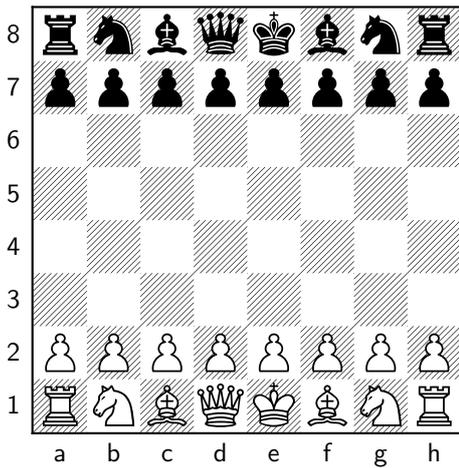
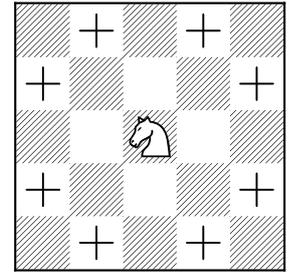
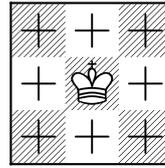


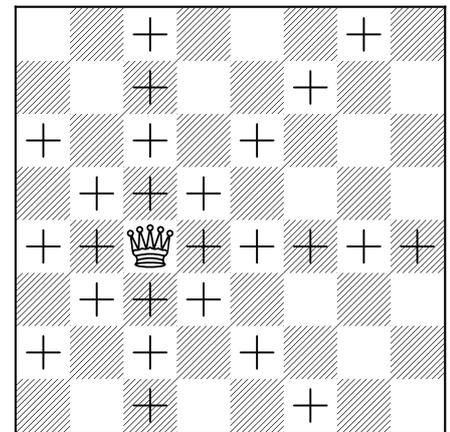
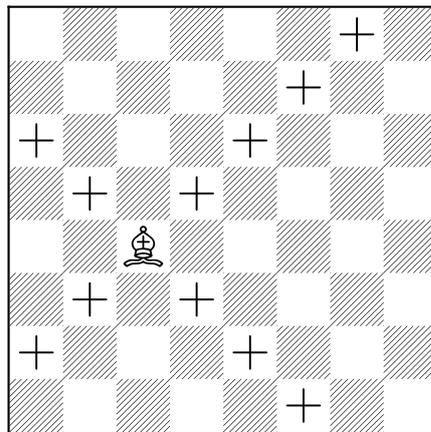
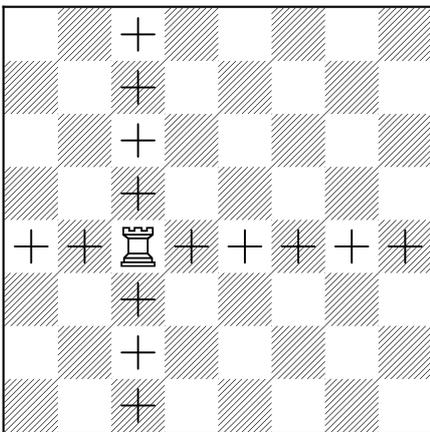
# Schach - Grundlegende Regeln für Weiß



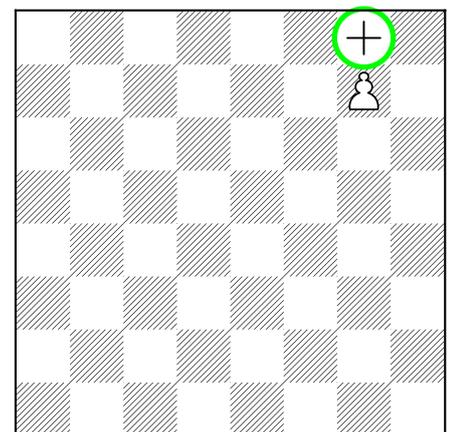
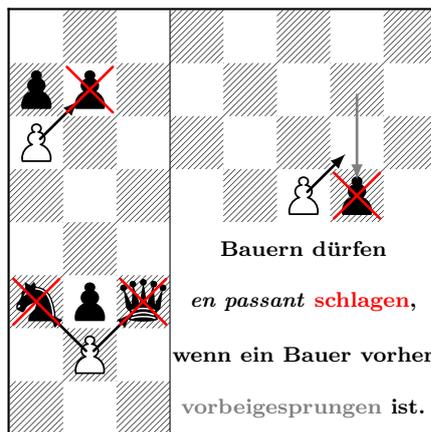
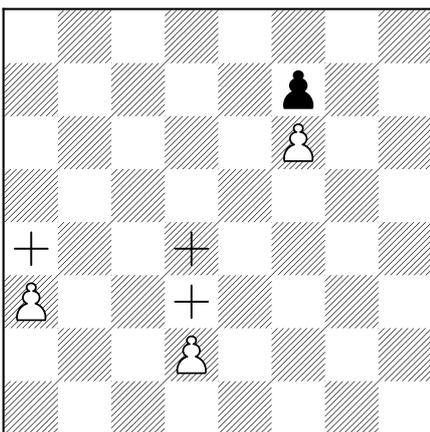
-  König
-  Dame
-  Turm
-  Läufer
-  Springer
-  Bauer



Springer hüpfen über andere Figuren.  
Das dürfen nur Springer.



 dürfen nur bis zur nächsten Figur ziehen. Gegnerische Figuren dürfen geschlagen werden.

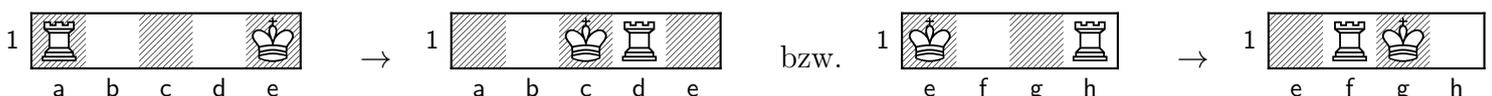


Bauern ziehen ein Feld vor,  
auf der 2. Reihe auch 2 Felder.

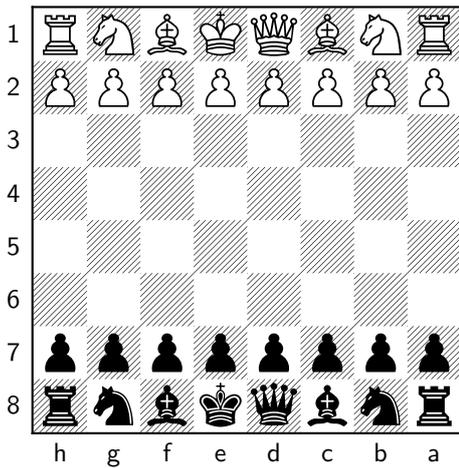
Bauern schlagen schräg und  
niemals geradeaus.

Ein Bauer auf der Grundreihe  
darf sich umwandeln: .

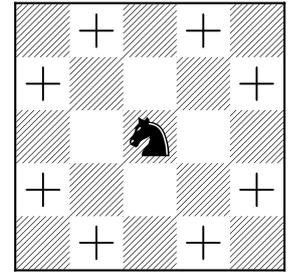
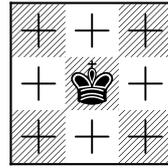
Es gibt einen Zug, der *Rochade* heißt. Dabei darf man nicht im Schach stehen, König und Turm haben noch nicht gezogen, die Felder zwischen König und Turm sind leer und die Felder, über die der König zieht, dürfen nicht von gegnerischen Figuren bedroht sein.



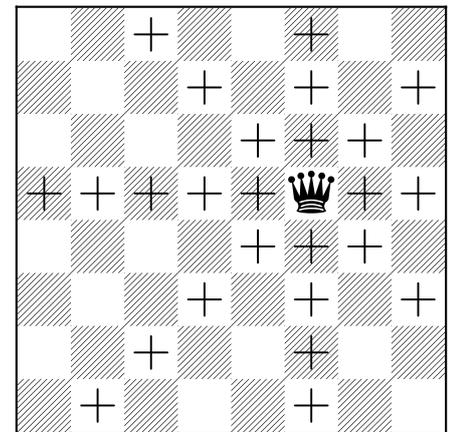
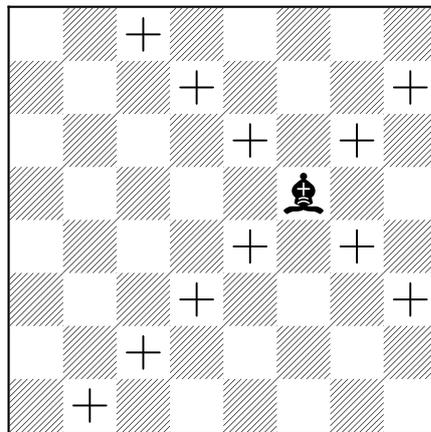
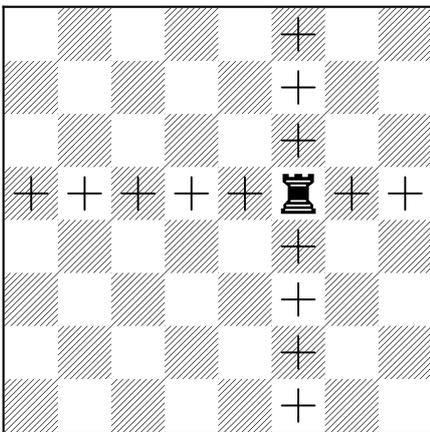
# Schach - Grundlegende Regeln für Schwarz



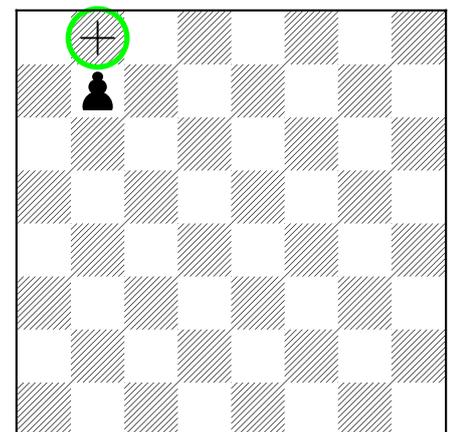
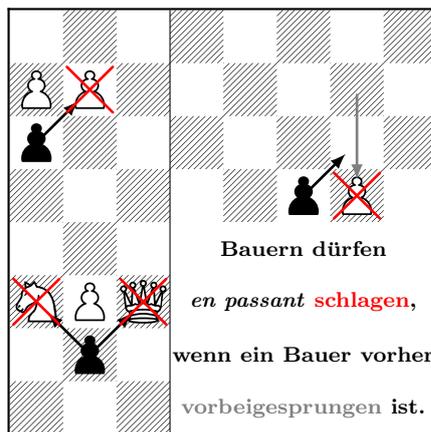
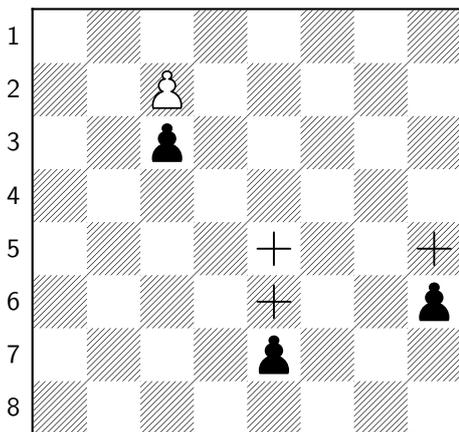
- König
- Dame
- Turm
- Läufer
- Springer
- Bauer



Springer hüpfen über andere Figuren.  
Das dürfen nur Springer.



, , und dürfen nur bis zur nächsten Figur ziehen. Gegnerische Figuren dürfen geschlagen werden.



Bauern ziehen ein Feld vor,  
auf der 7. Reihe auch 2 Felder.

Bauern schlagen schräg und  
niemals geradeaus.

Ein Bauer auf der Grundreihe darf  
sich umwandeln: , , , .

Es gibt einen Zug, der *Rochade* heißt. Dabei darf man nicht im Schach stehen, König und Turm haben noch nicht gezogen, die Felder zwischen König und Turm sind leer und die Felder, über die der König zieht, dürfen nicht von gegnerischen Figuren bedroht sein.

