

# Die Spezialzüge

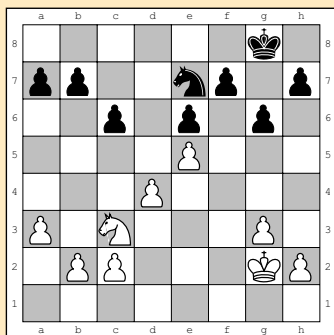
En passant | Rochade | Abzugsschach, Doppelschach

Die Faszination des Schachspiels beruht nicht oder nicht nur auf der Vielzahl an Zugmöglichkeiten. Bereits bei den Grundregeln, der Gangart von Figuren und Bauern, entdeckt der Lernende das Spiel bereichernde Variationen. So kann (muss aber nicht!) der Bauer aus der Ausgangsstellung zwei Felder nach vorn ziehen („Doppelschritt“), danach geht es jeweils nur ein Feld weiter geradeaus, es sei denn, der Bauer erhält die Gelegenheit zu einem Spezialzug:

## En passant

Der Autor dieser Serie kann sich heute noch an einen kleinen Schock bei einer Partie auf dem Schulhof erinnern: Mit den Spielregeln nur teilweise vertraut, wusste ich, dass Weiß meinen Bauern schlagen kann, wenn ich ihn von f7 nach

f6 stelle, also 1. ...f6 (das Auslassungszeichen zeigt an, dass es sich um einen Zug von Schwarz handelt), und nun 2. exf6 („der Bauer schlägt schräg nach vorn“, wurde mir beigebracht). Dass der Doppelschritt aus der Ausgangsstellung möglich ist, war mir auch bekannt. Ich spielte daher frohen Mutes 1. ...f5, doch statt dass ich dem Gegner ein Schnippchen geschlagen



hatte, war – schwupps – der Bauer weg, und mein Gegner stellte seinen Bauern von e5 nach f6. Ich protestierte: „Hallo, das ist gegen die Regel!“ – „Was, du kennst en passant nicht?“ kam mir entgegen ...

Der Unwissende schwieg, akzeptierte und erkundigte sich zu Hause bei dem gut Schach spielenden Vater. Und seit dieser Zeit weiß ich, dass es noch eine zweite Schlagmöglichkeit gibt, die „im Vorübergehen“. Auf Französisch heißt das *en passant* (Kürzel „e. p.“), und dieser Begriff hat sich in der Schachwelt eingebürgert.

Die Definition lautet:

Ein Bauer, der mit einem Doppelschritt ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern beherrscht wird, kann von ihm im unmittelbar folgenden Zug auf diesem Feld geschlagen werden.

Im nebenstehenden Diagramm überschreitet ein Bauer (der auf f7)

ein Feld (f6), das von dem gegnerischen Bauern e5 kontrolliert wird, und er kann im darauf folgenden Zug auf eben diesem bedrohten Feld (f6) geschlagen werden (Notation: exf6 e.p.). Die Betonung liegt auf unmittelbar, die *en passant* Regel kann nur sofort eingesetzt werden, die Schlagmöglichkeit bleibt nicht bestehen. Es kann also dem Weißen ein paar Züge später ein-

fallen, es wäre jetzt doch schön, exf6 e.p. zu spielen – ausführen darf er diesen Zug nicht mehr.

Es gibt gute Gründe, darauf einzugehen. Die falsche Interpretation der en passant Regel führt in der Praxis häufig zu Missverständnissen, ja sogar zu Streitfällen. Das gilt ebenfalls für die Rochaderegeln:

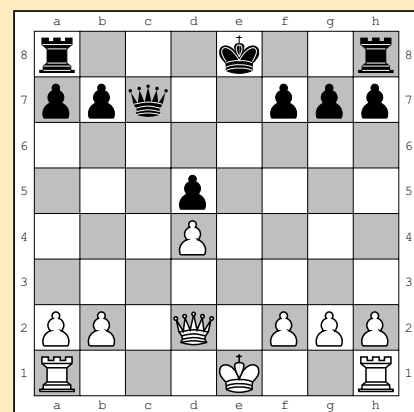
## Rochade

Einmal während der Partie darf jede Seite einen Doppelzug mit König und Turm ausführen, die *Rochade*. Dabei zieht der König zwei Felder zur Seite, und der Turm, auf den er sich dabei zu bewegt, überspringt den König und stellt sich direkt neben ihn.

Bei der *kurzen Rochade* (Notationsymbol: 0-0) zieht der König nach g1 bzw. g8, der h-Turm entsprechend nach f1 bzw. f8. Bei der *langen Rochade* (Symbol: 0-0-0) zieht der König nach c1 bzw. c8, der a-Turm stellt sich entsprechend nach d1 bzw. d8.

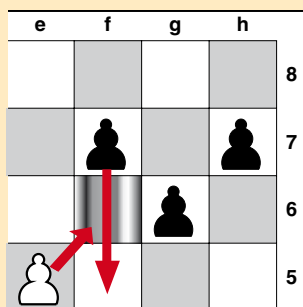
Die Rochade ist nur unter folgenden Bedingungen erlaubt:

1. König und Turm stehen in der Ausgangsstellung (König auf e1 bzw. auf e8, die Türme auf a1 oder h1 bzw. a8 oder h8), der König und der jeweils beteiligte Turm dürfen noch nicht gezogen haben,
2. die Felder zwischen König und Turm müssen frei von anderen Steinen sein,
3. der König darf nicht bedroht sein („im Schach stehen“),
4. die Felder, über die der König zieht oder die er betritt, dürfen nicht von gegnerischen Steinen angegriffen sein.

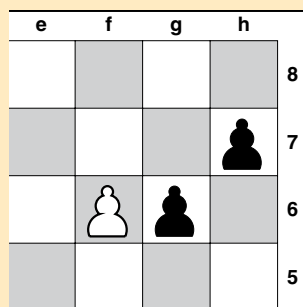


Im obigen Diagramm sind alle Voraussetzungen für Schwarz erfüllt: Schwarz darf kurz oder lang rochieren. Weiß darf dagegen nur kurz rochieren: Die schwarze Dame bedroht das Feld c1 und verhindert damit die lange Rochade von Weiß (vgl. Punkt 4).

## Das Schlagen en passant



Schwarz am Zug setzt den Bauern von f7 nach f5: 1. ...f5



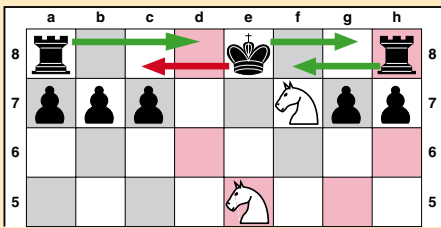
Weiß nimmt den Bauern f5 vom Brett und stellt den Bauern von e5 nach f6: 2. exf6 e.p.

## Möglicher Streitfall

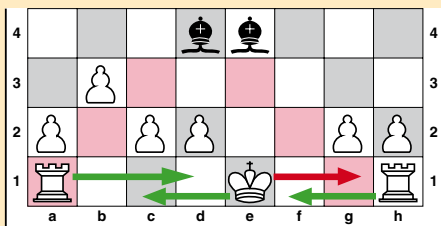
Schiedsrichter berichten, selbst bei Vereinsspielern komme es gelegentlich zu Irritationen, da viele die Regel 4 nicht richtig verinnerlicht hätten: Dass ein bedrohtes Feld weder betreten noch überquert werden darf, betrifft nur den König, der Turm darf beides!

## Warum rochiert man überhaupt?

Mit Hilfe der Rochade wird der König aus dem Zentrum, wo erfahrungsgemäß während der Eröffnungsphase und während des Mittelspiels die Hauptkampfhandlungen stattfinden, entfernt; der König wird auf einem der Flügel in Sicherheit gebracht. Gleichzeitig wird ein Turm an das Zentrum herangeführt, mobilisiert. Die Rochade ist als Sicherungszug für den König und als Entwicklungszug des Turms in den meisten Fällen sehr zu empfehlen. Häufig bildet sie den Abschluss der Figurenentwicklung in der Anfangsphase einer Partie, der Eröffnung.



Der König auf seinem Weg nach g8 betritt, sind nicht bedroht, die lange Rochade verbietet sich, da der König das bedrohte Feld d8 nicht betreten darf.



Der König auf seinem Weg nach c1 betritt, sind nicht bedroht, die kurze Rochade verbietet sich, da der König das bedrohte Feld g1 nicht betreten darf.

## Abzugsschach und Doppelschach

Die letzten beiden Spezialzüge sind die wirkungsvollsten, weil dabei der König bedroht wird:

**Abzugsschach:** Eine Figur, die zwischen dem gegnerischen König und eine ihn potentiell angreifende Figur steht, wird abgezogen, und der König steht im Schach.

**Doppelschach:** Eine Spezialform des Abzugsschachs, bei der die abziehende Figur ebenfalls Schach bietet.

Es kommt sehr oft vor, dass ein Schachgebot durch den Abtausch der Schach bietenden Figur aufgehoben wird. Dieses Vorgehen ist beim Doppelschach ausgeschlossen, der bedrohte König kann sich dem Angriff nur durch Flucht entziehen.

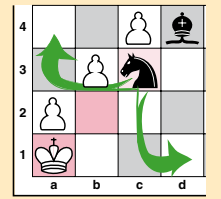
Nach der „Grundausbildung“ in den ersten drei Folgen geht es in der nächsten Ausgabe mit „Wie eröffne ich richtig“ weiter.

Der Springer f7 kontrolliert auf der Grundreihe die Felder d8 und h8: Die kurze Rochade ist möglich (die Felder, die

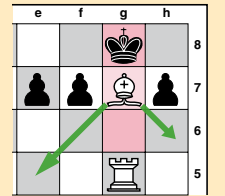
Der Läufer d4 kontrolliert auf der Grundreihe die Felder a1 und g1: Die lange Rochade ist möglich (die Felder, die

## Abzugsschach

Der Springer zieht (hier nach a4 oder d1) und macht den Weg frei für ein Schachgebot des Läufers.

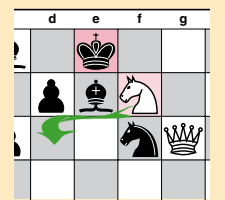


Der Läufer zieht (hier nach f6, e5 oder h6) und der Turm greift den König an.

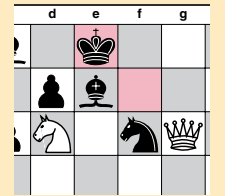


## Doppelschach

Der Springer zieht mit Schach nach d6 und macht den Weg frei für ein Schachgebot der Dame: Doppelschach.



Nach 1. Sd6 ++ bleibt dem schwarzen König nur die Flucht. Es hilft ihm nicht, den Springer mit dem Läufer zu schlagen, 1. ...Lxd6, der Angriff mit der Dame bliebe bestehen.



Abzugsschach	Eine Figur, die zwischen dem gegnerischen König und eine ihn potentiell angreifende Figur steht, wird abgezogen, und der König steht im Schach (Symbol: +).
Doppelschach	Eine Spezialform des Abzugsschachs: die abziehende Figur bietet ebenfalls Schach (Symbol: ++)
en passant	ein Bauer, der mit einem Doppelschritt ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern kontrolliert wird, kann von diesem im unmittelbar folgenden Zug auf diesem Feld geschlagen werden.
Rochade	Bei der kurzen Rochade (Notationssymbol: 0-0) zieht der König nach g1 bzw. g8, der h-Turm entsprechend nach f1 bzw. f8. Bei der langen Rochade (Symbol: 0-0-0) zieht der König nach c1 bzw. c8, der a-Turm stellt sich entsprechend nach d1 bzw. d8.

