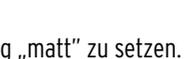
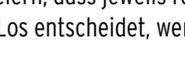
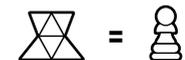
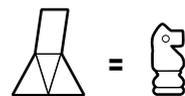
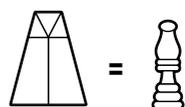
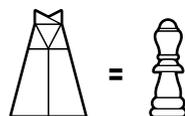
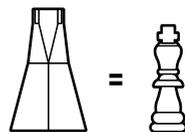
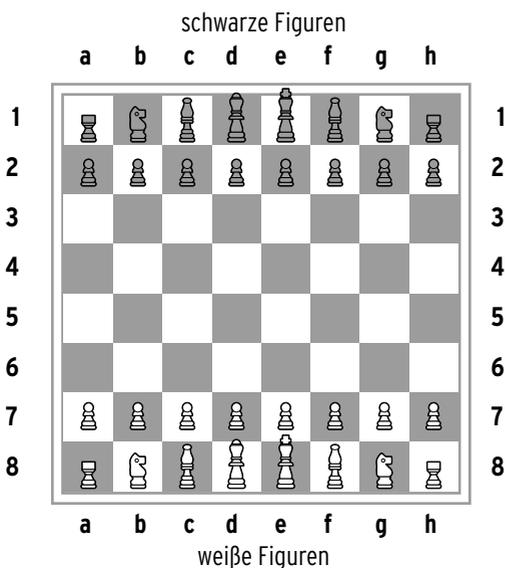


de Spielanleitung

## Schach



Das Schachbrett liegt so zwischen den sich gegenüberstehenden Spielern, dass jeweils rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld liegt. Jeder Spieler erhält 16 Figuren. Das Los entscheidet, wer die weißen Figuren bekommt. Die Figuren werden wie abgebildet aufgestellt.

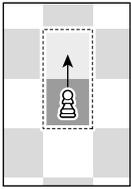
Beachten Sie, dass die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld steht. Gezogen (eine Spielfigur bewegt) wird abwechselnd. Weiß beginnt das Spiel.

### Ziel

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Züge den gegnerischen König „matt“ zu setzen. Beim vorhergehenden Zug muss jedoch die Möglichkeit des Mattsetzens dem Gegner zugerufen werden: „Schach“, um ihm die Gelegenheit zu geben, seinen König auf ein unbedrohtes Feld zu retten.

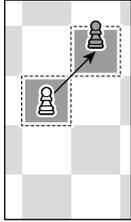
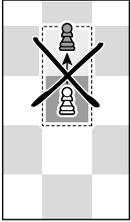
Um den gegnerischen König in die Enge zu treiben, dürfen die einzelnen Figuren *nur* bestimmte vorgeschriebene Züge tun. Jede Figur, die aufgrund dieser Regeln auf ein Feld ziehen kann, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese Figur schlagen (aus dem Spiel nehmen).

## Figuren und ihre Zugmöglichkeiten



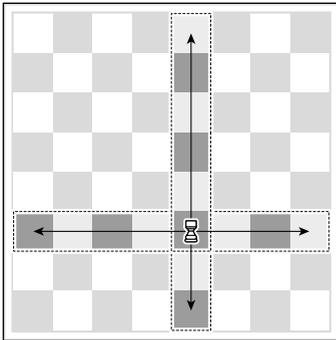
### Bauern

Die Bauern dürfen nur vorwärts gehen und jeweils 1 Feld weit auf den Gegner zu ziehen. Aus der Grundstellung kann der Bauer - er muss nicht - ausnahmsweise auch 2 Felder nach vorne ziehen. Die Bauern unterscheiden sich von allen anderen Figuren dadurch, dass die Schlagrichtung von der Gangrichtung abweicht. Sie schlagen nur diagonal nach vorn.



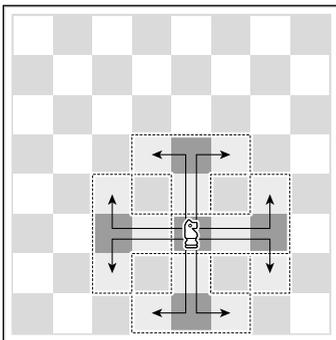
Beispiel: Ein auf d4 stehender weißer Bauer kann eine schwarze Figur, die auf d3 steht, nicht schlagen, wohl aber Figuren die auf c3 oder e3 platziert sind.

Nach dem Schlagen setzt er seine gewöhnliche Zugrichtung - ein Feld vorwärts - fort. Gelangt ein Bauer bis in die letzte Reihe des Brettes, so kann ihn sein Besitzer in jede beliebige andere bereits geschlagene Figur umtauschen.



### Türme

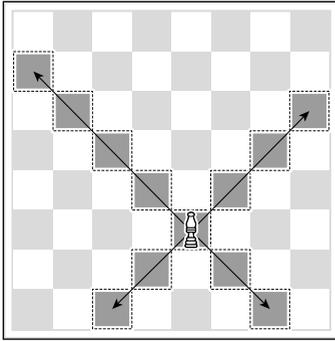
Türme dürfen in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen. D.h. entweder nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links, und zwar über beliebig viele leerstehende Felder hinweg. Da sie in den Ecken des Spielfeldes stehen, sind sie nicht leicht ins Gefecht zu bringen. Ausnahme: siehe Rochade.



### Springer oder Pferd

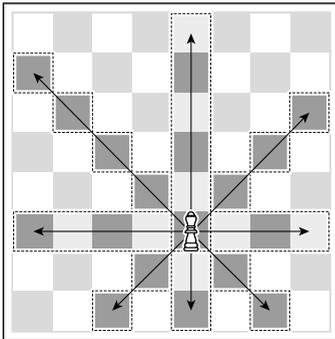
Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren, gegnerische wie eigene, hinwegspringen dürfen. Sie wechseln bei jedem Zug die Farbe des Feldes; die Züge bezeichnet man mit „Rösselsprung“. Sie springen zwei Schritte in die eine und ein Schritt in die andere Richtung oder umgekehrt. Sie springen im rechten Winkel.

Beispiel: Ein auf e6 stehender Springer hat acht mögliche Felder, auf die er springen kann: c5 oder c7, d4 oder f4, g5 oder g7, d8 oder f8.



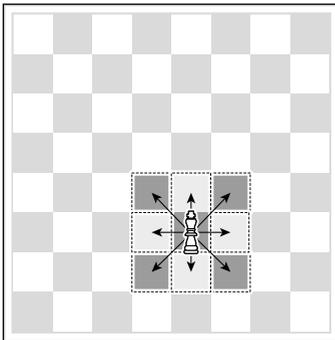
### Läufer

Läufer ziehen nur diagonal, d.h. wahlweise schräg nach oben rechts oder links bzw. schräg nach unten rechts oder links, und zwar über beliebig viele leerstehende Felder hinweg. Folglich wechselt ein Läufer nie die Farbe des Feldes, auf welchem er ursprünglich stand.



### Dame

Die Dame ist die mächtigste Figur im Spiel. Sie vereint die Gangarten des Turmes und des Läufers. Sie zieht horizontal, vertikal und diagonal, über eine beliebige Anzahl leerstehender Felder hinweg. Während eines Zuges darf sie jedoch nicht zwei verschiedene Richtungen einschlagen.



### König

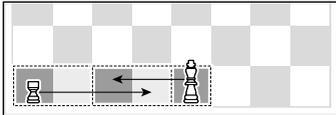
Der König darf immer nur ein Feld, aber in eine beliebige Richtung rücken. D.h. von seinem Ausgangsfeld in ein angrenzendes Feld, es sei denn, dieses ist von „Schach“ bedroht. Ausnahme: siehe Rochade.

## Spielzug Rochade

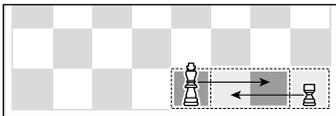
Die Rochade ist ein Zug, mit dem man bei Bedarf den König schützen und gleichzeitig einen der Türme besser ins Spiel bringen kann. Wenn die Felder zwischen König und Turm unbesetzt sind und weder König noch Turm bereits gezogen haben, kann man die beiden Figuren als einen Zug setzen.

Ausführung: Der Turm rückt an das benachbarte Feld des Königs und der König springt über den Turm hinweg neben ihn.

### Beispiele (anhand der weißen Figuren):



Große Rochade (längerer Weg): In Grundstellung steht der König auf e8, der Turm auf a8. Jetzt zieht der Turm auf das benachbarte Feld des Königs d8 und der König springt über den Turm nach c8.



Kleine Rochade (kürzerer Weg): In Grundstellung steht der König auf e8, der Turm auf h8. Auch hier zieht der Turm auf das benachbarte Feld des Königs f8 und der König setzt über den Turm hinweg auf g8.

## Sieg

Grundsätzlich ist das Spiel beendet und entschieden, wenn der König eines Spielers geschlagen wird oder dagegen nicht mehr gesichert werden kann.

Es gibt aber auch mehrere Möglichkeiten, nach denen ein Spiel unentschieden endet:

Kann ein Spieler mit keiner Figur ziehen, so ist ein „Patt“ erreicht. Der König selbst gilt als zugunfähig, wenn er, ohne angegriffen zu sein, kein Fluchtfeld mehr besitzt (mit Schach bedrohte Felder darf der König nicht betreten).

Mehrere Möglichkeiten gibt es, ein „Remis“ zu erreichen.

- Wenn keiner der beiden Spieler, aufgrund der vorhandenen Figuren oder Spielsituation, in der Lage ist, einen König „matt“ zu setzen.
- Hat dreimal die gleiche Figur einen gleichen Zug durchgeführt, so kann der, der am Zug ist Remis verlangen (3-Zug-Regel).
- Ist innerhalb der letzten 50 Züge keine Figur geschlagen und kein Bauer bewegt worden, wird ebenfalls Remis erreicht.



[www.tchibo.de/anleitungen](http://www.tchibo.de/anleitungen)

---

**Artikelnummer: 616 810**

---