



SCHACH
CHESS

SPIELANLEITUNG
game manual

DAS ZIEL

Das Ziel der Schachpartie ist es, den König des Gegners „zu schlagen,,. Ihn somit „schachmatt“ zu setzten.

THE AIM

The aim of the game of chess is to "capture" the king of the opponent. to make him checkmate.

DIE
SYMBOLE

THE
SYMBOLS

KÖNIG



KING

DAME



QUEEN

REITER



HORSEMAN
(knight)

LÄUFER / RITTER



BISHOP

TURM



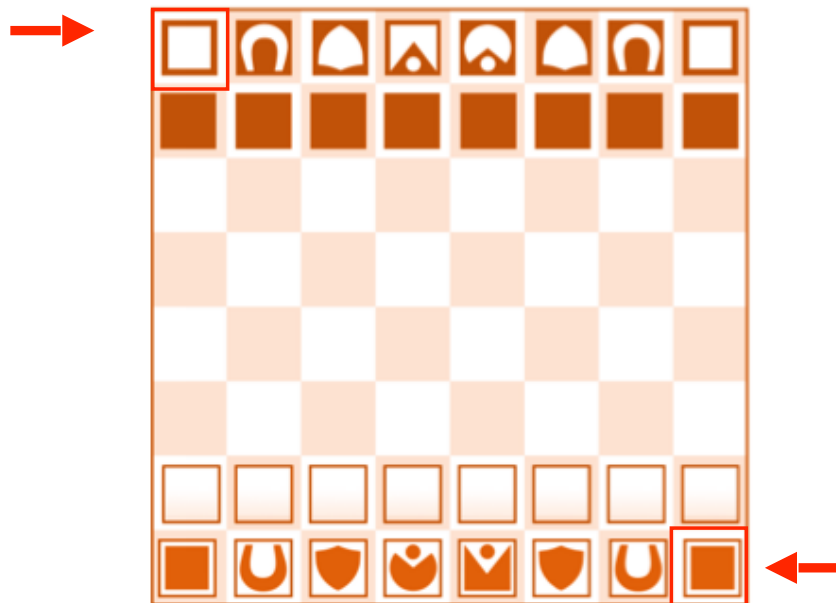
ROOK

START AUFSTELLUNG

Jeder Spieler hat rechts vor sich ein weißes Feld.
Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie.

THE BEGINNING

Each player has a white square in front of him on the right.
The player with the white pieces starts the game.



DER KÖNIG

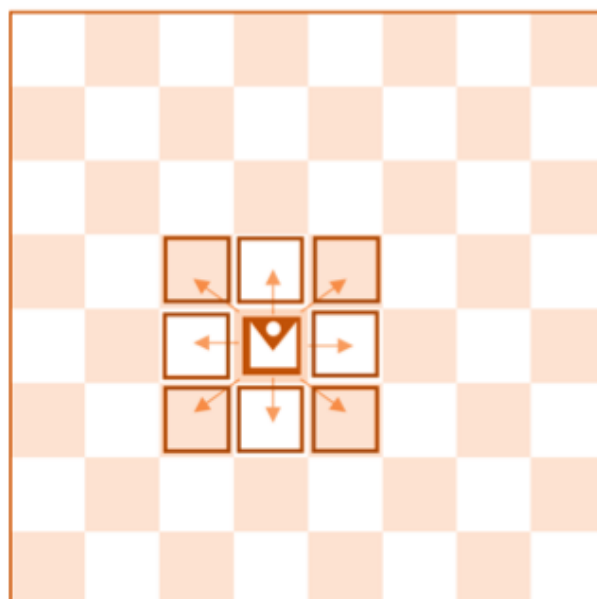
Der König darf auf jedes freie Nachbarfeld in jede Richtung ziehen.

Genauso schlägt er einen Stein des Gegners. Nur ein mal pro Spiel darf der König einen besonderen Zug machen, der als Rochade bekannt.

THE KING

The king may move to any free neighbouring square in any direction.

In the same way it captures a piece of the opponent. Only once per game may the king make a special move known as castling.



ROCHADE

Eine Rochade darf nur ausgeführt werden, wenn der König, und der beteiligte Turm noch nicht gezogen wurde.

Zwischen König und Turm darf **keine** andere Figur stehen. Der König darf über kein Feld ziehen, welches durch eine feindliche Figur bedroht wird, und er darf vor und nachher **NICHT** im Schach stehen.

CASTLING

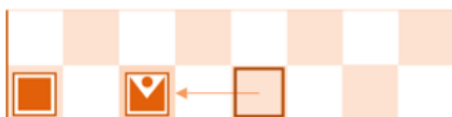
The castling move can only be carried out if the king and the involved rook have **not yet been moved.**

The king may not move across any square threatened by an enemy piece, and the king **may not** be in check before and after the castling move.

Rochade links
castling left



1



2

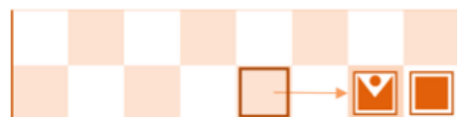


3

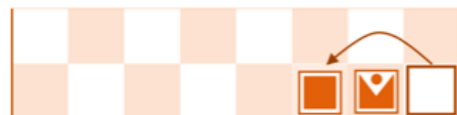
Rochade rechts
castling right



1



2



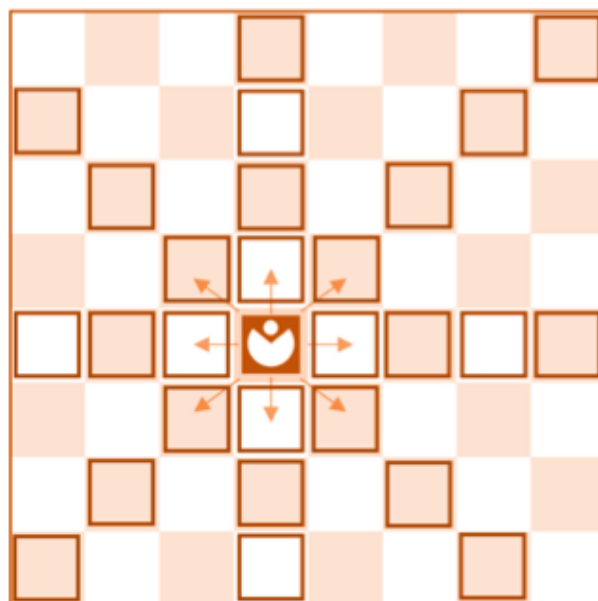
3

DIE DAME

Die Dame darf auf jedes freie Feld, in jede Richtung ziehen, Das Überspringen von Steinen ist ihr jedoch nicht erlaubt. Sie ist die stärkste Figur auf dem Feld. Achte daher besonders gut auf sie !

THE QUEEN

The queen may move to any free square, in any direction, but she is not allowed to jump over stones. She is the strongest piece on the field. Therefore, pay special attention to her!



DER REITER

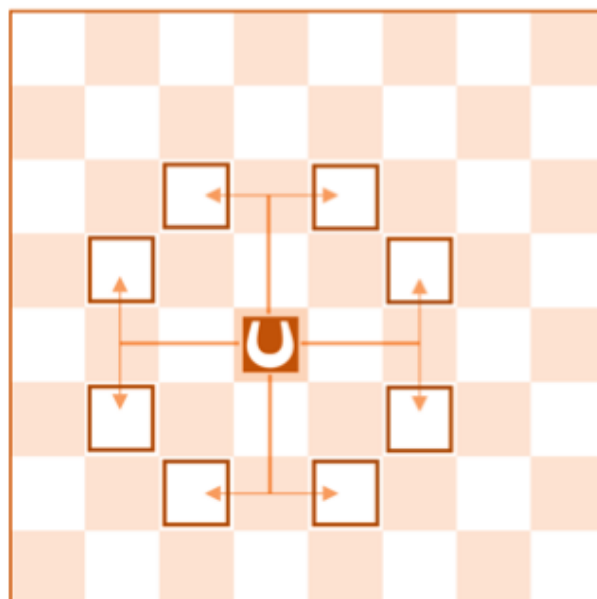
Der Reiter springt zwei Felder in beliebiger Richtung gerade aus , und dann Eines zur Seite.

Er darf als einzige Figur andere Steine überspringen. Weil man keine Figur zum Schutz gegen seine Bedrohung zwischen ziehen kann, ist der Reiter besonders gefährlich.

THE HORSEMAN (knight)

The rider jumps two squares in any direction straight ahead, and then one to the side.

He is the only piece allowed to jump over other pieces. The rider is very dangerous. Because you cannot move a piece in between to protect against a threat.



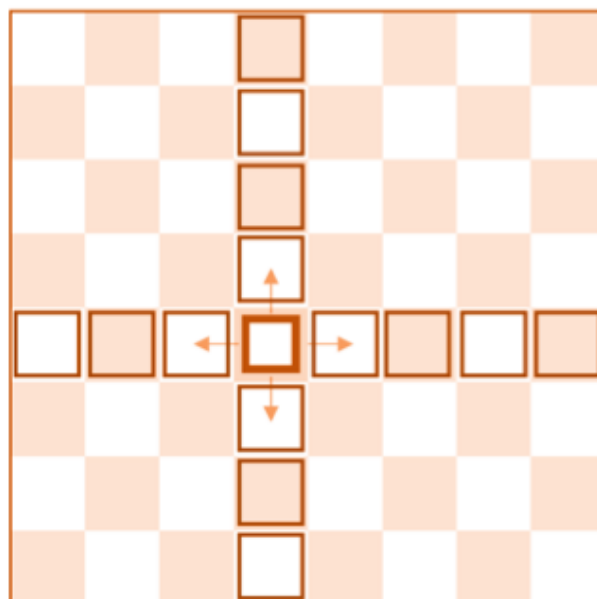
DER TURM

Der Turm ist eine starke Figur. Je leerer das Schachbrett wird, desto wirksamer können die Türme werden.

Der Turm zieht geradeaus, nach rechts und links, vor oder Zurück. Das Überspringen von Spielsteinen ist ihm dabei nicht erlaubt.

THE ROOK

The rook is a strong piece. The emptier the chessboard becomes, the more effective the rooks can become. The rook moves straight ahead, to the right and left, forwards or backwards. It is not allowed to jump over pieces.



DER RITTER (Läufer)

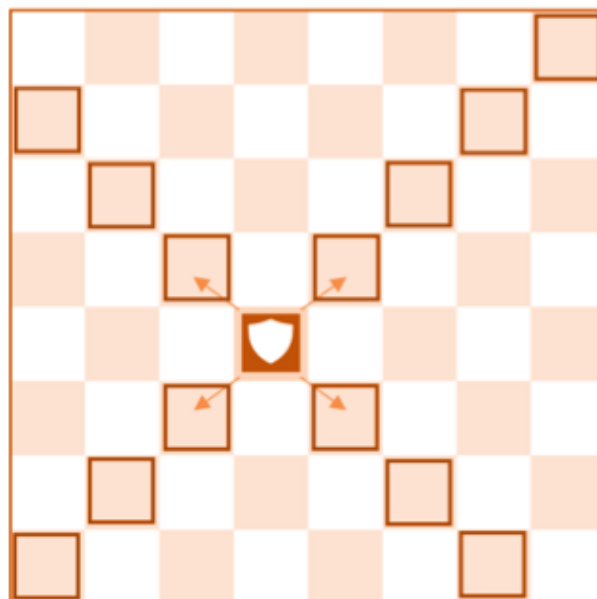
Ritter ziehen immer in diagonalen Linien. Sie können so weit gehen wie sie möchten, solange sie nicht von einer anderen Figur blockiert werden.

Denn Läufer ist es NICHT gestattet eine andere Figur zu überspringen.

THE BISHOP

The Bishop always move in diagonal lines. They can go as far as they like as long as they are not blocked by another piece.

Bishops are NOT allowed to jump over another piece.



SCHACH

Du bietest Schach, indem du den König deines Gegners mit einer Figur bedrohst. Dein Gegner muß dieses Schachgebot abwehren. Das Ziel der Schachpartie ist das Mattsetzen des Königs des Gegners.

MATT

Der König ist mattgesetzt, wenn der Schachstatus nicht mehr abgewehrt werden kann. Weder durch Schlagen des Angreifers, noch durch dazwischen stellen einer Figur, noch durch das Wegziehen des Königs aus dem Schach.

CHESS

You bid chess by threatening your opponent's king with a piece. Your opponent must repel this chess bid. The aim of the game of chess is to mate your opponent's king.

MATE

The king is mated when the check state can no longer be defended against. Neither by striking the attacker, nor by interposing a piece, nor by moving the king out of the chess.

REMISE

Die Schachpartie kann auch unentschieden – »remis« – enden. das kann durch Vereinbarung der Spieler geschehen. Wenn z.B, eine dreimalige Wiederholung derselben Stellung am Zug vorliegt. oder wenn kein Spieler mehr genügend Spielfiguren zum mattsetzen hat.

PATT

Das Patt ist eine spezielle Form des Remis (unentschieden) mit der man oft eine Niederlage abwenden kann. Eine Partie ist patt, wenn ein Spieler am Zug ist, dieser nicht im Schach steht, und er keinen gültigen Zug ausführen kann.

DRAW

The game of chess can also end in a draw. This can happen by agreement between the players. For example, if the same position is repeated three times on the move, or if no player has enough pieces left to checkmate.

STALEMATE

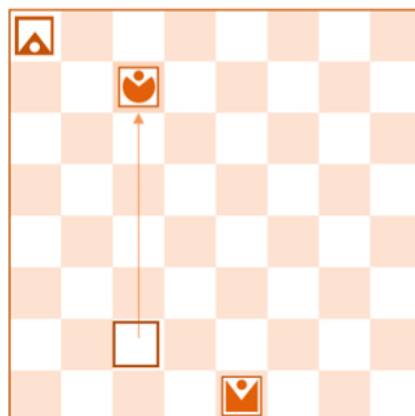
The rider jumps two squares in any direction straight ahead, and then one to the side. He is the only piece allowed to jump over other pieces. Because you cannot move a piece in between to protect against its threat, the rider is very dangerous.

PATT

In diesem Beispiel hat weiß gerade die Dame gezogen. Auf den ersten Blick sieht der Zug wirklich gut aus, denn er fesselt den König in der Ecke. Das Problem ist aber, dass der König nicht im Schach steht und keinen Zug machen kann, ohne in ein Schach zu fahren, was aber verboten ist. Da auch sonst keine Figuren auf dem Brett sind, mit denen schwarz ziehen könnte, ist die Stellung patt! Anstatt zu verlieren hat schwarz ein Remis erreicht !

STALEMATE

In this example white has just moved the queen. At first glance the move looks really good, because it ties up the king in the corner. The problem, however, is that the king is not in check and cannot make a move without moving into a check, which is forbidden. Since there are also no other pieces on the board with which black could move, the position is stalemate ! Instead of losing, black has achieved a draw !



But the very
most important
rule is :

HAVE FUN