

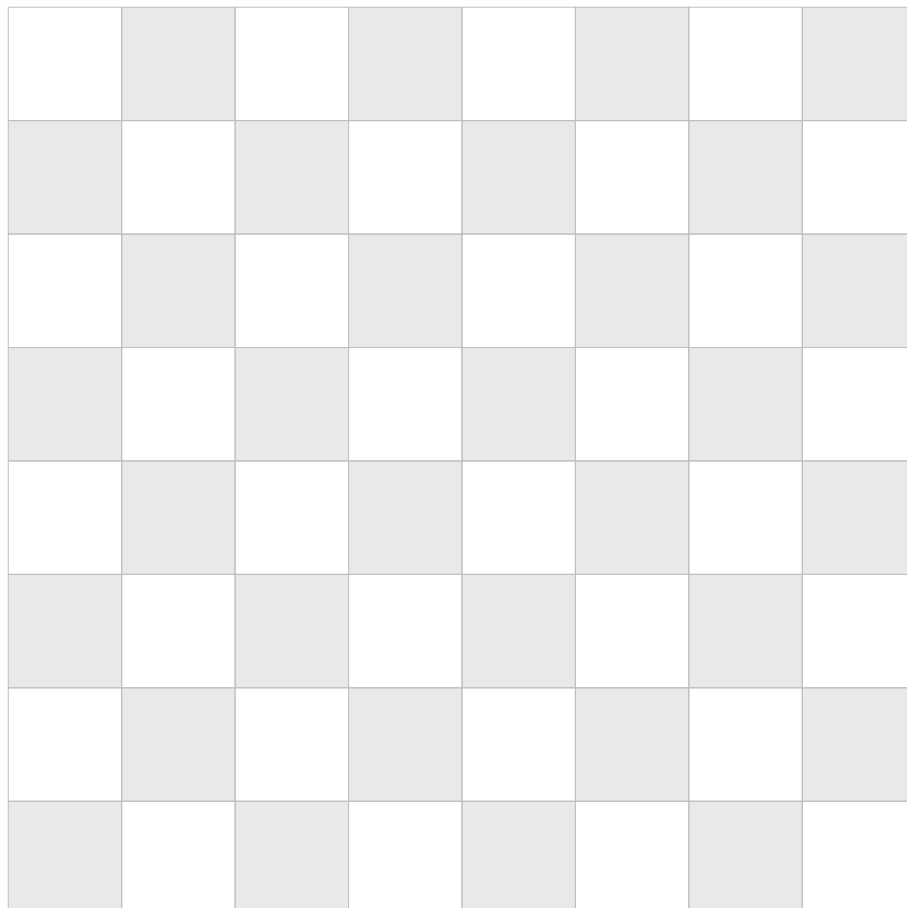
# SCHACH SPIELREGELN

DAS SCHACHSPIEL WIRD ZWISCHEN ZWEI GEGNERN GESPIELT, DIE IHRE FIGUREN AUF EINEM QUADRATISCHEN SPIELBRETT, „SCHACHBRETT“ GENANNT, ZIEHEN.

DAS SCHACHBRETT BESTEHT AUS EINEM 8 X 8 GITTER VON 64 GLEICH GROSSEN QUADRATEN, DIE ABWECHSELND HELL UND DUNKEL SIND (DIE „WEISSEN“ UND DIE „SCHWARZEN“ FELDIER).

DAS SCHACHBRETT WIRD SO ZWISCHEN DIE BEIDEN SPIELER GELEGT, DASS AUF DER SEITE VOR EINEM SPIELER DAS RECHTE ECKFELD WEISS IST.

DIE ACHT SENKRECHTEN SPALTEN VON FELDERN HEISSEN „LINIEN“; DIE ACHT WAGERECHTEN ZEILEN VON FELDERN HEISSEN „REIHEN“. EINE GERADLINIGE FOLGE VON FELDERN GLEICHER FARBE, VON EINEM RAND DES SCHACHBRETTES ZUM BENACHBARTEN RAND VERLAUFEND, HEISST „DIAGONALE“.



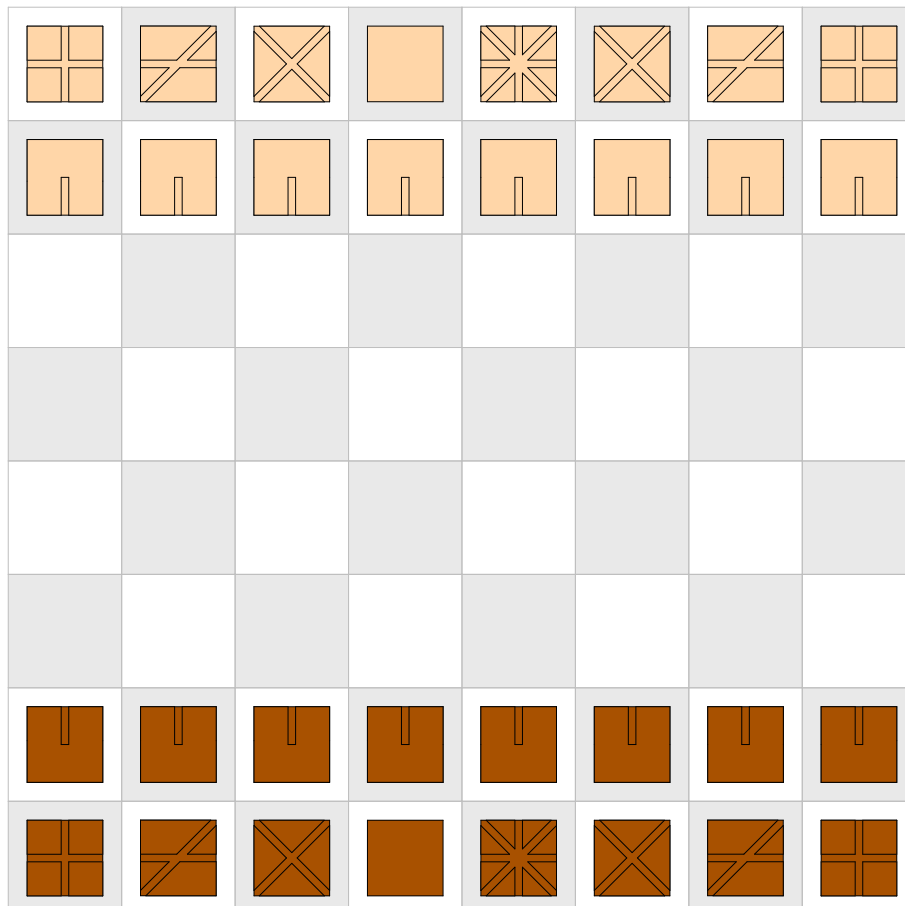
ZU BEGINN DER PARTIE HAT DER EINE SPIELER 16 HELLE („WEISSE“), DER ANDERE 16 DUNKLE („SCHWARZE“) FIGUREN.

DAS ZIEL EINES JEDEN SPIELERS IST ES, DEN GEGNERISCHEN KÖNIG SO „ANZUGREIFEN“, DASS DER GEGNER KEINEN REGELGEMÄSSEN ZUG ZUR VERFÜGUNG HAT.

DER SPIELER, DER DIESES ZIEL ERREICHT, HAT DEN GEGNERISCHEN KÖNIG „MATT GESETZT“ UND DAS SPIEL GEWONNEN.

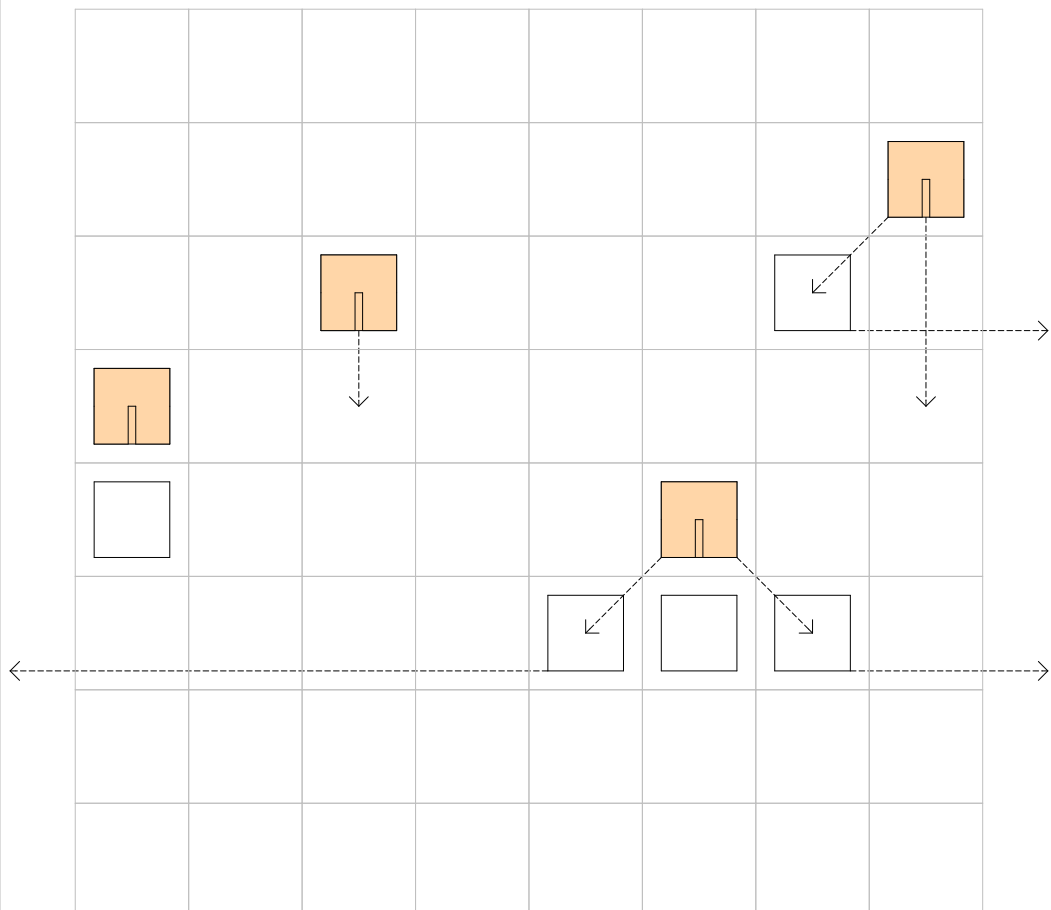
UM DAS ZIEL ZU ERREICHEN, ZIEHEN DIE SPIELER ABWECHSELND JE EINE EIGENE FIGUR. JEDE FIGUR KANN ENTWEDER NUR ZIEHEN ODER ZIEHEN UND DIE AM ZIELORT STEHENDE GEGNERISCHE FIGUR SCHLAGEN (VOM SCHACHBRETT ENTFERNEN).

DER SPIELER MIT DEN HELLEN FIGUREN (WEISS) FÜHRT DEN ERSTEN ZUG AUS.

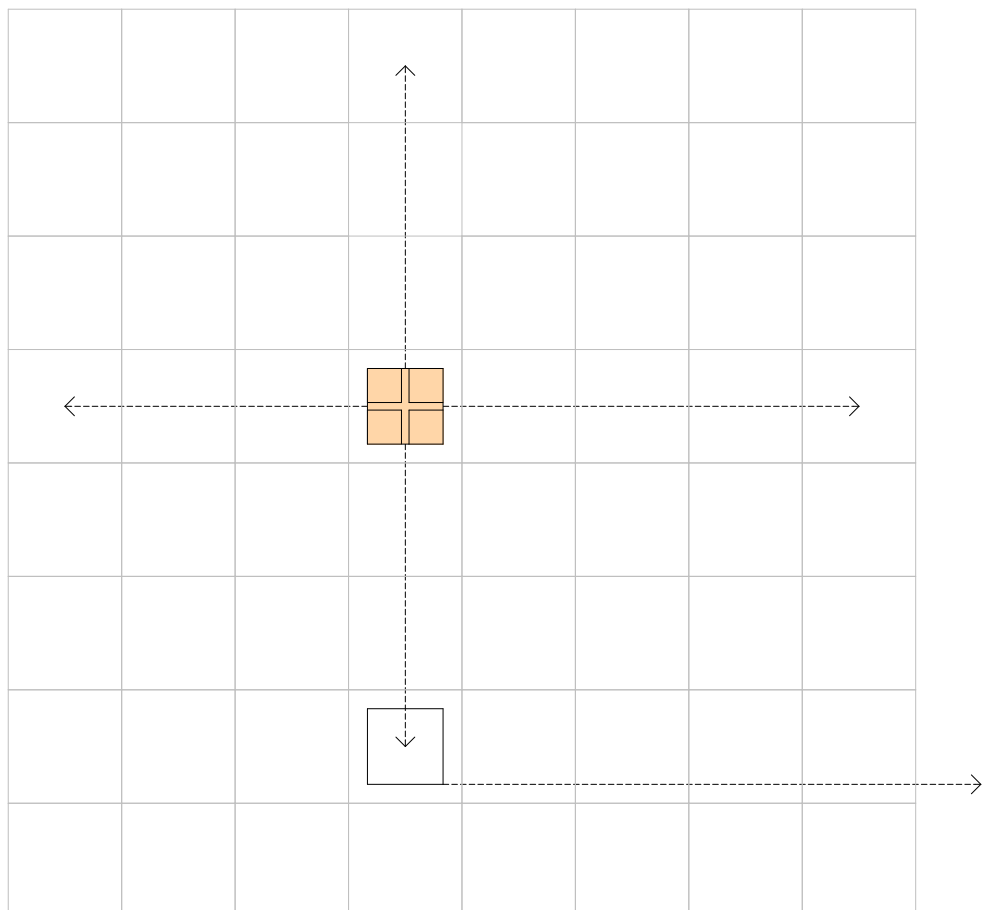


DER BAUER DARF

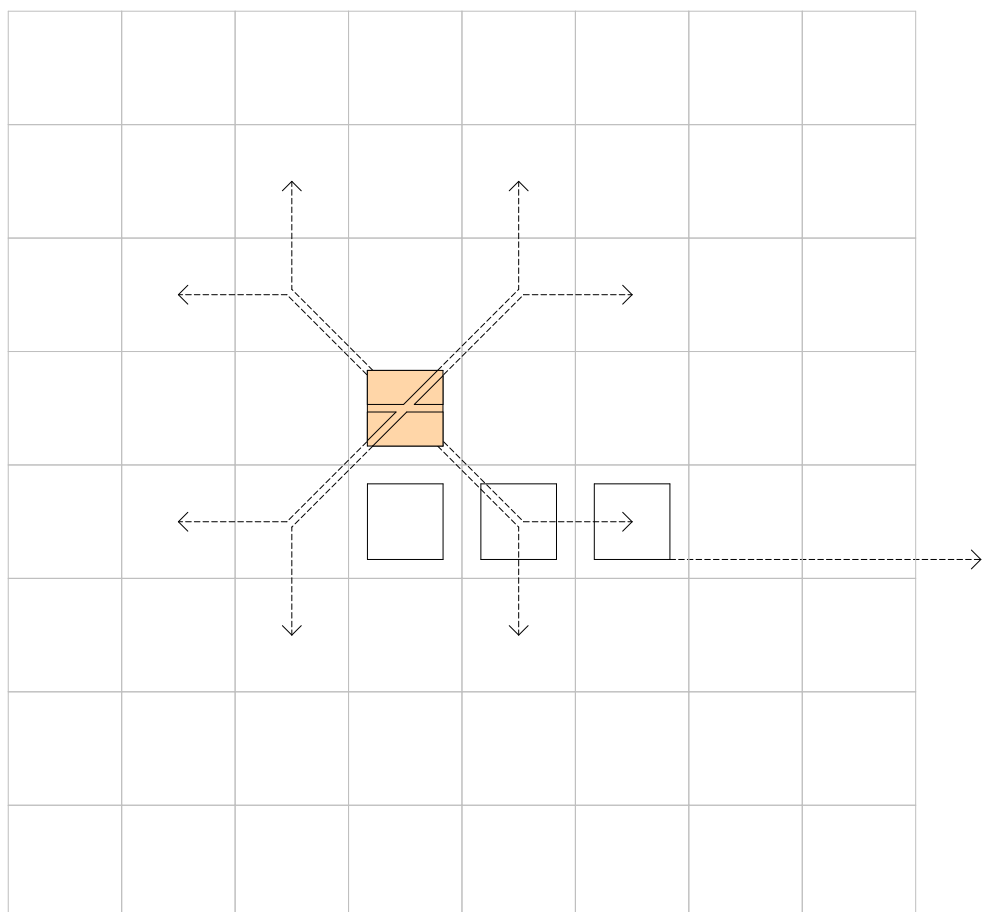
1. VORWARTS AUF DAS FELD DIREKT VOR IHM AUF DERSELBEN LINIE ZIEHEN, SOFERN DIESES FELD NICHT BESETZT IST, ODER
2. IN SEINEM ERSTEN ZUG ENTWEDER WIE UNTER 1. BESCHRIEBEN ZIEHEN ODER UM ZWEI FELDER AUF DERSELBEN LINIE VORRÜCKEN, SOFERN BEIDE FELDER NICHT BESETZT SIND, ODER
3. AUF EIN VON EINER GEGNERISCHEN FIGUR BESETZTES FELD DIAGONAL VOR IHM AUF EINER BENACHBARTEN LINIE ZIEHEN, INDEM ER DIE FIGUR SCHLÄGT.



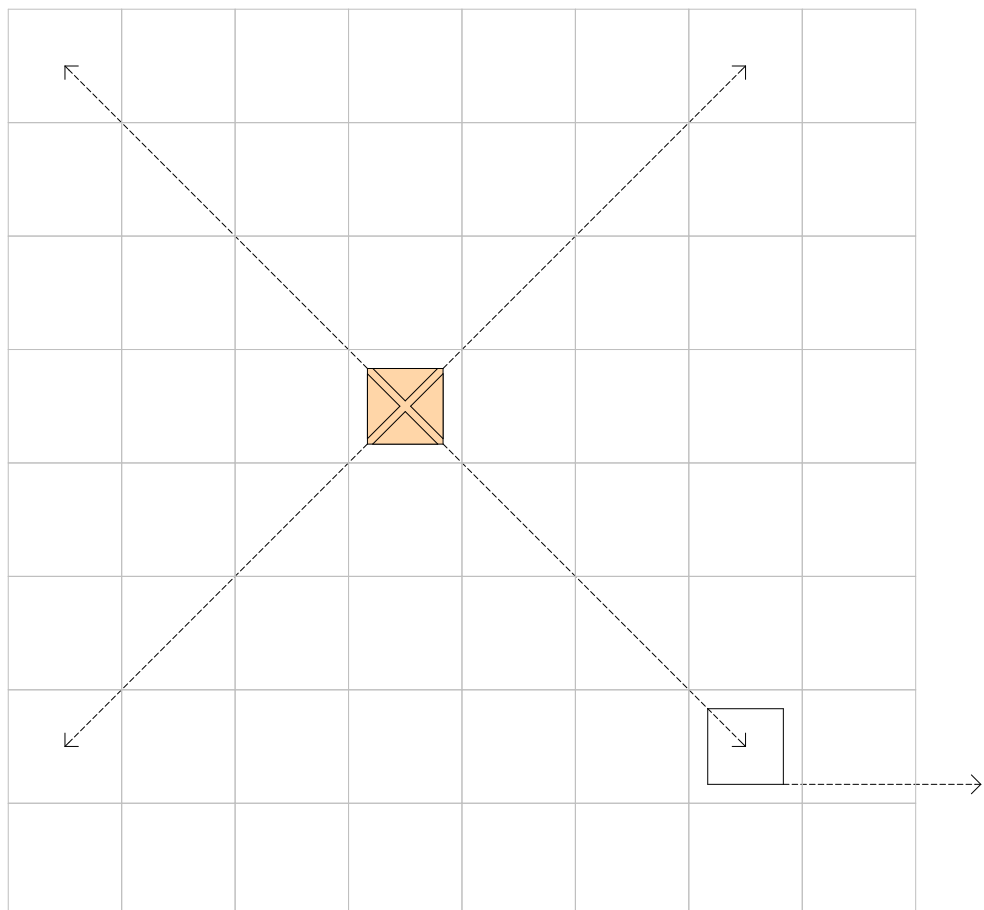
DER TURM DARF AUF EIN BELIEBIGES ANDERES  
FELD ENTLANG DER LINIE ODER DER REIHE  
ZIEHEN, AUF DER ER STEHT.



DER SPRINGER DARF AUF EINES DER FELDER ZIEHEN, DIE SEINEM STANDFELD AM NÄCHSTEN, ABER NICHT AUF GLEICHER LINIE, REIHE ODER DIAGONALEN MIT DIESEM LIEGEN.



DER LÄUFER DARF AUF EIN BELIEBIGES  
ANDERES FELD ENTLANG EINER DER  
DIAGONALEN ZIEHEN, AUF DER ER STEHT.





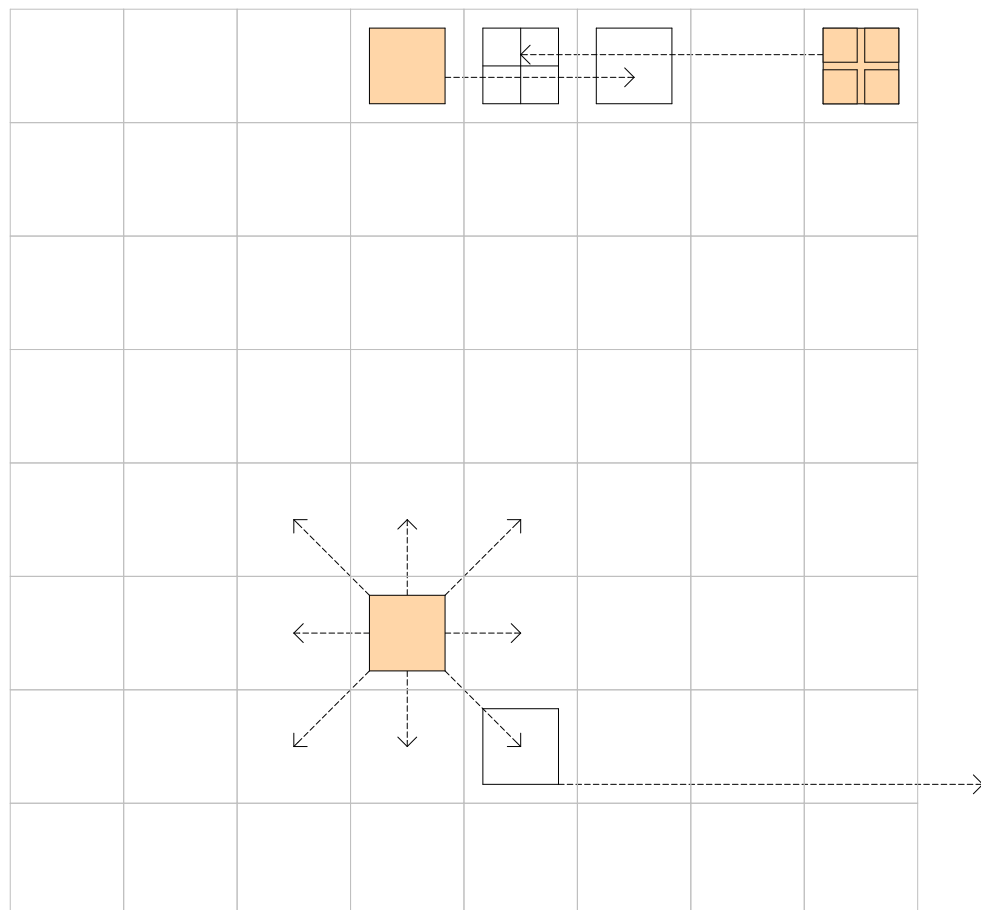
ES GIBT ZWEI VERSCHIEDENE ARTEN DEN KÖNIG ZU ZIEHEN:

1. DURCH ZIEHEN AUF EIN BELIEBIGES ANGRENZENDES FELD;
2. DURCH ROCHIEREN.

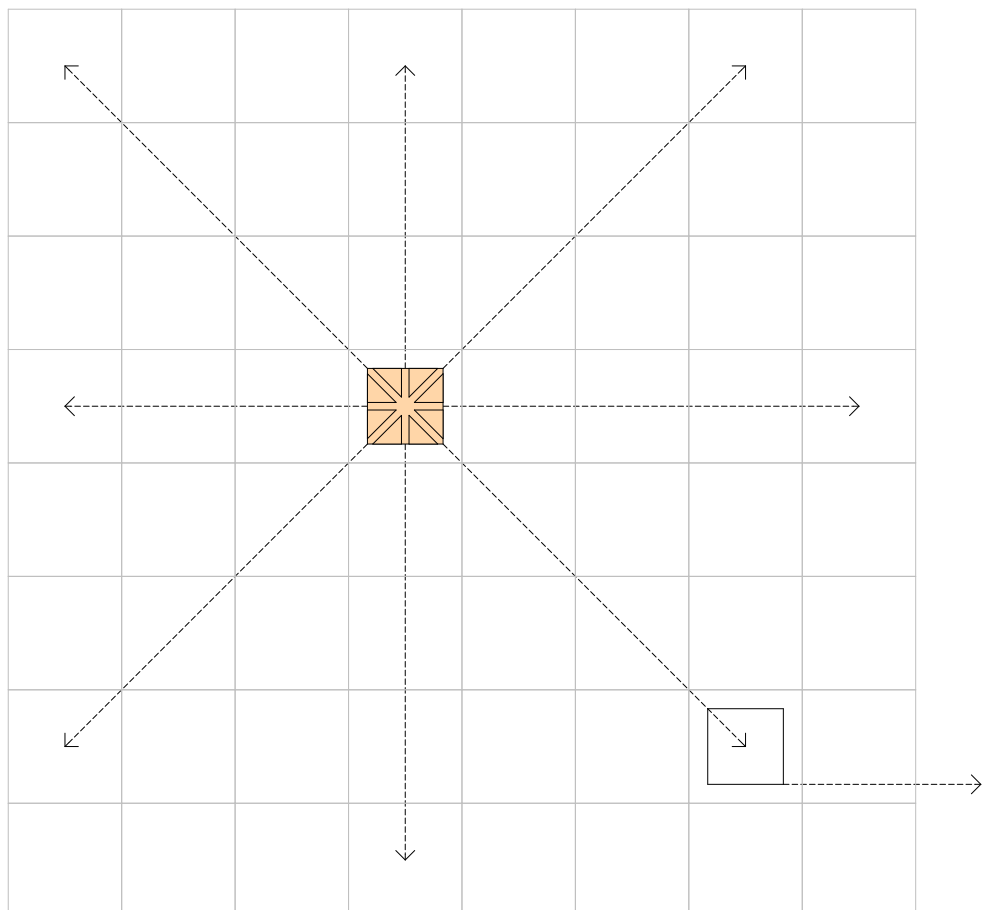
DIE ROCHADE IST EIN ZUG DES KÖNIGS UND EINES GLEICHFARBIGEN TURMES AUF DER ERSTEN REIHE DES SPIELERS, DER ALS EIN KÖNIGSZUG GILT UND FOLGENDERMAßEN AUSGEFÜHRT WIRD: DER KÖNIG WIRD VON SEINER ANFANGSSTELLUNG UM ZWEI FELDER IN RICHTUNG DES TURMES, DER AUF SEINER ANFANGSSTELLUNG STEHEN MUSS, HIN VERSETZT; DANN WIRD DIESER TURM AUF DAS FELD GESETZT, DAS DER KÖNIG SOEBEN ÜBERQUERT HAT.

DAS RECHT ZU ROCHIEREN IST VERLOREN, WENN DER KÖNIG BEREITS GEZOGEN HAT, ODER MIT EINEM TURM, DER BEREITS GEZOGEN HAT.

DIE ROCHADE IST VORÜBERGEHEND VERHINDERT, WENN DAS STANDFELD DES KÖNIGS ODER DAS FELD, DAS ER ÜBERQUEREN MUSS, ODER SEIN ZIELFELD VON EINER ODER MEHREREN GEGNERISCHEN FIGUREN ANGEGRIFFEN WIRD, ODER WENN SICH ZWISCHEN DEM KÖNIG UND DEM TURM, MIT DEM ROCHIERT WERDEN SOLL, IRGEND EINE FIGUR BEFINDET.



DIE DAME DARF AUF EIN BELIEBIGES ANDERES  
FELD ENTLANG DER LINIE, DER REIHE ODER  
EINER DER DIAGONALEN ZIEHEN, AUF DER SIE  
STEHT.



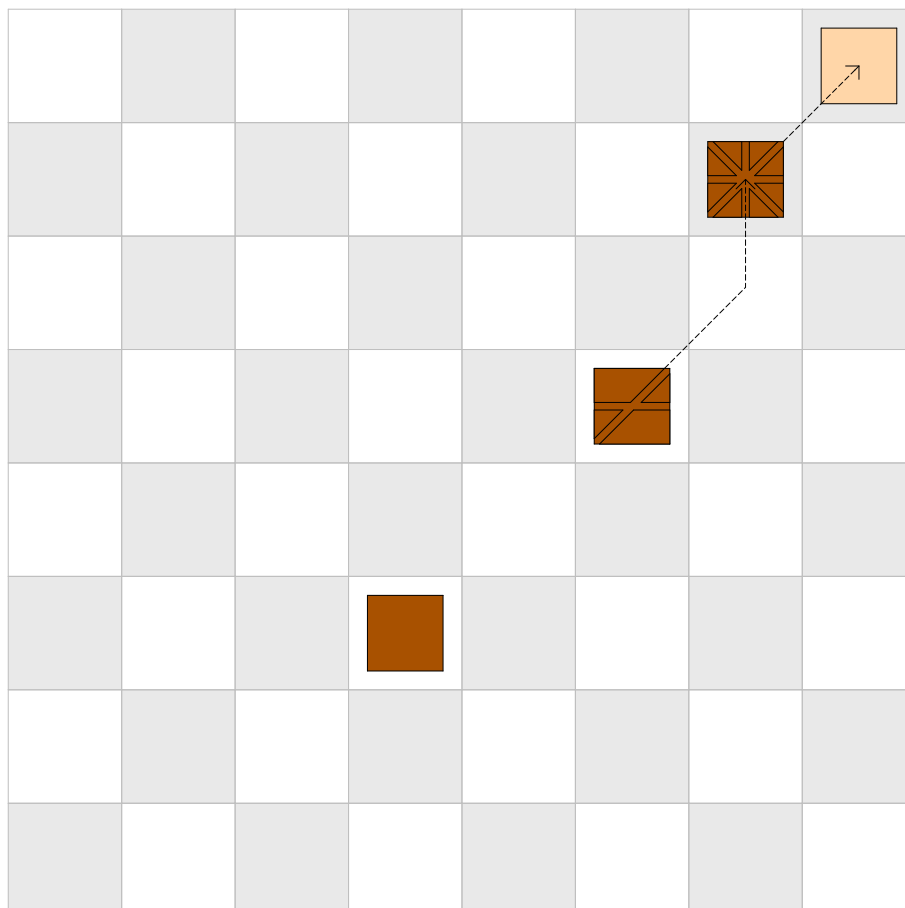
EIN KÖNIG STEHT „IM SCHACH“, WENN ER VON EINER ODER MEHREREN GEGNERISCHEN FIGUREN ANGEGRIFFEN WIRD, AUCH WENN DIESE SELBST NICHT AUF DAS VOM KÖNIG BESETZTE FELD ZIEHEN KÖNNEN, WEIL SIE ANDERENFALLS DEN EIGENEN KÖNIG IM ANGRIFF STEHEN LASSEN ODER DIESEN EINEM ANGRIFF AUSSETZEN WÜRDEN.

KEINE FIGUR DARF EINEN ZUG MACHEN, DER ENTWEDER DEN KÖNIG DERSELBEN FARBE EINEM SCHACHGEBOT AUSSETZT ODER DIESEN IN EINEM SCHACHGEBOT STEHEN LÄSST.

DIE PARTIE IST VON DEM SPIELER GEWONNEN, DER DEN GEGNERISCHEN KÖNIG MATTGESETZT HAT. DAMIT IST DIE PARTIE SOFORT BEENDET.

ES IST NICHT ERLAUBT, DEN EIGENEN KÖNIG IM ANGRIFF STEHEN ZU LASSEN, DEN EIGENEN KÖNIG EINEM ANGRIFF AUSZUSETZEN ODER DEN KÖNIG DES GEGNERS ZU SCHLAGEN.

DIE PARTIE IST AUCH VON DEM SPIELER GEWONNEN, DESSEN GEGNER ERKLÄRT, DASS ER AUFGEBE.



IST EINE STELLUNG ERREICHT, IN DER KEINEM DER BEIDEN SPIELER DAS MATTSETZEN DES GEGNERISCHEN KÖNIGS MEHR MÖGLICH IST, IST DAS SPIEL „REMIS“ (UNENTSCHEIDEN). DAMIT IST DIE PARTIE SOFORT BEENDET.

DIE PARTIE IST AUCH DANN REMIS, WENN DER SPIELER, DER AM ZUG IST, KEINEN REGELGEMÄSSEN ZUG ZUR VERFÜGUNG HAT UND SEIN KÖNIG NICHT IM SCHACH STEHT. EINE SOLCHE STELLUNG HEISST „PATTSTELLUNG“.

DIE PARTIE IST AUCH DANN REMIS, SOBALD EINE STELLUNG ENTSTANDEN IST, IN WELCHER KEINER DER SPIELER DEN GEGNERISCHEN KÖNIG MIT IRGEND EINER FOLGE REGELGEMÄSSER ZÜGE MATT SETZEN KANN. EINE SOLCHE STELLUNG HEISST „TOTE STELLUNG“.

DIE PARTIE IST AUCH REMIS DURCH EINE VON DEN BEIDEN SPIELERN WAHREND DER PARTIE GETROFFENE ÜBEREINKUNFT, SOFERN BEIDE SPIELER MINDESTENS EINEN ZUG AUSGEFÜHRT HABEN.

