**Handbuch des Schachspiels PR von Bilguer 1889**

Regeln und Gesetze des Spiels.

§ 1. Das Schachbrett pflegt man so zu stellen, daß jeder Spieler ein weißes Eckfeld zu seiner Rechten hat. Bemerkt ein Spieler, ehe der vierte Zug von beiden Seiten gethan ist, daß in der Aufstellung des Brettes oder der Steine etwas unrichtig ist, so darf er verlangen, daß das Spiel von neuem angefangen werde; nach dem vierten Zuge bedarf es aber hierzu der Einwilligung des Gegners.

§ 2. Vor der ersten Partie wird der Anzug, der in Partien ohne Vorgabe immer nur mit einem Stein geschieht, und auf Verlangen eines Spielers auch die Farbe der Steine durch das Los bestimmt. Die zugeteilten Steine bleiben für die ganze Sitzung, der Anzug wechselt aber mit jedem Spiel, es mag gewonnen werden oder unentschieden durch Patt oder Remis bleiben.

§ 3. Berührt der Spieler einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen oder, wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen: piece touchee—piece jouee; es sei denn, daß der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, daß er den Stein nur zurechtrücke (französisch: j'adoube). Kann der berührte Stein nicht gezogen werden, so muß zur Strafe der König ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochieren darf. Kann der König aber auch nicht ziehen, ohne sich einem Schach auszusetzen, so hat das Berühren des Steines keine Folgen. Auf die Strafe darf der Gegner so lange dringen, als er selbst noch keinen Stein zu seinem nächsten Zuge berührt hat.

§ 4. Zieht man einen gegen die Regeln über den Gang der Steine verstoßenden Zug oder einen Stein des Gegners, so hat dieser, bis er selbst einen Stein angerührt, die Wahl, den Zug als richtig gelten zu lassen, ihn einfach zurückzugeben oder das Ziehen des Königs zur Strafe zu verlangen.

§ 5. Dem König allein, nicht auch der Dame oder anderen Stücken, bietet man laut Schach ! jedoch ist der Zuruf auch beim Könige nicht notwendig; nur kann nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen ließe.

§ 6. Wer den feindlichen König mattsetzt t hat gewonnen; es kommt aber nicht darauf an, ob dieser König sich allein oder noch mit anderen seiner Steine auf dem Brette befindet. Giebt ein Spieler die Partie, noch ehe er mattgesetzt ist, auf, so liegt in dieser Erklärung das Zugeständnis, daß er beim

Fortspielen mattgesetzt werden würde; er hat hiernach das Spiel ebenfalls verloren. Wenn ein Spieler aber in einem Endspiele innerhalb 50, für jeden der beiden Teile, dann vom Gegner abzuzählenden Zügen das Matt nicht ausfuhrt, wird das Spiel als unentschieden aufgehoben. 1 In Turnieren gilt jetzt ferner allgemein die Regel, daß nach dreimaliger beiderseitiger Wiederholung derselben Zügereihe jeder der beiden Gegner das Recht hat, die Partie für remis zu erklären.

§ 7. Nur die beschränkte Rochade ist gestattet und zwar unter den bekannten Bedingungen, jedoch ist es dabei gleichgiltig, welchen der beiden Steine man zuerst berührt. 1 Der König darf dabei über das Feld der Dame oder seines Läufers, während es von einem feindlichen Stück angegriffen ist, nicht rochieren; der Damenturm kann hingegen das Feld des Springers, auch wenn dieses angegriffen ist, bei der Rochade überschreiten. Der König rochiert nicht aus dem Schach, der Turm dürfte aber angegriffen sein.

§ 8. Ein Bauer, der bei seinem ersten Vorrücken einen Doppelschritt thut und damit dicht an einem feindlichen Bauern vorübergeht, kann von diesem (en passant) im nächsten Zuge, aber nicht auch später, genommen werden, als hätte der vorgerückte

Bauer nur einen Schritt gethan.

§ 9. Jeder Bauer, der bis auf die erste Felderreihe des Gegners vordringt, muß daselbst

sogleich umgewandelt und, nach freier Wahl des Spielenden, ohne Rücksicht auf die noch im Spiel vorhandenen Offiziere, zu einer Dame, einem Turm, Läufer oder Springer gemacht werden. Derselbe wirkt dann sofort in seiner neuen Eigenschaft mit. Ohne Um Wandlung darf kein Bauer auf dem äußersten Felde stehen.

Die aufgestellten Kegeln finden nicht allein

auf Spiele ohne Vorgaben, sondern auch, unter

ungleich starken Gegnern, auf Partien (s.

den Anhang zum ersten Buch) Anwendung,

in denen der überlegene Spieler den Bauern

seines Königsläufers entfernt und den Gegner

überdies, bei der Vorgabe eines Zuges, stets

den einfachen Anzug, bei der Vorgabe mehrerer

Züge aber eine entsprechende Anzahl von

Zügen, welche die Mitte des Brettes jedoch

nicht überschreiten dürfen, beliebig in allen

Partien vorweg thun läßt. Bei größerer Ver-

schiedenheit der beiderseitigen Kräfte, welche

niemals unausgeglichen bleiben sollte, pflegt

der Springer oder der Turm der Dame der

einen Partei entfernt zu werden. In diesen,

übrigens auch nach den allgemeinen Regeln

zu führenden Spielen beginnt, ohne Wechsel

des Anzuges , immer derjenige Spieler die

Partie, welcher die Vorgabe des Offiziers macht.

Sollte sich ein hier nicht erwähnter Fall

ereignen, oder wären die Spieler über die Aus-

legung eines der Gesetze verschiedener Mei-

nung,\* so würden sie am besten thun, wenn

sie die Entscheidung einem unparteiischen nnd

im Spiele erfahrenen Zuschauer übertrügen.

Den richtigen Maßstab zur Abschätzung

des Wertes der verschiedenen Steine giebt

die Beurteilung der Stellung, welche sie ein-

Über den Wert der Steine.

nehmen. Es kann vorkommen, daß ein Springer

oder Läufer zuweilen mehr wert ist als die

Dame, und ein andermal, daß ein Bauer bes-

1 Unter theoretisch gebildeten Spielern ist jetzt meist ein anderer, ebenfalls guter Gebrauch üblich, der darin besteht, vor dem Beginn der ersten Partie über die Farbe der Steine zu losen und immer Weiß anziehen zu lassen. Bei jedem folgenden Spiel wechselt dann unter den Gegnern der Anzug und damit zugleich die Farbe der Ton jedem zu führenden Steine. nicht notwendig; nur kann nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen ließe.

\* In Frankreich wird aber nicht selten verlangt, daß

bei der Rochade immer zunächst der König berührt werde,

und daß, wenn der Turm zuerst bewegt würde, auch

nur dieser allein und nicht zugleich der Konig ziehe.

Historisch ist es dagegen nur gerechtfertigt, den

Turm an den König heranzuziehen und den König so-

dann springen zu lassen. Die beiden Züge 1. Th8 — fö

und 2. Ke8 — g8 werden in eins zusammengezogen; der

König springt, nie aber der Turm.