

Lektion 3: Besondere Regeln

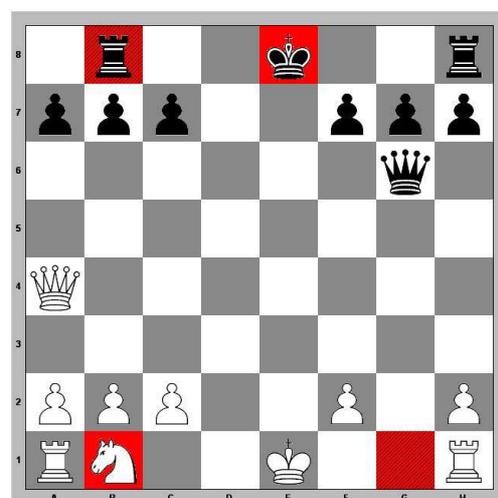
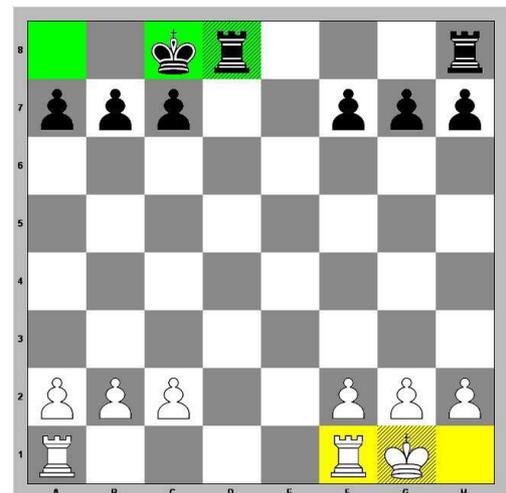
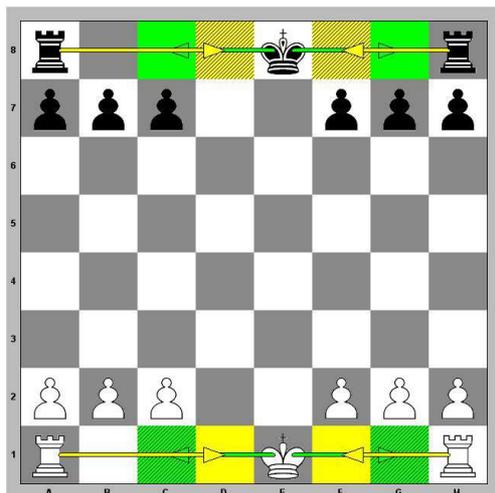
1. Die Rochade

Die Rochade ist ein besonderer Zug zur Sicherung des Königs, das heißt, dass sich der König hinter seinen Bauern verstecken und den Turm ins Spiel bringen kann. Beim Rochieren bewegt man seinen **König zwei Felder auf einen Turm zu** (c1/c8 oder g1/g8) und stellt den **Turm danach hinter den König** (d1/d8 oder f1/f8). Es gibt jedoch einige Regeln, die beachtet werden müssen. Diese sind:

- König und Turm, die rochieren wollen, dürfen sich vorher noch nicht bewegt haben und müssen auf der selben Reihe stehen**
- zwischen König und Turm dürfen keine anderen Figuren stehen**
- der König darf nicht im Schach stehen**
- der König darf bei der Rochade nicht über und auch nicht auf ein vom Gegner bedrohtes Feld ziehen**

Die Rochade ist also ein schützender und dadurch sehr beliebter Zug, weswegen es ja auch in fast jeder Schachpartie zur selbigen kommt.

Die Rochade mit dem a-Turm nennt man „**Lange Rochade**“ die mit dem h-Turm „**Kurze Rochade**“.



2. Die Bauernumwandlung

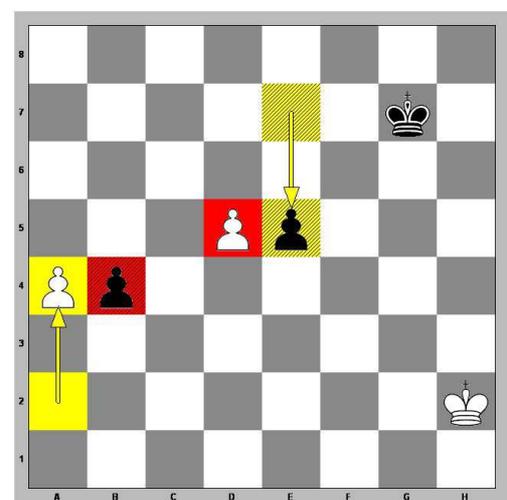
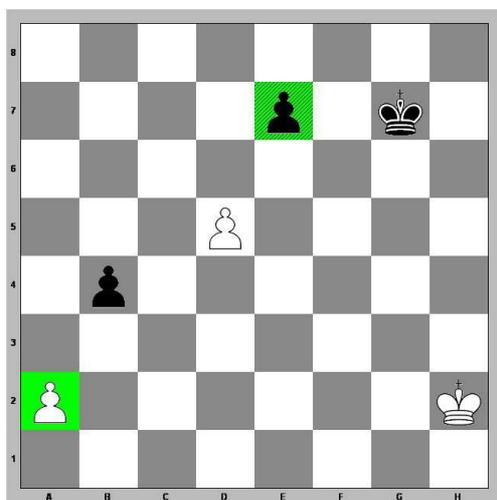
Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, also Weiß die 8. und Schwarz die 1. Reihe, so **muss** sich dieser Bauer in eine andere beliebige Figur außer dem König **umwandeln**. So können z.B. Weiß auch mehrere Damen oder drei Läufer zur Verfügung stehen.

Mit diesem **Umwandlungsschritt** kann natürlich auch eine sich auf der letzten Reihe befindliche gegnerische Figur schräg geschlagen werden, ein Schachgebot oder Matt erfolgen.

3. Das Schlagen im Vorübergehen (En passant)

Das Schlagen im Vorübergehen, franz. „En passant“, ist eine Sonderform des Schlagens mit einem Bauern. Die Regel dafür lautet:

Wenn ein **Bauer aus der Grundstellung** heraus **zwei Schritte (einen Doppelschritt)** unternimmt, und neben einem **gegnerischen Bauern** zu stehen kommt, ...



... dann darf der **gegnerische Bauer** an ihm **vorübergehen** und **ihn vom Brett nehmen**.

