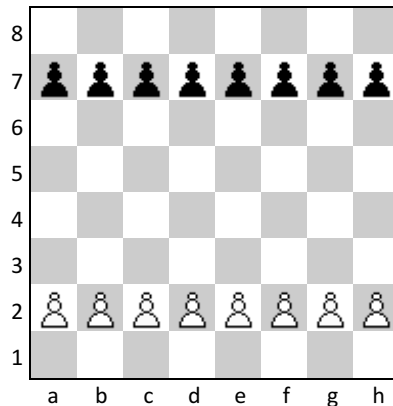


BAUER

Grundstellung des Bauers

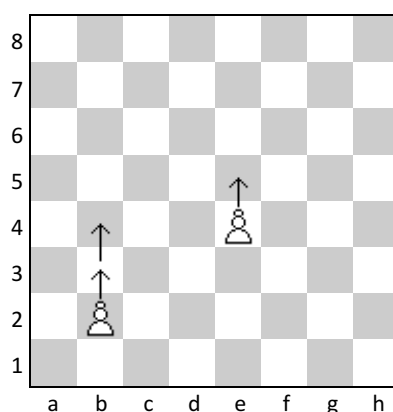
Jeder Spieler hat acht Bauern. Zu Beginn eines Spiels werden die weißen Bauern auf der zweiten und die schwarzen Bauern auf der siebten Reihe aufgebaut.



Die Stellung zu Beginn der Partie wird "Grundstellung" genannt. Die Steine stehen zu Beginn immer auf der gleichen Stelle.

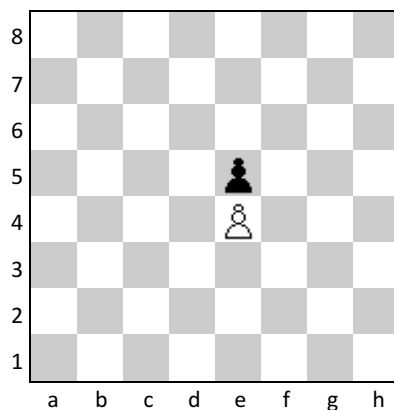
Gangart des Bauers

Der Bauer zieht auf der Linie ein Feld nach vorne. Die einzige Ausnahme bildet ein Bauer, der noch nicht gezogen wurde, der sich also noch in seiner Grundstellung befindet. Dieser hat in diesem Fall die Möglichkeit ein oder zwei Felder nach vorne zu ziehen. Zieht er zwei Felder nach vorne, so spricht man von einem "Doppelschritt". Der Bauer darf niemals rückwärts gezogen werden.



Um einen Bauernzug zu notieren, schreibt man "Ausgangsfeld des Bauern - Endfeld des Bauern". Im Diagramm sind die Bauernzüge b2-b3, b2-b4 oder e4-e5 möglich.

Ist das Feld vor dem Bauer besetzt, so kann er dieses nicht betreten.



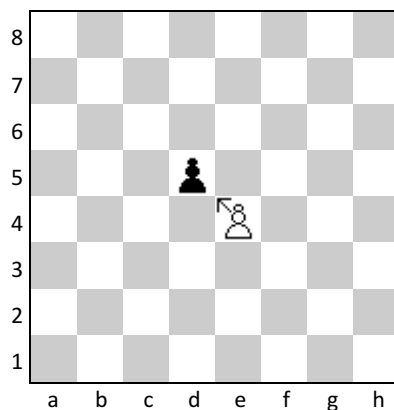
Der Bauer auf d4 kann sich nicht bewegen.

Schlagen

Auf einem Feld kann sich jeweils nur ein Stein befinden. Kann ein Stein ein Feld betreten, auf das sich ein gegnerischer Stein befindet, so wird der gegnerische Stein entfernt. Dieser Vorgang wird als "schlagen" bezeichnet. Das Schlagen eines eigenen Steines ist nicht erlaubt. Ein gegnerischer Stein der geschlagen werden kann, muss nicht geschlagen werden. Im Schachspiel herrscht kein Schlagzwang.

Schlagen mit dem Bauer

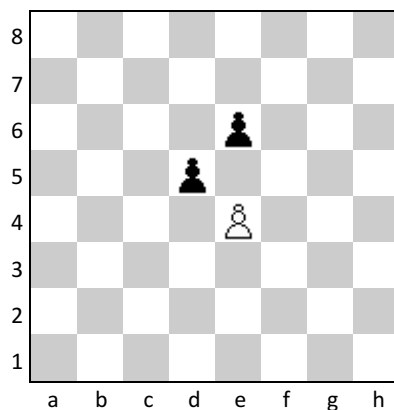
Der Bauer schlägt, indem er ein Feld schräg nach vorne zieht.



Um einen Bauernzug zu notieren, der einen gegnerischen Stein schlägt, schreiben wir "Ausgangsfeld des Bauern x Endfeld des Bauern". Das x ist das Symbol für das Schlagen eines Steines. Im Diagramm könnte Weiß mit e4xd5 den schwarzen Bauern schlagen.

Decken eines Steines

Kann ein Stein einen gegnerischen Stein nur schlagen, indem er sich auf ein Feld begibt, von wo er auch geschlagen werden kann, so sagt man, der gegnerische Stein ist "gedeckt". Decken heißt also, einen Stein mit Hilfe eines zweiten zu beschützen.

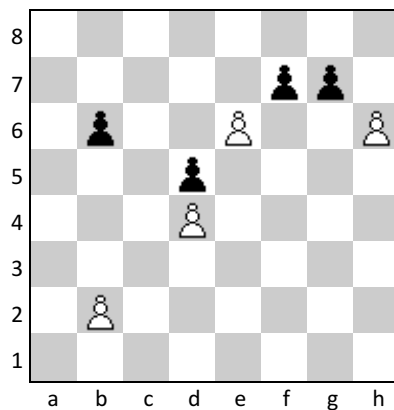


Im Diagramm ist der schwarze Bauer auf d5 vom Bauern auf e6 gedeckt. Der weiße Bauer kann den Bauern auf d5 nur nehmen, indem er sich selbst auf ein Feld begibt, wo er selbst geschlagen werden kann.

Sonderfälle beim Ziehen mit dem Bauer

Beim Ziehen mit dem Bauer muss man noch zwei Sonderfälle beachten. Da diese Schwierigkeiten bei der Anwendung verursachen, werden diese zu einem anderen Zeitpunkt behandelt.

Beispiel



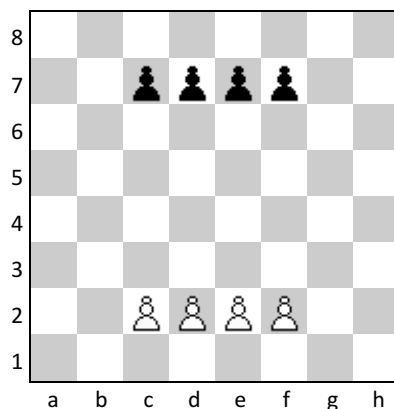
Die möglichen Züge des Diagramms sind:

Für Weiß: b2-b3, b2-b4, e6-e7, e6xf7, h6xg7 oder h6-h7.

Für Schwarz: b6-b5, f7xe6, f7-f6, f7-f5, g7-g6, g7-g5 oder g7xh6.

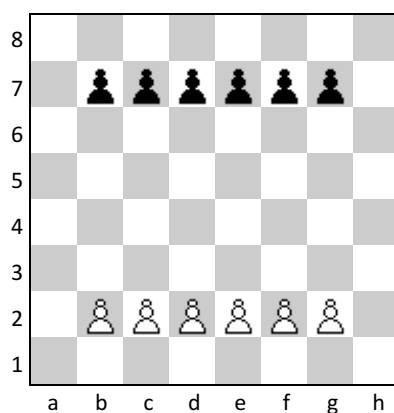
Spiele

Spiel Bauern

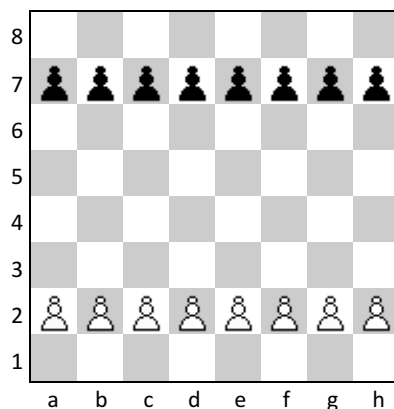


Die Bauern werden in der Grundstellung aufgebaut. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie. Die Spieler ziehen abwechselnd bis die Partie beendet ist. Ein Spieler ist "am Zuge", wenn sein Gegner seinen Zug ausgeführt hat. Gewinner ist derjenige, der als erster einen seiner Bauern auf die Grundreihe des Gegners bringt. Kann ein Spieler keinen Zug mehr ausführen und ist er am Zug, so hat er verloren.

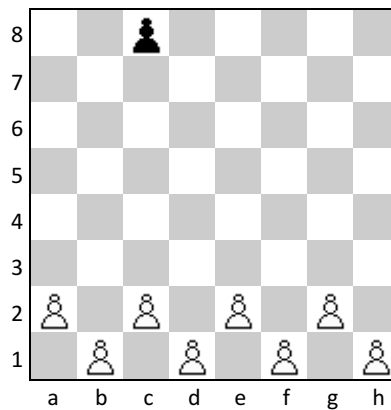
Variante



2. Variante



Fuchs und Gänse



Beim Spiel Fuchs und Gänse sind die weißen Steine die Gänse und der schwarze Stein der Fuchs. Die Gänse dürfen nur jeweils ein Feld schräg nach vorne ziehen und niemals zurück. Der Fuchs darf auch wie die Gänse ziehen aber im Gegensatz zu den Gänsen zusätzlich auch ein Feld schräg zurück.

Der Fuchs darf außerdem Gänse verspeisen, indem die weißen Steine geschlagen werden. Dazu muss der Fuchs schräg über eine Gans auf das Feld hinter die Gans springen können. Ist das Feld besetzt, kann er die Gans nicht verspeisen. Der weiße Stein ist durch den anderen weißen Stein gedeckt.

Die Gänse gewinnen das Spiel, wenn sie es schaffen, den Fuchs so einzukreisen, dass dieser nicht mehr ziehen kann. Der Fuchs gewinnt das Spiel, wenn er alle Gänse verspeist hat oder wenn die Gänse den Fuchs nicht mehr fangen können.

Berührt-Geführt-Regel

Wer einen eigenen Stein absichtlich berührt hat, muss diesen auch ziehen, sofern dies möglich ist. Berührt man absichtlich einen Stein des Gegners, so muss man diesen, sofern dies möglich ist, schlagen. Will man einen Stein zurechtrücken, muss man den Gegner über seine Absicht unterrichten. Dies wird im Schach üblicherweise mit dem Ausdruck "j'adoube" (gesprochen: "schadub"; frz.: "Ich rücke zurecht") getan.

Wichtig: Bevor man einen Stein berührt, sollte man sich vergewissern, dass man mit diesem Stein auch wirklich ziehen möchte.

Der beendete Zug

Der Zug gilt als beendet, wenn beim Ziehen eines Steins auf ein freies Feld der Spieler diesen losgelassen hat, bzw. beim Schlagen, wenn der geschlagene Stein vom Brett entfernt und der eigene Stein auf das Feld gestellt und losgelassen wurde. Ein beendeter Zug kann nicht mehr zurückgenommen werden.