Schach Regeln zum Ausdrucken: Spickzettel als PDF

Reihe	Was dort steht
1 (Weiß)	R N B Q K B N R, Linie a bis h
2 (Weiß)	Acht Bauern
3 bis 6	Leer
7 (Schwarz)	Acht Bauern
8 (Schwarz)	R N B Q K B N R, spiegelbildlich zu Weiß

Figur	Zugweise	Schlagen	Wert
König	1 Feld, in jede Richtung	Wie die Zugweise	Schütze ihn
Dame	Beliebig weit: gerade oder diagonal	Wie die Zugweise	9
Turm	Beliebig weit: entlang einer Reihe oder Linie	Wie die Zugweise	5
Läufer	Beliebig weit: diagonal	Wie die Zugweise	3
Springer	L-Form: 2 Felder in eine Richtung, 1 seitlich; springt über Figuren	Wie die Zugweise	3
Bauer	1 Feld vorwärts; 2 vorwärts von seiner Ausgangsreihe, wenn beide Felder frei sind	1 Feld diagonal vorwärts	1

Zug	Die Regel
Rochade: Figuren	König und dieser Turm haben noch nie gezogen, und der Turm wurde zu Hause nicht geschlagen
Rochade: Felder	Die Felder dazwischen sind frei: f und g auf der Königsseite; b, c und d auf der Damenseite
Rochade: Sicherheit	Der König steht nicht im Schach und überquert oder betritt kein angegriffenes Feld
Rochade: Notation	O-O königsseitig, O-O-O damenseitig
En passant: wann	Ein gegnerischer Bauer ist gerade zwei Felder gezogen und steht neben deinem
En passant: wie	Schlage diagonal, als wäre er nur ein Feld gezogen; nur im nächsten Zug
Umwandlung	Ein Bauer auf der letzten Reihe wird zu Dame, Turm, Läufer oder Springer; durch Vorziehen oder Schlagen

Ende	Ergebnis	Bedingung
Schachmatt	Sieg für die matt setzende Seite	Kein legaler Zug, und der König steht im Schach
Aufgabe	Sieg für die andere Seite	Eine Seite gibt auf; das lässt sich nicht rückgängig machen
Zeitüberschreitung	Sieg für die Seite mit Restzeit	Deine Uhr läuft ab, und dein Gegner könnte noch matt setzen
Zeitüberschreitung, kein Matt möglich	Remis	Deine Uhr läuft ab, aber dein Gegner kann unmöglich noch matt setzen
Patt	Remis	Kein legaler Zug, und der König steht nicht im Schach
Dreifache Stellungswiederholung	Remis	Dieselbe Stellung dreimal (gleiche Seite am Zug, gleiche Rochade- und en-passant-Möglichkeiten); hier automatisch
Fünfzig-Züge-Regel	Remis	100 Halbzüge ohne Schlagen und ohne Bauernzug; hier automatisch
Nicht ausreichendes Material	Remis	K v K; K+N v K; K+B v K; K+B v K+B mit Läufern auf gleicher Feldfarbe
Einigung	Remis	Eine Seite bietet an, die andere nimmt an