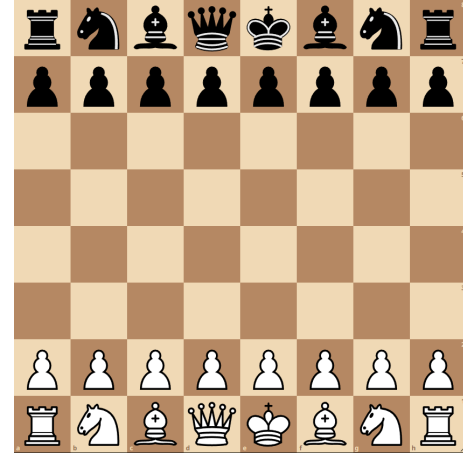


1.1 Das Schachbrett

Das Schachbrett setzt sich aus $8 \times 8 = 64$ kleineren Quadraten – den Feldern – zusammen.

Die Spalten (von links nach rechts) werden von *a* bis *h* durchgezählt, (von oben nach unten) sind von *1* bis *8* nummeriert. Das linke, untere Sicht von Weiß – trägt also die Bezeichnung *a1*.

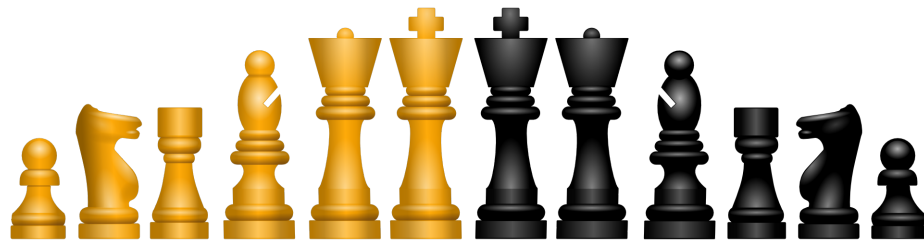
Die Aufstellung des Schachbretts siehst Du links.



1.2 Die Schachfiguren

Insgesamt gibt es im Schach sechs verschiedene Figuren. Jeder besitzt zu Beginn der Partie die gleiche Anzahl an Figuren:

- 1x  König
- 2x  Türme
- 2x  Läufer
- 1x  Dame
- 2x  Springer
- 8x  Bauern



1.2.1 Der König

Der König ist die wichtigste Figur im Schach. Er startet auf dem Feld *e1* (für Weiß) und *e8* (für Schwarz). Der König darf immer ein Feld in jede beliebige Richtung gehen. Für ihn gelten einige Sonderregeln, die wir uns in Kapitel 2 & 3 anschauen.

1.2.2 Die Türme

Die Türme beginnen die Partie auf den Feldern *a1* und *h1* (für Weiß) sowie *a8* und *h8* (für Schwarz). Sie laufen immer in einer geraden Linie, also horizontal oder vertikal.

1.2.3 Die Läufer

Die Läufer starten auf den Feldern *c1* und *f1* (für Weiß) sowie *c8* und *f8* (für Schwarz). Sie laufen immer in einer Diagonalen. Somit hat jeder Spieler zu Beginn einen “hellen” und einen “dunklen” Läufer – da sie für die gesamte Partie auf einem hellen oder dunklen Feld spielen werden.

1.2.4 Die Dame

Die Damen ist die wichtigste Figur im Schachspiel. Sie startet direkt neben dem König auf *d1* (für Weiß) und *d8* (für Schwarz). Sie kombiniert die Zugart von Turm und Läufer, kann also sowohl in einer Linie, als auch einer Diagonalen gehen.

1.2.5 Die Springer

Die Springer starten die Partie auf den Feldern *b1* und *g1* (für Weiß) sowie *b8* und *g8* (für Schwarz). Sie laufen immer ein einer “L-Form”, also zwei Felder in jede Richtung, dann ein Feld orthogonal dazu.

1.2.6 Die Bauern

Zu guter Letzt hat jeder Spieler acht Bauern. Diese füllen jeweils die Reihen vor den anderen Figuren, also die 2. und 7. Reihe. Bauern ziehen immer ein Feld nach vorne, aber nie zurück. Für den ersten Zug jedes Bauers in der Partie darf ein Doppelschritt (2 Felder nach vorne) gemacht werden.

2 Das Spiel

Schach wird von zwei Spielern gespielt, die abwechselnd ihre Figuren ziehen. Dabei darf nicht ausgesetzt werden.

2.1 Schlagen

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Gegnerische Figuren können grundsätzlich geschlagen werden, wenn sie im Bewegungsraum einer eigenen Figur sind. Die einzige Ausnahme hierfür ist der Bauer: Er schlägt immer ein Feld diagonal nach vorne. Alle anderen Figuren schlagen im Rahmen ihrer Bewegung.

2.2 Schach, Matt und Patt

Der König kann nicht geschlagen werden. Könnte der König im nächsten Zug geschlagen werden, so redet man von einem Schachgebot. Auf ein Schachgebot muss unmittelbar reagiert werden, indem der König aus dem Schach befreit wird. Hinweis: Der König darf sich auch selber nicht ins Schach ziehen.

Ist es nicht möglich, den König durch einen legalen Zug aus dem Schach zu befreien, so ist der Schachmatt und das Spiel verloren. Das Ziel von Schach ist es also, den gegnerischen König Schachmatt zu setzen.

Hat ein Spieler keine legalen Züge mehr, ohne dass sein König im Schach steht, so endet die Partie als Remis durch Patt.

3.1 Rochade

Die Rochade ist ein Sonderzug, bei dem sowohl König als auch Turm bewegt werden. Man unterscheidet zwischen der kurzen und langen Rochade. Aus Sicht von Weiß funktioniert die Rochade wie folgt:

Bei der kurzen Rochade bewegt sich der König zwei Schritte nach rechts in Richtung Turm, dieser überspringt den König dann und platziert sich direkt neben dem König.

Bei der langen Rochade bewegt sich der König ebenfalls zwei Schritte in Richtung Turm (diesmal aber nach links), der Turm überspringt den König und platziert ein Feld rechts neben dem König.

Die Rochade darf nur unter folgenden Regeln ausgeführt werden:

- Weder Turm noch König haben sich bisher bewegt
- Zwischen Turm und König steht keine Figur
- Der König steht nicht im Schach
- Der König würde durch die Rochade nicht "durch ein Schach" ziehen

3.2 Bauernumwandlung

Erreicht ein Bauer die gegenüberliegende Grundreihe, so darf er unmittelbar gegen eine beliebige Figur der eigenen Farbe (außer einen zweiten König) eingetauscht werden.

3.3 En Passant

Aus Sicht von Weiß: Ein Bauer steht auf der 5. Reihe mit einem gegnerischen Bauern um ein Feld versetzt auf der 7. Reihe. Zieht dieser gegnerische Bauer nun 2 Felder nach vorne, können wir diesen trotzdem schlagen, obwohl er auf der gleichen Höhe ist. Das muss unmittelbar geschehen, sonst verfällt das Recht auf "en passant".

Hinweis:

Diese Schach-PDF basiert auf dem "[Schach lernen](https://schachlernen.net)"-Guide von <https://schachmatt.net>. Gerne darf dieses PDF in jeglicher Art – sowohl privat, als auch kommerziell – weiterverwendet werden, solange dies in einer unveränderten Form geschieht.

Über eine Verlinkung freuen wir uns natürlich trotzdem :-)