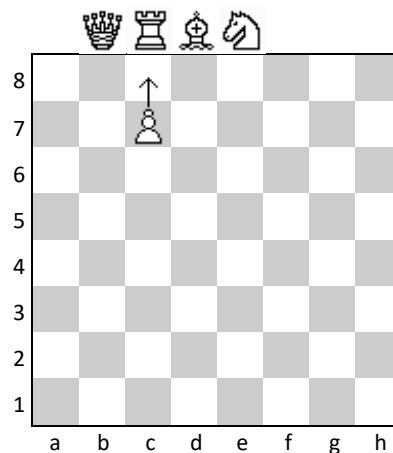


BESONDERE BAUERNZÜGE

Die Umwandlung

Die Ausführung der Umwandlung

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, so kann er durch eine beliebige Umwandlungsfigur ersetzt werden



Umwandlungsfiguren sind Dame, Turm, Läufer und Springer. Der Bauer kann niemals in einen Bauern oder König umgewandelt werden. In der Regel wird als Umwandlungsfigur die Dame gewählt. Als Umwandlungsfigur kann man auch eine Figur nehmen, wenn diese schon auf dem Schachbrett vorhanden ist (man kann auch zwei oder mehr Damen oder drei oder mehr Türme besitzen).

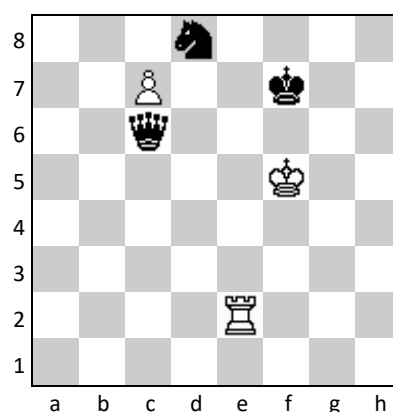
Wählt man eine andere Figur als die Dame, die die stärkste Figur ist, so spricht man von einer "Unterverwandlung".

Das Feld auf dem die Umwandlung vollzogen wird, nennt man "Umwandlungsfeld".

Notation

Um eine Bauernumwandlung zu notieren, wird hinter den Bauernzug das Symbol der Umwandlungsfigur geschrieben (z.B. c7-c8D für die Umwandlung des Bauern in eine Dame).

Beispiel



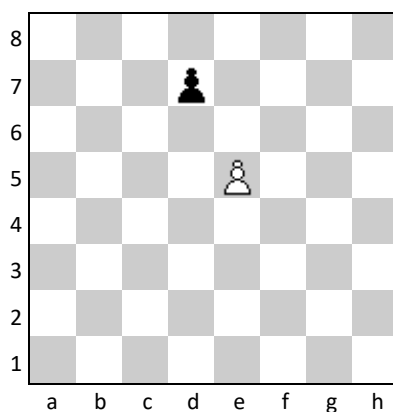
Im Diagramm sind folgende Umwandlungsmöglichkeiten vorhanden: c7-c8D, c7-c8T, c7-c8L, c7-c8S, c7xd8D, c7xd8T, c7xd8L und c7xd8S+.

Wenn Weiß c7-c8D spielt, bekommt er zwar eine neue Dame, doch Schwarz kann mit Dc6-f3+ den weißen König und gleichzeitig den weißen Turm angreifen und den Turm gewinnen. Daher empfiehlt es sich, den Bauern mit c7xd8S+ in einen Springer zu verwandeln, der sowohl die schwarze Dame als auch den schwarzen König angreift. Dadurch gewinnt Weiß die schwarze Dame und hat dann einen Turm und einen Springer mehr.

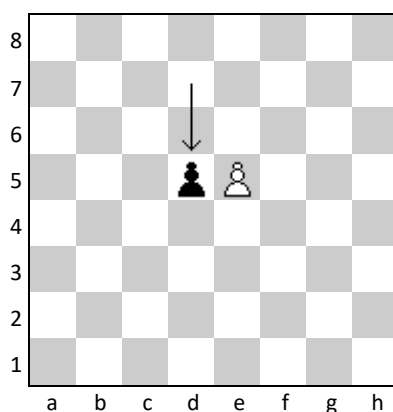
Schlagen "en passant"

Ausführung

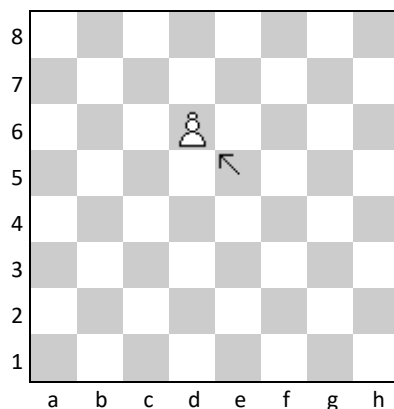
Eine spezielle Schlagmöglichkeit des Bauern ist das Schlagen "en passant" (französisch), oder übersetzt das Schlagen "im Vorübergehen", abgekürzt e.p. Befindet sich ein weißer Bauer auf der 5. Reihe oder ein schwarzer Bauer auf der 4. Reihe, ...



... und der Gegner zieht mit seinem angrenzenden Bauer von der Grundreihe mit einem Doppelschritt neben diesen Bauer, ...



... so ist er, der Möglichkeit geschlagen zu werden, ausgewichen, die vorhanden wäre, wenn dieser nur ein Feld vorrückt. Um diesen Nachteil auszugleichen, besteht die Möglichkeit diesen Bauern im anschließenden Zug so zu schlagen, als wäre er nur ein Feld vorgezogen.

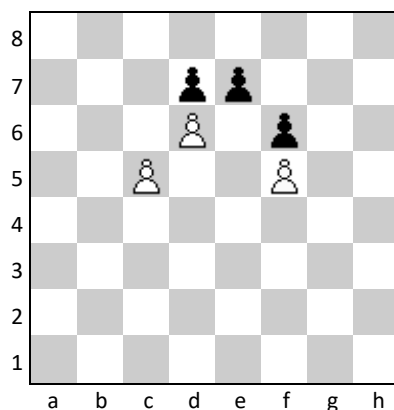


Die Möglichkeit besteht nur im nachfolgenden Zug. Wird nicht im unmittelbar nachfolgenden Zug "en passant" geschlagen, verfällt diese Schlagmöglichkeit.

Notation

Um einen Bauernzug zu notieren der "en passant" schlägt, schreibt man hinter den Bauernzug die Abkürzung von "en passant" e.p. (z.B. c5xd6e.p.).

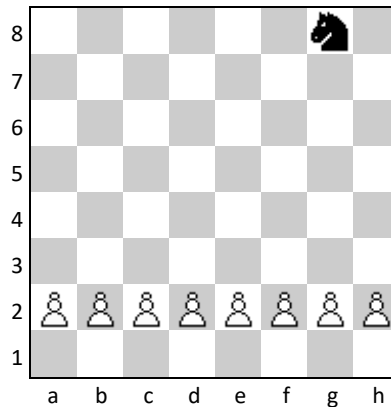
Beispiel



Wenn Schwarz im Diagramm e7-e5 spielt, kann Weiß den Bauern mit f5xe6.e.p. schlagen. Der Bauer auf d6 hat dieses Recht nicht.

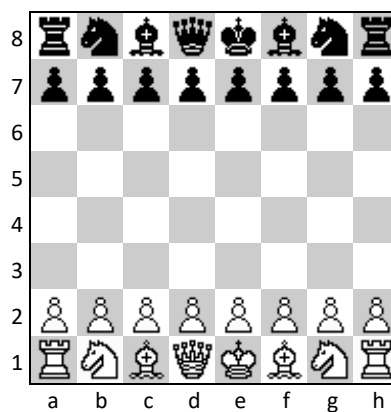
Spiele

Umwandlungsspiel



Das Ziel des Spiels "Umwandlungsspiel" ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Weiß erhält einen Punkt für jeden Bauern, der die gegnerische Grundlinie erreicht. Die Bauern, die dies erreichen, werden vom Schachbrett entfernt. Wird hingegen ein Bauer von Schwarz geschlagen, erhält Schwarz dafür einen Punkt. Nach dem ersten Spiel werden die Seiten getauscht. Wer nach zwei Spielen die meisten Punkte erreicht hat, hat den Wettkampf gewonnen.

Schachspiel



Nachdem alle Regeln des Schachspiels bekannt sind, kann die erste Schachpartie gespielt werden.