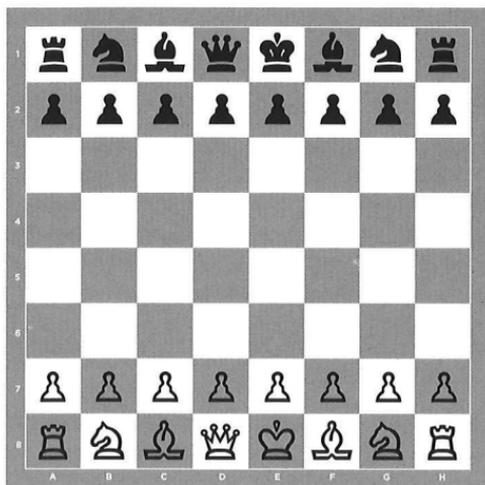


SCHACH

Brettspiel für 2 Spieler

Spielmaterial:
je 16 Schachfiguren in 2 Farben
Schachspielplan



Ziel des Spiels

Spielziel ist es, mit einer oder mehreren Figuren den König des Gegners so anzugreifen, d.h. ihm „Schach“ zu bieten, dass diesem jede Möglichkeit genommen ist, der Bedrohung durch die feindlichen Steine zu entkommen. Der König ist dann „matt“, d.h. „tot“, und die Partie ist für die Gegenseite gewonnen.

Die Spielfiguren

Ein Spieler hat 16 weiße, der andere 16 schwarze Spielfiguren: je 7 Offiziere, einen König und 8 Bauern. Die Offiziere heißen: Dame, Läufer (2), Springer (2) und Turm (2). Die Aufstellung der Figuren ist aus der Abbildung zu ersehen. Das Schachfeld im Dame-Spielplan ist mit einer weißen Linie gekennzeichnet.

*Merke: schwarze Dame = schwarzes Feld D8
weiße Dame = weißes Feld D1.*

Die Bewegung der Figuren

Alle Offiziere und der König können sich vor- und rückwärts bewegen.

König: immer nur 1 Feld in alle Richtungen.

Dame: die stärkste Figur; sie kann gerade und schräg laufen, so weit die Felder frei sind.

Läufer: kann nur schräg laufen, so weit die Felder frei sind. (Ein auf einem weißen Feld stehender Läufer kann nie auf ein schwarzes Feld gelangen, ein auf einem schwarzen Feld stehender nie auf ein weißes!)

Springer: springt 2 Felder weiter und von da aus eines zur Seite. Der Springer ist die einzige Figur, die über eigene und fremde Steine hinwegspringen darf.

Turm: kann so weit gehen, wie freie Felder vor ihm liegen, jedoch nur in gerader Richtung, waagrecht und senkrecht.

Bauern: Die Bauern gehen nur vorwärts. Sie dürfen aus der Ausgangsposition 2 Felder vorrücken – wahlweise auch nur 1 Feld – danach immer nur 1 Feld in gerader Richtung.

Das Schlagen

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, kann die gegnerische Figur durch eine eigene geschlagen werden (entsprechend der Zugmöglichkeit).

Das Schlagen ist nicht Zwang; geschlagene Figuren werden aus dem Spiel entfernt. Der König darf als einzige Figur zwar schlagen, kann aber nie selbst geschlagen werden. Bauern können schräg vor ihnen stehende gegnerische Figuren schlagen. Die Zugrichtung der Bauern beim Schlagen ist anders als beim Ziehen: Bauern können nur 1 Feld schräg vor ihnen stehende Figuren schlagen.

Sonderregeln für Bauern

Das Schlagen „en passant“: Hat ein Bauer bereits die Mitte des Spielplans um ein Feld überschritten, kann er einen gegnerischen Bauern, der aus der Ausgangsstellung zwei Felder vorrückt und dabei neben ihm zu stehen kommt, „en passant“ schlagen, indem er in das Feld hinter den gegnerischen Bauern zieht und jenen vom Spielfeld entfernt. Man schlägt also den Bauern, als ob er aus der Ausgangsstellung nur ein Feld vorgerückt wäre. Diese Regel gilt jedoch nur im darauf folgenden Zug; danach verfällt die Schlagmöglichkeit.

Bauernumwandlung: Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners, die 8. Linie oder 1. Linie, muss der Bauer sofort in einen eigenen Offizier umgewandelt werden, d.h. entweder in Dame, Turm, Läufer oder Springer (kann auch, falls entsprechende Figur noch nicht vorrätig, symbolisch dargestellt werden, z.B. Turm umgedreht = Dame).

Die Rochade

Nur wenn Turm und König noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren stehen, kann rochiert werden, d.h. man rückt zuerst den König um 2 Felder (kurze Rochade) bzw. 3 Felder auf der

anderen Seite (lange Rochade) Richtung Turm und lässt diesen über den König auf dessen Nachbarfeld springen. Die beiden Bewegungen gelten als ein Zug.

Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn

- a) König und/oder der entsprechende Turm schon vorher einen Zug getan haben,
- b) König und Turm dabei auf oder über ein Feld gehen müssen, das von einer gegnerischen Spielfigur bedroht ist,
- c) dem König eben „Schach“ geboten wurde.

Schach und Matt

Der König darf nicht auf ein Feld, das vom Gegner bedroht wird. Greift der Gegner mit einer seiner Spielfiguren den feindlichen König an (Schlagdrohung), ruft er „Schach!“, um auf die Drohung aufmerksam zu machen. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, wenn er

- a) seinen König schützt, indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellen kann,
- b) den Angreifer schlagen kann,
- c) mit dem König auf ein nicht vom Gegner bedrohtes Feld ausweichen kann.

Sind alle 3 Schutzmassnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie ist verloren.

Remis und Patt

„Remis“ endet ein Spiel, wenn beide Parteien auf Grund der Stellung oder des nicht ausreichenden Figurenmaterils keine Möglichkeiten haben bzw. sehen, den gegnerischen König matt zu setzen. „Patt“ endet ein Spiel, wenn ein Spieler am Zug ist, dessen König und sonstiges Figurenmateril so blockiert sind, dass sie keine Zugmöglichkeit mehr haben, während der König selbst nicht im „Schach“ steht, also nicht direkt bedroht wird. Sowohl „Remis“, „Patt“, ein sogenanntes Dauerschach (immerwährendes Schachgeben) sowie dreifache Zugwiederholungen bei unveränderter Stellung werden als „Unentschieden“ gewertet.