

# Der Bauer

Jede Partei besitzt acht Bauern. Ihre Gangart ähnelt der der anderen Figuren überhaupt nicht. Eigentlich ist alles anders.

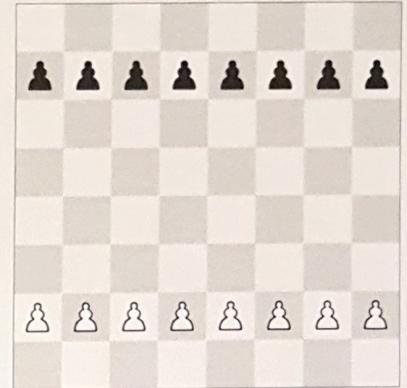


Ein Bauer darf ein Feld nach vorne ziehen. Von seiner Anfangsposition aus darf er entweder **ein** oder **zwei** Felder vorziehen.

Die weißen Bauern ziehen von unten nach oben. Die schwarzen Bauern ziehen von oben nach unten.



Der Bauer schlägt schräg nach vorne. Er ist die einzige Schachfigur, die anders zieht, als sie schlägt. Der Bauer auf d5 kann zwischen dem Schlagen des Läufers und dem Schlagen des Springers wählen. Er kann auch ein Feld nach vorne ziehen. Der Bauer auf g4 kann nur schlagen. Der Bauer auf g3 darf nicht ziehen.



Jede Partei hat in der Anfangsstellung acht Bauern. Sie stehen auf der 2. bzw. 7. Reihe. Der Bauer ist die einzige Schachfigur, die nicht rückwärts ziehen darf. Er darf auch nicht rückwärts schlagen. Das bedeutet, dass ein weißer Bauer niemals auf die 1. Reihe gelangen kann, ebensowenig wie ein schwarzer Bauer auf die 8. Reihe.



Wenn ein Bauer auf die Grundreihe der gegenüberliegenden Seite gelangt, wird er in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der selben Farbe umgewandelt. Der Bauer wird vom Brett genommen. In einen König darf man ihn nicht umwandeln.

Der f7-Bauer wählt aus:



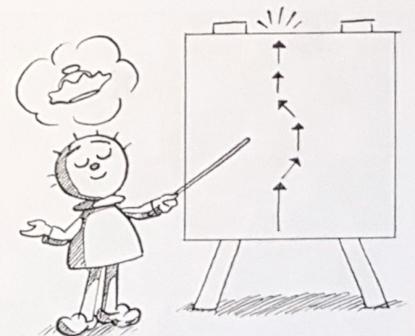
Der Bauer b2 wählt aus:



Bauern dürfen nicht springen, nicht über eigene und nicht über gegnerische Figuren.

Der weiße a-Bauer kann nicht ziehen.

Der schwarze Bauer darf nicht zwei Felder vorziehen, da der Läufer im Weg steht. Er darf auch nicht die weiße Dame schlagen. Der einzig mögliche Zug ist ein Schritt vorwärts, nach g6.



Ein Bauer:

- darf bei seinem ersten Zug ein oder zwei Felder vorziehen
- darf nicht rückwärts ziehen
- schlägt anders (schräg), als er zieht (geradeaus)
- darf sich in eine Figur der gleichen Farbe umwandeln, wenn er an der gegenüberliegenden Seite ankommt (kein König!)