

# Schach Regeln

## Basis Regeln

Schach ist ein Spiel für 2 Spieler, mit weißen und schwarzen Figuren. Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 16 [Figuren](#): ein König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern.

## Ziel des Spiels

Gegenstand des Spiels ist es den gegnerischen König zu schlagen. Zwar wird der König nie geschlagen, aber kann der König nicht auf ein Feld ziehen, was nicht von einer gegnerischen Figur bedroht wird, so spricht man von [schachmatt](#) und das Spiel ist zuende.

## Spielbeginn

Das Spiel beginnt, wie unten gezeigt, auf einem Schachbrett mit 64 Quadrate aufgeteilt in einem 8x8 Gitternetz. Der Spieler mit den weißen Figuren (Spieler mit der helleren Farbe) beginnt. Jeder Spieler hat ein Zug. Es wird abwechselnd gezogen. Ist der Zug einmal ausgeführt, kann er nicht zurückgenommen werden.



## Spielen

Ein Zug besteht aus dem Platzieren der Figur auf einem anderen Quadrat, gemäß den Regeln [bewegen von Schachfiguren](#).

Sie können eine gegnerische Figur schlagen, indem Sie Ihre Figur auf das Feld der gegnerischen Figur setzen. Die gegnerische Figur wird vom Brett genommen und scheidet für den Rest des Spiels aus.

## Schach

Wird ein König von einer Figur bedroht und kann er noch auf ein nicht bedrohtes Feld ziehen, so nennt man das Schach. Ein König darf nicht ins Schach gezogen werden. Steht der König im Schach, muss er sofort herausgezogen werden. Es gibt drei Möglichkeiten aus dem Schach zu ziehen:

- schlage die Figur, die den König bedroht.
- blockiere die Angriffslinie, stelle eine Figur zwischen den Angreifer und dem König. (ein Springer kann nicht geblockt werden)
- den König aus dem Schach ziehen

## Schachmatt

Das Ziel ist, den gegnerischen König Schachmatt zu setzen. Kann der König nicht aus dem Schach ziehen, dann ist er Schachmatt und das Spiel ist sofort beendet.

## Patt

Das Spiel endet unentschieden, wenn der Spieler der seinen Zug machen muß, keinen legalen Zug machen kann und der König nicht im Schach steht. Man spricht dann von einem Patt. Die Partie ist dann sofort beendet.

## Zeit Kontrolle (Schachuhr)

Eine Schachuhr wird benutzt, um die Länge des Spiels festzulegen. Diese Uhr hält die Zeit fest, die jeder Spieler für seinen Zug benötigt. Die Regeln sind ganz einfach. Ist die Zeit abgelaufen ist das Spiel verloren. Die Zeit für jeden Zug muss also gut eingeteilt werden.

## Spezielle Bewegungen

### Rochade

Wenn die notwendigen Bedingungen erfüllt sind, kann der König und ein Turm gleichzeitig gezogen werden. Die Bedingungen sind:

- Der König der die Rochade ausführt, darf in diesem Spiel noch nicht bewegt worden sein
- Der Turm der die Rochade ausführen soll, darf noch nicht in diesem Spiel gezogen worden sein
- Der König steht nicht im Schach
- Die Felder wo der König vorbei gezogen wird, dürfen nicht im Schach sein
- Der König darf nach der Rochade nicht im Schach stehen
- Die Felder zwischen dem König und dem Turm dürfen nicht besetzt sein

Ausführung der Rochade: der König bewegt sich 2 Felder in Richtung des Turms, und der Turm bewegt sich über dem König auf dem Feld nebenan; also, weißer König von e1 und Turm von a1 nach: König c1, Turm d1 (große Rochade); weisser König e1 und Turm auf h1 nach: König g1, Turm f1 (kurze Rochade). Das gleiche gilt für Schwarz.

### En Passant

Hat der Gegenspieler seinen Bauer von der Grundlinie aus 2 Felder weit gezogen und der Bauer nun neben eines Ihrer Bauern steht, so dürfen Sie diesen Bauer schalgen, als wäre es ein ganz normaler zug. Dieser zug ist eine erweiterte Variante und muß sofort asugeführt werden, das nennt man "en passant" schlagen.

### Bauern tausch

Erreicht ein bauer die Letzte Reihe, so muß er sofort und im gleichen zug eingetauscht werden. Für [entweder] eine Dame,

ein Turm, ein Läufer, oder ein Springer, in der gleichen farbe des Bauern, des Spielers wahl und ohne in Betracht zu ziehen, welche Figuren sich noch auf dem Schachbrett befinden. Der effekt der eingetauschten Figur ist sofort und Dauerhaft!

## Ende des Spiels

### Gewonnen

Derjenige Spieler hat gewonnen

- der den gegnerischen König Schachmatt setzt
- wenn der Gegenspieler aufgibt

### Unentschieden

Wenn der Gegenspieler, der an zug ist, keinen Legalen zug mehr machen kann und sein König nicht im Schach steht. Dies ist dann eine Patt Situation. Das Spiel ist dann sofort beendet.

Das Spiel endet unentschieden, wenn sich beide Spieler darauf einigen.

Das Spiel endet unentschieden, wenn folgende Situationen bestehen:

- König gegen König;
- König gegen König mit einem Läufer oder Springer;
- König und Läufer gegen König und Läufer, mit beiden Läufern auf der gleichen Diagonalen Farbebene.

### Verloren

Das Spiel hat derjenige verloren, der nicht in der Vorgeschrieben Zeit die festgesetzte Anzahl von zügen schafft, ausser der Gegenspieler hat nur noch den König, in diesem Fall endet das Spiel unentschieden.

[Zum Inhaltsverzeichnis](#)

© [Startspiele Schach](#)