

Schach Spielanleitung

1. Schachbrett

Untenstehend sieht man ein Schachbrett inklusive Figuren in Grundstellung. Hierbei handelt es sich immer um die Ausgangsposition. Zu beachten ist, dass jedes Feld seinen eigenen Namen hat. Senkrecht, aus Sicht von Weiß, unten beginnen von 1 bis 8, Waagrecht werden die Reihen, links beginnend von A bis H durchgezählt.

1.1 Spielfiguren

Jeder der beiden Spieler hat zwei Türme, zwei Pferde, zwei Läufer, eine Dame, einen König und acht Bauern. Die schwarze Dame befindet sich immer auf dem Schwarzen Feld, die weiße Dame immer auf dem weißen. Die Könige werden farblich versetzte aufgestellt. Die Türme befinden sich in den äußeren Ecken (Weiss A1 - A8: Schwarz H1 - H8). zur Mitte hin folgen die Pferde und Läufer. Die komplette zweite Reihe wird mit Bauern besetzt.



1.2 Zugmöglichkeiten

Bauer:

Der erste Zug von jedem Bauer darf zwei Felder weit gehen. Die folgenden haben nur eine weite von einem Feld. Man kann nur nach vorne ziehen, diagonale Schritte sind - wenn keine Figur geschlagen wird - nicht erlaubt.

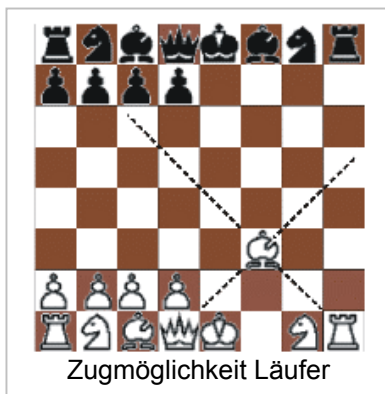


Turm:

Der Turm darf sich beliebig viele Felder bewegen, jedoch nur Waag- oder Senkrecht. Diagonale Züge sind verboten.

Pferd:

Mit dem Pferd zieht man ein diagonales, sowie ein senkrechtes Feld. Hierbei ist es irrelevant, welches Feld zuerst gespielt wird.



Läufer:

Er darf beliebig viele Felder vorrücken, jedoch nur diagonal.

Dame:

Die Dame darf sich beliebig bewegen. Es werden quasi die Zugmöglichkeiten von Läufer und Turm vereint. Es sind beliebig viele Felder möglich, egal ob senkrecht, waagrecht oder diagonal. Jedoch darf man keine Züge (senk- u. waagrecht o.ä) kombinieren.



König:

Der König darf sich, egal in welche Richtung, maximal ein Feld bewegen. Man darf den König jedoch nicht ins Schach stellen. Das Pferd ist die einzige Figur, die bei Ihrem Zug über eigene wie auch über gegnerische Figuren springen darf.

2 Figuren schlagen

2.1 Möglichkeiten des Schlagens

Alle Figuren, können mit normalen Zügen gegnerische Figuren schlagen. Voraussetzung ist jedoch, dass sich die gegnerische Figur in deren Zugfeld befindet.

2.2 Der Bauer

Beim Schlagen einer gegnerischen Figur gilt es, eine Besonderheit zu beachten. Der Bauer ist die einzige Figur, welche nicht mit ihrem normalen Zug schlagen darf. Er darf gegnerische Figuren nur diagonal schlagen. Im Gegensatz dazu sind seine normalen Züge immer nur senkrecht auszuführen.

3 Spielvarianten

Kleine, sowie große Rochade können nicht zu jedem Spielzeitpunkt durchgeführt werden. Bedingungen hierfür sind, dass weder Turm, noch König gesetzt wurden. Außerdem darf der König nicht im Schach stehen. Auch dürfen zwischen Turm und König keine anderen Spielfiguren befinden.

3.1 Kleine Rochade

Angenommen, die Rahmenbedingungen (von oben) sind gegeben und sie möchten eine kleine Rochade durchführen.

Beispiel Schwarz: Turm H8 auf F8 und der König von E8 auf G8.

Beispiel Weiß: Turm H1 auf F1 und der König von E1 auf G1.

Gewertet wird die Rochade als ein Zug.

3.2 Grosse Rochade

Auch für die große Rochade sind die Rahmenbedingungen erforderlich. So spielt sich eine große Rochade:

Beispiel Schwarz: Turm A8 auf D8 und der König von E8 auf C8.

Beispiel Weiss: Turm A1 auf D1 und der König von E1 auf C1.

Gewertet wird die Rochade als ein Zug.



4 Schach

Ein Schachspiel muss nicht unbedingt immer von einer Partei gewonnen werden. In den folgenden Unterpunkten werden Ihnen die beiden Möglichkeiten, ein Spiel zu beenden, erklärt.

4.1 Schach Matt

Wenn sie keinen Zug mehr tätigen können, welcher Ihren König aus dieser Situation rettet. Hierbei ist egal, ob sie den König setzen, oder den Schach mit dem Zug einer anderen Figur verhindern. Sie dürfen ihrem Gegner, wenn Sie im Schach stehen, keinen Schach anbieten, wenn der König immer noch der Gefahr des Schachs ausgeliefert ist.

4.2 Remis

Remis ist ein Unentschieden. Kann keine der beiden Spieler das Spiel beenden, kann eine Partei dem Opponenten den Remis anbieten.



38230 Schach

