

Schach Kurzregeln

1. Die Figuren

König	Er darf nur jeweils um ein Feld ziehen (in alle Richtungen) (Ausnahme: Rochade), sich aber niemals auf ein bedrohtes Feld stellen.
Turm	Er darf sich waagrecht und senkrecht bewegen.
Läufer	Er zieht diagonal. Es gibt einen Läufer, der sich nur auf den weißen Feldern bewegen darf und der andere nur auf den schwarzen.
Dame	Turm und Läufer in einem.
Springer	Er zieht immer in L-Form. Z.Bsp. zwei Felder vor und eines zur Seite oder auch 2 Felder zurück und eines zur Seite oder auch 2 Felder zur Seite und eines vor oder zurück. Also immer 2 Felder in eine Richtung und dann ein weiteres Feld mit Richtungswechsel.
Bauer	Er darf pro Zug ein Feld vorrücken. Ausnahme: Aus der Grundstellung zwei, muss aber nicht. Er darf nur in der selben Linie vorrücken, muss allerdings schräg schlagen.

Außer dem Springer darf keine andere Figur eine andere überspringen!

Weder Dame, noch Turm oder Läufer dürfen während des Zuges die Richtung ändern!

Der König darf als einzige Figur nicht geschlagen werden!

2. Grundstellung

Von links nach rechts bei Weiß: 1. Reihe: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm. In der 2. Reihe stehen nur Bauern. Analog für Schwarz: Gegenüber dem weißen Turm der Schwarze (auf der 8. Reihe), gegenüber dem weißen Springer der Schwarze ...

Dame und König wird leicht verwechselt. Hier gilt als Merksatz: Weiße Dame weißes Feld, schwarze Dame schwarzes Feld!

3. Man kann eine Rochade machen, wenn

- weder mit dem König noch mit dem Turm schon gezogen wurde
- keine gegnerische Figur die Felder bedroht, über die der König ziehen muss und auch nicht das Feld, auf das er ziehen muss.
- der König nicht im Schach steht
- keine Figur zwischen König und Turm steht

Rochade: Der König geht um 2 Felder zur Seite (nach rechts oder links) und der Turm stellt sich auf die andere Seite genau daneben.

Also, wenn der Turm vorher rechts vom König stand, dann steht er nach der Rochade neben dem Feld links vom König und umgekehrt.

4. Én passánt -Schlagen im Vorübergehen

Ein Bauer kann én passánt schlagen, wenn ein gegnerischer Bauer sich mit einem Doppelschritt direkt neben ihn stellt.

Dabei setzt sich der schlagende Stein auf das Feld, auf das der gegnerische Bauer gezogen wäre, wenn er, wie normalerweise üblich, nur um ein Feld vorgegangen wäre.

Das én-passánt-Schlagen muss weiterhin sofort nach dem Doppelschritt des Gegners ausgeführt werden.

Beispiel:

Ein schwarzer Bauer steht auf der 4. Reihe. Der weiße Bauer zieht zwei Felder vor (was man aus der Grundreihe ja darf).

Im NÄCHSTEN Zug (und nur im nächsten Zug!) darf Schwarz den weißen Bauern schlagen und sich auf das Feld dahinter setzen, wo keine Figur steht.

Es ist der einzige Zug beim Schach, wo man sich nach dem Schlagen einer Figur auf ein anderes Feld setzt, als auf das, wo die geschlagene Figur gestanden hat.

5. Es gibt drei Möglichkeiten, ein Schach abzuwehren

- a) Die schachgebende Figur schlagen
- b) Eine Figur zwischen den König und die schachgebende Figur stellen
- c) Den König wegziehen

Schachmatt oder matt ist es dann, wenn sich keine der drei Abwehr-Methoden mehr anwenden lässt.

Diese Schach Kurzregeln wurden von Regina Heyne und Sebastian Testor zusammengestellt.

Kontakt:

Falls Ihr Fragen oder Verbesserungsvorschläge habt, schickt uns doch bitte eine email:

- Regina Heyne: regina.heyne@web.de
- Sebastian Testor: momo_the_best@yahoo.de
- Thomas Reis: ThomasReis@gmx.de

Wir werden euch sehr gerne weiterhelfen!