

# Die einfachen Schachregeln

## Grundsätzliches

Man versucht, den König des Gegners so anzugreifen, dass er nicht mehr gerettet werden kann. Dann ist er **Matt**. Die Partie ist gewonnen.

Wenn der **König nicht angegriffen** ist, aber man keinen Zug machen kann mit dem König oder einem anderen Stein, ohne den eigenen König ins Schach zu stellen, ist man **Patt** (unentschieden). Man hat auch verloren, wenn man die Zeit auf der **Schachuhr** überschritten hat.

Das rechte Eckfeld des **Bretts** ist weiß.

**Remis** heißt Unentschieden.

## Die Steine (Figuren), ihre Gangart

**Grundstellung:** Weiß besetzt die Reihe 1 mit Turm (auf a1+h1), Springer (b1+g1), Läufer (c1+f1), Dame (d1), König (e1) und die Reihe 2 mit 8 Bauern, Schwarz stellt 8 Bauern auf Reihe 7 und **TSLDKLST** auf a8 bis h8. Wird nicht ausgeschrieben, kann Weiß auch auf den Reihen 7 und 8 stehen und Schwarz auf den Reihen 1 und 2.

Ungefährer **Wert:** **B:** 1, **S:** 3; **L:** 3, **T:** 5-, **D:** 9. Beim Schlagen (Tauschen) sollte man darauf achten, dass man mehr bekommt als man gibt.

Man muss abwechselnd ziehen, Weiß beginnt.

Man darf nie auf ein Feld **ziehen**, auf dem ein eigener Stein steht. Man darf nie **über** ein Feld ziehen, auf dem irgend ein Stein steht (Ausnahmen siehe Springer und Rochade).

Zieht man auf ein Feld, auf dem ein gegnerischer Stein steht, so entfernt man diesen, man **schlägt** ihn (Ausnahme: siehe Bauer).

Kein Spieler darf so ziehen, dass nach dem Zug sein König geschlagen werden kann (man sagt: „im Schach steht“). Tut er es doch, muss er einen anderen Zug machen.

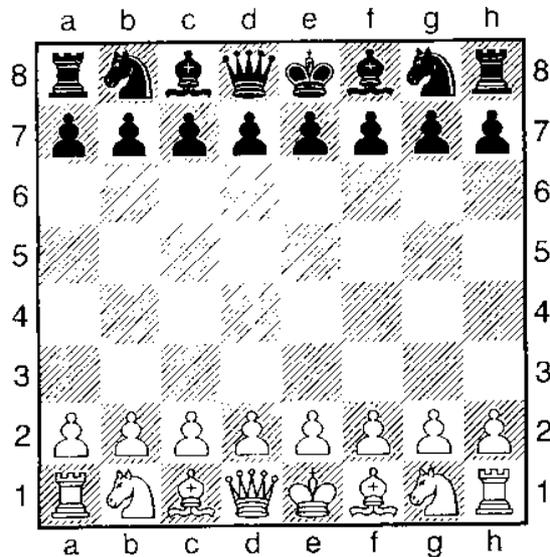
**König:** Zieht gerade oder schräg auf ein angrenzendes Feld.

**Turm:** zieht geradlinig vor- oder rückwärts (auf Linien) oder seitwärts (auf Reihen) beliebig weit, aber höchstens bis zu einem Stein (s.o.).

**Läufer:** zieht schräg (=diagonal) beliebig weit, aber höchstens bis zu einem Stein (s.o.). Der Läufer, der anfangs auf Weiß (Schwarz) steht, bleibt immer auf Weiß (Schwarz).

**Dame:** zieht wie Turm und Läufer, also gerade oder diagonal, aber höchstens bis zu einem Stein.

**Springer:** zieht 2 Felder vor oder zurück und dann 1 Feld seitwärts oder auch: 1 Feld vor oder zurück und dann 2 Felder seitwärts. Ein **S** wechselt bei jedem Zug, den er macht, die Feldfarbe. Die erreichbaren Felder liegen auf einem Kreis um das Ausgangsfeld („Springerrad“). Er kann als einziger andere Steine überspringen.



**Bauer:** zieht als einziger Stein **nur vorwärts** und zwar gerade auf einer Linie. Einen Stein, der gerade vor ihm steht, kann er **nicht** schlagen, dieser blockiert ihn. Bauern ziehen immer nur um 1 Feld vorwärts, nur von seinem Ausgangsfeld (auf der 2. bzw. 7. Reihe) darf jeder Bauer auch 2 Felder vorrücken, wenn beide Felder vor ihm frei sind. Der **B** kann einen gegnerischen Stein **schlagen**, der schräg (diagonal, links oder rechts vorwärts) auf dem nächsten Feld steht, also auf der gleichen Farbe wie der Bauer.

Ein **B**, der die letzte Reihe erreicht, muss im gleichen Zug wahlweise in **D**, **T**, **L** oder **S** der eigenen Farbe umgetauscht (**umgewandelt**) werden. Dabei spielt es keine Rolle wie viele davon noch auf dem Brett sind. Man kann also mehr als 1 **D**, 2 **T**, 2 **L** oder 2 **S** auf dem Brett haben. Hat man beispielsweise keine 2. **Dame** zur Hand, kann man auch einen **T** umdrehen oder 2 **B** auf das Feld stellen und sagen: „Das ist eine Dame.“

Zu **Schlagen en passant** siehe „wenig bekannte Schachregeln“.

**Rochade:** wird mit **K** und einem **T** ausgeführt: beide dürfen noch keinen Zug gemacht haben, müssen also auf ihren Ursprungsfeldern stehen, der **K** darf nicht im Schach stehen, die Felder zwischen **K** und **T** müssen frei sein. Die Rochade kann jeder Spieler höchstens einmal in einer Partie machen. **Ausführung:** Der **K** geht 2 Felder zum **T** hin, dann springt dieser **T** über den **K** hinweg auf das Feld, über das der **K** eben gegangen ist. Die **kleine** (kurze) **Rochade** macht man mit dem **T** auf der Seite des **K**, die **große** (lange) mit dem **T** auf der Seite der **D**. Das Feld über das der **K** gesprungen ist und auf dem nun der **T** steht, darf von keinem feindlichen Stein bedroht sein.

Kleine Rochade: Ke1-g1 und Th1-f1 (Weiß) [K von e1 nach g1]

Kleine Rochade: Ke8-g8 und Th8-f8 (Schwarz)

Große Rochade: Ke1-c1 und Ta1-d1 (Weiß)

Große Rochade: Ke8-c8 und Ta8-d8 (Schwarz)

Dietrich Noffke, 07042-33931, Schachklub Bietigheim-Bissingen e.V.  
Spielabend Freitag (Jug. ab 18 Uhr) Haus der Vereine, Metterstr. 36.

# Wenig bekannte Schachregeln

## Grundstellung im Turnierschach

**Weiß:** Ta1, Sa1, Lc1, Dd1, Ke1, Lf1, Sg1, Th1; Ba2 bis Bh2.

**Schwarz:** Ta8,...Dd8, Ke8, ..Th8; Ba7 bis h7.

## Berührt - Geführt

Man muss den Stein, den man angefasst hat, ziehen, wenn damit ein Zug möglich ist, egal wie schlecht er sein mag. Fasst man vorher einen gegnerischen Stein an, muss man diesen - wenn möglich - schlagen. Ist jedoch so kein regelgerechter Zug möglich, kann man einen beliebigen anderen Stein ziehen. Hat man den Stein zwar gezogen, aber noch nicht losgelassen, darf man ihn noch auf ein beliebiges Feld stellen, das möglich ist.

Will man Steine zurechtrücken, so muss man dies vorher sagen.

Ein Remis-Angebot gilt so lange, bis der Gegner zieht oder es (mündlich) ablehnt.

## Schlagen en passant, im Vorübergehen

Wenn ein Bauer vom Anfangsfeld einen Doppelschritt macht und sich dabei neben einen gegnerischen **Bauern** setzt, kann er (nur sofort anschließend) von diesem gegnerischen Bauern so geschlagen werden, als ob er nur ein Feld vorwärts gegangen wäre.

## Zugwiederholung, Dauerschach

Bei mindestens dreimaliger Stellungswiederholung kann man Remis verlangen. Dies ist dann der Fall, wenn zum 3. Mal auf den gleichen Feldern die gleichen Steine stehen (und auch zwischenzeitlich nicht rochiert wurde), egal wieviel Züge dazwischenliegen.

Bei schlechterer Stellung kann man oft Zugwiederholung durch "Dauerschach" erreichen.

## 50-Züge-Regel

Wenn 50 Züge lang kein Bauer gezogen, kein Stein geschlagen und auch nicht die Rochade gemacht wurde, kann man Remis verlangen (außer in wenigen bestimmten Endspielen). Wenn ein Spieler offensichtlich nicht auf Gewinn spielt, sondern nur auf Zeitüberschreitung beim Gegner, gibt der Turnierleiter die Partie remis.

## "Schach"

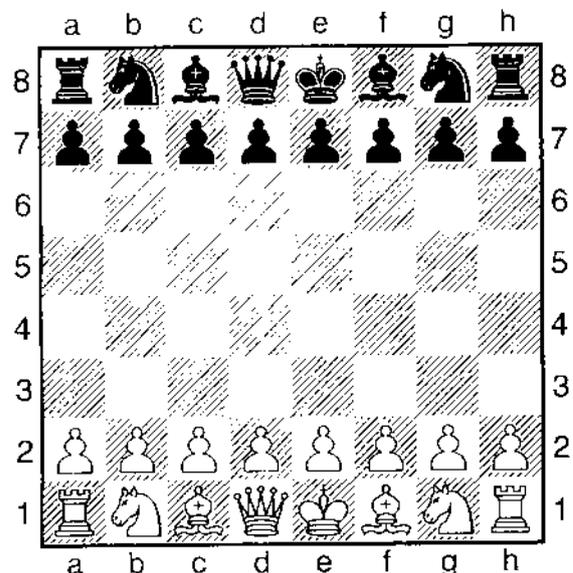
... muss nicht gesagt werden. Wehrt der Gegner ein Schach nicht ab, muss er nach Hinweis nach der Regel "Berührt - Geführt" einen regelgerechten Zug ausführen.

## "Dauerschach"

... ist oft die letzte Rettung ins Remis.

## Aufgeben

Unter guten Spielern gibt man auf, wenn man sehr sicher ist, dass der Gegner gewinnt. Anfänger machen viele Fehler. Da lässt man Matt setzen.



## Bauernumwandlung

Wer einen Bauern auf die letzte Reihe zieht, muss ihn noch im gleichen Zug in eine Figur seiner Wahl (meistens eine Dame), aber nicht König umwandeln, unabhängig davon, was gerade auf dem Brett steht. Ein Spieler kann also mehr als eine Dame oder mehr als zwei Türme, Springer oder Läufer auf dem Brett haben. Ist gerade keine Dame greifbar, dreht man oft einen Turm um. Fehlt eine Figur zum Umwandeln, darf man die Uhr anhalten, um eine geeignete Figur zu suchen.

## Rochade (kurze oder lange)

Man bewegt zuerst den König um 2 Felder zur Seite (von e nach g oder von e nach c), danach springt der Turm über den König (von h nach f oder von a nach d).

Die **Rochade ist verboten**, wenn

- König oder Turm schon gezogen haben,
- der König im Moment im Schach steht,
- Felder zwischen Turm + König nicht leer sind,
- das Feld, über das der König zieht, von einem feindlichen Stein bedroht ist.

## Matt

Der König ist von einem feindlichen Stein bedroht (steht im Schach) und kann keinen solchen Zug ausführen, dass er nicht mehr im Schach steht. [den König wegziehen, den Schach bietenden Stein schlagen oder einen eigenen Stein dazwischen ziehen]. Es muss übrigens nicht "Schach" gesagt werden.

## Patt

Der eigene König ist nicht bedroht (steht nicht im Schach), aber man kann keinen Zug (mit dem König oder einem anderen Stein!) ausführen, ohne den eigenen König ins Schach zu stellen. Die Partie ist damit Remis = Unentschieden.

Dietrich Noffke, 07042-33931, Schachklub Bietigheim-Bissingen e.V.  
Spielabend Freitag (Jug. ab 18 Uhr) Haus der Vereine, Metterstr. 36.