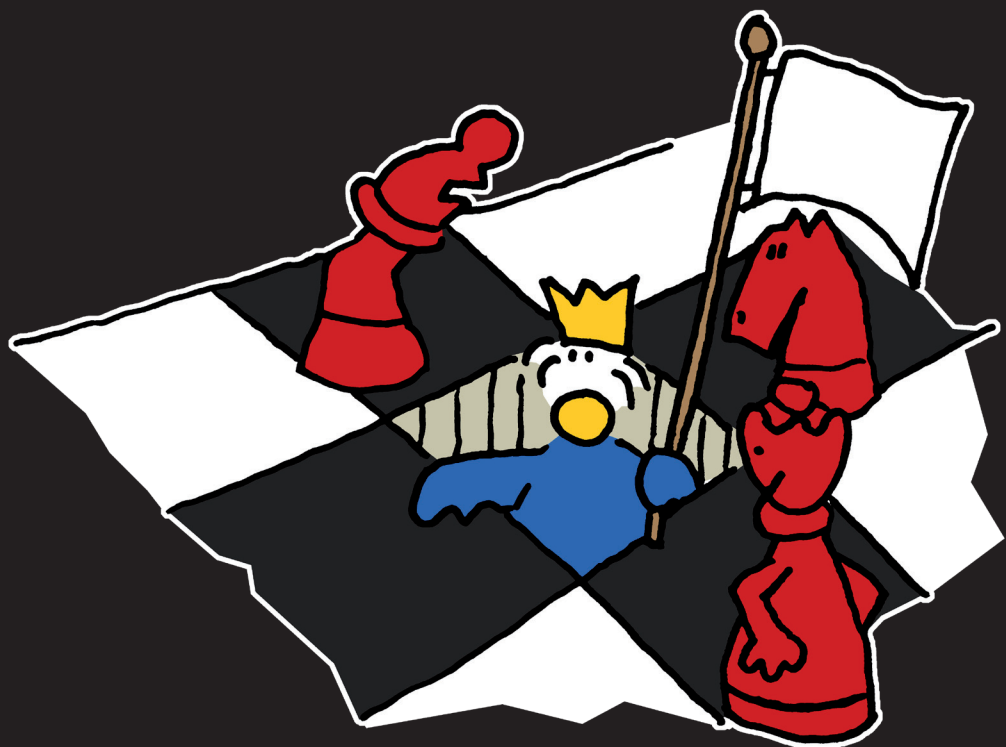


SCHACH MAL ANDERS



Herausgeber: Deutsche Schachjugend
im Deutschen Schachbund e. V.

SCHACH MAL ANDERS



Von Chessy wärmstens
empfohlen

Impressum

Herausgeber: Deutsche Schachjugend
im Deutschen Schachbund e. V.
Hanns-Braun-Straße/Friesenhaus I
14053 Berlin
<http://deutsche-schachjugend.de/>

Redaktion: Thorsten Cmiel, Martina Jung,
Thorsten Radde, Jörg Schulz (alle
Erstauflage), Gustaf Mossakowski
(Erstauflage und Überarbeitung)

Gestaltung & Satz: Gustaf Mossakowski, Aachen
<http://www.koenige.org/>
Schriften: Optima (Text),
Good Companion (Diagramme)

Druck: Saxoprint, Dresden

4. überarbeitete und erweiterte Auflage 2011

Bei der Sammlung der Varianten wurde auf Materialien aus den Landesverbänden Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein und das DSJ-Forum zurückgegriffen. Das „Geländeschach“ wurde der Zeitschrift „JugendSchach“ entnommen. Zudem stand mit der Bibel der Schachvarianten, der „Encyclopedia of Chess Variants“ von D. B. Pritchard, eine ausführliche Referenz zur Verfügung, in der auch auf zahlreiche Märgenschachvarianten und neue Brettformen eingegangen wird, die hier nicht berücksichtigt wurden.



Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Herausgeber und Autoren dankbar. Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

»Schach mal anders« spielen

In dieser Broschüre beschreiben wir Möglichkeiten, „Schach mal anders“ zu spielen, anders als „normal“ nach den Regeln des Weltschachverbands (FIDE). Die FIDE-Regeln bilden zwar die Basis für die beschriebenen Varianten und gelten oft sogar unverändert. Aber es kommt etwas hinzu, ein Detail wird leicht abgewandelt und schon wird aus dem altbekannten ein neues Spiel. Eine gute Variante schickt jeden auf Entdeckungstour. Verrückte Ideen und Strategien werden ausprobiert und erweisen sich oft als verblüffend erfolgreich: Es macht einen Heidenspaß, „mal anders“ zu spielen.

Vereine können Schachvarianten dazu einsetzen, ihren Kindern und Jugendlichen Angebote zu machen, die immer wieder neu Spaß machen. Kinder, die nicht mit ihren erfahreneren Vereinskameraden mithalten können, haben bei Schachvarianten (auch wenn diese keine Glückskomponente beinhalten) gute Chancen, den Starken ein Schnippchen zu schlagen. Selbst bei einem zielgerichteten Leistungstraining bieten Schachvarianten eine gute Möglichkeit, den Trainingsalltag aufzulockern oder bei Schachfahrten die Jugendlichen auf ungewohnte Gedankenwege zu führen.

Einige Schachvarianten erweitern das Turnierschach um im Standardschach nicht so stark ausgeprägte Elemente. Es gibt Varianten, die das „Sitz-Schach“ durch Laufspiele ergänzen und viel besser an der frischen Luft als im Trainingsraum durchgeführt werden können. Andere Änderungen machen aus dem Einzel- einen Mannschaftssport, bei dem starke Jugendlichen zusammen mit schwächeren gemeinsam eine Partie gewinnen

müssen. So können Schachvarianten das Zusammengehörigkeitsgefühl der Trainingsgruppe stärken. Gerade in dieser Kategorie würden wir uns freuen, von weiteren Möglichkeiten von Ihnen zu erfahren.

Neben dem »offiziellen« Schach gibt es eine kaum überschaubare Fülle an Schachvarianten, vorsichtige Schätzungen gehen von mindestens 50.000 aus. Alle können wir natürlich nicht in dieser Broschüre behandeln. Wir haben daher eine Auswahl getroffen. Zunächst war es uns wichtig, daß mit dem normalen Brett und den normalen Figuren gespielt werden kann. Daher sind exotische Märchenschachfiguren oder Brettformen in dieser Broschüre nicht enthalten. Eine weitere Forderung war, daß eine Variante gut spielbar sein muß und schnell erlernt werden kann. Hier haben wir die Faustregel angewandt, daß alle Varianten, die man nicht in einer Minute erklären kann, nicht berücksichtigt werden.

Bitte berichten Sie uns, wenn Sie selbst Erfahrungen mit Schachvarianten gesammelt haben und diese für andere von Bedeutung sein können. Vielleicht haben Sie mit Ihrer Gruppe besondere Lieblingsvarianten, die hier fehlen, oder sogar selbst eine Variante erfunden? Wir freuen uns auf Ihre Reaktionen.

Ein Schachspiel voller Überraschungen

Jahr für Jahr in den Osterferien lädt die Schachjugend Schleswig-Holstein zu ihrem größten Event: den offenen Landesjugend-einzelmeisterschaften, ein. Der Einladung folgen mehr als 250 Jugendliche in die Jugendherberge von Neumünster. Eine Woche lang steht Schach im Mittelpunkt.

Aber es ist bei weitem nicht nur das bloße Schachturnier, dass der Vorstand der Schachjugend Schleswig-Holstein seinen Teilnehmern bietet. Neben diesem leistungssportlichen Aspekt nutzen viele Jugendliche diese Meisterschaft als Begegnung mit anderen Schachspielern, als Urlaub mit gemeinsamen Freunden, die einem gemeinsamen Hobby nachgehen. Die Schachjugend organisiert für die Jugendlichen ein umfangreiches Rahmenprogramm, welches über Schwimmhallenbesuche oder Stadtrallies bis hin zu einem gemeinsamen Abschlussabend geht, bei dem von Karaoke singen bis Bauchdrücken alles dabei ist.

Dank des Bastel- und Spieleraumes wird auch früh mattgesetzten oder mitgereisten Geschwistern von nicht in der Jugendherberge übernachtenden Schachspielern nie langweilig.

Überraschungsturnier aus Schleswig-Holstein

Aber natürlich soll auch das Schachspielen bei den Jugendlichen nicht zu kurz kommen. So werden an den Abenden auch zahlreiche Schachveranstaltungen angeboten. Die Jugendlichen können sich im Blitzschach und auch im Tandem messen. Einen besonderen Höhepunkt bietet aber das Überraschungsschachturnier. Knapp hundert Teilnehmer

treten hier in sieben Runden Blitzschach gegeneinander an (Regeln auf Seite 41).

Das Überraschungsschachturnier bringt Jahr für Jahr Sieger hervor, die bei den normalen Schachturnieren nicht zu den Besseren gehören. Gerade dies macht das Turnier immer wieder von neuen spannend und fördert gleichzeitig auch den Spaßfaktor. Er nimmt den Spielern den kompletten Erfolgsdruck, denn bei der Bedingung erst weiter zu spielen, wenn man eine Zahnbürste aus seinem Zimmer gebracht hat, hat es nichts mit der Wertungszahl zu tun, wie lange man braucht um in sein Zimmer zu laufen. Das Überraschungsschachturnier ist aus den Köpfen der Teilnehmer nicht mehr wegzudenken.

Auch wenn es für die Turnierleitung mit jedem Teilnehmerzuwachs schwieriger wird, dass Turnier innerhalb des Zeitrahmens über die Bühne zu bringen, bleibt der Spaß und die Motivation von ihr ungebrochen. Jedes Jahr können die Spieler wieder von neuen mit kreativen Regel- und Spielbedingungsänderungen überrascht werden.

So werden auch in den nächsten Jahren noch zahlreiche Jugendliche um die Osterzeit in die Jugendherberge nach Neumünster pilgern, um an diesem Turnier teilzunehmen.

Malte Ibs



Beschreibung der Varianten

Im Hauptteil dieser Broschüre erklären wir eine Auswahl an Schachvarianten in alphabetischer Reihenfolge. Bei einigen davon sind die Regeln sehr detailliert beschrieben. Um eine Variante auszuprobieren, genügt es aber meistens, nur die Grundidee zu erläutern und Regelfragen erst dann zu lösen, wenn sie auftreten.

Bei der Beschreibung der Varianten haben wir uns an ein Schema angelehnt. Unter dem Namen wird kurz die Grundidee geschildert. Falls Vorbereitungen notwendig sind, die über den Aufbau des Bretts und der Figuren hinausgehen, weisen wir auf diese hin. Danach erfolgt eine detaillierte Beschreibung der Variante mit ihren genauen Regeln. Diese wird an vielen Stellen durch eine Prob-

lemaufgabe zur besseren Veranschaulichung ergänzt. Zum Abschluß gehen wir kurz auf interessante Untervarianten der Schachvariante ein, die es oft gibt, da Varianten gerne auch wieder variiert werden.

Falls die vorhandenen Varianten nicht ausreichen, können einzelne Spiele auch kombiniert werden, beispielsweise Schrupfschach und Metamorphosenschach.

Ist im Text von Figuren die Rede, meinen wir damit alle Steine ohne die Bauern. Steine mit besonderen Fähigkeiten werden in den Diagrammen gedreht dargestellt.

Jede Variante haben wir durch die Zuordnung von Symbolen charakterisiert.

Folgende Symbole werden verwendet:



Zur Durchführung besteht ein größerer **Zeitbedarf** (mindestens eine Stunde).



Bewegung: Die Spieler müssen bei dieser Variante **laufen**.



Team: Mehrere Kinder spielen **zusammen**.



Es ist ein Vorbereitungsaufwand notwendig oder es wird zusätzliches **Material** benötigt.



Diese Variante kann in einem **Variantenturnier** verwendet werden. (siehe Seite 42)



Glück: Ein hoher **Zufallsfaktor** sorgt für Aufregung im Spiel.



Die Variante sollte **draußen** gespielt werden oder erfordert einen höheren Platzbedarf.



Obwohl nicht immer nach den genauen FIDE-Regeln gespielt wird, gibt es einen **Trainingseffekt**.



Jede gespielte Partie entspricht den **FIDE-Regeln**, nur das Zustandekommen nicht.

Inhalt

007 Schach	9	Kiebitzschach	19	Schrumpfkur	37
Ablehnschach	32	Kompromißschach	32	Shatranj	10
Arabisches Schach	10	Konditions-Blitzen	24	Shuffle Chess	44
Atomschach	10	Konditions-Simultan	25	Simultan	37
Austauschschach	13	Konferenz	38	Stufenblitz	33
Bauern Doppel	31	Königsrennen	26	Tandem	38
Bauernlawine	11	Kriegsspiel	29	Tandemsimultan	38
Berliner Vierer	38	Lebendschach	26	Taschenschach	40
Berolinaschach	12	Limonadenschach	27	Taschenspringerschach	40
Blindschach	12	Marseiller Schach	27	Tauschach	40
Bughouse	38	Mauerschach	29	Thematurier	40
Chess960	44	Mehrkampf	42	Tonnenschach	45
Chessgi	38	Memoryschach	29	Treppenblitz	33
Circeschach	13	Metamorphosen-		Tridem	38
Cruijfschach	13	schach	30	Turniersimultan	37
Doppel	14	Mini-Schach™	30	Überraschungsturnier	41
Doppelzugschach	28	Monster Doppel	31	U-Boot-Schach	29
Doppelzugschach	31	Monsterschach	31	Uhrensimultan	37
Dynamoschach	14	Ohneschach	31	Variantenturnier	42
Fischerrandom	44	Phantom schach	29	Verrückte	
Fischerschach	44	Prohibitionsschach	31	Bauern	42
Flintenschach	36	Protestschach	32	Walzenschach	45
Fortschrittsschach	15	Pyramidenblitz	33	Würfelschach	43
Freischach	44	Räuberschach	32	Zufallsschach	44
Fressschach	32	Rollenschach	45	Zweibrettschach	45
Fußballschach	15	Rucksackschach	33	Zweizugschach	27
Geisterschach	29	Rundlauf	35	Zylinderschach	45
Geländeschach	16	Schach960	44		
Groschenschach	18	Schach-Rallye	34		
Handicapschach	18	Schachreise			
Hoppel-Poppel	19	nach Jerusalem	35		
Imitatorschach	18	Schachzwang	36		
Kamikazeschach	11	Schießschach	36		
Känguru	35	Schlagrisiko	36		
Kartenschach	19	Schlagschach	32		

Kursiv geschriebene Namen sind entweder Alternativnamen (direkt unter dem Hauptnamen der Variante) oder Untervarianten mit eigenem Namen.

Folgende Abweichungen von den normalen Schachregeln gibt es:

- Falls man gegnerische Bauern zieht, ziehen diese normal, d. h. die Laufrichtung hängt von der Farbe des Bauern ab, nicht von dem Spieler, der den Bauern zieht.

- Jeder einzelne Zug muß möglich sein. Wenn der erste Zug den gegnerischen König ins Schach stellt, muß der zweite Zug das Schach – wenn möglich – abwehren. Wenn der zweite Zug den eigenen König ins Schach stellt, muß man dieses in seinem dritten Zug abwehren. Nachdem ein eigener Stein gezogen wurde, darf der eigene König nicht im Schach stehen, genausowenig nach dem Zug eines gegnerischen Steins der gegnerische König.

- Alle drei Züge sind Pflicht. Nur wenn es wirklich nicht möglich ist, alle drei Züge auszuführen, ist es Patt.

- Ein Spieler kann im ersten oder dritten Teil des Zuges Schachmatt geben und damit das Spiel gewinnen. Natürlich kann man sich im zweiten Teil des Zuges auch selbst Matt setzen, dann verliert man aber ...

- Man darf den Zug des Gegners (wenn möglich) umkehren.

- Verwandlungen werden von dem Spieler entschieden, der den Bauern zieht.

Da jeder einzelne Zug ein normaler Schachzug ist, wird das Ergebnis eine ganz normale Schachpartie sein.

Varianten

- Um den weißen Vorteil zu verringern, zieht Schwarz am Anfang einen weißen Stein, darauf folgt Weiß mit einem schwarzen und einem weißen, um dann in den abwechselnden Ablauf überzugehen (»Ausgeglichenes 007«).

- Im dritten Teil des Zuges darf nicht der gegnerische Stein geschlagen werden, der im zweiten Zug bewegt wurde. Im dritten Teil darf nicht noch einmal die gleiche Figur wie im ersten Teil gezogen werden, es sei denn, dies ist die einzige Möglichkeit (»Abgeschwächtes 007«).

- »Schnelles 007«: Ein schnelles Spiel erreicht man, wenn Schach und Matt ignoriert werden. Ziel des Spiels ist es dann, den gegnerischen König zu schlagen.

- »Fortschritts-007«: Zugfolge: W – SW – SWS – WSWS – WSWSW – SWSWSW etc. Nicht spielbar mit der abgeschwächten 007-Variante.



007 Schach

Die Spieler machen pro Zug drei Halbzüge. Zuerst zieht man einen eigenen Stein, dann einen des Gegners und dann wieder einen eigenen.



Arabisches Schach

Auch: *Shatranj*

Schach mit den Regeln, wie sie zur ersten Blütezeit des Schachs im 10. Jahrhundert gespielt wurden.



»**Shatranj**« ist der alte arabische Name für Schach, wie es über tausend Jahre in der islamischen Welt auf einem einfarbigen Brett gespielt wurde. Das Spiel ist langsamer als das heutige Schach:

■ Die Dame (Wesir) zieht nur ein Feld diagonal. Daher kann eine Dame nur eine umgewandelte gegnerische Dame angreifen.

■ Der Läufer (Elefant) zieht zwei Felder diagonal und springt dabei über das Feld dazwischen. Läufer können sich nicht schlagen, da sie nie auf dieselben Felder ziehen können.

■ Es gibt keinen Doppelzug für die Bauern. Sie können nur in Damen umgewandelt werden.

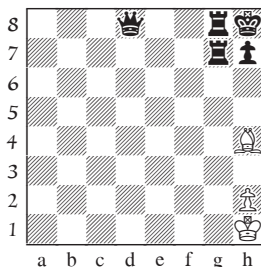
■ Es gibt keine Rochade. Ziel ist es, den Gegner Matt oder Patt zu setzen. Ein Spieler, der pattgesetzt wurde, darf anstelle eines Zugs seinen König mit einer beliebigen anderen, nicht angegriffenen Figur tauschen. Daneben gewinnt auch, wer

alle gegnerischen Figuren außer dem König schlägt. Dabei ist es aber Remis, wenn der Gegner direkt im nächsten Zug ebenfalls die letzte eigene Figur schlagen kann.

Wenn beide Spieler einverstanden sind, können auf beiden Seiten die Position von König und Dame vertauscht werden.

Oft wurde in den ersten 14, 15 Zügen eine Kampfstellung in der eigenen Brett Hälfte aufgebaut, aus der heraus dann der Angriff auf den Gegner erfolgte.

Ein arabisches Problem: Weiß am Zug setzt Matt!



1. Lf6 matt.

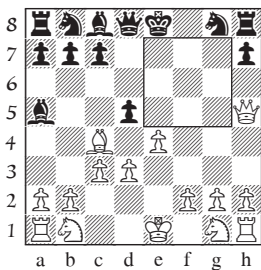
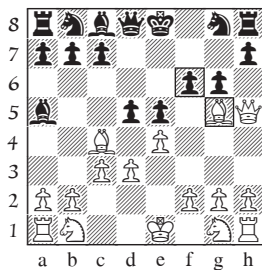
Atomschach

Beim Atomschach werden im Schlagfall alle umliegenden Felder »geräumt«.



Wenn ein Stein einen anderen schlägt, werden alle Steine in den waagrecht, senkrecht und diagonal angrenzenden Feldern (also in einem 3x3 Quadrat) vom Brett genommen, egal welcher Farbe sie sind. Der schlagende und geschlagene Stein werden ebenfalls vom Brett genommen.

Der Spieler, dessen König zuerst in die Luft gesprengt wird, verliert. Dies bedeutet, daß man seinen König im Schach stehen lassen kann, wenn man statt dessen den gegnerischen König atomisiert. Es ist aber verboten, mit einem König an den anderen heranzuziehen.



Schwarz zog gerade g7-g6 zur Abwehr des Schachs, Weiß antwortete mit 1. Lxf6 und der König steht wieder frei.

Varianten

■ Im Internet wird Atom-schach oft mit dem Unterschied gespielt, dass Bauern nicht explodieren, sondern nur Explosionen verursachen können. Dies verhindert das allzu schnelle Abräumen der Bauern als Schutz und verlängert so die Partien.

■ Schwieriger wird es, wenn der König auf klassischem Wege mattgesetzt werden muß, also nicht explodieren darf.

■ Beim **Kamikazeschach** wird anstelle der Explosion nur der schlagende Stein geopfert.

Beim zweiten Teil, dem Bauernzug, darf die Spielerin keine Figur schlagen und keinen Doppelzug gehen. Sie darf sich nicht nach dem ersten Teil des Zugs ins Schach stellen und dann im zweiten Teil mit einem Bauern des Gegners das Schach blocken. Der zweite Teil des Zuges muß ausgeführt werden, es sei denn, der Gegner hat keinen Bauern mehr, den man ziehen kann. Falls ein Bauer im zweiten Zug die letzte Reihe erreicht, darf der Gegner entscheiden, in was für eine Figur der Bauer umgewandelt wird. Sollte die Spielerin nach dem Bauern-

zug oder der Umwandlung im Schach stehen, hat sie verloren. Das Schlagen »en passant« ist nicht möglich.

Varianten

■ Weiß hat einen Vorteil, dieser kann dadurch ausgeglichen werden, daß er im ersten Zug keinen schwarzen Bauern vorziehen darf.

■ Eine andere Möglichkeit, den weißen Anzugsvorteil aufzuheben, besteht darin, in der Grundstellung die schwarze Dame mit dem schwarzen König zu vertauschen. Dies entkräftet die Drohung Dh5/f6+ und sorgt so für gleiche Chancen.

Bauernlawine

Jeder Zug eines Spielers besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil ist ein normaler Zug nach den üblichen Schachregeln. Im zweiten Teil muß man einen Bauern des Gegners ein Feld vorwärts ziehen.



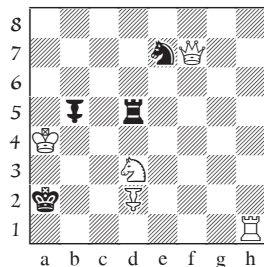
Berolina- schach

Statt normalen Bauern wird mit Berolina-Bauern gespielt: Diese ziehen schräg und schlagen gerade.



Es gelten die normalen Schachregeln, nur die Bauern tanzen aus der Reihe: Sie ziehen diagonal nach vorne und schlagen gerade nach vorne. Doppelzüge aus der zweiten bzw. siebten Reihe sind möglich, die Bauern dürfen dabei zwei Felder auf der Diagonalen ziehen. Enpassant-Schlagen ist möglich, z. B. wenn Schwarz einen Bauern auf b4 stehen hat und Weiß seinen Bauern von a2 nach c4 zieht, dann kann Schwarz den weißen Bauern schlagen, indem er nach b3 zieht.

Dr. C.C. Lytton, 1994
Weiß setzt in 2 Zügen matt



(Berolinabauern sind die um 180° gedrehten Bauern)

1. Df2! — fünf verschiedene Züge des Turms werden durch fünf verschiedene Züge des weißen Berolina-Bauern beantwortet.

Blindschach

Einer oder beide Spieler machen ihre Züge, ohne auf das Brett zu schauen.



Beim Blindschach wird die gesamte Schachpartie im Kopf gespielt, d. h. keiner der Spieler hat Brett oder Figuren vor sich stehen. Es ist zu empfehlen, die Partie aufzuschreiben, um sie bei Streitigkeiten rekonstruieren zu können. Zur Vereinfachung des Spielablaufs gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Die Spieler dürfen die Mitschrift einsehen.
- Ein Brett vorm Kopf kann für den Blindspieler durchaus nützlich sein. Wenn man sich das Brett vor die Augen hält, ist es oftmals leichter, die Züge des Gegners nachzuvollziehen.

■ Man kann auch alle zehn Züge die aktuelle Stellung aufbauen.

Variante

■ Eine Variante dieses Spiels ist besonders bei einem starken Unterschied der Spielstärke der beiden Schachspieler zu empfehlen: Nur der bessere spielt blind, der andere darf auf das Brett schauen. Eventuell kann so die Spielstärke angeglichen werden.

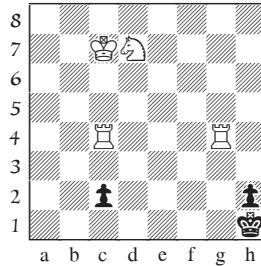


Sollte das Ursprungsfeld besetzt sein, verschwindet die Figur ganz aus dem Spiel. Es darf nicht geschlagen werden, wenn das Wiedereinsetzen den eigenen König ins Schach stellen würde. Springer, Läufer und Türme, die auf einem schwarzen Feld geschlagen werden, müssen auf das schwarze Grundfeld gesetzt werden (analog für weiße Felder). Bauern werden auf das Ausgangsfeld zurückgesetzt, das auf ihrer momentanen Linie ist und können wieder mit einem Doppelschritt beginnen. Umgewandelte Figuren werden wie Bauern behandelt, mit einem geschlagenen Turm kann rochiert werden.

Varianten

■ Statt auf das Ursprungsfeld muß die geschlagene Figur vom schlagenden Spieler auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden. Da nie eine Figur das Brett verläßt, kommt es auf das Positionsspiel an.

A. Goset und J. Oudot, 1969 Weiß setzt in 2 Zügen matt



1. **Kb7** – Schwarz muß nun den c-Bauern umwandeln, so daß dann 2. **Txc1** matt folgen kann. Der Sinn des weißen Zugs besteht darin, daß der König nach dem Wiedereinsetzen nicht im Schach steht.

Ziel ist es, die geschlagenen Figuren einzumauern und den König freizustellen. (**Austauschschach**)

■ Eine Figur kann nur dann geschlagen werden, wenn ihr Ursprungsfeld frei ist.

Circeschach

Eine geschlagene Figur wird auf ihrem Ursprungsfeld wieder eingesetzt.



Vor Beginn des Spieles werden die Springer auf die Türme (bleiben auf Eckfeldern!) gestellt, um so einen Cruijf zu markieren. Falls das aus statischen Gründen nicht klappt, kann man natürlich auch nur einen Turm als Cruijf nehmen. Das Spiel verliert dabei allerdings einiges an Flair.



Cruijfschach

Anstelle des Springers und des Turms bekommt jeder Spieler einen Cruijf auf dem Turmfeld, der die Fähigkeiten von Dame und Springer vereinigt.

Doppel

Zwei Spieler bilden eine Mannschaft und ziehen immer abwechselnd.



Vor Beginn des Turniers sind an jedes Brett genügend Stühle zu stellen.

Die Spieler einer Mannschaft dürfen sich während der Partie nicht beraten.

Für ein Turnier (z. B. mit sieben Runden Schweizer System bei Computerauslösung) können sich im Vorweg feste Doppel finden. Alternativ ist aber auch eine Durchführung als Einzelturnier möglich. Nach erfolgter Auslösung werden dazu von oben beginnend jeweils zwei Paarungen zusammengefaßt, so

daß dann W1 (der Weißspieler der ersten Paarung) und W2 zusammen gegen S1 und S2 spielen. Das Turnier läßt sich dann auch mit einem normalen Schweizer-System-Programm auslösen und auswerten. Das Einzelturnier hat den Vorteil, daß laufend ein Partnerwechsel stattfindet.

Variante

■ Ein Spieler einer Mannschaft gibt seinem Partner vor, welche Figur dieser ziehen soll.

Dynamo- schach

Statt schlagen schieben: Solange noch Platz ist, werden Steine nur verschoben, am Brettrand fallen sie herunter und sind aus dem Spiel.



Gegnerische Steine werden nicht geschlagen, sondern verschoben: ein Feld weiter entsprechend der Schlagrichtung. Steht dort bereits ein Stein oder rutscht der Stein über den Brettrand, gilt er als geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Eine Sonderregel gilt für den Springer: er verschiebt den angegriffenen Stein um einen Springerzug in Richtung des Schiebezugs.

Der König steht nicht im Schach, wenn er angegriffen wird, aber noch verschoben werden kann. Matt ist, wenn der König weder zurück-schieben noch anderswie ein Schlagen im nächsten Zug verhindern kann.

Varianten

■ Ein Stein kann sich selbst opfern, indem er einen Zug macht, dessen Zielfeld außerhalb des Brettes liegt.

■ Man kann auch eigene Steine schieben

■ Ein Stein schiebt, bleibt aber selbst auf ihrem Ursprungsfeld.

■ Man kann Steine beliebig weit schieben, aber maximal nur bis zum Feld vor dem nächsten Hindernis (oder außerhalb des Brettrands). Springer dürfen so weit schieben, bis das nächste Springerfeld der geschobenen Figur besetzt ist.

Folgende Sonderregeln gelten abweichend:

■ Die einem zustehenden Züge können mit den gleichen oder unterschiedlichen Figuren gespielt werden.

■ Wenn eine Spielerin Schach gibt, verfallen die restlichen Züge.

■ Ein Spieler darf seinen eigenen König auch während seiner Züge nicht ins Schach stellen.

■ Steht eine Spielerin nach den Zügen ihres Gegners im Schach, muß sie dies mit ihrem ersten Zug abwehren. Kann sie dies nicht, so ist es Matt.

■ Ein Spieler, der keinen legalen Zug ausführen kann oder vor dem Ende der ihm zustehenden Zugzahl keinen legalen Zug ausführen kann, ist Patt. Die Partie ist dann Remis.

■ Jeder Bauer, der bei einer Zugfolge zwei Schritte vorwärts gemacht hat und danach nicht wieder gezogen wurde, kann im ersten Zug einer darauffolgenden Zug-

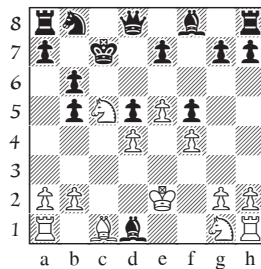
folge en passant geschlagen werden.

Varianten

■ Die entschärfte Variante: Weiß fängt mit einem Zug an, es folgt Schwarz mit einem Zug, Weiß mit zwei Zügen, Schwarz mit zwei Zügen usw.

■ Man muß nicht seine Maximalzugzahl ausnutzen.

■ Eine Spielerin darf erst mit dem letzten Zug seiner Zugfolge Schach geben. Damit kann der König eine aktivere Rolle spielen und es gibt eine Reihe ungewöhnlicher Kombinationen: **Weiß mit 7 Zügen am Zug setzt matt!**



7. Kd2, Kc3, Kb4, Sa4, Sxb6, Ka5, Sxa8 matt!

Fortschrittschach

Der Weißspieler beginnt mit einem Zug, der Schwarzspieler macht darauf zwei Züge, dann Weiß drei, Schwarz vier usw.



Ein Tor wird erzielt, indem ein eigene Stein das Ausgangsfeld des gegnerischen Königs (e1 oder e8) erreicht, egal ob dieser oder auch der eigene König dann geschlagen werden kann.



Fußballschach

Neben Matt kann die Partie auch durch ein Tor beendet werden.



Geländeschach

Warum immer nur »Schnitzeljagd« und »Räuber und Gendarm«? Auch Schach kann als Geländespiel viel Spaß bereiten.



Das Geländeschach soll mit einer größeren Gruppe gespielt werden, erst dann macht es richtig Spaß. Man sollte sich ein übersichtliches, am besten etwas hügeliges Gelände aussuchen und die Entfernungen zwischen den einzelnen auf der Erde liegenden Brettern nach dem Alter und der Kondition der Jugendlichen festlegen.

Zum Beispiel kann man das Geländeschach mit vier Mannschaften zu je acht Jugendlichen spielen. Die acht Jugendlichen einer Mannschaft teilen sich auf in drei Spielführer und fünf Spieler (Läufer). Jede Mannschaft wählt aus ihrer Mitte die drei Spielführer für ihre drei zu spielenden Partien. Dies sollten schon die besten Schachspieler sein. An drei gut von einander entfernten Stellen werden die Bretter auf den Boden gelegt, die Spielführer und ein Schiedsrichter setzen sich hinzu. Die Läufer haben die Aufgabe, die Partien zu spielen, und zwar an drei Brettern gleichzeitig. Jeder ist für eine bestimmte Figurengruppe verantwortlich. Denkbar ist folgende Verteilung: Nr. 1 zieht für König (Rochade gilt als Königszug), Bauer, Dame; Nr. 2 für Springer, Turm; Nr. 3 für Bauer, Springer; Nr. 4 für König, Läufer, Turm; Nr. 5 für Dame, Läufer.

Die drei Partien werden nun wie folgt begonnen:

Die Spielführer der weißen Figuren rufen (meist hilft nur schreien) die Namen der Jugendlichen, die für die Bauern ziehen, ans Brett und verlangen einen Zug. Wichtig: Der Spielführer darf nur die Personen herbeirufen, den gewünschten Zug jedoch nicht vorsagen, den sucht sich der jeweilige Spieler nach einem Blick in die Stellung selbst heraus. Damit das Geländeschach auch ein Laufspiel wird, ist von den Schiedsrichtern an jedem Brett darauf zu achten, daß kein Läufer für eine gleiche Figur an einem Brett zweimal hintereinander zieht. Auch zu diesem Zweck übernehmen die Schiedsrichter das Mitschreiben der Partie. Damit das Geländeschach nicht zu einem gemütlichen Spaziergang wird, sollte unbedingt mit Uhr gespielt werden. Die Bedenkzeit ist z. B. eine Stunde pro Partie.

Eine Beispielpartie

Weiß: Ernst (Spielleiter), Niklas (KDB), Roman (KLT), Steffi (SB), Tarek (DL), Carsten (ST)
Schwarz: Bernd (Spielleiter) Thomas (KDB), Martin (KLT), Jana (SB), Kai (DL), Andrea (ST)

1. e4 Steffi **e5** Jana
2. Sf3 Steffi **Sc6** Jana

In diesem Fall dürfen beide Spieler nacheinander zie-

hen, denn sie ziehen jeweils für eine andere Figur. 2. f4 (Steffi) hingegen wäre nicht möglich gewesen. Ein kluger Schachzug von beiden Spielleitern, der Zeit spart.

3. **Lc4** Tarek **Lb4** Kai
 4. **a3** Niklas **Lc5** Martin
 5. **b4** Steffi **Ld4** Kai
 6. **c3** Niklas **Lb6** Martin
 7. **d3** Steffi **Sf6** Andrea

Eine ungewöhnliche Eröffnungsbehandlung, in der Schwarz seine beiden Läufer-Läufer etwas sehr oft laufen läßt. Auch hier gilt: Ziehe in der Eröffnung nie mehrmals mit einer Figur, es kostet Zeit.

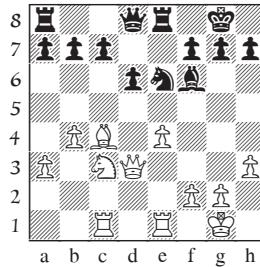
8. **0-0** Niklas **d6** Thomas
 9. **Lg5** Roman **0-0** Martin

Jetzt folgt der Durchbruch im Zentrum: Es wird verwickelt, und das unter den beschriebenen Umständen!

10. **d4** Niklas **exd4** Jana
 11. **cxd4** Steffi **Lg4** Kai
 12. **h3** Niklas **Lxf3** Martin
 13. **Dxf3** Niklas **Lxd4** Kai
 14. **Lxf6** Tarek **Lxf6** Martin

Ob nicht 14. ... Dxf6 besser gewesen wäre? Dies ist ein Fehler des Spielleiters, der die falsche Figur gerufen hat.

15. **Sc3** Carsten **Sd4** Jana
 16. **Dd3** Tarek **Te8** Martin
 17. **Tac1** Roman **Se6** Andrea
 18. **Tfe1** Carsten



Das Diagramm unterstreicht, daß beim Geländeschach ganz normale Stellungen entstehen. Von diesem Weg wird erst im 26. Zug abgewichen, wo ein böser Schnitzer die Partie verkürzt.

18. ... **Sf4** Jana
 19. **df3** Niklas **Lxc3** Kai
 20. **Dxf4** Tarek **Lf6** Martin
 21. **Ld5** Roman **c6** Thomas
 22. **Lb3** Tarek **De7** Thomas
 23. **Tcd1** Roman **Tad8** Andrea
 24. **Lc2** Roman **Lg5** Kai
 25. **Dg4** Niklas **De5** Kai
 26. **Td2** Carsten **Lxd2** Martin
 27. **Td1** Roman **Lf4** Kai
 28. **g3** Steffi **Lg5** Martin
 29. **f4** Niklas **Dc3** Kai
 Gerade noch gesehen, da freut sich der Spielleiter.

30. **Lb1** Tarek **Lf6** Kai
 31. **e5** Steffi
 Da schaufelt sich eine ein Grab ...

31. ... **dxe5** Jana
 31. **Df5** Tarek
 ... und der nächste schaufelt es zu!

31. ... **Txd1+** Martin
 Ernst gab die Partie auf – 0:1

Groschen-schach

Auch: *Imitatorschach*

Durch einen Groschen auf dem Spielfeld, der die Figurenbewegungen nachvollzieht, werden die möglichen Züge eingeschränkt.

Zusätzlich zum normalen Schachbrett wird ein Groschen, Knopf, eine Spielmarke, eine 50-Cent-Münze o. ä. benötigt (Nur der Groschen verbreitet wirkliches Flair.)



Vor dem ersten Zug wird der Groschen auf das Feld e4 gelegt. Der Groschen wird daraufhin bei jedem Zug analog zu den Zügen der Figuren bewegt. Beispiel: Weiß zieht in der Grundstellung seinen Springer von b1 nach c3, der Groschen zieht von e4 nach f6. Ein Zug ist unmöglich, wenn der Groschen auf ein bereits von einer Figur besetztes Feld ziehen oder das Spielfeld verlassen müßte.

Handicap-schach

Stärkere Spieler erhalten ein Handicap, um den Spielstärkeunterschied auszugleichen.



Zeit: Für ein Blitzturnier können die Teilnehmer gleichmäßig nach Spielstärke (Wertungszahl) in drei Gruppen eingeteilt werden. Spieler der Gruppe A (stärkste Spieler) erhalten vier, der Gruppe B fünf und der Gruppe C (schwächste Spieler) sechs Minuten Bedenkzeit.

Material: Oft werden auch Bauern oder sogar einzelne Figuren, abhängig vom Spielstärkeunterschied, vorgegeben.

■ Kücknitzer Handicap

Für ein Schnellschach-Turnier starten Spieler der Gruppe A mit 20, der Gruppe B mit 25 und der Gruppe C mit 30 Minuten Bedenkzeit.

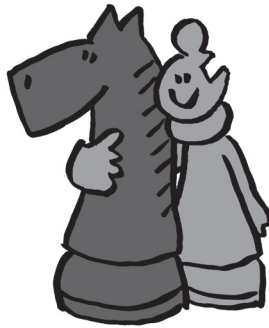
Ein Sieg bringt 50, ein Remis 25 Punkte. Vor der Bekanntgabe der Rundenpaarungen kann jeder Spieler eigene Bedenkzeit gegen zusätzliche Punkte eintauschen. Dabei müssen aber mindes-

tens 10 Minuten auf der Uhr verbleiben. Verliert so ein Spieler der Gruppe C mit 10 Minuten Zeit, bekommt er trotzdem noch 20 Punkte. Beim Schweizer System erfolgt die Paarung nach Punkten, egal ob durch Spiel oder durch Tausch erzielt.

■ Jan-Reiners-Turnier

Pro Spielpaarung in einer Runde des Turniers werden vier Partien gespielt: mit dreißig, mit 15 und dann zweimal mit fünf Minuten Bedenkzeit. Davon wird ein nach Wertungszahl (DWZ) abgezogen: dem stärkeren Spieler werden für je 100 DWZ-Punkte Unterschied 10% der Bedenkzeit abgezogen. Mindestens 20% der Bedenkzeit muß er aber behalten. Je Paarung gibt es zehn Punkte: fünf für die 30-Minuten-Partie, drei für die 15-Minuten-Partie sowie je einen für die Blitzpartien.

Chaos auf dem Brett ist angesagt und Überraschungen sind die Regel.



Hoppel-Poppel

Springer und Läufer ziehen normal, schlagen aber wie die jeweils andere Figur.



Die Spieler werden mit jeweils einem Satz der abgebildeten Karten für das gesamte Turnier ausgestattet. Wer am Zug ist, kann eine Karte vor, nach oder anstelle seines Zuges ausspielen (wie auf der Karte vermerkt).

Wird nur eine Partie gespielt, erhält jeder Spieler drei bis fünf Karten, die er nach dem Ausspielen aus den restli-

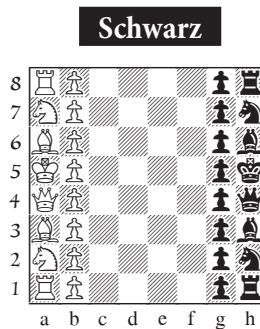
chen Karten ergänzen kann. Die Möglichkeiten für Anweisungen sind fast unbegrenzt. Man sollte nur darauf achten, daß die Anweisungen nicht gleich sofort zum Ende einer Partie führen, sondern genug Chancen zum Zurückschlagen lassen. *Kopiervorlagen mit Beispielkarten finden sich auf den beiden folgenden Doppelseiten.*

Kartenschach

Diese Variante kombiniert das Schachspiel mit Sonderregeln, die durch das Ausspielen von Karten bestimmt werden.



Neben der Blickrichtung ändert sich nur wenig für die Spieler: Umwandlungen finden nun auf der a- oder h-Linie statt, die Bauern ziehen entlang der Reihen. Dame und König sind in der Grundstellung getauscht.



Weiß

Kiebitzschach

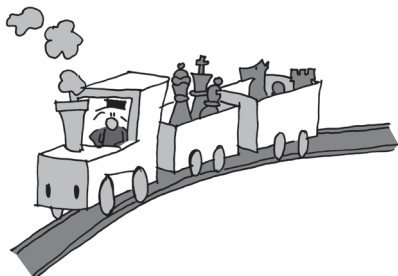
Die Zuschauer einer Partie sehen immer mehr als die Spieler. Durch ein Drehen der Grundstellung um 90 Grad kann dieser Nachteil ausgeglichen werden.





.....
PROTEST
.....
anstelle eines Zuges

Nimm Deinen letzten Zug
zurück und spiele
einen anderen Zug!



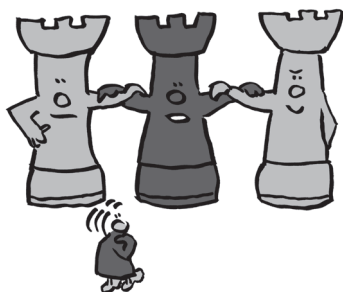
.....
SEITENWECHSEL
.....
anstelle eines Zuges

Laß uns das Brett drehen!



.....
ZURÜCK AUF START
.....
vor einem eigenen Zug

Alle Sonderregeln sind
hiermit aufgehoben!



.....
MAUER
.....
vor einem eigenen Zug

Alle Türme können sich nicht
mehr bewegen, aber auch
nicht geschlagen werden.



ANGRIFFSSPRINGER

vor einem eigenen Zug

Springer können nur vorwärts ziehen und schlagen.

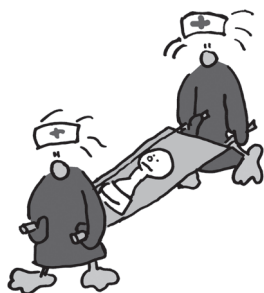
Bei Erreichen der Grundreihe des Gegners wird auf einem beliebigen Feld der eigenen Grundreihe neu gestartet.



SPRINGER SCHWUND

anstelle eines Zuges

Alle Springer verlassen sofort das Brett!



BESOFFENE BAUERN

nach einem eigenen Zug

Bauern ziehen schräg und schlagen gerade!



PAUSENREGEL

nach einem eigenen Zug

Bauernzüge sind nur in jedem zweiten Zug möglich!



KONTER

vor einem eigenen Zug

Deine letzte Karte
ist ungültig!



WAFFENSTILLSTAND

vor einem eigenen Zug

In den nächsten drei Zügen
ist das Schlagen einer
gegengerischen Figur für
beide Spieler verboten!



BESCHNITTEN

anstelle eines Zuges

Deine Dame darf nur wie ein
Läufer ziehen und schlagen!



URLAUBSTIMMUNG

anstelle eines Zuges

Alle Damen machen
Urlaub und dürfen fünf
Züge nicht mitspielen!



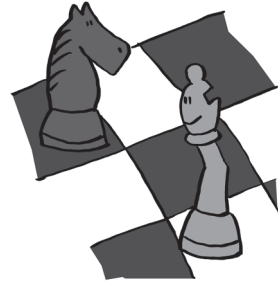
SPRENGSTOFF

nach einem eigenen Zug

Türme explodieren
bei Feindkontakt und
sprengen alle Figuren auf
umliegenden Feldern weg!



<http://www.deutsche-schachjugend.de/sma>



POSITIONSWECHSEL

anstelle eines Zuges

Alle Springer und Läufer der
gleichen Farbe wechseln die
Position. Figuren, die keinen
Tauschpartner besitzen,
verlassen das Brett.



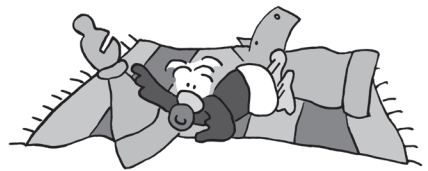
GAMBIT

nach einem eigenen Zug

Nimm einen Deiner
Bauern vom Brett!



Druckvorlagen als PDF zum Download unter



POSITIONSTAUSCH

anstelle eines Zuges

Zwei meiner Figuren
tauschen die Position.



Konditions-Blitzen



Uhr und Brett stehen in einer Entfernung von ca. fünf Metern. Die Spieler müssen nach ihrem Zug erst zur Uhr laufen, bevor diese gedrückt werden kann. Ansonsten gelten normale Blitzregeln.



Vor Beginn sind Uhren und Bretter aufbauen, am besten auf dem Fußboden, damit in der Hektik nichts zu Bruch geht und keine Verletzungsgefahr an Tischen besteht.

Zu Beginn der Partie steht Weiß am Brett, Schwarz an der Uhr. Auf ein Kommando des Turnierleiters drückt Schwarz die Uhr an und läuft zum Brett, während Weiß den ersten Zug macht und zur Uhr rennt usw.

Bei längeren Partien kommt es oft dazu, daß ein Spieler den anderen »überholt«: Weiß zieht und geht zur Uhr. Schwarz zieht sehr schnell und läuft zur Uhr. Dabei überholt er den Weißspieler, so daß nachdem Weiß die Uhr gedrückt hat, Schwarz sofort zurückdrücken kann. Die Spieler erreichen oft die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit, daher sind unbedingt genügend Getränke und andere Stärkungen bereitzuhalten!



Varianten

■ Kommt ein Spieler nach dem Drücken der Uhr an das Brett zurück, ohne daß sein Gegner gezogen hat, so darf er einen weiteren Zug ausführen.

■ Mehrere Spieler bilden zwei etwa gleichstarke (sowohl von der Anzahl als auch von der Spielstärke) Mannschaften. Sie stellen sich hinter einer Linie in ca. fünf Meter Abstand von Brett und Uhr auf und ziehen abwechselnd (abklatschen). Hier ist es sinnvoll, eine längere Bedenkzeit als in der Einzelversion festzulegen (10 bis 15 Minuten). Die Uhr sollte von den Mannschaften eingesehen werden können. Dabei kann man den Spielern gestatten, auch wenn sie nicht ziehen müssen, sich die Stellung am Brett zu betrachten. (Der Turnierleiter muß dann auf die richtige Reihenfolge der Spieler achten.)

■ Bei einer anderen Variante wird mit einem Gartenschach gespielt, so daß die Spieler die Stellung aus größerer Entfernung erkennen können (zumindest so ungefähr ...).

■ Jeder Spieler hat 30 Sekunden pro Zug Zeit, die Einteilung in Laufgeschwindigkeit und Denkzeit bleibt jedem dabei selbst überlassen.

Für diese Variante, bei der z. B. zwei Trainer gegen ihre Trainingsgruppe Konditions-Simultan spielen, werden pro Partie zwei Spielsätze benötigt (Achtung: das sind mehr als man normalerweise dabei hat!).

Aus der Trainingsgruppe werden drei schwachlich gleichstarke Mannschaften gebildet. Das Trainerteam spielt gegen jede Mannschaft zwei Partien, eine mit Weiß, eine mit Schwarz. Das Trainerteam baut seine sechs Brettern in einem zentralen Raum nebeneinander auf und kennzeichnet, welche Partie gegen welche Mannschaft gespielt wird. Die Mannschaften ziehen sich in drei andere Räume zurück und bauen dort ihre zwei Bretter auf. Die Uhren stehen im zentralen Raum an den sechs Brettern. Pro Partie wird eine Stunde Bedenkzeit gewährt. Die Partie wird von Weiß eröffnet. Also läuft einer aus jeder Mannschaft los in den zentralen Raum, macht dort den ersten Zug, drückt die Uhr, läuft zurück in den Raum seiner Mannschaft und führt den gleichen Zug am entsprechenden Brett aus. Die beiden Trainer laufen ebenfalls los und führen, jeder in einem anderen Raum, einen weißen Zug aus, laufen zurück in den zentralen Raum, führen den gleichen Zug dort

am Brett aus und drücken die Uhr, erst dann gilt der Zug als gemacht.

Die Partien sollen mitgeschrieben werden, da es leicht vorkommen kann, daß es zu unterschiedlichen Stellungen auf den einzelnen Brettern kommt, denn natürlich dürfen die Mannschaften sich untereinander beraten und die Stellungen analysieren (die Trainer natürlich) auch.

Die Anzahl der Partien, die Mannschaftsstärke, die Bedenkzeit und die Entfernung zu den Räumen kann verändert werden. Nur eines nicht: Die Trainer werden ganz schnell Konditionsprobleme bekommen und es bereitet den Jugendlichen einen Riesenspaß.

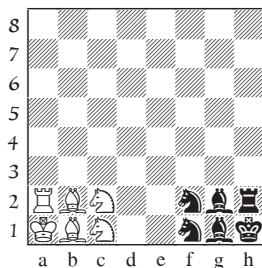
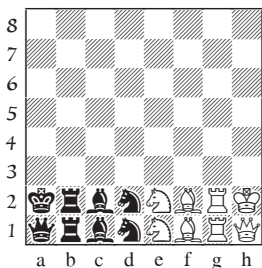
Konditions-Simultan

Zwei Spieler treten als Team gegen drei Mannschaften gleichzeitig an. Erschwerend werden die drei Kämpfe in vier verschiedenen Orten gespielt (z. B. in einem Haus verteilten Zimmern).



Königsrennen

Ziel ist, aus der modifizierten Grundstellung mit dem eigenen König die gegenüberliegende Grundreihe zu erreichen.



Mögliche Grundstellungen

Es ist verboten, dem Gegner Schach zu bieten oder seinen eigenen König ins Schach zu stellen. Um den Anzug auszugleichen, ist

die Partie Remis, wenn der schwarze König unmittelbar nach dem weißen die 8. Reihe erreicht.

Lebendschach

Auf einem riesigen Brett wird eine normale Partie gespielt, wobei die Figuren durch entsprechend gekleidete Personen dargestellt werden.

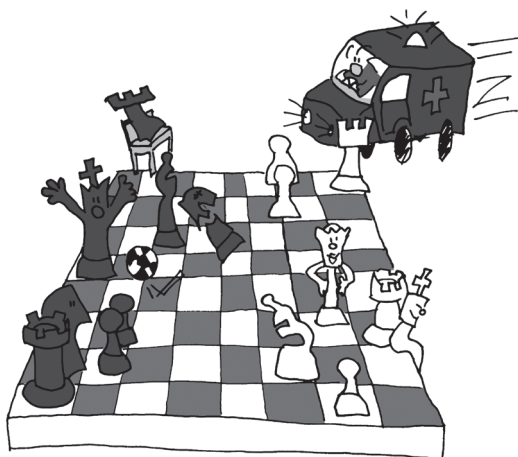


Als Vorbereitungen sind das Brett (weiße und schwarze Felder) und die Figuren-Kostüme zu basteln.

Die Partie wird entweder von zwei separaten Spielern ausgetragen oder als Beratungspartie zwischen den

beiden Figuren-Mannschaften, die dafür aber ihr Feld nicht verlassen dürfen. Alternativ kann eine bekannte Partie nachgespielt werden.

Sehr öffentlichkeitswirksam, daher vorher ankündigen!



Eben noch aktiv Sport getrieben, Konditionsblitz gelaufen, die Zunge hängt heraus, man kommt um vor Durst? Dann ist Zeit für das Limonadenschach!

Man benötigt ein großfeldriges Schachbrett, das auch mit Papierquadraten oder anderen Hilfsmitteln auf einem Tisch aufgebaut werden kann, dazu viele unterschiedliche Glastypen für die verschiedenen Figuren. Jede Figur von Weiß und Schwarz ist durch einen gleichen Glastyp darzustellen, z. B. 4 Wassergläser = 4 Türme, 2 Sektdgläser = zwei Damen, 16 Schnapsgläser (in Jugendherbergen einfacher zu finden 16 Eierbecher) = 16 Bauern. Mit den Gläsern wird die Grundstellung auf-

gebaut. Vor Spielbeginn werden die weißen Figurgläser mit Zitronenlimonade, die schwarzen Figurgläser mit Orangenlimonade oder Cola gefüllt. Bei der Auswahl der Getränke sind natürlich nur gesetzliche Grenzen gesetzt, man kann also auch Milch und Kakao nehmen oder verschiedene helle Getränkemischungen gleichzeitig gegen verschiedene dunkle zum Einsatz bringen.

Die Schachpartie wird nun nach den normalen Regeln gespielt mit der Zusatzregel, daß jede geschlagene Figur sofort von demjenigen auszutrinken ist, der sie erobert hat. Zur Seite stellen und für später aufheben ist nicht erlaubt!

Limonaden-schach

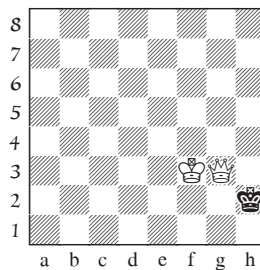
Der Hit im Sommer: Das Schachspiel für durstige Kehlen.



Diese Variante ist erstmals um 1925 in Marseille gespielt worden (daher der Name) und hat sogar Weltmeister Aljechins Interesse hervorgerufen. Dabei muß ein Schachgebot im ersten Zug abgewehrt werden (ist dies nicht möglich, so ist der Spieler matt). Man darf die gleiche Figur auch zweimal ziehen, Könige dürfen aber nicht durchs Schach gehen. Wird mit dem ersten Zug Schach geboten, so entfällt der zweite Zug. Kann ein Spieler keinen zweiten Zug

machen, so ist die Partie patt (= Unentschieden).

Beispiel:



Schwarz am Zug, Pattstellung, da nach Kh1 kein regelgerechter Zug möglich ist. →

Marseiller Schach

Auch: Zweizugschach

Der Spieler am Zug zieht zweimal hintereinander.



Die folgende Partie ist die wahrscheinlich bekannteste Partie aller Schachvarianten.

A. Fortis – A. Aljechin, 1925

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. b3, Lb2 | b6, Lb7 |
| 2. e4, Le2 | Lxe4, Lc6 |
| 3. a4, a5 | a6, b5 |
| 4. Lxb5, Le2 | Lxg2, Lc6 |
| 5. Sh3, Tg1 | e5, Sf6 |
| 6. Lxe5, Sg5 | |

Mit doppelter Drohung gegen die schwarze Dame.

- | | |
|--------|-----------|
| 6. ... | Sg4, Sxf2 |
|--------|-----------|

7. Kxf2, d4

Angeblich gewann Kxf2, Tg3

- | | |
|----------------|------------|
| 7. ... | Dxg5, Df5+ |
| 8. Ke1, Ld3? | Dxd3, Dxd1 |
| 9. Kxd1, Lg3 | Ld6, Lxg3 |
| 10. Txxg3, Sc3 | f5, f4 |
| 11. Tg1, Te1+ | Kd8, Lf3+ |
| 12. Kd2, Kd3 | Lg2, f3 |
| 13. Ke3, Kf2 | Sc6, Sxd4 |
| 14. Se2, Sxd4 | c5, cxd4 |
| 15. Tad1, Txd4 | Te8, Txe1 |
| 16. Kxe1, Td2 | Tc8, Tc6 |
| 17. Tf2, Kd2? | g5, Td6+ |
| 18. Ke3, c3 | h5, Te6+ |

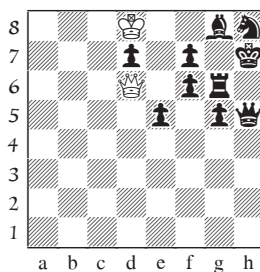
Weiß gab auf: 0–1

Varianten

■ Weiß beginnt mit einem Zug, danach dürfen beide Spieler wie bei der Grundvariante zweimal ziehen (»**Ausgeglichenes Marseiller Schach**«). Bei dieser Variante hat Weiß keinen Anzugsvorteil.

■ Zusätzlich zur Variante 1 ist Schach aufgehoben. Ziel ist es nun, den gegnerischen König zu schlagen. Dies kann auch vom König selbst erfolgen. Folgendes Problem verdeutlicht diese Variante, die auch als **Doppelzug-schach** bekannt ist:

Petrovic, 1960 - Weiß zieht und gewinnt in drei Doppelzügen:



1. Df8, Ke7

Droht Dg7, Dxh7

1. ... Dh6, Dxh8

2. Ke6, Kf5

und im nächsten Zug kann Weiß den schwarzen König schlagen



Beide Spieler spielen auf einem eigenen Schachbrett nur mit den eigenen Steinen, ohne zu wissen, was der Gegner zieht. Allein der Schiedsrichter kann auf seinem dritten Schachbrett die aktuelle Position nachvollziehen. Er signalisiert den Spielern, wann sie am Zug sind und ob ein Zug möglich ist. Wenn ein Stein geschlagen wurde, gibt er an, auf welchem Feld geschlagen wurde, nicht aber, womit. Steht einer der Spieler

im Schach, teilt der Schiedsrichter mit, aus welcher Richtung es kommt (Linie, Reihe, kurze oder lange Diagonale, von einem Springer). Er muß prüfen, ob der Zug regelgerecht ist, wenn ein Spieler mit einem seiner Bauern einen gegnerischen Stein schlagen will. Andernfalls muß der Zug zurückgewiesen werden. Die Bedenkzeit sollte 10 bis 15 Minuten betragen. Diese Variante ist nur für geübte Spieler geeignet.



Mauerschach

Auch: Phantomschach, U-Boot-Schach, Kriegsspiel, Geisterschach

Ohne die gegnerischen Figuren zu sehen, bewegen die Spieler, Rücken an Rücken, die eigenen Steine. Ein Schiedsrichter kontrolliert die Züge.



Für jede Station ist eine Stoppuhr notwendig und es müssen geeignete Stellungen ausgedacht werden.

Je nach Lösungszeit und Anzahl der richtig postierten Figuren werden Punkte vergeben.

Die Figuren auf dem Brett sollten für die Kombination einen Sinn ergeben. Nur so ist eine hohe Erinnerungsleistung möglich, wie Versuche mit dem ungarischen Großmeister András Adorján gezeigt haben.

Je nach Spielstärke der Teilnehmer können die Merkzeit (fünf Sekunden bis eine Minute), die Anzahl der Figuren und der Schwierig-

keitsgrad der Kombinationen variiert werden.



Variante

Als Bewegungsspiel kann auch das reine Aufbauen der Stellung geübt werden. Mehrere Mannschaften laufen als Staffel vom Ausgangsbrett über einen Parcours zu ihrem Brett, wobei jeweils eine Figur mitgenommen und aufgebaut wird. Dann geht's zurück zum Ausgangsbrett, es wird abgeklatscht und der nächste Spieler läuft mit seiner Figur los. Ein Schiedsrichter kontrolliert, ob die Stellung korrekt aufgebaut wird.

Memoryschach

Für die Spieler werden Stellungen aufgebaut, bei denen Kombinationen möglich sind. Die Spieler müssen sich jeweils eine Stellung merken, auf einem anderen Brett aufbauen und lösen.



Metamorpho- schach

Eine schlagende Figur verwandelt sich in die geschlagene, wechselt aber ihre Farbe.



Für diese Variante werden zwei gleiche Figurensätze benötigt.

Wenn beispielsweise die weiße Dame den schwarzen Springer schlägt, verwandelt sie sich in einen weißen Springer. Ausnahme: Wenn der König eine Figur schlägt, bleibt er ein König, zieht aber wie die Figur, die er geschlagen hat. Sogenannte Bauernkönige (Könige, die einen Bauern geschlagen haben) dürfen sich auf der

1. bzw. 8. Reihe in Dame-, Turm-, Springer- und Läuferkönige sowie auch normale Könige verwandeln. An einen König darf der gegnerische König herantreten, solange er nicht im Schach steht (z. B. normaler König gegen Springer-König). Könige können Schach geben. Ein normaler König gibt Schach in den angrenzenden acht Feldern. Ziel ist es, den gegnerischen König zu schlagen.

Mini-Schach™

Schnupperschach ohne Springer für Einsteiger mit hoher Publikums-wirksamkeit.



Dieses Spiel, erfunden vom Hamburger Schachjugendbund, hat sich auf einigen Messen als Hingucker erwiesen. Schachspieler wundern sich, was da gespielt wird, Nicht-Schachspieler können schnell mitspielen, da kompliziertere Regeln wie Rochade, Springerzüge und en passant wegfallen.

Spielen, die an einer Brettseite je einmal mit Schwarz und mit Weiß spielen.

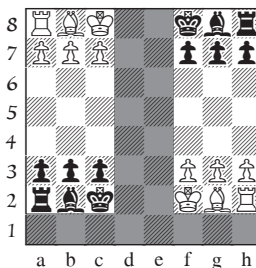
Die Zugregeln weichen kaum von den normalen Schachregeln ab: Der Bauer hat keinen Doppelzug, damit gibt es auch kein Schlagen en passant.

Statt eines Zuges darf eine Spielerin auch die von ihrer Teamkameradin erbeuteten gegnerischen Figuren in ihre Partie einsetzen.

Ein Team gewinnt, indem einer der beiden Spieler einen gegnerischen König geschlagen hat oder wenn bei einem der beiden gegnerischen Spieler das Zeitblättchen gefallen ist.

Im Team darf man sich untereinander Tips geben, aber keine Züge vorsagen.

Beide Teams dürfen sich auf Unentschieden (»remis«) einigen.



Grundstellung

Zur Vorbereitung können die grau hinterlegten Felder auf jedem Brett z. B. mit Klebeband abgeklebt werden.

Ein Team besteht aus zwei

In der Grundstellung werden bis auf König und Bauern alle Steine von Weiß entfernt. Weiß darf immer zweimal ziehen, außer er bietet mit seinem ersten Zug Schach, dann verfällt der zweite Zug. Weiß darf mit seinem König nicht durchs Schach gehen. Schwarz kann nur mit einer großen Übermacht (Dame und zwei Türme) matt setzen.

Variante

■ Möglich ist auch die Figurenverteilung König und vier Bauern gegen König und Dame. Die Bauern stehen dann auf c2, d2, e2 und f2.

■ Gespielt wird auch die Variante mit vier Bauern gegen die gesamten gegnerischen Figuren. Hier hat Schwarz die Bauern c7, d7, e7 und f7. Zusätzlich darf der schwarze König durchs Schach gehen und den weißen König bedrohen. Dafür darf der Schwarzspieler zweimal hintereinander ziehen. Er darf auch durchs Schach ziehen. Im Gegensatz zum Marseiller Schach darf nach einem Schach noch weiter gezogen werden. Ziel ist es, den gegnerischen König zu schlagen.

Monsterschach

Auch: Bauerndoppel, Doppelzugschach, Monsterdoppel

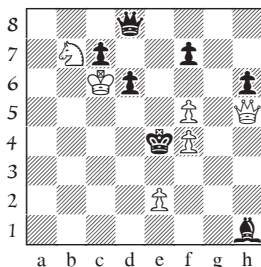
Weiß spielt nur mit König und 8 Bauern gegen alle gegnerischen Steine, darf dafür aber immer zweimal ziehen.



Um Matt zu setzen, ist ein großes Übergewicht nötig. Vorsicht: Der Versuch, mit zwei Läufern mattzusetzen, wird scheitern!

Wenn ein Spieler in einer Stellung nur noch Schach ohne Matt geben kann, bedeutet das Zugunfähigkeit = Patt.

Ein Problem von T. R. Dawson, 1951: **Weiß zieht und setzt in zwei Zügen matt.**



Der Schlüssel ist 1. f6 mit der Drohung Df5 matt. Es ist matt, da die Erwiderung Kxf5 Schach bieten würde. Unterbricht Schwarz mit 1. ... d5 die Läuferdiagonale, folgt einfach 2. De5 matt. Auf 1. ... Dc8 folgt überraschend 2. Sxd6 matt, da der Bc7 nun gefesselt ist. Ähnlich ist 1. ... Dxf6 2. Sc5 matt.

Variante

■ Ein Schach darf auf dem direkten Weg zum Matt gegeben werden, d. h. wenn eine Serie von Schachs in einem Matt endet.

Prohibitionschach

Auch: Ohneschach

Bei dieser Variante darf Schach nur gegeben werden, wenn es gleichzeitig Matt ist.



Protestschach

Auch: *Ablehnschach*

Bei jedem Zug kann ein Zug abgelehnt werden, der zweite Vorschlag muß aber akzeptiert werden.



Die Partie ist beendet, wenn der König geschlagen wird. Der König kann daher sogar im Schach stehen bleiben, da man den Schlagzug ablehnen kann (aber dies dann auch muß!). Umwandlungen eines Bauern in verschiedene Figuren zählen als unterschiedliche Züge.

Es ist möglich, ähnlich wie im Atomschach, einfach eine Dame vor den König zu stellen. Vorausgesetzt, keine andere Figur kann die Dame schlagen und der König hat keine Fluchtfelder, ist dies Matt.

Varianten

■ Jeder Spieler hat das Recht, in einer Partie eine bestimmte Anzahl von Zügen des Gegners zurückzuweisen (z. B. drei).

■ Bei jedem Zug werden dem Gegner zwei Alternativzüge angeboten, aus denen er sich einen aussuchen kann. Hat ein Spieler nur einen möglichen Zug, so kann dieser nicht abgelehnt werden. (**Kompromißschach**)



Räuberschach

Auch: *Schlagschach*,
Fressschach

Bei jedem Zug muß – soweit möglich – ein Stein des Gegners geschlagen werden. Sieger ist, wer als erster alle Figuren verloren hat oder Patt gesetzt wird.



Weiterhin gelten folgende Sonderregeln:

■ Es besteht Schlagpflicht, bei mehreren Schlagmöglichkeiten kann eine ausgewählt werden. Wird eine Schlagmöglichkeit übersehen, ist der Zug zurückzuweisen.

■ Es gibt kein Schach oder Matt. Wird der König geschlagen, geht die Partie weiter.

■ Ein Bauer kann sich auch in einen König umwandeln.

Bereits in der Eröffnungsphase müssen beide Spieler aufpassen. So ist Schwarz nach **1.e3 d6?? 2.Dg4!** bereits verloren (es werden nur die weißen Züge angegeben, die schwarzen sind erzwungen): 3.Kd1 4.a3 5.Ta2 6.a4 7.b3 8.g3 9.Lb5 10.Se2 11.Tf1 12.h3 13.g4 14.f3 15.e4 16.d3 17.Lh6 1–0

Auch e4, d4 und d3 verlieren bei korrektem Spiel sofort.

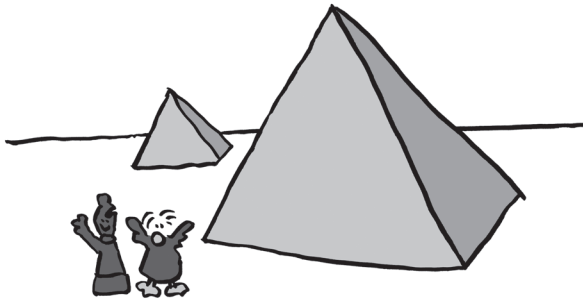
Wichtig ist es, bei dem Spiel nicht die Initiative zu verlieren. Hat man nur noch wenige Bauern, wird es schwer, diese dem Gegner zum Fraß vorzuwerfen. Auf die eigenen Läufer muß man aufpassen!

Wer als erster auf null Minuten steht, hat gewonnen.

Pyramidenblitz

Auch: Treppenblitz, Stufenblitz

Der Sieger einer Partie bekommt beim nächsten Spiel eine Minute weniger Bedenkzeit.



Für diese Variante sind Diagrammblätter mit Problemen vorzubereiten. Zudem werden pro Mannschaft ein Rucksack und eine aufrollbare Schachplane mit Figuren benötigt.

Das Spiel kann mit mehreren (Staffel-)Mannschaften gespielt werden. An deren Alter sind die Schachaufgaben und die Länge der Staffeldistricke anzupassen.

Die Mannschaften stellen sich hinter der Startlinie auf. An der Startlinie liegen pro Mannschaft ein Rucksack, eine aufrollbare Schachplane, ein Satz Figuren und mehrere Diagrammbögen mit jeweils einer Schachaufgabe. Auf das Startzeichen hin packt der Startläufer die Materialien in den Rucksack, schnallt sich diesen um und läuft so schnell als möglich zur Wendemarke. Dort

entpackt er seinen Rucksack, baut eine Stellung auf, löst diese unter den Augen eines Kontrolleurs, schnürt seinen Rucksack wieder (wobei der Bogen mit der gelösten Stellung zurückbleibt), schnallt ihn um und läuft zurück. Durch das Übergeben des Rucksackes an den jeweils nächsten Läufer setzt sich die Staffel bis zum Schlußläufer fort. Für die letzten Läufer ergibt sich das Problem, daß die Auswahl bei den Schachaufgaben immer geringer wird.

Um zu verhindern, daß ein Teilnehmer von Schachblindheit geschlagen keine Aufgaben lösen kann und damit die Staffel verloren chancenlos zurückfällt, kann jede Mannschaft bis zu drei Aufgaben als »nicht lösbar« zurückgeben.

Rucksack-schach

Schach als Staffellauf: Taktikkenntnisse, Geschicklichkeit und Schnelligkeit sind gefragt.



Schach-Rallye

Eine normale Stadt-Rallye wird durch Schachaufgaben erweitert.



Diese Variante erfordert umfangreiche Vorbereitungen durch Betreuer, die die abzulaufende Strecke und geeignete Schachprobleme ausarbeiten müssen. Zusätzlich können Schachfragen mit eingebaut werden.

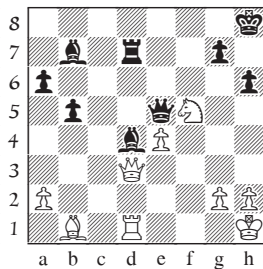
Die Spieler bilden Gruppen von 2-5 Personen und starten im Abstand von ca. fünf Minuten auf die Strecke. Hinweise, in welche Richtung gegangen werden soll, erhält man durch das Lösen von Schachproblemen. Für alle Fälle soll ein Notumschlag dafür sorgen, daß die Spieler zu Zwischenpunkten oder zum Ziel finden, auch wenn sie sich unterwegs

»verheddern«.

Zwischenstationen mit ihren Aufgaben kann man öffentlichkeitswirksam verwerten. Bei einer Rallye in Hamburg haben wir die Anlaufpunkte mit Gartenschachfiguren gekennzeichnet, was einerseits Gelegenheit zu einer abschließenden Aufmerksamkeitsfrage bot (Welche Figuren haben an den Zwischenstationen gestanden?), andererseits aber auch bei Passanten auf Interesse stieß. Dieses Interesse konnten wir durch eine Aufgabe noch verstärken, hier mußten die Kinder sich einen Partner für eine (kurze) Schachpartie suchen.

Beispiel für einen Hinweis

Direkt bei den Fahnen
seht Ihr eine Litfaßsäule.



Mit welchem Zug gewinnt Schwarz am Zug sofort?

1. ... Lg1
→ rechts durch die Anlagen
1. ... Le4
→ rechts entlang der Hauptstraße
1. ... g6
→ geradeaus
1. ... Df5
→ halb links
1. ... Dc5
→ ganz links



Beispiele für Schachfragen

- Wieviel Partien werden insgesamt bei den Landesmeisterschaften gespielt?
- Mit welcher Zugfolge kann Schwarz in drei Zügen matt setzen, ohne daß Weiß den f-Bauern bewegt?
- Wieviel Punkte braucht man mindestens, um in einem Zehn-Personen-Rundenturnier den alleinigen ersten Platz zu belegen?

Zu Beginn sind je nach Teilnehmerzahl entsprechend viele Tische und Schachsätze aufzubauen (bei n Spielern $(n-2)/2$ Tische mit je einem Brett, keine Stühle!).

Die Spieler stellen sich willkürlich an den Brettern und den beiden Stirnseiten der Tische auf.

Der Turnierleiter beginnt mit der Ansage »Weiß zieht« (Pause von 5-10 Sekunden) »Schwarz zieht« »Weitergehen«.

Haben alle Spieler ihren neuen Platz erreicht, beginnt nach einer kurzen Pause erneut die Ansage usw., bis ein Spieler, der ziehen soll, Matt gesetzt ist. Dann scheidet er aus. (Ist eine Pattsituation entstanden, scheiden beide Spieler aus.) Ist die Zahl der verbliebenen Spieler gerade, wird das Brett der gerade beendeten Partie entfernt, die Randbretter und die restlichen Spieler rücken unter Benutzung der Stirnseiten auf und die Ansage beginnt erneut.

Die letzten beiden Spieler blitzen den Sieger aus.

Bei diesem Spiel kann schnell ein größeres Chaos entstehen, daher sind genügend Turnierleiter einzuplanen (für ca. zehn Spieler eine Person), die den Ablauf am besten vorher einmal selbst ausprobieren. Bei vielen Spielern kann mit mehreren Tischreihen begonnen

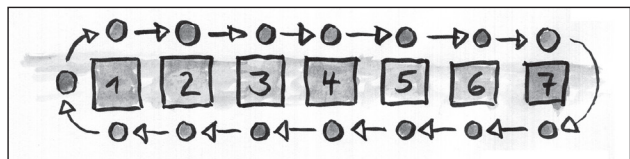
werden, die nach und nach zusammengelegt werden. Mit über siebzig Teilnehmern wurde die Schachreise bereits erprobt.

Variante

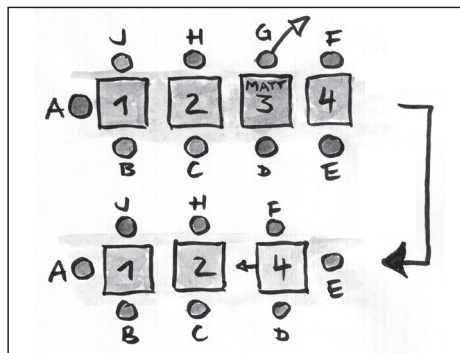
■ Die Schachreise kann auch als **Rundlauf** (wie beim Tischtennis) oder **Känguru** auch nur mit einem Brett gespielt werden. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine stellt sich bei Weiß, die andere bei Schwarz an. Hat ein Spieler einen Zug gemacht, stellt sie sich auf der anderen Seite an. Ist ein Spieler am Zug matt gesetzt, so scheidet er aus. Auch hier wird das Finale als normale Blitzpartie gespielt.

Schachreise nach Jerusalem

Die Spieler gehen nach Ansage um mehrere Tische mit Schachpartien. Kommt ein Spieler an ein Brett, auf dem gerade Matt gesetzt wurde, scheidet er aus.



Aufbau und Fortbewegung bei 15 Teilnehmern



Beispiel für das Ausscheiden eines Spielers

Schachzwang

Sofern ein Schach möglich ist, muß dies gegeben werden.



Frei nach dem Motto: Wo der Patzer ein Schach sieht, da gibt er es. Diejenige wird gewinnen, die es am Besten versteht, den Gegner unvorteilhaft zum Schachgebot zu zwingen.



Schießschach

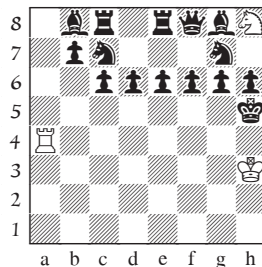
Auch: Flintenschach

Eine Figur kann, anstatt geschlagen zu werden, auch weggeschossen werden.



Wenn eine Figur eine andere nach den Schachregeln schlagen kann, so kann sie diese auch wegschießen, d. h. die geschlagene Figur wird vom Brett genommen, ohne daß sich die schlagende Figur bewegt. Ein König darf so eine gedeckte Figur schlagen, danach aber nicht im Schach stehen.

Beispiel: Weiß setzt in 14 Zügen matt (nach W. Kaisch, Feenschach 1946)



Weiß zieht 1. Ta5+. Schwarz kann 13 Steine dazwischen stellen, die aber alle weggeschossen werden.

Schlagrisiko

Schlägt ein Spieler eine gegnerische Figur, wird das Resultat dieses Schlagvorgangs ausgewürfelt und die Figur des Verlierers verläßt das Brett.



Für diese Variante wird pro Brett ein Würfel benötigt. Das Produkt des Figurenwertes (Bauer = 1, Läufer = 3, Springer = 3, Turm = 4, Dame = 5) und der Augenzahl des Wurfes entscheidet über den Gewinner des Schlagvorgangs. Die Figur des Siegers bleibt auf dem Brett, bei unentschiedenem Ausgang verschwinden beide Figuren. Nur Schlagfälle

durch den König geschehen nach der herkömmlichen Regel ohne Zufallselement. Ein besonderes Risiko ist es, eine schachbietende Figur zu schlagen. Gelingt dies nicht, hat der schlagende Spieler verloren. Falls mit Uhr gespielt wird, sollte diese während des Würfelns angehalten werden.

Eine solche Schrumpfkur kommt meist erst im fortgeschrittenen Mittelspiel zu tragen: Sobald eine Linie bzw. Reihe von keiner Figur mehr besetzt ist, schrumpft sie weg. Das bedeutet für die Partie, daß keine Figur mehr auf die weggeschrumpfte Reihe bzw. Linie gestellt werden darf. Reihen schrumpfen

dabei nur vom Brettrand zur Mitte weg, Linien schrumpfen überall weg. (Reihen in der Mitte wegschrumpfen zu lassen ist nicht spielbar.) Bauern verwandeln sich auf der letzten, noch nicht weggeschrumpften Reihe. Diese Variante ist sehr gut zur Kombination mit anderen Varianten geeignet.

Schrumpfkur

Reihen oder Linien, auf denen keine Figuren stehen, schrumpfen einfach weg. Sie dürfen nicht betreten werden, man darf aber über sie hinwegziehen.



Zur einfacheren Durchführung werden die Tische in U- oder Kreisform aufgebaut, die Innenseite ist für den Simultanspieler vorgesehen. Der Einzelspieler hat meist an allen Brettern Weiß und geht von Brett zu Brett. Die anderen Spieler machen ihren Zug, wenn der Einzelspieler an ihr Brett tritt, dieser antwortet nach kurzer Bedenkzeit.



Varianten

■ Statt eines Einzelspielers können zwei Spieler gegen eine größere Gruppe antreten und dabei abwechselnd ziehen.

■ Alle Partien werden mit Schachuhr gespielt (**Uhrensimultan**). Der ehemalige Weltmeister Garri Kasparow hat einige Uhrensimultanwettkämpfe gegen starke Gegnerschaft bestritten,

z. B. an acht Brettern gegen die Bundesligamannschaft des Hamburger SK oder gegen die Deutsche und die Schweizer Nationalmannschaft.

■ Zwei etwa gleichstarke Mannschaften können gegeneinander mehrere Partien gleichzeitig spielen, eine bestimmte Reihenfolge ist einzuhalten.

■ Beim Training bietet es sich an, **Turniersimultan** zu spielen. Hier spielt jeder gegen jeden gleichzeitig. Achtung: Pro zusätzlichem Teilnehmer braucht man deutlich mehr Bretter. Bei drei Teilnehmern $2+1 = 3$ Bretter, bei vier Teilnehmern $3+2+1 = 6$, bei fünf Teilnehmern $4+3+2+1 = 10$ Bretter usw. Damit die Spieler den Überblick behalten, kann die zuletzt gezogene Figur markiert werden, z. B. mit einem farbigen Ring oder Gummiband.

Simultan

Ein (meist starker) Spieler tritt gegen eine größere Anzahl Gegner gleichzeitig an.



Tandem

Auch: Berliner Vierer,
Bughouse, Konferenz

Beim Tandem treten zwei Mannschaften mit zwei Spielern, die jeweils mit verschiedenen Farben spielen, gegeneinander an. Figuren, die die eine Spielerin bei ihrem Gegner schlägt, kann ihr Spielpartner anstelle eines Zuges auf seinem Brett einsetzen. Dabei wird mit Blitzbedenkzeit gespielt.



Tandem zählt zu den beliebtesten (und am meisten geschmähten) Varianten des Schachs. In Schleswig-Holstein gibt es offizielle Regeln und Landesmeisterschaften (siehe Seite rechts).

Varianten

■ In Teilen Deutschlands wird Tandem ohne Schach-Einsetzen gespielt, d. h. Einsetzen mit Schach oder Matt ist nicht erlaubt. Eine weitere Variante erlaubt zwar das Einsetzen mit Schach, aber nicht mit Matt. Hierzu entbrennen oft harte ideologische Streitigkeiten. Fest steht, daß diese Regel den Charakter des Spiels stark beeinflusst.

■ Die Uhren stehen innen und die beiden Partner dürfen sich nicht beraten. Die beiden Spieler sind dann mehr auf sich allein gestellt und müssen für ein gutes Tandem-Team ausgeglichen besetzt sein.

■ Wird ein Bauer umgewandelt, so erfolgt ein Tausch mit einer beliebigen Figur vom Gegner des Partners.

■ Entschärfte Variante: Bauern dürfen nicht auf der zweiten oder siebten Reihe eingesetzt werden. Man muß dem Gegner zeigen, welche Figuren man noch »in der Hand« hat. Figuren dürfen erst weitergegeben werden, nachdem die Uhr gedrückt wurde.

■ **Tridem** wird mit drei Spielern pro Mannschaft gespielt. Der mittlere erhält seine Figuren von den beiden äußeren. Die äußeren Spieler dürfen die Figuren, die sie vom mittleren Spieler erhalten, untereinander austauschen. Noch größere Mannschaften sind zwar denkbar, aber nicht unbedingt sinnvoll.

■ **Chessgi** ist eine Art Tandem für zwei. Hierzu wird (mindestens) ein weiterer Spielsatz benötigt. Schlägt Weiß eine schwarze Figur, so darf er die entsprechende weiße Figur in die Hand nehmen und anstelle eines Zuges einsetzen (analog für Schwarz).

■ Sind nur drei oder zwei Spieler da, die Tandem spielen wollen, kann auch **Tandemsimultan** zum Einsatz kommen: ein Spieler spielt gegen zwei oder zwei Spieler an zwei Brettern gegeneinander.



Tandemregeln der Schachjugend Schleswig-Holstein

vom 14. April 1992

1. Die Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus zwei Spielern, die mit verschiedenen Farben spielen.

2. Spielregeln – allgemein

Es gelten die FIDE-Blitzregeln, sofern sie nicht im folgenden geändert oder erweitert werden.

3. Die Uhr

- a) Die Uhren stehen außen an den Brettern, d. h. am linken Brett links, am rechten Brett rechts.
- b) Kein Spieler darf die Uhr seines Partners berühren.

4. Das Einsetzen von Figuren

- a) Die geschlagenen Figuren dürfen vom Mitspieler auf einem freiem Feld seines Brettes eingesetzt werden.
- b) Das Einsetzen der Figur gilt als Zug.
- c) Bauern dürfen nicht auf der 1. und der 8. Reihe eingesetzt werden.
- d) Ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht und daher in eine andere Figur verwandelt wird, erhält bei einem Einsetzen auf dem anderen Brett wieder seine Funktion als Bauer.

5. Die gewonnene Partie

- Eine Partie ist gewonnen für den Spieler,
- a) der den König seines Gegners mattgesetzt hat, ohne daß eine Möglichkeit besteht, das Matt durch Einsetzen einer Figur aufzuheben;
 - b) dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt;
 - c) dessen Gegner einen regelwidrigen Zug ausführt, aber nur, wenn der Spieler den Gewinn reklamiert, bevor er selbst eine Figur berührt, oder den König als gültigen Beweis vom Brett entfernt;
 - d) bei dem das Blättchen des Gegners oder

dessen Partners zu einem beliebigen Zeitpunkt fällt, ehe die Partie anderweitig beendet ist. Dabei muß das Blättchen des Spielers und seines Mitspielers noch oben hängen, während das Blättchen seines Gegners gefallen sein muß, wenn beide Uhren abgestellt sind.

Ein Spieler muß einen Gewinn selbst reklamieren, indem er die Uhr anhält. Sein Partner muß dann seine Uhr ebenfalls anhalten.

6. Der gewonnene Mannschaftskampf

Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Gewinnreklamation nach Punkt 5 erfolgt ist, ohne daß die gegnerische Mannschaft im gleichen Moment einen Gewinn nach Punkt 5 reklamiert.

7. Der unentschiedene Mannschaftskampf

- Der Mannschaftskampf ist remis,
- a) wenn an beiden Brettern der am Zug befindliche Spieler Patt ist, d. h. er steht nicht im Schach, kann keinen regelgültigen Zug ausführen und auch keine Figur einsetzen;
 - b) wenn beide Mannschaften zum gleichen Zeitpunkt einen Gewinn nach Punkt 5 reklamieren.

8. Verschiedenes

- a) Es ist den Spielern erlaubt, sich zu beraten. Sie dürfen jedoch keine Züge auf dem Brett ihres Mitspielers ausführen.
- b) Ein Spieler ist nicht verpflichtet, seinem Gegenspieler zu zeigen, welche Figuren er zum Einsetzen besitzt.
- c) In einem Streitfall können beide Uhren abgestellt werden, während der Turnierleiter geholt wird. Alle Artikel der derzeitigen Regeln werden durch den Turnierleiter interpretiert; dessen Entscheidung ist endgültig.

Tauschach

Zu Beginn der Partie nimmt jeder Spieler eine eigene Figur (außer König) vom Brett. Diese kann anstelle eines Zuges mit einer eigenen Figur auf dem Brett vertauscht werden.



Die Tauschfiguren sollten an einen besonderen Platz (z. B. ein kleines Podest wie der Figurenkasten) gestellt werden, damit diese nicht mit geschlagenen Figuren verwechselt werden.

Vor dem ersten Zug, aber bei bereits laufender Uhr, wählt Weiß seine Tauschfigur aus und drückt die Uhr. Danach wählt Schwarz seine Figur aus und die eigentliche Partie beginnt. Nach einem Figurentausch wird die neue Tauschfigur wieder auf das Podest gestellt und steht

dann für einen neuen Tausch zur Verfügung.

Variante

Beim »**Taschenschach**« wird auch eine Figur zu Beginn entfernt, diese wird jedoch nicht mit einer Figur getauscht, sondern sie kann anstelle eines Zuges auf einem freien Feld eingesetzt werden. Die Taschenfigur kann auch eine zusätzliche Figur sein, z. B. ein dritter Springer (»**Taschenspringerschach**«).

Thematurnier

Alle Partien eines Turniers werden mit einer bestimmten Eröffnungsvariante begonnen.



Die im Vorwege ausgewählte Eröffnung kann im Training ausführlich analysiert werden, oder die Spieler bereiten sich alleine auf diese Eröffnung vor. Das Turnier selbst kann wie üblich durchgeführt werden, allerdings sollte die Bedenkzeit nicht zu kurz sein (mindestens Stundenpartien), so daß sich das Turnier über mehrere Tage hinziehen kann. Um den Trainingseffekt zu maximieren, sollen die Partien im Anschluß analysiert werden.

Variante

Anstelle einer bestimmten Eröffnung können auch interessante Stellungen vorgegeben werden. Neben komplizierten Stellungen aus realen Partien (z. B. aus dem aktuel-

len Informator) können auch Stellungen mit ungewöhnlichen Materialverhältnissen (z. B. Dame gegen drei Figuren, Turm gegen 5 Bauern) oder ganz und gar verrückte Stellungen (z. B. Weiß hat zwei weißfeldrige Läufer, Schwarz zwei schwarzfeldrige; oder 4 Springer gegen 4 Läufer) vorgegeben werden. Diese können von Runde zu Runde wechseln und an einem Demo-Brett vorgegeben werden. Dabei sollte man aufpassen, daß die Stellungen der Spielstärke der Spieler angemessen sind. Insbesondere bei komplizierten Stellungen führen sonst einige ungenaue Züge viel zu schnell zur Entscheidung.

Vor dem Überraschungsturnier sind zwei bis drei Anweisungen pro Partie vorzubereiten. Diese können einzeln zusammengerollt und während des Turniers effektiv aus einer Lostrommel gezogen werden. Bei vorhandener Musikanlage unterhält während der

Partie (vorzugsweise laute) Musik die Spieler. Das Anhalten der Musik gilt für die Spieler als Signal, ihre Partien zu unterbrechen und die Uhren anzuhalten. Der Turnierleiter lost eine Anweisung aus, die ausgeführt werden muß. Danach werden die Partien fortgesetzt.

Ideen für Anweisungen:

- Alle geschlagenen Figuren werden wieder auf ihre Ausgangsfelder gestellt (wenn frei).
- Remis ist verboten (in diesem Fall verlieren beide Spieler).
- Alle schwarzfeldrigen Läufer werden ein Feld nach rechts geschoben (aus der Sicht ihres »Besitzers«). Dort befindliche Figuren werden geschlagen, außer beim König, dann fliegt der Läufer vom Brett.
- Der Spieler, der den letzten Zug gemacht hat, darf noch einmal ziehen (Uhr entsprechend drücken).
- Der König zieht und schlägt ab sofort wie ein Springer (Rochade verboten).
- Das Brett wird gedreht (sehr beliebt!).
- Jeder Spieler darf zwei Bauern seines Gegners entfernen. Danach darf dieser nicht im Schach stehen.
- Weiße und schwarze Dame tauschen die Plätze.
- Dem älteren Spieler werden zwei Minuten Bedenkzeit abgezogen (eine Minute

muß verbleiben).

- Die a-Linie wird geräumt (bis auf den König).
- Alle Figuren und Bauern im Zentrum werden entfernt.
- Alle Spieler, deren Vornamen mit L-Z anfangen, verlieren ihre Springer (analog mit A-K für Läufer).
- Die Uhr wird gedreht.
- Alle Springer verschwinden vom Brett.
- Dame und König tauschen bei beiden Spieler die Plätze.
- Alle geschlagenen Bauern werden auf der 2. (Weiß) bzw. 7. (Schwarz) Reihe wieder aufgestellt, wenn die Felder unbesetzt sind.
- Bis auf Bauern und Könige verschwinden alle Figuren vom Brett.
- Die Figuren, die direkt am König stehen, werden vom Brett genommen.
- Alle Türme verschwinden vom Brett.
- Alle Spieler rücken ein Brett auf (die erste Paarung wechselt an das letzte Brett). Aufwendig, aber lustig!
- Wer am Zug ist, wird durch Stein-Schere-Papier bestimmt.

Überraschungsturnier

In einem normalen Blitzturnier werden die Partien ab und zu unterbrochen. Die Spieler müssen eine Anweisung, die der Turnierleiter vorliest, ausführen und die Partien werden fortgesetzt.



Varianten- turnier

Auch: Mehrkampf

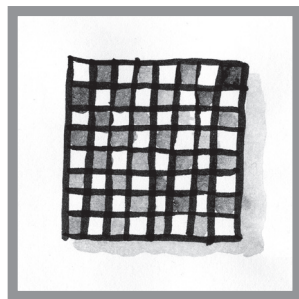
Einige der vorgestellten Varianten werden ausgewählt und in jeder Runde (oder Doppelrunde) eine andere Variante gespielt.



Vor jeder Runde wird angesagt, welche Variante als nächstes gespielt wird. Die Regeln werden kurz erklärt und los geht's.

Kann man auch als Schachzehnkampf im Verein um die Meisterschaft spielen.

Geeignete Varianten haben wir in der Broschüre mit dem Schachbrett-Symbol gekennzeichnet.

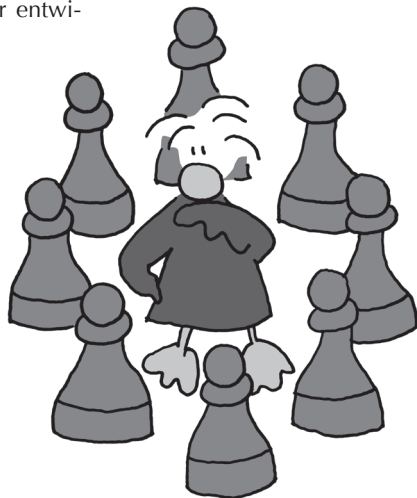


Verrückte Bauern

Bauern ziehen rückwärts, alle anderen Figuren ziehen normal.



Dies bedeutet, daß man sich schnell viele Damen holen kann. Das muß man aber auch, sonst kann man nämlich nur die Springer entwickeln und sonst nix.



Wenn man diese Variante das erste Mal spielt, sollte ein Plakat vorbereitet und gut sichtbar aufgehängt werden, das der gewürfelten Zahl eine Figur zuordnet. Für jede Partie wird ein Würfel gebraucht.

Vor einem Zug würfelt ein Spieler, mit welcher Figur er ziehen darf. Dabei gilt die Zuordnung 1 = Bauer, 2 = Springer, 3 = Läufer, 4 = Turm, 5 = Dame, 6 = König. (Bei mehreren gleichen Figuren kann man sich aussuchen, mit welcher man ziehen möchte.) Rochade gilt als Königszug. Schach und Matt sind aufgehoben, die Partie ist erst dann beendet, wenn ein Spieler den König seines Gegners schlägt.

Wenn man keine der Würfelzahl entsprechende Figur mehr hat wird entweder

1. noch einmal gewürfelt,
2. keine Figur gezogen oder
3. ist patt.

Varianten

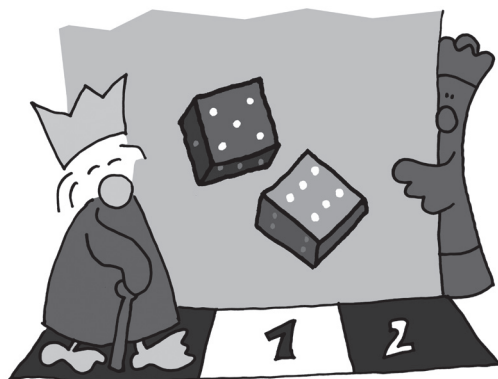
■ Mit 8er oder 12er Würfeln können mehrere Figuren gleichzeitig ziehen, entweder als Kombination (z. B. $7 = 1+6$, $2+5$ oder $3+4$) oder als doppeltes Zugrecht einer Figurenart (z. B. $7 = 2$ Bauernzüge, $8 = 2$ Springerzüge usw.)

■ Es können auch zwei Würfel verwendet werden, so daß jeder Spieler zweimal ziehen kann. Allerdings muß er dabei möglichst so ziehen, daß beide Würfe genutzt werden. Nach einer 1 und einer 6 (=B+K) sind nur $d3/d4$, $e3/e4$ oder $f3/f4$ gültige Bauernzüge, da danach der König gezogen werden muß.

■ Mit zwei Würfeln können die Steine nach Wahrscheinlichkeiten auf die Zahlen aufgeteilt werden: bei 2, 12 = beliebiger Zug; 3, 11 = König oder Dame; 4, 10 = Turm; 5, 9 = Springer oder Läufer sowie bei 6, 7, 8 = Bauer

Würfelschach

Mit einem Würfel wird bestimmt, mit welcher Figur als nächstes gezogen wird.



Zufallsschach

Auch: *Shuffle Chess*,
Fischerschach

Die Position der Figuren auf der Grundreihe weicht in jedem Spiel voneinander und vom normalen Schach ab.



Auch kleine Abweichungen führen schon zum Vermeiden der eröffnungstheoretischen Pfade. Beispiele sind das Vertauschen des weißen Königs mit der weißen Dame oder das Anordnen der Läufer am Damenflügel (entsprechend der Springer am Königsflügel).

Die Figuren werden auf der Grundreihe frei oder nach vorbestimmten Regeln abweichend von der normalen Aufstellung platziert. Die Rochade kann je nach Variante verboten oder nach bestimmten Regeln erlaubt sein. Ansonsten gelten die Schachregeln unverändert. Mittel- und Endspiel ändern sich nicht.

Varianten

- Jeder baut die Figuren un-gesehen vom anderen auf (z. B. hinter einem Schutz)

- Weiß beginnt damit, eine Figur aufzustellen, dann Schwarz usw. (abwechselnd)

- Die Positionen werden ausgewürfelt, beide Seiten haben den gleichen Aufbau. Dabei werden von a1(a8) nach h1(h8) die Figuren analog zum Würfelschach bestimmt.

- **Freischach:** Weiß beginnt, eine Figur aufzustellen. Schwarz muß dieselbe Figur auf seiner Seite entweder auf derselben Linie oder in derselben Reihenfolge von links nach rechts aufstellen. Diese Entscheidung bleibt für alle

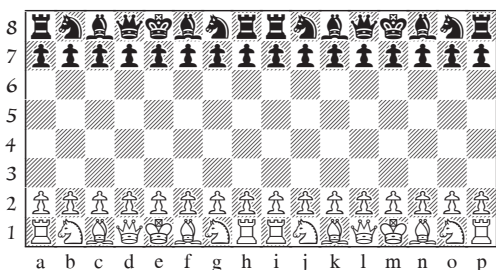
weiteren Platzierungen der Figuren verbindlich. Darauf darf Schwarz eine Figur aufstellen, deren Position von Weiß übernommen wird usw. bis alle alle Figuren ihren Platz gefunden haben.

- **Fischer-Random-Chess** oder **Schach 960/Chess 960:** Diese Variante wurde stark vom ehemaligen Weltmeister Bobby Fischer gefördert und ist 2009 auch vom Weltschachbund FIDE als Anhang in den Schachregeln aufgenommen worden.

Einige Einschränkungen sorgen dafür, dass es nur 960 verschiedene Grundstellungen gibt: Der König muß zwischen beiden Türmen stehen, beide Läufer auf verschiedenfarbigen Feldern und die Figuren von Schwarz und Weiß auf denselben Linien.

Da der König zwischen den Türmen steht, ist die Rochade möglich. Es gelten die bekannten Einschränkungen (Felder müssen frei und nicht bedroht sein, König darf sich noch nicht bewegt haben usw.). Unabhängig von der Position von König und Turm stehen die Figuren nach der kurzen (Kg1, Tf1) oder langen Rochade (Kc1, Td1) auf den bekannten Feldern, selbst wenn der König dafür über den Turm springen muß.

Die Grundstellung kann zufällig ausgewählt oder vorgegeben werden.



Grundstellung des Zweibrettschachs.

Man darf einen König verlieren. Auf den zweiten kommt's an (Doppelschach gewinnt sonst immer).

Variante

■ Besonders spannend wird's dann, wenn auch Umwandlungen in Könige erlaubt sind.

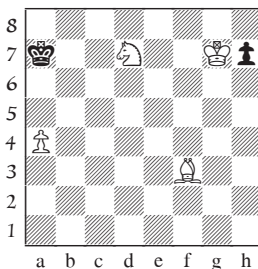
Zweibrett-schach

Zwei Bretter und Figurensätze werden direkt nebeneinander aufgebaut. Die Trennlinie zwischen den Brettern kann überzogen werden. Ziel ist es, einen der Könige des Gegners mattzusetzen.



Dies bedeutet, daß z. B. ein Läufer bei freier Bahn von c1 über b2 und a3 nach h4 ziehen kann. Dies kann zu einer netten Kurzpartie führen. 1.b3 e5?? 2. Lxd8. Unendliche Züge und Züge, die die Position nicht verändern, sind verboten. Erlaubt sind dagegen »Zylinderrochaden«: Ke1-g1/Ta1-f1 und Ke1-c1/Th1-d1.

Ein Zylinderproblem: A. Piccinini, 1907 – Matt in zwei Zügen



1.a5! Schwarz muß den Bauern ziehen, so daß Weiß mit a×h6 (e.p.) matt setzen kann.

Zylinder-schach

Auch: Rollenschach, Ton-nenschach, Walzenschach

Das Brett ist (gedanklich) an der a- und h-Linie zu einem Zylinder zusammengeklebt.



Weiter von hier ...

Chinesisches Schach

(chinesisch Xiangqi = Elefantenspiel)

Xiangqi wird mit meist roten und schwarzen Holzscheiben auf einem Papierspielplan gespielt. Die Figuren bewegen sich nicht auf Feldern, sondern auf den 9×10 Linien. Das Brett ist in der Mitte durch einen Fluß getrennt, auf beiden Seiten gibt es ein 3×3 Felder großen Palast. Einige Figuren dürfen den Palast nicht verlassen, andere den Fluß nicht überqueren. Ziel ist es, den gegnerischen General zu schlagen.

www.chinaschach.de

Japanisches Schach

(japanisch Shogi = Feldherrenspiel)

Shogi ist in Japan sehr populär, es soll dort sogar mehr Shogi- als Go-Spieler geben. Es wird auf einem 9×9-Brett mit acht verschiedenen Steintypen gespielt, die teilweise unseren Steinen ähneln. Es gibt zwei markante Abweichungen: fast alle Figuren können, sobald sie auf den letzten drei Reihen stehen, sich umwandeln. Daneben können geschlagene Steine wie beim Tandem als eigene Steine eingesetzt werden.

www.shogi.de

Literatur

■ Der Klassiker auf englisch: »The Encyclopedia of Chess Variants« von David B. Pritchard, 1994, ISBN 0-9524142-0-1

■ Davon eine Auswahl, ebenfalls in englischer Sprache: David B. Pritchard: »Popular Chess Variants«, 2003, ISBN 0713485787

■ David Wurman: »Chinesisches Schach, Koreanisches Schach«, Frankfurt 1991, ISBN 3817111665

Internet

■ www.chessvariants.com – die Website in englischer Sprache über Schachvarianten

■ www.schach-bremen.de/varianten – seit 1998 die Online-Version dieser Broschüre mit weiteren Varianten

Spiele

■ Tschach – 51 Karten, die die althergebrachten Regeln des Schachs brechen, ähnlich dem in dieser Broschüre vorgestellten Kartenschach („Kartenschach“ auf Seite 19). Heidelberger Spieleverlag.

■ Chessy-Kartenspiel – Chessy ist das Maskottchen der Deutschen Schachjugend und hat nun auch sein eigenes Kartenspiel mit 55 Blatt (vier Farben à 13 Blatt und drei Joker), mit dem man natürlich auch Schach und Schachvarianten spielen kann. Auch für unterwegs geeignet, wenn mal kein Schachbrett zur Hand. Deutscher Schachbund, www.shop-dsb.de

Turniere

■ In Schachmagazinen oder im Internet werden immer wieder Turniere zu Schachvarianten angeboten. In Berlin findet z. B. jährlich ein Tandemopen statt (Bughouse Open).





NEU!
FRITZ & FERTIG FOLGE 1
JETZT AUCH ALS SCHULLIZENZ!

FRITZ & FERTIG

Vielfach ausgezeichnet, tausendfach bejubelt. Die Schachtrainingsreihe Fritz & Fertig gewann national und international einen Preis nach dem anderen und eroberte zahlreiche Kinderherzen weltweit. Bei dieser multimedialen Umsetzung des Königsspiels stimmt einfach alles: Sie ist kindgerecht, witzig und didaktisch hochwertig. Strategisch denken lernen, kniffliges Gehirnjogging, spannende Wettkampfsituationen, jede Menge Spielspaß und eine gehörige Portion Schachwissen - all das steckt in diesem ungewöhnlichen Schach-Adventure.

Folge 1 – Schach lernen und Trainieren

Mit einer Forderung zum Duell fängt alles an. Prinz Fritz tritt im Schloss gerade die Urlaubsvertretung für seinen Vater, König Weiß, an, da flattert eine Einladung zum Schachduell gegen den gefürchteten König Schwarz ins Haus. Zu dumm, dass Fritz keine Ahnung von Schach hat! Doch zusammen mit seiner schlagfertigen Cousine Bianca stellt er sich der Herausforderung. Los geht es in Folge 1 in der Muckibude für Hirngymnastik. Hier heißt es unter Anleitung von Kanalratte Fred Fertig tüchtig Grips anzutrainieren: Wie ziehen die Figuren? Was ist Patt? Warum braucht man die Opposition? Und viele andere Fragen werden originell wie verblüffend einfach beantwortet. Am virtuellen Schachbrett wird fleißig trainiert. Am Ende von Folge 1 betreten Fritz und Bianca bestens gerüstet die Arena zum Duell gegen König Schwarz.

ISBN: 978-3-89835-389-2 **29,- €**

NEU: Fritz & Fertig Folge 1 als Netzwerk-Version für Schulserver!

- Fritz & Fertig 1 Klassenraumlizenz (Windows) für 16 PCs 978-3-86681-280-2 **249,- €**
- Fritz & Fertig 1 Schullizenz (Windows) (ohne Begrenzung der PC-Anzahl) 978-3-86681-281-9 **749,- €**

Kontakt: info@chessbase.com



Folge 2 – Schach im Schwarzen Schloss

Auf zu neuen Abenteuern! Fred Fertig wurde von König Schwarz entführt. Fritz & Bianca wollen ihren Freund aus den Kellergewölben im schwarzen Schloß befreien, aber wie? König Schwarz sammelt innovative Trainingsautomaten, und nur wenn Fritz & Bianca mit diesen Maschinen genügend Grips antrainieren, können sie mit dem elosophischen Fahrstuhl den Ausgang erreichen. Auf dem Trainingsprogramm steht ein breit gefächertes Spektrum, von den Grundsätzen des Eröffnungsspiels über taktische Motive wie Fesselung, Abzugs- und Doppelschach bis hin zur Quadratregel im Endspiel.

ISBN: 3-89835-394-x

29,- €



Folge 3 – Schach für Siegertypen

Ein Muss für alle, die mit den ersten beiden Folgen schon solide Schachkenntnisse erworben haben. Diesmal begleiten die Spieler Fritz und Bianca auf den Bärenaler Dorfummel. Natürlich ist hier alles ganz anders als auf einem normalen Jahrmarkt. In den witzigen



zigen Buden – vom Auto-Scooter übers Dosenwerfen bis zum Riesenrad – dreht sich alles um Schach. Zum Beispiel um neue taktische Motive (Hinlenkung, Unterbrechung oder das Beseitigen eines Verteidigers), die Erkennung von Mattmotiven oder den „Gedankenfahrplan“. Und im Endspiel wird sogar schon das trickreiche Mattsetzen mit Springer und Läufer eingeübt.

ISBN: 3-89835-391-5

29,- €

Folge 4 – Schach für Außerirdische

Ein echt galaktisches Schachabenteuer! Diesmal ist es König Schwarz, der Hilfe braucht. Im Internet-Chat hat er geprahlt, er sei „der beste Schachspieler des Universums“. Ein paar Außerirdische stellen den Angebot auf die Probe und entführen ihn zusammen mit Fritz und Bianca auf ihren Planeten Chessbase. Die drei Erdbewohner müssen das Turnier gegen die Grünlinge gewinnen, um wieder freizukommen. Natürlich wird auf Chessbase wieder jede Menge Schach gelernt, zum Beispiel über die Relativität von Material oder über Raum und Zeit. Dazu werden neue taktische Motive (Blockade, Räumung), neue Endspieltechniken (Bauerndurchbruch, Freibauern), schlaue Remisstrategien u.v.m. trainiert.

ISBN: 978-3-89835-392-2

29,- €

