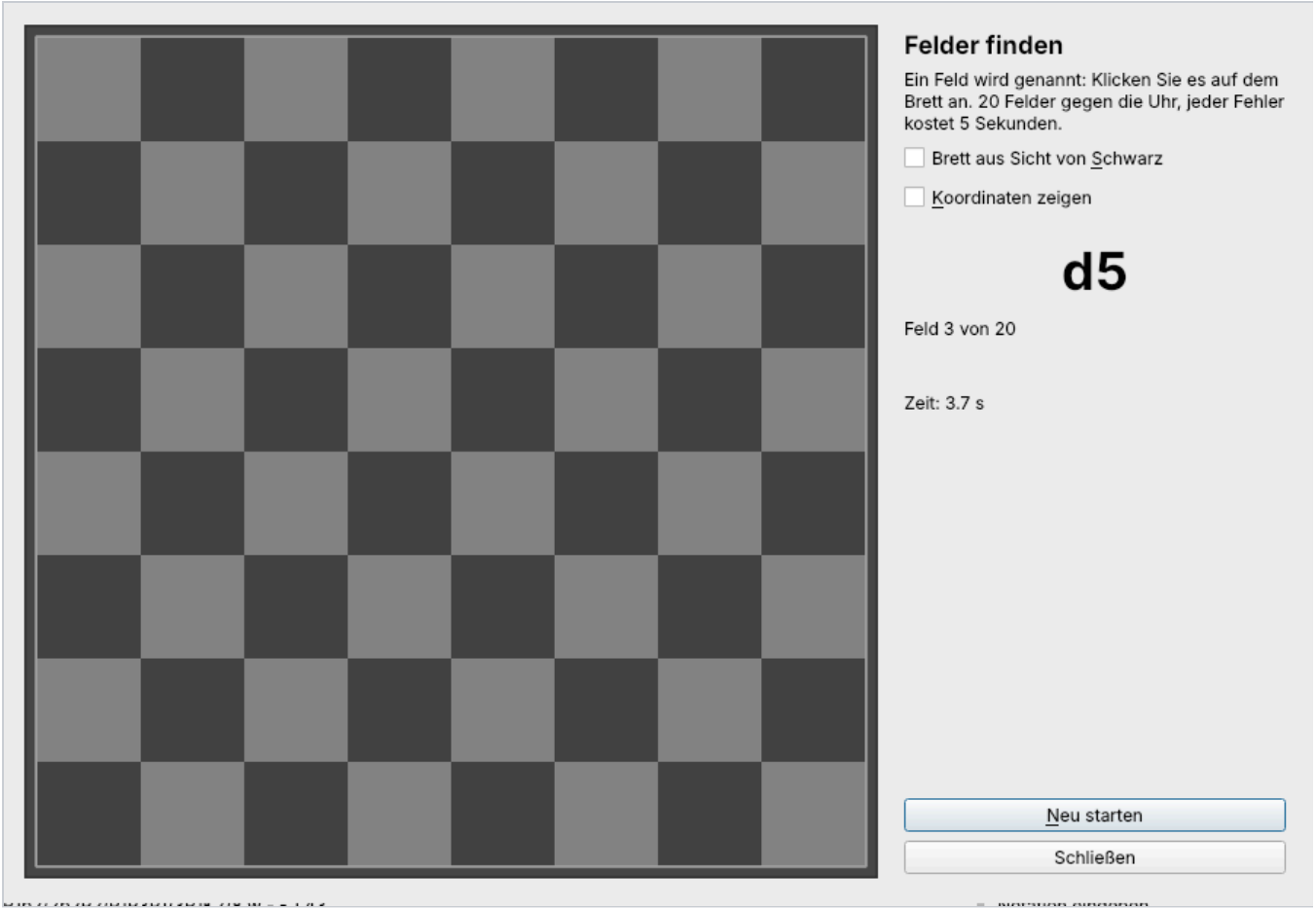
Training → Endspiele übt die wichtigsten Grundendspiele gegen eine Engine, die sich so gut wie möglich verteidigt (bevorzugt Texel, 1 Sekunde je Zug). Die Stellungen sind jedes Mal andere.

Endspiel	Aufgabe	Zuglimit
König und Dame gegen König (KDK)	matt setzen	15 Züge
König und Turm gegen König (KTK)	matt setzen	25 Züge
Zwei Läufer (KLLK)	matt setzen	30 Züge
Läufer und Springer (KLSK)	matt setzen	40 Züge
König und Bauer: gewinnen	den Bauern umwandeln, ohne den Gewinn zu verschenken	20 Züge
König gegen König und Bauer: Remis halten	das Remis halten oder den Bauern schlagen	20 Züge

Die Bauernendspiele kennt mbChess vollständig und prüft jeden Ihrer Züge: Ein Zug, der den Gewinn verschenkt oder verliert, beendet die Aufgabe mit einer Erklärung. Für die Mattendspiele braucht es dazu die Gaviota-Endspieltabellen (Kapitel „Endspiel-Datenbanken“); ohne sie prüft mbChess nur Zugzahl und Ergebnis. Der Tipp nennt mit Tabellen die guten Züge, das Trainingsfenster gibt außerdem einen Hinweis zur Methode (etwa die Läufermauer bei KLLK).

Brett und Gedächtnis

Training → Brett und Gedächtnis öffnet ein eigenes Fenster mit Übungen für das Brettsehen. Unten im Fenster wählen Sie, ob das Brett aus Sicht von Schwarz gezeigt wird und ob die Koordinaten zu sehen sind.



Brett und Gedächtnis: Felder finden

Übung	Aufgabe
Felder finden	ein Feld wird genannt: klicken Sie es auf dem Brett an
Feldnamen nennen	ein Feld ist markiert: tippen Sie seinen Namen ein (zum Beispiel e4)
Hell oder dunkel?	ohne aufs Brett zu schauen: ist das genannte Feld hell oder dunkel?
Stellung merken	prägen Sie sich eine Stellung ein und bauen Sie sie aus dem Gedächtnis nach
Alle Schachs und Schläge	finden Sie jedes Schachgebot und jeden Schlagzug der Seite am Zug
Alle Züge	finden Sie jeden legalen Zug der Seite am Zug

Die drei Feld-Übungen laufen gegen die Uhr: 20 Felder, jeder Fehler kostet 5 Sekunden. mbChess merkt sich Ihre Bestzeit.

Bei **Stellung merken** wählen Sie eine von sechs Stufen (von wenigen Figuren bis zur vollen Stellung mit 32 Figuren) und die Zeit zum Einprägen. Danach verschwindet die Stellung, und Sie bauen sie nach: Figur unter oder über dem Brett wählen und Felder anklicken, oder Figuren ziehen; ein Rechtsklick entfernt eine Figur. **Prüfen** zeigt falsch stehende Figuren rot und fehlende mit rotem Rahmen; Sie können zwischen Ihrer Stellung und dem Original umschalten.

Bei den beiden Zug-Übungen führen Sie die Züge auf dem Brett aus; sie werden nicht gespielt, nur gezählt. **Aufgeben und Rest zeigen** zeigt die fehlenden Züge in Rot.

Mattsuche

Training → Mattsuche … (Strg+M) lässt eine Engine in einer beliebigen Stellung ein Matt suchen, etwa in einer Aufgabe aus einem Buch. Beschrieben ist sie im Kapitel „Mattsuche“.

Eigene Aufgaben

Weitere Aufgaben legen Sie in den Ordner `Training` neben dem Programm:

- `mate1*.txt`, `mate2*.txt`, `mate3*.txt` für Matt in 1, 2 und 3 und `tactics*.txt` für Taktik, eine Aufgabe pro Zeile im Format `Name;FEN;Zug des Gegners;Lösung;Wertung` (Züge in UCI-Schreibweise, mehrere Lösungszüge durch Leerzeichen getrennt; „-“, wenn der Gegner nicht zuerst zieht; bei Taktik als sechste Spalte die Themen, etwa `fork pin`).
- Oder eine CSV-Datei aus der Aufgabendatenbank von lichess.org (`lichess_db_puzzle.csv` oder ein Ausschnitt davon); mbChess sortiert die Aufgaben selbst ein.

Partien öffnen und speichern

PGN-Dateien

Datei → Partie öffnen (PGN) (Strg+O) liest eine PGN-Datei mit Varianten, Kommentaren, Symbolen ($1, $2 …) und Bewertungen (`[%eval]`). **Datei → Partie als PGN speichern** (Strg+S) schreibt die Partie samt Varianten, Kommentaren und den Bewertungen der Engine.

Enthält die Partie Züge, Varianten oder Kommentare, die noch nicht gespeichert sind, fragt mbChess nach, bevor sie verloren gehen (beim Beenden, bei einer neuen Partie, beim Öffnen einer anderen Partie, einer neuen Stellung), und bietet **Partie speichern…** an.

Partiedatenbanken

Enthält die Datei mehrere Partien, erscheint das Fenster **Partien** mit einer Liste: Nummer, Weiß, Elo, Schwarz, Elo, Ergebnis, Züge, ECO, Datum, Turnier, Ort und Runde. Ein Klick auf eine Spaltenüberschrift sortiert, das Suchfeld filtert nach Spieler, Turnier, Ort, ECO oder Jahr. Doppelklick oder Enter lädt eine Partie. **Datei → Vorherige Partie** (Strg+Bild↑) und **Nächste Partie** (Strg+Bild↓) blättern durch die (gefilterte) Liste.

Große Dateien (60.000 Partien und mehr) liest mbChess im Hintergrund ein; Sie können währenddessen weiterarbeiten.

FEN

Datei → Stellung aus FEN setzen stellt eine Stellung aus einer FEN-Zeile auf das Brett, **Datei → FEN kopieren** legt die FEN der aktuellen Stellung in die Zwischenablage. Die FEN steht außerdem immer unter dem Brett.

Notation, Varianten und Kommentare

Die Notation zeigt einen Zug pro Zeile (Nummer, Weiß, Schwarz). Kommentare stehen kursiv in eigenen Zeilen, Varianten eingerückt in Klammern.

Aktion	Wirkung
Klick auf einen Zug	springt zu dieser Stellung
← / →	einen Zug zurück / vor
Pos1 / Ende	zum Anfang / zum Ende
Klick in den Bewertungsgraphen	springt zu diesem Zug

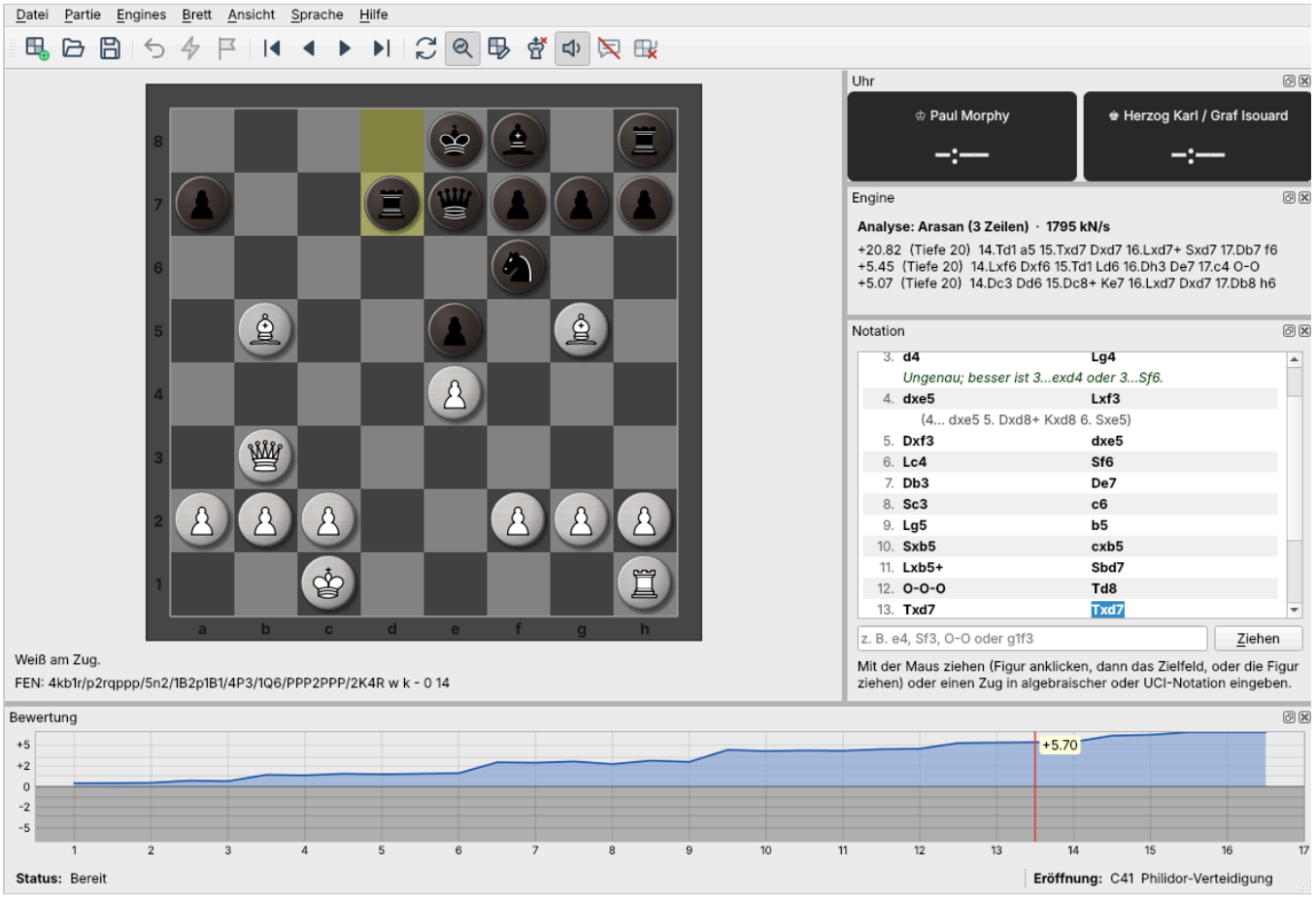
Außerhalb einer laufenden Partie wird ein Zug mitten in der Partie zu einer neuen Variante. Das Kontextmenü (rechte Maustaste) eines Zuges bietet:

- **Variante hochstufen**: die Variante wird zur Hauptvariante.
- **Ab hier löschen**: entfernt den Zug und alles danach.
- **Kommentar bearbeiten…**: Kommentar nach dem Zug schreiben oder ändern.

Analyse

Engine-Analyse

Engines → Engine-Analyse (Alt+F2) lässt eine Engine ohne Zeitlimit an der Stellung auf dem Brett rechnen. Das Engine-Fenster zeigt für jede Zeile die Bewertung, die Tiefe und die Hauptvariante. Die Analyse folgt jedem Zug und jedem Blättern.



Engine-Analyse mit drei Zeilen

- **Engines → Analyse-Engine** wählt die Engine.
- **Engines → Analyse-Zeilen** stellt 1 bis 5 Zeilen ein (MultiPV). Manche Engines zeigen nur eine Zeile.

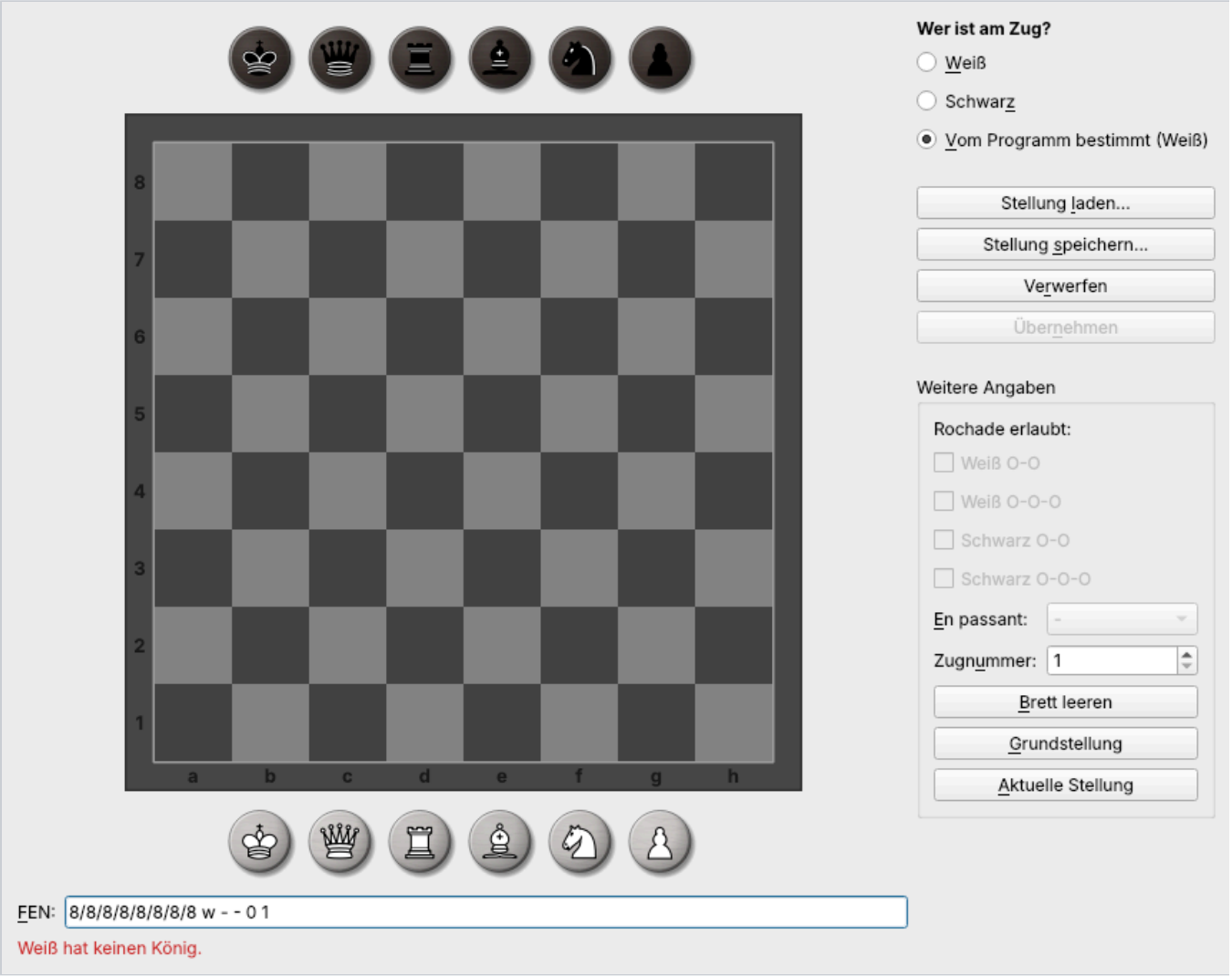
Die Bewertung der besten Zeile wird am Zug gespeichert; sie erscheint im Bewertungsgraphen und in der gespeicherten PGN. Während einer laufenden Partie gegen Engine oder Uhr und während einer Trainingsaufgabe ist die Analyse gesperrt.

Bewertungen lesen

Bewertungen gelten aus der Sicht von Weiß und werden in Bauerneinheiten angegeben: +1.00 heißt, Weiß steht etwa einen Bauern besser; −0.50 heißt, Schwarz steht etwas besser. „#3“ bedeutet Matt in drei Zügen für Weiß, „#−3“ für Schwarz.

Stellung aufbauen

Partie → Stellung aufbauen (Strg+E) öffnet den Brett-Editor mit einem leeren Brett.



Der Brett-Editor

- **Figuren setzen**: eine Figur aus der Leiste oben (Schwarz) oder unten (Weiß) aufs Brett ziehen, oder die Figur anklicken und dann beliebig viele Felder anklicken.
- **Verschieben**: Figuren auf dem Brett ziehen; mit gedrückter Strg-Taste wird kopiert.
- **Entfernen**: die Figur vom Brett ziehen oder mit der rechten Maustaste anklicken.
- **Brett leeren** und **Grundstellung** setzen das Brett zurück, **Aktuelle Stellung** holt die Stellung der laufenden Partie in den Editor.

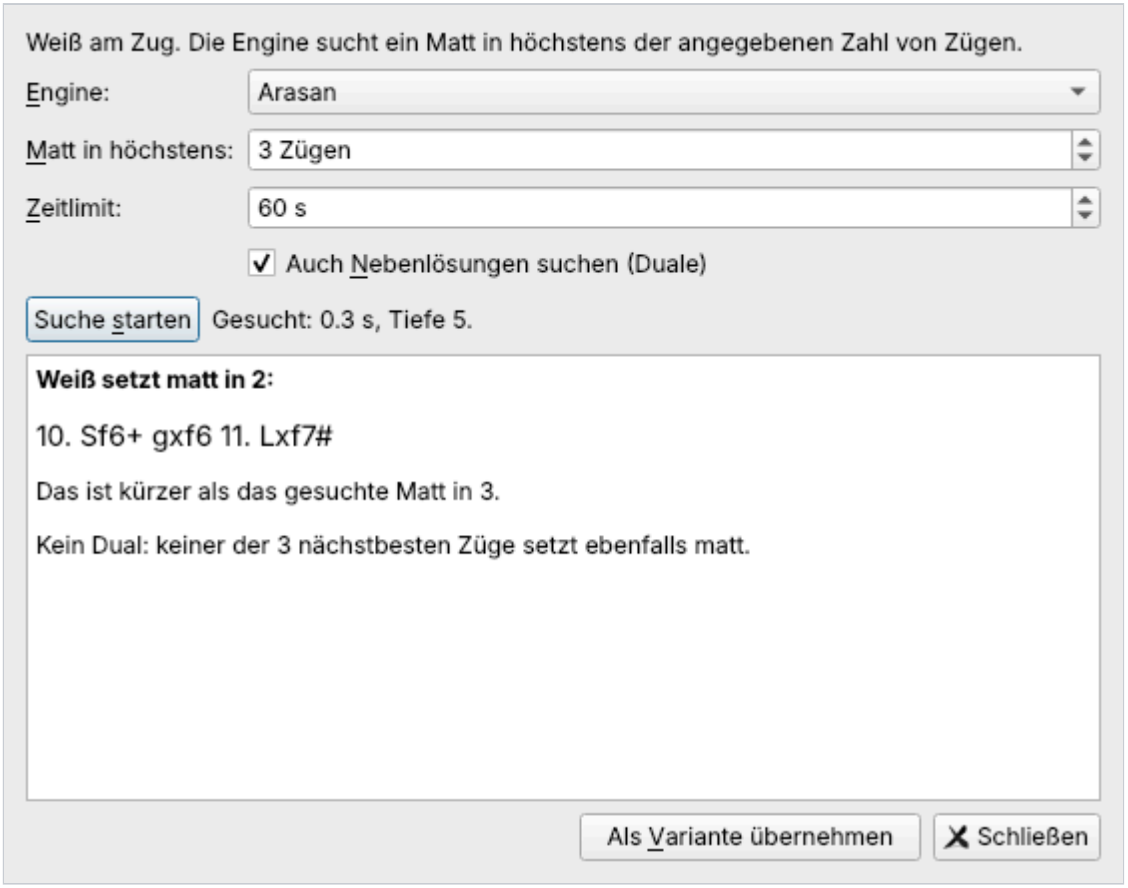
Rechts stellen Sie ein, wer am Zug ist (Weiß, Schwarz oder „Vom Programm bestimmt“: die Seite im Schach, sonst Weiß), die erlaubten Rochaden, das En-passant-Feld und die Zugnummer. In der FEN-Zeile unten können Sie auch eine FEN eintippen oder einfügen und mit Enter übernehmen. **Stellung laden…** und **Stellung speichern…** lesen und schreiben `.fen`-Dateien.

mbChess prüft die Stellung laufend (Könige, Bauern auf der Grundreihe, Schach der Seite, die nicht am Zug ist) und zeigt das Ergebnis unter der FEN. **Übernehmen** stellt die Stellung als Analysebrett ins

Hauptfenster; „Neue Partie“ bietet dann **Von der Stellung auf dem Brett aus spielen** an.

Mattsuche

Training → Mattsuche … (Strg+M, Werkzeugleiste) sucht in der Stellung auf dem Brett ein Matt. Anders als die Aufgaben unter „Matt finden“ funktioniert sie mit jeder Stellung, etwa einer, die Sie mit dem Brett-Editor aufgebaut haben.



Die Mattsuche hat ein Matt in 2 gefunden

Einstellung	Bedeutung
Engine	Vorgabe ist Stockfish, der eine eigene Mattsuche hat
Matt in höchstens	die Zahl der Züge
Zeitlimit	wie lange höchstens gesucht wird
Auch Nebenlösungen suchen (Duale)	prüft, ob auch andere Züge matt setzen (langsamer, nur Engines mit MultiPV)

Suche starten beginnt die Suche. mbChess zeigt die Lösung in Kurzschreibweise, ob es ein kürzeres Matt gibt und ob Nebenlösungen existieren. **Als Variante übernehmen** fügt die Lösung in die Partie ein; mit der Pfeiltaste nach rechts gehen Sie sie durch.

Engines

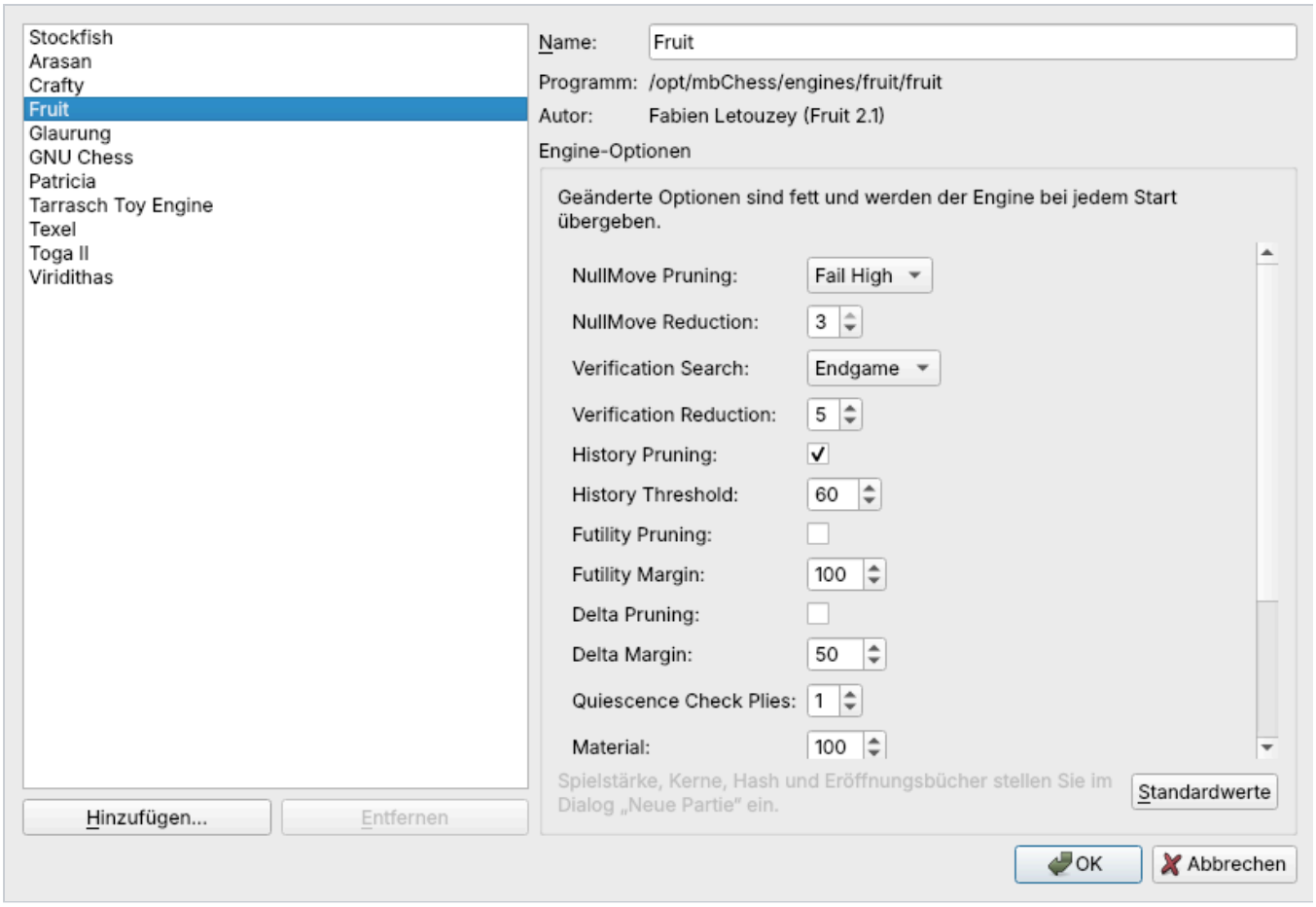
Mitgelieferte Engines

Engine	Stärke	Besonderheit
Stockfish	eine der stärksten Engines	neuronales Netz, Mattsuche, Syzygy
Arasan	sehr stark	Syzygy, eigenes Buch
Viridithas	sehr stark	neuronales Netz, Syzygy
Texel	sehr stark	neuronales Netz, Syzygy und Gaviota, Spielstärke einstellbar
Patricia	stark, sehr angriffslustig	neuronales Netz, Syzygy, Spielstärke einstellbar
Toga II, Fruit	mittel bis stark	klassisch, PolyGlot-Buch
Glaurung	mittel bis stark	klassisch
GNU Chess	mittel	eigenes Buch
Tarrasch Toy Engine	schwach	klein und einfach, gut für Anfänger

Crafty wird nicht mitgeliefert, weil seine Lizenz die Weitergabe verbietet. Wer es selbst baut, legt es in den Ordner `engines` neben dem Programm.

Engines verwalten

Engines → Engines verwalten zeigt alle Engines. Engines im Ordner `engines` neben dem Programm stehen immer in der Liste.



Die Engine-Verwaltung

- **Hinzufügen...** nimmt eine weitere UCI-Engine auf (die Programmdatei auswählen).
- **Entfernen** nimmt sie wieder aus der Liste; die Datei bleibt, wo sie ist.
- **Name** ändert den angezeigten Namen.
- **Engine-Optionen** zeigt alle Optionen, die die Engine meldet. Geänderte Optionen sind fett und werden der Engine bei jedem Start übergeben. **Standardwerte** setzt sie zurück.

Spielstärke, Kerne, Hash und Eröffnungsbücher stellen Sie im Dialog „Neue Partie“ ein.

Eröffnungsbücher und Chessbooks

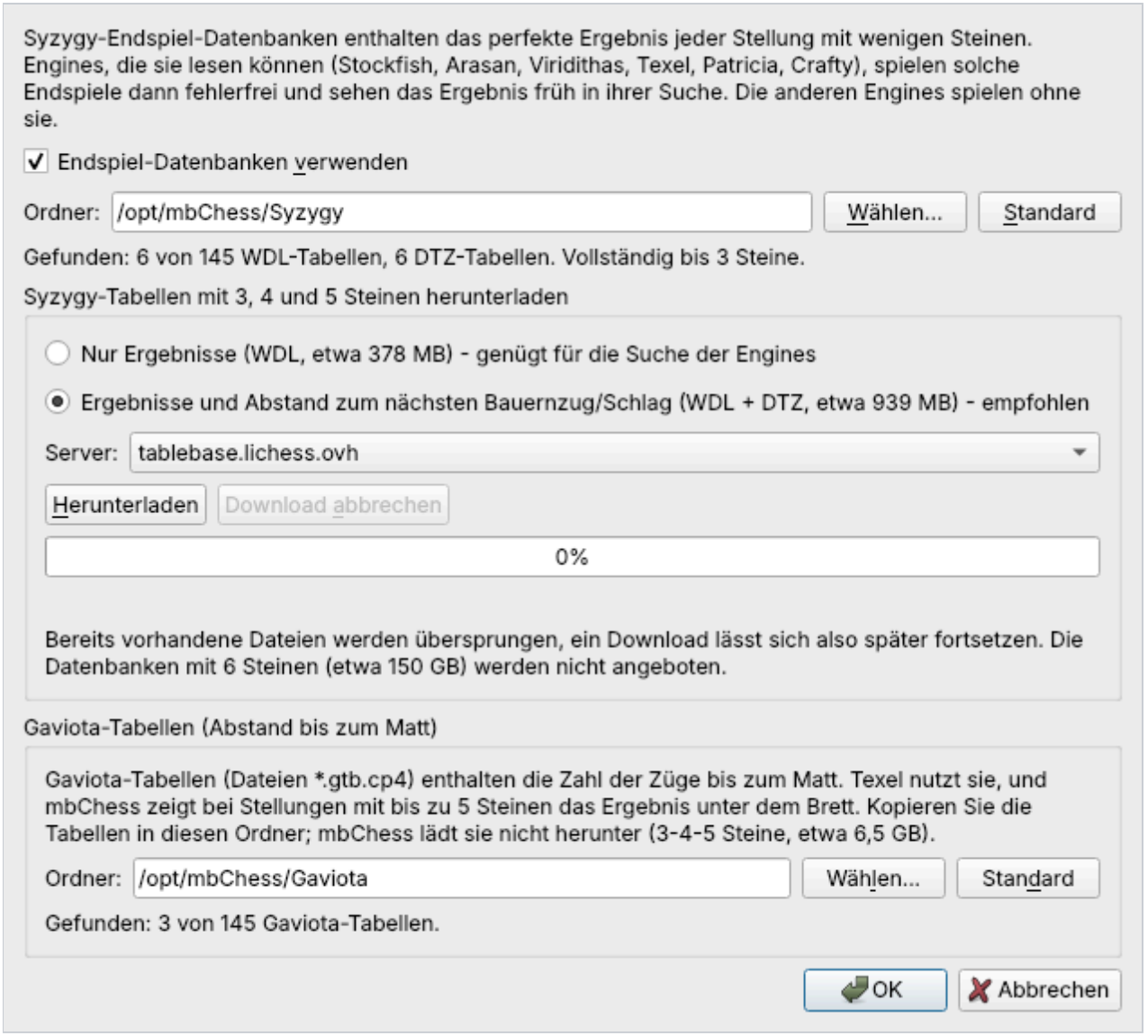
Im Dialog „Neue Partie“ legen Sie fest, woher die Engine ihre Eröffnungszüge nimmt.

- **Engine spielt aus dem Eröffnungsbuch**: ein Buch im PolyGlot-Format (`.bin`), bis zu einer einstellbaren Zugnummer. Eingebaut ist ein eigenes Buch aus den benannten Eröffnungen. Weitere Bücher legen Sie in den Ordner `Openings` neben dem Programm.
- **Engine spielt auch aus Partiedatenbanken (Chessbooks)**: mbChess liest eine PGN-Datenbank (oder alle im Ordner `Chessbooks`) und spielt Züge, die in diesen Partien gut abgeschnitten haben, ähnlich wie Crafty mit seinen Büchern.
- **Eigenes Buch der Engine verwenden**: Fruit, Toga, GNU Chess und Arasan haben eigene Bücher.

Spielt die Engine einen Buchzug, steht „Buchzug: …“ im Engine-Fenster.

Endspiel-Datenbanken

Syzygy-Endspiel-Datenbanken enthalten das perfekte Ergebnis jeder Stellung mit wenigen Steinen. Engines, die sie lesen können (Stockfish, Arasan, Viridithas, Texel, Patricia, Crafty), spielen solche Endspiele damit fehlerfrei.



Endspiel-Datenbanken herunterladen

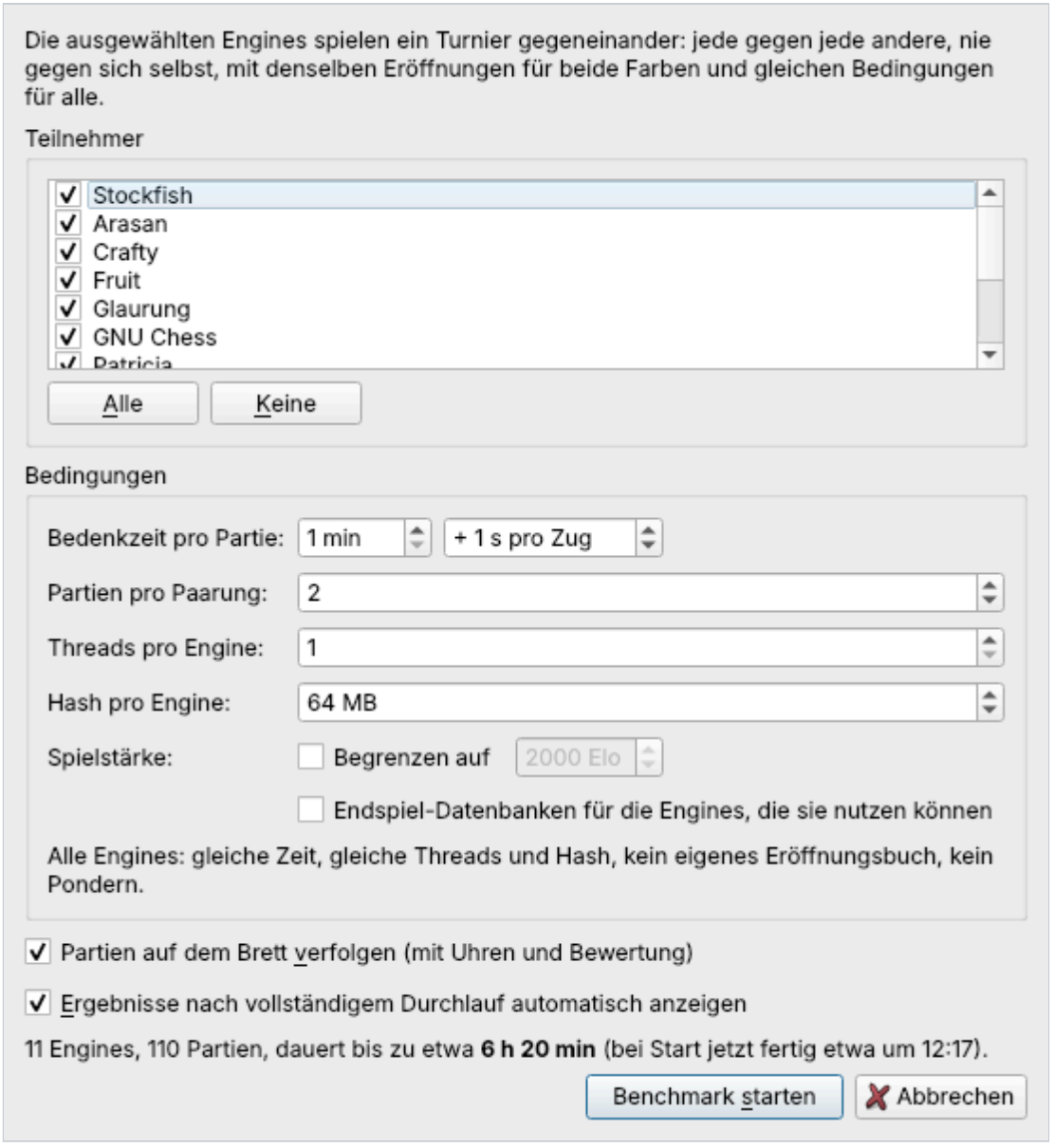
Engines → Endspiel-Datenbanken zeigt, wie viele Tabellen vorhanden sind, und lädt die Tabellen mit 3, 4 und 5 Steinen herunter: nur die Ergebnisse (WDL, etwa 378 MB) oder dazu den Abstand zum nächsten Bauernzug oder Schlag (WDL + DTZ, etwa 939 MB, empfohlen). Ein abgebrochener Download lässt sich später fortsetzen. Der Ordner ist `Syzygy` neben dem Programm und lässt sich ändern.

Gaviota-Tabellen (Dateien `*.gtb.cp4`) enthalten zusätzlich die Zahl der Züge bis zum Matt. Legen Sie sie in den Ordner `Gaviota` neben dem Programm oder wählen Sie im selben Dialog einen anderen Ordner; mbChess lädt sie nicht selbst herunter (3–5 Steine, etwa 6,5 GB). Texel nutzt sie beim Spielen, und mbChess zeigt in der Analyse (ohne Engine-Gegner und ohne Uhr) bei Stellungen

mit bis zu 5 Steinen das Ergebnis in der Statuszeile, zum Beispiel „Endspiel-Datenbank: Weiß setzt in 9 Zügen matt.“ In einer laufenden Partie erscheint dieser Hinweis nicht.

Engine-Benchmark

Datei → Benchmarks → Engine-Turnier lässt die ausgewählten Engines ein Rundenturnier gegeneinander spielen: jede gegen jede, mit denselben Eröffnungen für beide Farben und gleichen Bedingungen.



Den Benchmark einstellen

Einstellung	Bedeutung
Teilnehmer	die Engines (mindestens zwei)
Bedenkzeit pro Partie	zum Beispiel 5 min + 3 s pro Zug
Partien pro Paarung	bei einer geraden Zahl wird jede Eröffnung mit beiden Farben gespielt
Threads, **Hash**	gleich für alle; ein Thread ist der fairste Vergleich
Spielstärke begrenzen	alle Engines auf dieselbe Elo-Zahl
Endspiel-Datenbanken	standardmäßig aus, weil sie nur einigen Engines helfen
Partien auf dem Brett verfolgen	das Brett zeigt die laufende Partie mit Uhren und Bewertung

Vor dem Start nennt mbChess die erwartete Dauer. Der Fortschritt steht in der Statusleiste; über den Knopf daneben oder **Datei → Benchmarks → Benchmark abbrechen** brechen Sie ab. Läuft eine Partie und wollen Sie den Benchmark auf dem Brett verfolgen, fragt mbChess vorher, denn die Partie wird dann beendet.

Solange der Benchmark läuft, gehören Brett und Engines ihm: Neue Partie, Partien öffnen, Stellung aufbauen, FEN einfügen, Mattsuche, Stellung vom DGT-Brett übernehmen und Engines verwalten sind ausgegraut, bis er beendet oder abgebrochen ist.

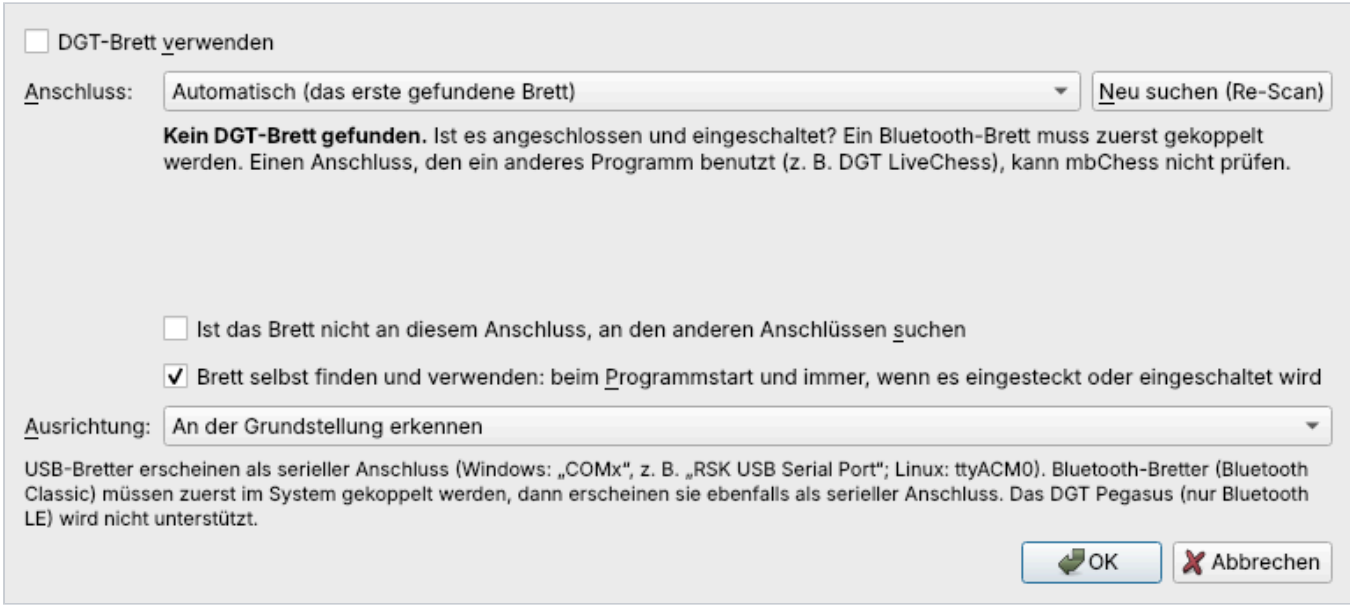
Datei → Benchmarks → Ergebnisse anzeigen zeigt die Tabelle (der Sieger ist hervorgehoben) und alle Partien mit Dauer; die Partien lassen sich als PGN speichern.

DGT-Brett

mbChess spielt mit elektronischen Brettern von DGT, die über USB oder Bluetooth Classic angeschlossen sind. Die Bretter erscheinen im System als serieller Anschluss (Windows „COMx“, Linux `ttyACM0` oder `rfcomm0`). Bluetooth-Bretter müssen vorher im System gekoppelt werden. Das DGT Pegasus (nur Bluetooth LE) wird nicht unterstützt.

Einrichten

Brett → DGT-Brett einstellen… sucht beim Öffnen sofort nach einem Brett und zeigt, an welchem Anschluss es antwortet, mit Name, Version und der Stellung auf dem Brett.



DGT-Brett einstellen

- **Anschluss**: „Automatisch (das erste gefundene Brett)“ oder ein bestimmter Anschluss. **Neu suchen (Re-Scan)** sucht erneut.
- **An den anderen Anschlüssen suchen**: ist das Brett nicht am gewählten Anschluss, werden die übrigen geprüft.
- **Brett selbst finden und verwenden**: beim Programmstart und immer, wenn das Brett eingesteckt oder eingeschaltet wird.
- **Ausrichtung**: „An der Grundstellung erkennen“ (Grundstellung aufstellen, mbChess erkennt, wie herum das Brett liegt) oder fest eingestellt.

Spielen

Brett → DGT-Brett verwenden (Strg+D, Werkzeugleiste) schaltet das Brett ein und aus. Haken und Symbol zeigen ein verbundenes Brett; ist keins gefunden, sucht ein Klick erneut, und mbChess verbindet sich ohnehin, sobald das Brett angeschlossen oder eingeschaltet wird. Führen Sie Ihre Züge auf dem Brett aus: Sobald das Brett kurz ruhig ist und genau ein gültiger Zug passt, wird er gespielt. Den Zug der Engine zeigt die Statusleiste („DGT: bitte Sf6 auf dem Brett ziehen“); führen Sie ihn auf

dem Brett aus. „✓ stimmt mit der Partie überein“ bestätigt, dass Brett und Partie gleich sind; sonst steht dort, auf wie vielen Feldern sie sich unterscheiden.

Brett → Stellung vom DGT-Brett übernehmen… öffnet den Brett-Editor mit den Figuren, die auf dem Brett stehen.

Wird das Brett aus- oder abgesteckt, meldet mbChess das und verbindet sich wieder, sobald es antwortet.

Während eines Engine-Benchmarks und einer Partie Engine gegen Engine pausiert das Brett: Züge darauf werden ignoriert, die Statusleiste zeigt „DGT: pausiert …“. Danach arbeitet es von selbst wieder.

Bretter, Figuren, Klänge und Sprache

Brett und Figuren

Im Menü **Brett** wählen Sie unter **Brettoptik** und **Figuren** aus vielen Themen: das graue mbChess-Brett mit Figuren auf Holzscheiben, das Holzbrett „mbChess (klassisch)“, die Bretter und Figuren von AmiChess und über 170 Bretter und rund 50 Figurensätze aus Lucas Chess. **Koordinaten anzeigen** blendet die Buchstaben und Zahlen am Rand ein. Eigene Themen legen Sie in den Ordner `themes` neben dem Programm.

Klänge und Zugansagen

Brett → Zuggeräusche und **Brett → Züge ansagen** schalten Geräusche und Ansagen ein und aus, ebenso die beiden Symbole in der Werkzeugleiste. Unter **Brett → Stimme** wählen Sie die Stimme: automatisch nach Programmsprache, Deutsch (Thorsten), Englisch (LibriTTS), Englisch (AmiChess-Original) oder eine selbst aufgenommene Stimme. Eigene Stimmen nehmen Sie mit dem Programm **mbChess-Sprachaufnahme** Wort für Wort auf.

Fenster-Design und Sprache

Ansicht → Fenster-Design wählt zwischen „System“ und „Dunkles Design“. Das Menü **Sprache** schaltet zwischen Deutsch und Englisch um, auch die Figurenbuchstaben in der Notation (K D T L S oder K Q R B N).

Tastenkürzel

Taste	Befehl
Strg+N	Spielen → Neue Partie
Strg+O	Partie öffnen (PGN)
Strg+S	Partie als PGN speichern
Strg+Q	Beenden
Strg+Bild↑ / Strg+Bild↓	Vorherige / nächste Partie der Datenbank
Strg+Z	Zug zurücknehmen
Leertaste	Sofort ziehen!
Strg+E	Stellung aufbauen
Strg+M	Training → Mattsuche
Alt+F2	Engine-Analyse an/aus
Strg+R	Brett drehen
Strg+D	DGT-Brett verwenden an/aus
Pos1 / ← / → / Ende	zum Anfang / zurück / vor / zum Ende
F1	dieses Handbuch

In den Menüs ist zudem jeweils ein Buchstabe unterstrichen; mit Alt und diesem Buchstaben öffnen Sie das Menü (etwa Alt+I für „Spielen“, Alt+T für „Training“).

Dateien und Ordner

Neben dem Programm (unter Windows meist `C:\mbChess`) liegen diese Ordner:

Ordner	Inhalt
`engines`	die Engines, je eine pro Unterordner; neue Engines hier ablegen
`Openings`	Eröffnungsbücher im PolyGlot-Format (`*.bin`)
`Chessbooks`	Partiedatenbanken (`*.pgn`) für die Chessbooks
`Syzygy`	Endspiel-Datenbanken (Syzygy)
`Gaviota`	Endspiel-Datenbanken (Gaviota)
`Training`	eigene Matt- und Taktikaufgaben, Lichess-CSV-Dateien
`Training/Repertoire`	eigene Eröffnungs-Repertoires (`*.pgn`)
`themes`	eigene Bretter und Figurensätze
`Handbuch` / `Manual`	dieses Handbuch (CHM unter Windows, PDF)

Die Einstellungen speichert mbChess unter Windows in der Registry (`HKEY_CURRENT_USER\Software\mbChess`), unter Linux in `~/.config/mbChess/mbChess.conf` und unter macOS in `~/Library/Preferences/com.mbchess.mbChess.plist`. Dort stehen auch Ihre Wertung, die Trainingsfortschritte, Bestzeiten und Rekorde.

Hilfe bei Problemen

Die Engine startet nicht. Prüfen Sie in **Engines → Engines verwalten**, ob die Engine antwortet. Eine Engine muss das UCI-Protokoll sprechen; reine XBoard-Engines werden nicht unterstützt.

Ich kann nicht ziehen. Während einer Partie wird nur am Ende gezogen (Ende-Taste). Ist die Engine am Zug, warten Sie oder drücken die Leertaste. Beim Verfolgen eines Benchmarks sind eigene Züge gesperrt. Während der Tutor Ihren Zug prüft, warten Sie kurz auf sein Urteil.

Mein Zug wird in einer Trainingsaufgabe nicht angenommen. Das ist Absicht: Falsche Züge lehnt mbChess ab und sagt im Trainingsfenster, warum. Versuchen Sie einen anderen Zug oder klicken Sie **Tipp**.

Ein Gegner im Menü Spielen ist ausgegraut. Die Engine, die ihn spielt, fehlt (der Tooltip nennt sie). Installieren Sie die mitgelieferten Engines mit oder fügen Sie die Engine in der Engine-Verwaltung hinzu.

Der Tutor meldet sich nie. Ist **Spielen → Tutor hilft** angehakt? Er hilft nur in Partien gegen den Computer, nicht bei Mensch gegen Mensch, in Trainingsaufgaben oder Wertungspartien. Stellen Sie unter **Tutor meldet sich bei** „Ungenauigkeiten“ ein, wenn er öfter helfen soll.

mbChess meldet, die Testversion sei abgelaufen. Testversionen laufen sechs Wochen. Installieren Sie die aktuelle Version von der Download-Seite; Ihre Einstellungen bleiben erhalten.

Das DGT-Brett wird nicht gefunden. Ist es angeschlossen und eingeschaltet? Ein Bluetooth-Brett muss gekoppelt sein. Ein Anschluss, den ein anderes Programm (etwa DGT LiveChess) benutzt, kann mbChess nicht prüfen; schließen Sie das andere Programm.

Es gibt keine Klänge. Prüfen Sie **Brett → Zuggeräusche**. Ohne Qt Multimedia gebaute Versionen sind stumm.

Das Fenster ist durcheinander. Ansicht → Fensteranordnung zurücksetzen. Ist das Trainingsfenster verschwunden, holen Sie es über das Menü **Ansicht** zurück.

Lizenz und Dank

mbChess © Michael Bergmann 2026, freie Software unter der GNU General Public License, Version 3 oder später. Den Lizenztext enthält die Datei `LICENSE.txt` im Programmordner.

mbChess verwendet Qt (The Qt Company, LGPL) sowie Material vieler freier Projekte: die Figuren „cburnett“ von Colin M.L. Burnett, Bretter und Figuren aus AmiChess und Lucas Chess, die Stimme „Thorsten“ von Thorsten Müller, die Stimme „LibriTTS“, die Eröffnungsnamen und die Matt- und Taktikaufgaben von lichess.org (Aufgabendatenbank unter CC0) und die Engines Stockfish, Arasan, Fruit, Toga II, Glaurung, GNU Chess, Viridithas, Texel, Patricia und die Tarrasch Toy Engine mit ihren Autoren sowie den Gaviota-Probecode von Miguel A. Ballicora. Viele Ideen für die Menüs Spielen und Training stammen aus Lucas Chess von Lucas Monge. Die vollständige Liste steht in der Datei `CREDITS.md` des Quelltexts.

Vielen Dank an DGT für die Beschreibung des Brett-Protokolls und an alle Beta-Tester.