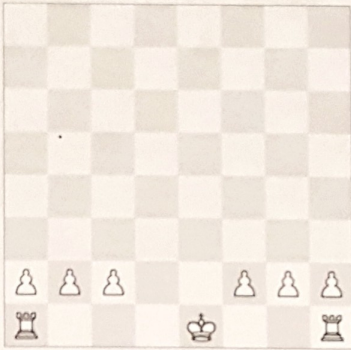


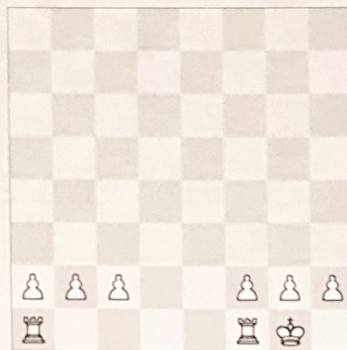
# Die Rochade

Die Rochade ist ein Zug, der von König und Turm gleichzeitig ausgeführt wird:

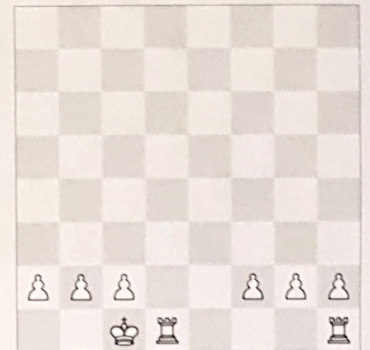
- König zwei Schritte zur Seite
  - Turm über den König hinweg und auf das angrenzende Feld
- Die Rochade bringt den König in Sicherheit und aktiviert den Turm.



vor der Rochade

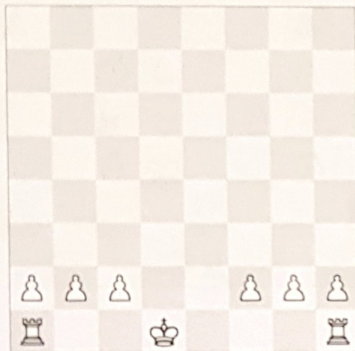


nach der kurzen Rochade

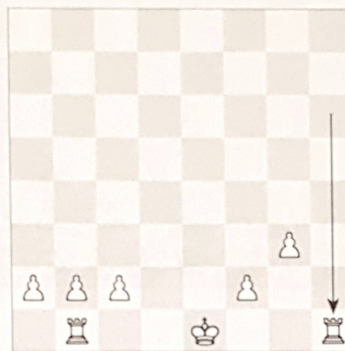


nach der langen Rochade

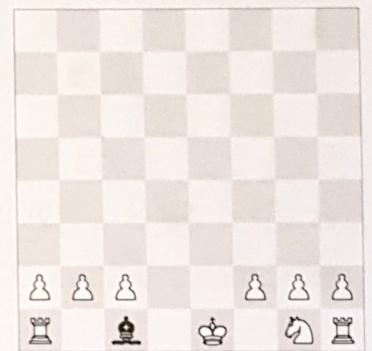
## Man darf nicht rochieren, wenn...



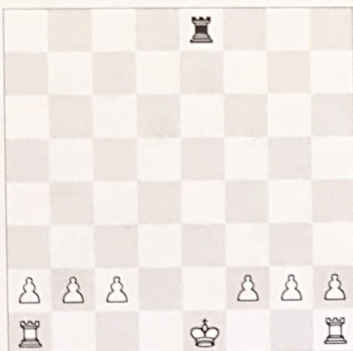
der König bereits gezogen hat (auch nicht, wenn er wieder auf e1 steht).



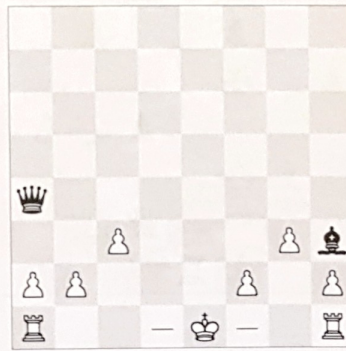
der Turm bereits gezogen hat (auch nicht, wenn er wieder auf h1 steht).



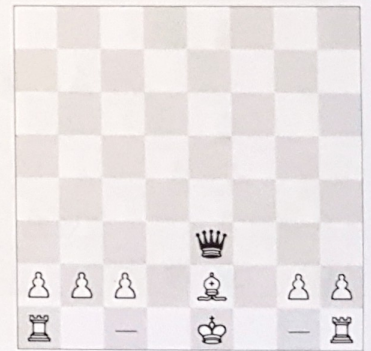
eine eigene oder eine gegnerische Figur im Weg steht.



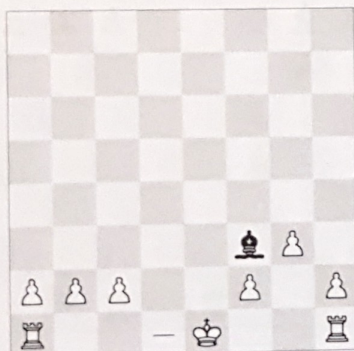
der König im Schach steht.



der König über ein angegriffenes Feld ziehen müsste.



der König dadurch ins Schach ziehen würde.



Wenn nur der Turm angegriffen wird, darf man **trotzdem** rochieren.

Weiß darf in dem Diagramm links kurz rochieren, aber nicht lang. Das Feld d1 ist angegriffen.

