

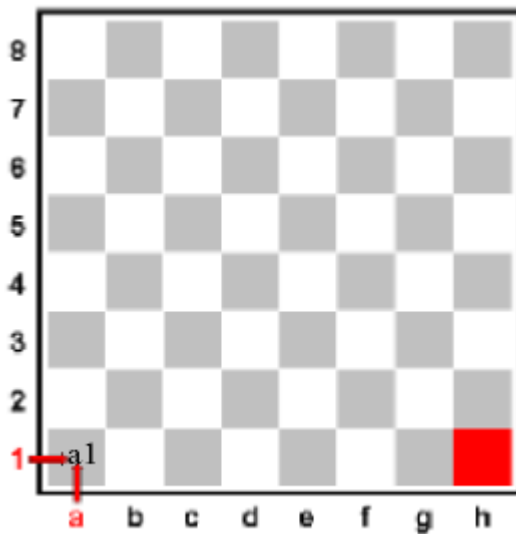


Schach

kleine Regelkunde

Die Grundstellung

Bild 1

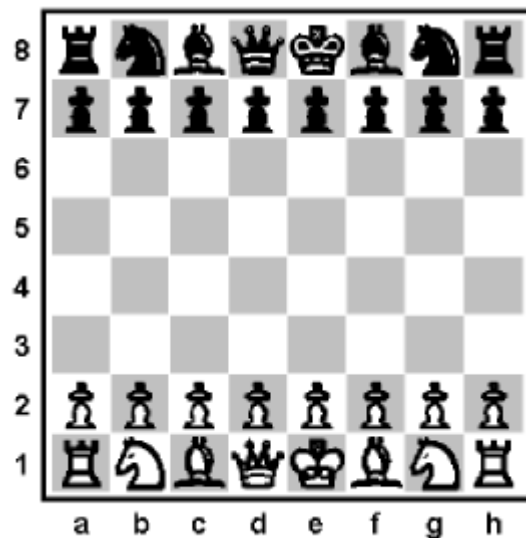


Das Schachbrett sollte man immer so legen, daß rechts unten ein weißes Feld ist (Bild1: rotes Feld).

Der Spieler, der die weißen Figuren hat, sollte auch die Nummerierung von 1 bis 8 anfangen.

Also sollte das Feld links unten als a1 (Bild1: als rotes a und rote 1) bezeichnet sein.

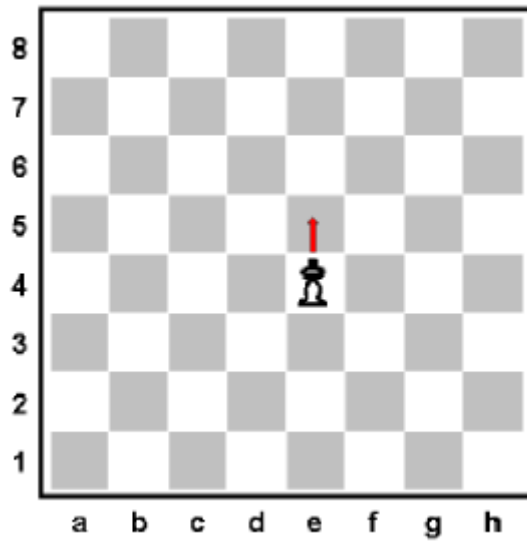
Bild 2



Die Grundstellung ist vor jedem Spiel die gleiche. Von weiß aus gesehen, stehen auf der zweiten Reihe die Bauern. Links und rechts am Rand in der ersten Reihe stehen die Türme (Turmform). Daneben kommen die Springer (Pferdekopfform). Dann kommen die Läufer. Dann gibt es eine Regel für die Damen: Weiße Dame auf weißes Feld, schwarze Dame auf schwarzes Feld. Neben die Dame kommt der König (der König ist die größte Figur). Das wäre die Grundstellung (Bild 2).

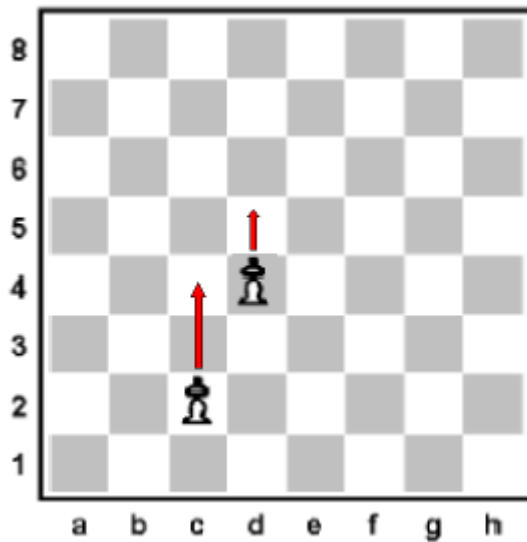
Der Bauer

Bild 3



Der Bauer darf nur vorwärts ziehen und immer nur ein Feld (Bild 3).

Bild 4

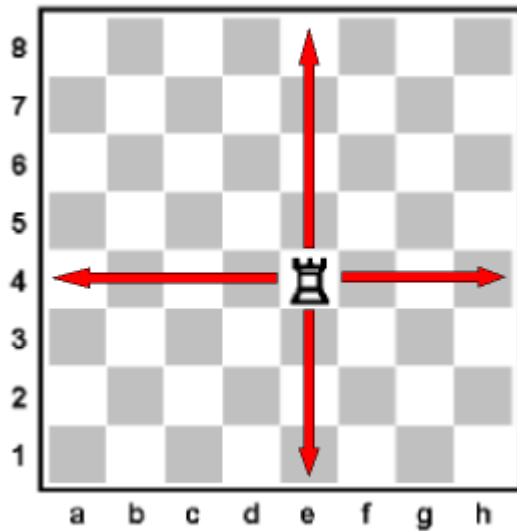


Ausnahme: Steht der Bauer noch an seinem Ursprungsfeld (also auf der zweiten Reihe), kann er auch zwei Felder vorziehen und dann wieder nur eins (Bild 4).

Grundstellung der weißen Bauern auf der zweiten Reihe (a2 bis h2).

Der Turm

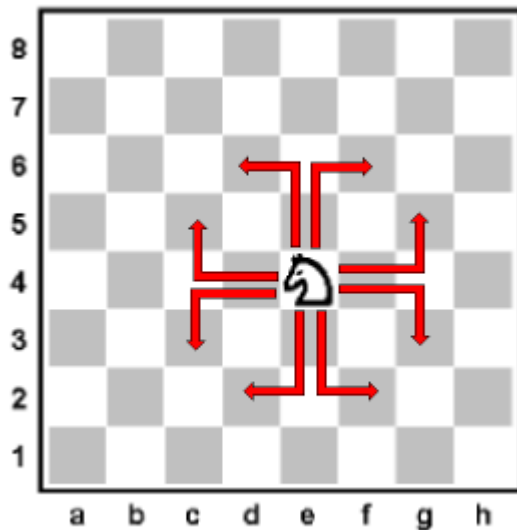
Bild 5



Der Turm kann nur waagerecht und senkrecht ziehen, aber dafür soweit wie er will (Bild 5).

Der Springer

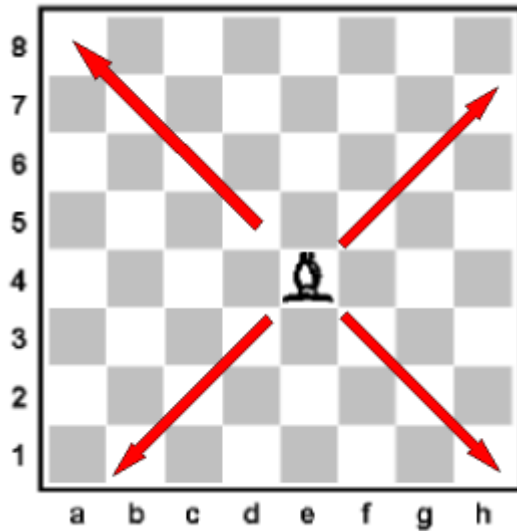
Bild 6



Der Springer zieht zwei Felder waagerecht oder senkrecht und dann ein Feld nach links oder rechts (Bild 6).

Der Läufer

Bild 7

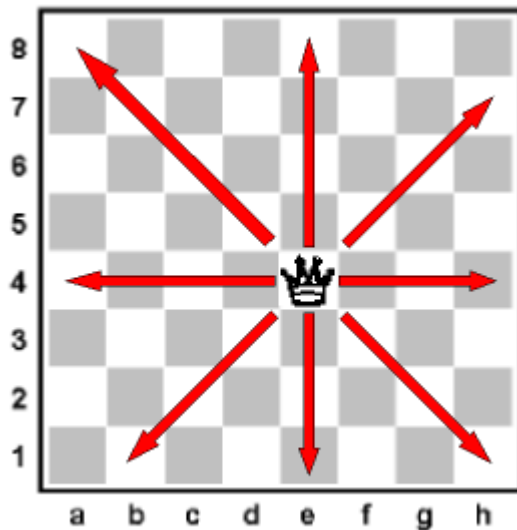


Der Läufer darf nur diagonal ziehen. Dafür aber soweit er will.

Der Läufer, der auf einem schwarzen Feld steht, kann nur auf schwarze Felder ziehen. Der Läufer auf dem weißen Feld nur auf weiße Felder (Bild 7).

Die Dame

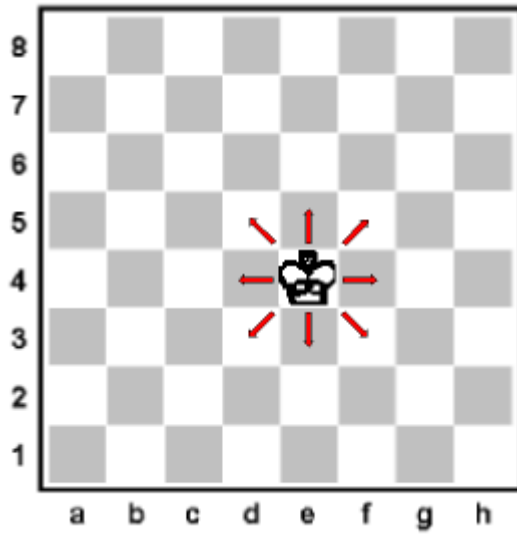
Bild 8



Die Dame darf waagrecht, senkrecht oder diagonal ziehen und soweit sie will (Bild 8).

Der König

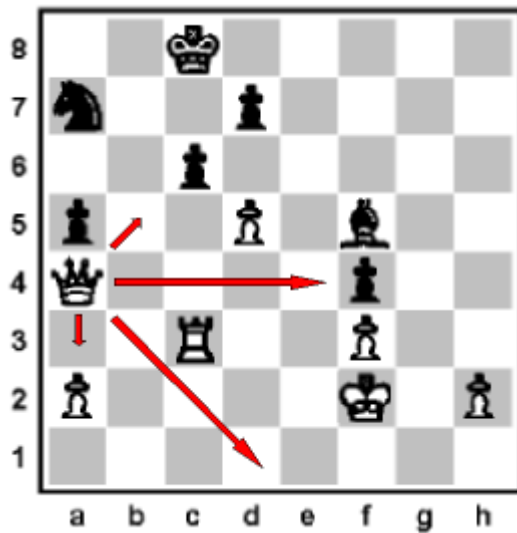
Bild 9



Der König darf immer nur ein Feld ziehen, dafür aber in jede Richtung (Bild 9).

Das Schlagen der Figuren

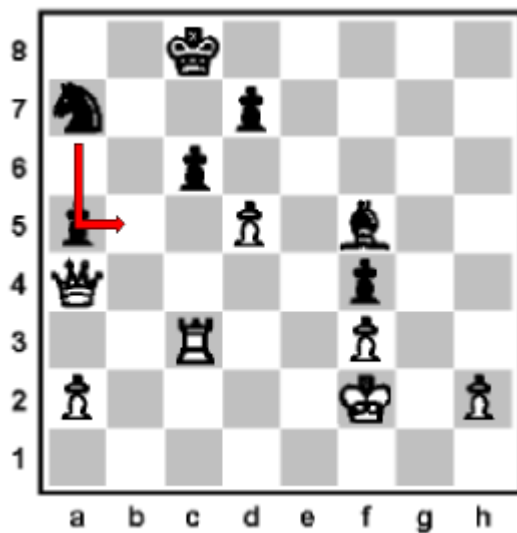
Bild 10



Die Figuren haben während eines Schachspiels nicht so viel Bewegungsfreiheit wie auf einem leeren Schachbrett. Hier zB. die Dame (Bild 10).

Es gelten folgende Regeln:

Bild 11

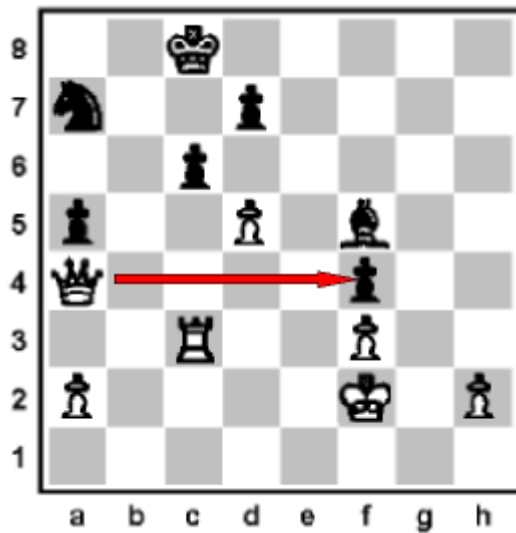


1. Man darf nicht über seine oder die gegnerischen Figuren springen.

Ausnahme: Der Springer.

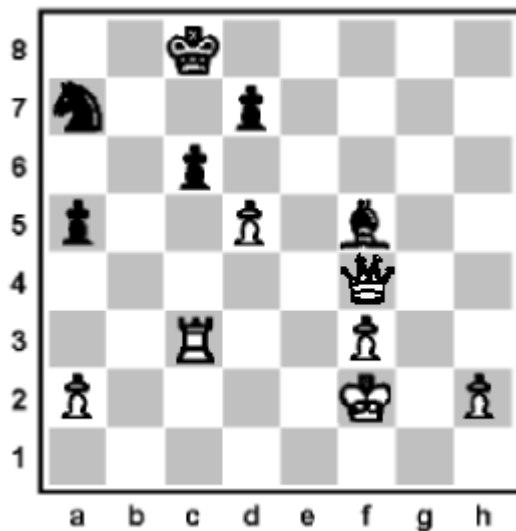
Hier zieht er von a7 nach b5 und überspringt einen Bauern (Bild 11).

Bild 12



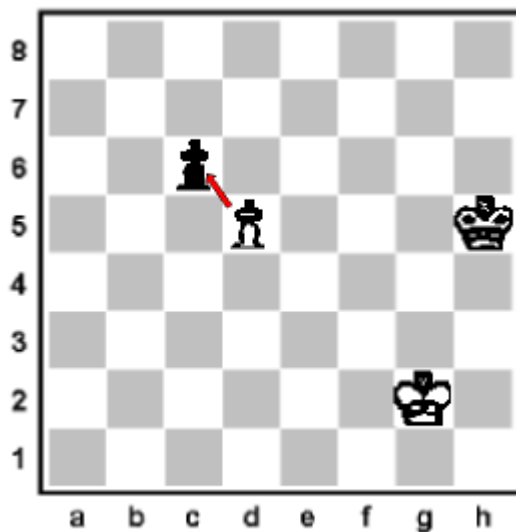
2. Steht eine gegnerische Figur auf dem Zugweg, so kann diese geschlagen werden. Hier zB. zieht die Dame von a4 nach f4 und schlägt den Bauern (Bild 12). Man stellt seine Figur auf das Feld der gegnerischen Figur und nimmt diese vom Brett.

Bild 13



So sieht das Schachbrett nach dem Zug der Dame aus. Der Bauer auf f4 wurde geschlagen (Bild 13).

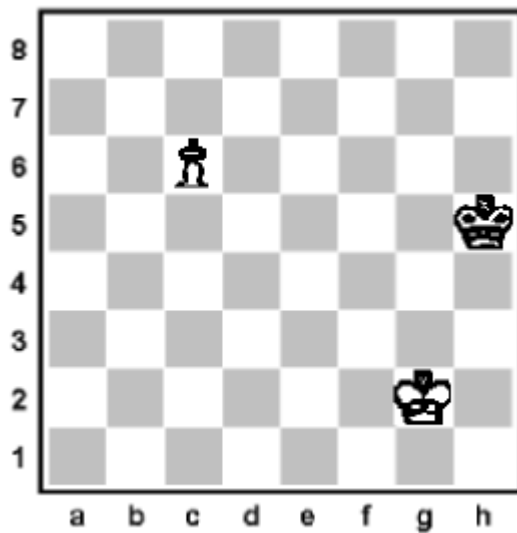
Bild 14



Eine Sonderregel zum Schlagen hat der Bauer. Er schlägt anders als er zieht. Er kann nur Figuren schlagen, die diagonal zu ihm stehen (Bild 14).

Hier zB. schlägt der Bauer auf d5 den Bauer auf c6.

Bild 15

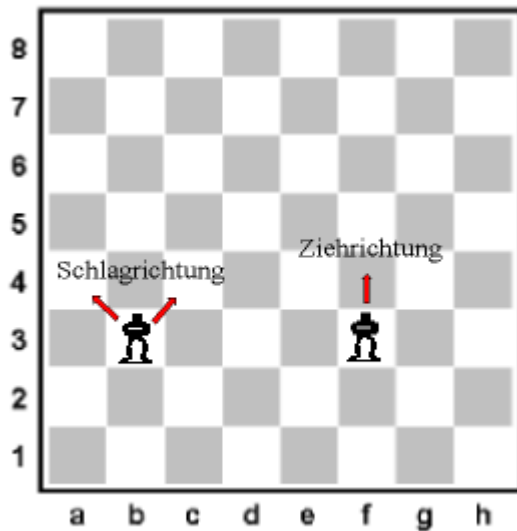


So sieht das Schachbrett nach dem Zug des Bauern aus. Der Bauer auf c6 wurde geschlagen (Bild 15).

Ist der Bauer auf der gegnerischen Grundlinie (achte Reihe) angelangt, muß er sofort in eine beliebige eigene Figur verwandelt werden, außer dem König.

Normalerweise ist dies die Dame. Bringt man mehr Bauern durch, kann man auch zB. mit drei oder vier Damen spielen.

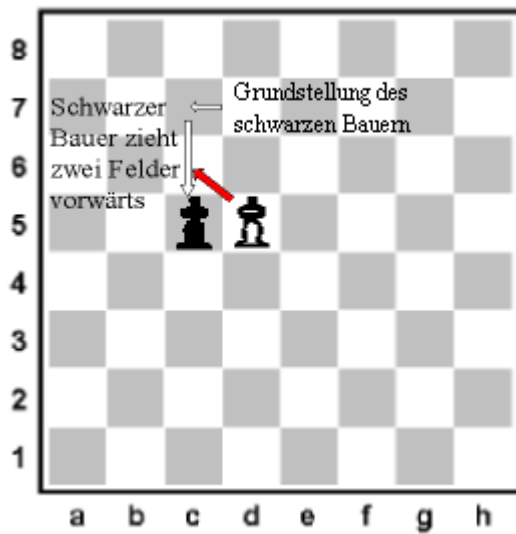
Bild 16



Man merkt sich: Der Bauer schlägt nur diagonal und zieht immer vorwärts (Bild 16).

Das Schlagen en passant

Bild 17

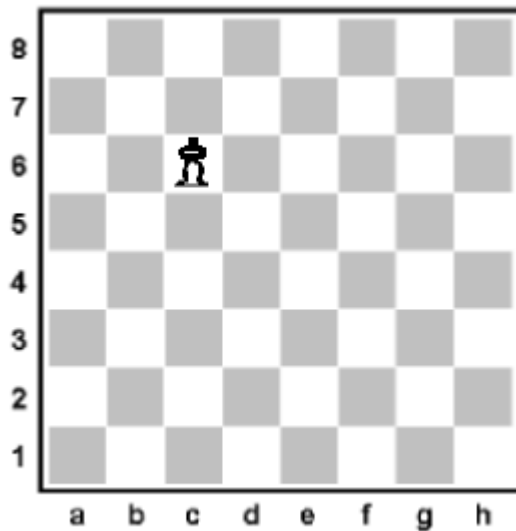


Dies ist eine Sonderregel für Bauern.

Befindet sich ein weißer Bauer auf der fünften Reihe und ein schwarzer Bauer zieht von seiner Grundstellung (siebte Reihe) zwei Felder vorwärts auf die fünfte Reihe neben den weißen Bauern, so kann dieser den schwarzen Bauer schlagen, als wäre er nur auf die sechste Reihe gezogen (Bild 17).

Will man en passant schlagen, muß man dies gleich tun.

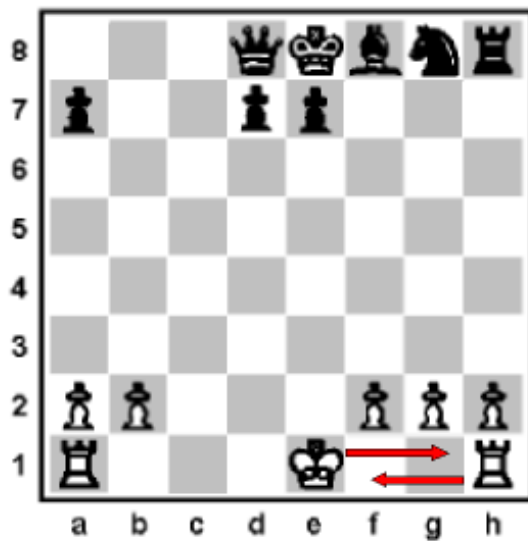
Bild 18



So sieht das Schachbrett nach dem Schlagen en passant aus. Der Bauer auf c5 wurde geschlagen und der weiße Bauer ist auf Feld c6 als wenn er diagonal geschlagen hätte (Bild 18).

Die Rochade

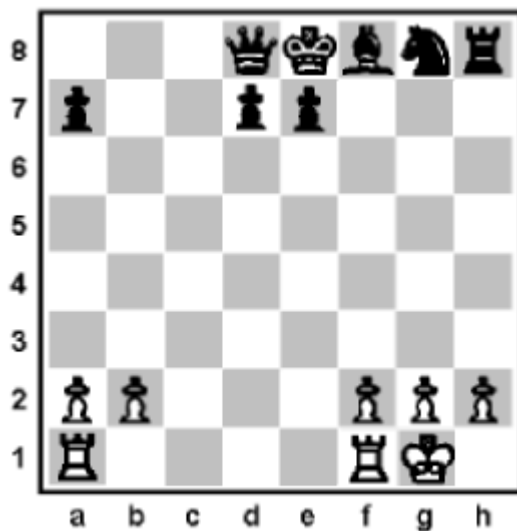
Bild 19



Die Rochade darf man einmal in der Partie ausführen. Es gibt eine kurze und eine lange Rochade.

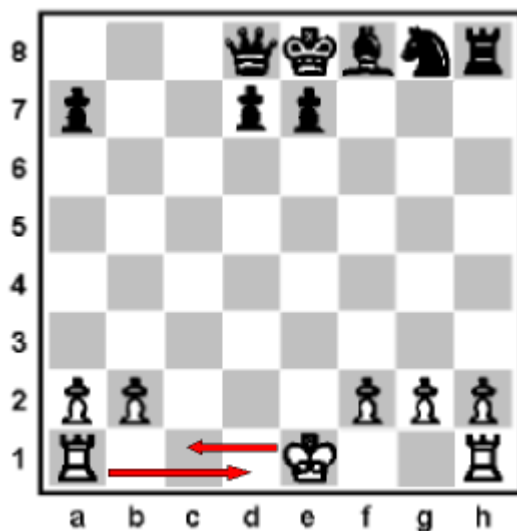
Die kurze Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld h1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld links neben dem König (Bild 19).

Bild 20



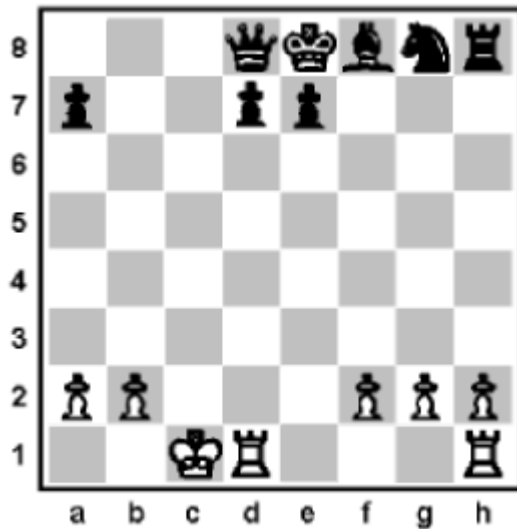
So sieht das Schachbrett nach der kurzen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld g1 und der Turm auf dem Feld f1 (Bild 20).

Bild 21



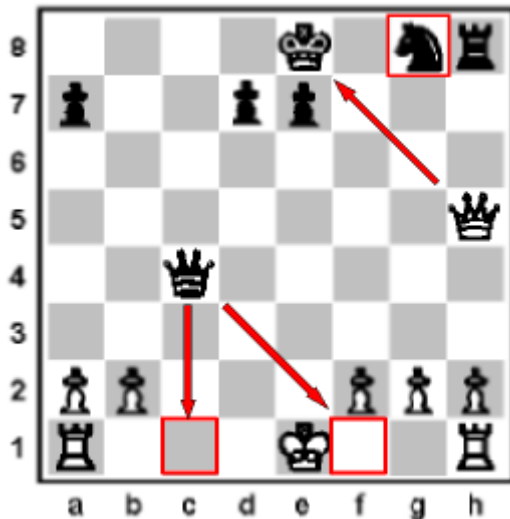
Die lange Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld a1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld rechts neben dem König (Bild 21).

Bild 22



So sieht das Schachbrett nach der langen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld c1 und der Turm auf dem Feld d1 (Bild 22).

Bild 23



Es gelten folgende Regeln (Bild 23):

1. Zwischen König und Turm darf keine eigene oder gegnerische Figur stehen.

Beispiel: Schwarz darf keine kleine Rochade machen, da sein Springer (g8) im Weg steht.

2. Der König darf nicht im Schach stehen.

Beispiel: Die weiße Dame (h5) bietet dem schwarzen König (e8) Schach.

3. Der König darf nicht über Felder ziehen, die von einem gegnerischen Stein angegriffen werden oder wo er ins Schach zieht.

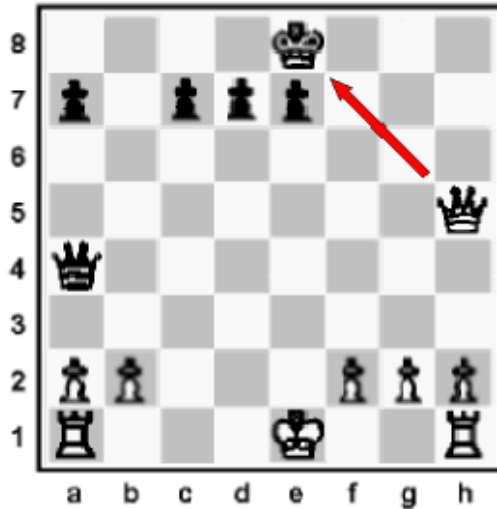
Beispiel: Die schwarze Dame greift Feld f1 an. Dadurch kann weiß keine kleine Rochade durchführen. Die große Rochade geht auch nicht, da der König dann im Schach wäre (Feld c1).

4. König und Turm dürfen vorher noch nicht gezogen haben.

Schach, Matt, Remis

Das Ziel des Schachspieles ist, den gegnerischen König zu erobern.

Bild 24



Schach:

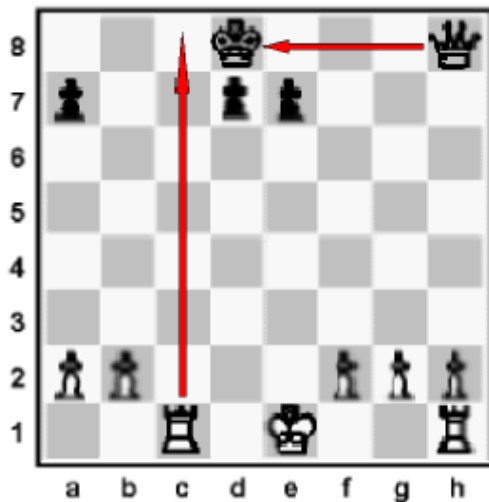
Wenn der König angegriffen wird (wenn also eine Figur ihn im nächsten Zug zu schlagen droht), dann steht er im SCHACH.

Beispiel (Bild 24): Weiße Dame auf Feld h5 bietet schwarzem König auf Feld e8 Schach.

Solche Angriffe müssen abgewehrt werden. Es gibt drei Möglichkeiten:

1. Kann man die schachbietende Figur schlagen?
2. Kann man eine eigene Figur zwischen den eigenen König und der schachbietenden Figur stellen?
3. Kann man auf ein Feld ziehen, wo der König nicht angegriffen wird?

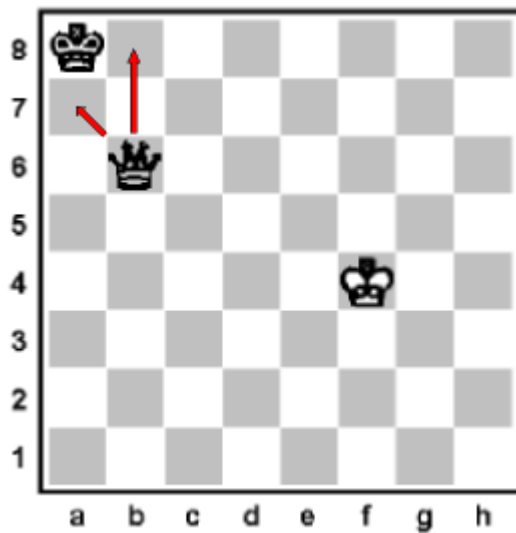
Bild 25



Schach matt:

Die weiße Dame (h8) bietet dem schwarzen König (d8) Schach. Auf das Feld e8 kann er nicht ziehen, weil er sich dann immer noch im Schach der Dame befindet. Auch auf die Felder c8 und c7 kann er nicht ziehen. Sie werden vom Turm (c1) angegriffen. Damit ist Schwarz Schach matt.

Bild 26



Remis:

- 1. Wenn die beiden Spieler keine Möglichkeiten sehen, denn Gegner matt zu setzen.**
- 2. Partie endet Remis wenn die Figuren nicht ausreichen, um matt zu setzen.**
- 3. Oder durch das sogenannte Patt. Wenn ein Spieler nur Züge machen kann, die den König ins Schach stellen aber er nicht im Schach steht.**

Beispiel (Bild 26): Der schwarze König (a8) kann nur noch ins Schach ziehen, da die weiße Dame (b6) die Felder a7, b8 und b7 angreift.

Bauerneinheiten

Beim Angreifen, Verteidigen, Abtauschen und Opfern von Figuren muss man ihren Wert kennen.

Wer sich beim Abtauschen übers Ohr hauen lässt, verliert schnell die Partie.

Je mehr Felder eine Figur auf dem Brett beherrscht, desto höher ihr Wert.

Die Währung für den materiellen Wert von Figuren ist die **Bauerneinheit**.

Figur		Wert (Bauerneinheiten)
	Dame	9
	Turm	5
	Läufer	3
	Springer	3
	Bauer	1

