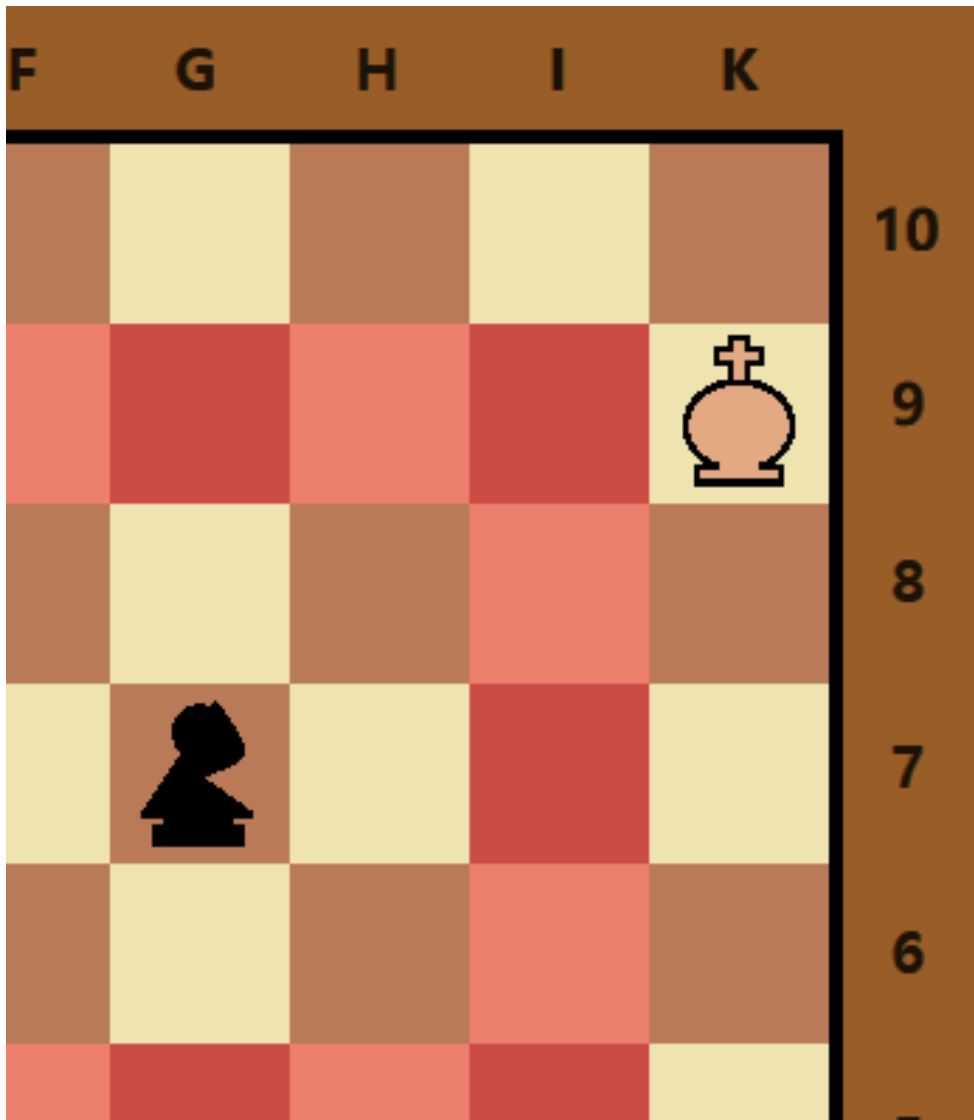


Groß-Schach252000

Ergänzung und Modifikation der Spielregeln für Schach960
von Joachim Geserick



Groß-Schach252000¹⁾

Die Figuren

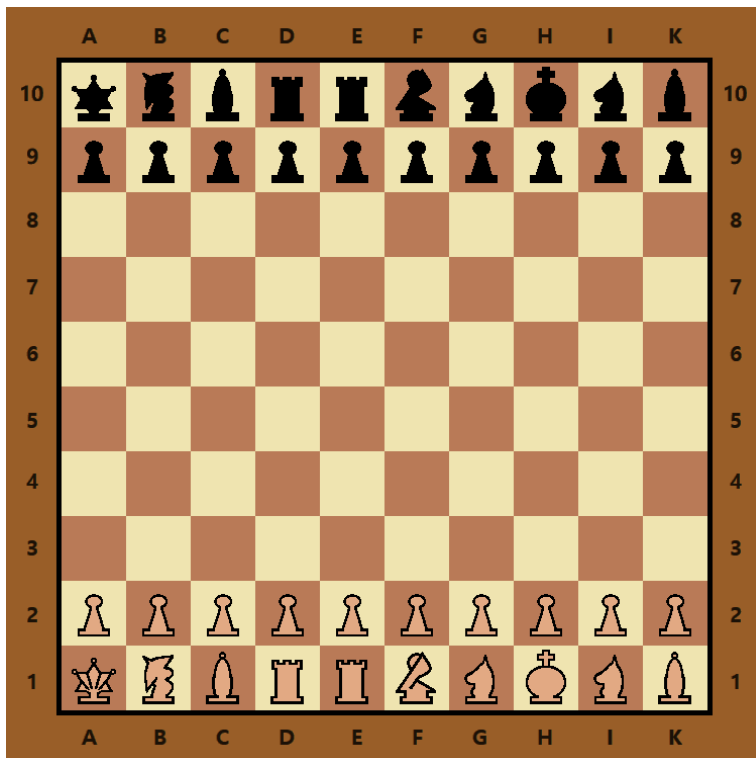
Zu Beginn der Partie hat eine Spielpartei 20 helle und die andere 20 dunkle Figuren. Diese Figuren sind die folgenden:

- | | | |
|----|--|----------------------|
| 1 | König mit  und  als Symbol | |
| 1 | Dame mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 9 Punkte) |
| 1 | Werfer (neue Figur) mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 6 Punkte) |
| 1 | Bogen (neue Figur) mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 3 Punkte) |
| 2 | Läufer mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 3 Punkte) |
| 2 | Springer mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 3 Punkte) |
| 2 | Türme mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 5 Punkte) |
| 10 | Bauern mit  und  als Symbol | (Wert: ca. 1 Punkt) |

Das Spielbrett und die Eröffnungspositionen der Figuren

Das Spielbrett besteht aus einem Gitter von 10 x 10 gleich großen „weißen“ und „schwarzen“ quadratischen Feldern, wie wir sie vom klassischen Schachbrett her kennen. Die Aufstellung der Figuren beider Parteien zueinander ist spiegelsymmetrisch angeordnet. Auf der Reihe 2 stehen alle 10 Bauern der Spielfarbe Weiß und auf der Reihe 9 die 10 Bauern der Farbe Schwarz. Alle Offizier-Figuren von Weiß werden nach dem Zufallsprinzip auf Reihe 1 positioniert und die entsprechenden schwarzen Figuren ihnen jeweils auf der Reihe 10 gegenüber. Es gibt hierbei keine Einschränkungen, wie sie in Schach960 bestehen, wo der König sich wegen der Rochade-Regel immer zwischen den beiden Türmen befinden muss.

1) © Edition Sirene - 15518 Fürstenwalde - 2020
- alle Verwertungsrechte beim Autor - Kontakt über [<joges50@gmx.de>](mailto:joges50@gmx.de)



Diese Anfangsaufstellung der Figuren ist eine von 252000 Möglichkeiten.

Die Anzahl dieser 252000 möglichen Eröffnungspositionen errechnet sich wie folgt:

Für jeden der beiden Läufer gibt es fünf mögliche Felder ($5 \cdot 5 = 25$); danach bleiben für einen Springer noch acht mögliche Felder und für den zweiten noch sieben. Da es sich um zwei gleiche Figuren handelt, werden die Möglichkeiten durch 2 geteilt ($8 \cdot 7 / 2 = 28$). Für die beiden Türme stehen noch sechs bzw. fünf mögliche Felder zur Verfügung ($6 \cdot 5 / 2 = 15$), dann für den König noch vier Felder, für die Dame drei, für den Werfer noch zwei mögliche und für den Bogen ist die Auswahl zwingend ($4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 24$). Daraus ergeben sich $25 \cdot 28 \cdot 15 \cdot 24 = 252000$ mögliche Eröffnungspositionen.

Gespielt wird nach den üblichen Regeln des Schach960 von Schachgroßmeister Bobby Fischer, abgesehen von den neu verallgemeinerten Rochade-Regeln, den Zügen der zwei neuen Figuren (Werfer und Bogen) sowie der kleinen Ergänzung für den Zug des Bauern.

Die Figuren und ihre Bewegung

Es ist gestattet, nur eine Figur auf ein Feld zu setzen. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und vom Schachbrett entfernt.

Beim Ausführen ihrer Züge dürfen Dame, Läufer, Turm und Bauer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.

Der König

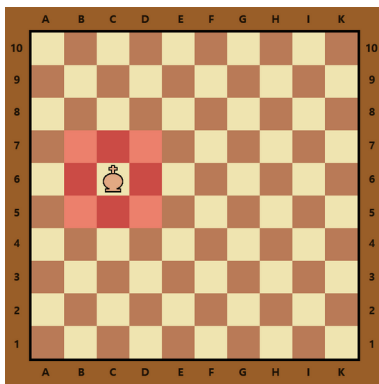
Es gibt zwei Arten, in denen der König sich bewegen darf:

1. Der König darf in alle Richtungen auf der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen auf ein angrenzendes Feld ziehen.
2. Der König macht mit einem Turm eine Rochade.

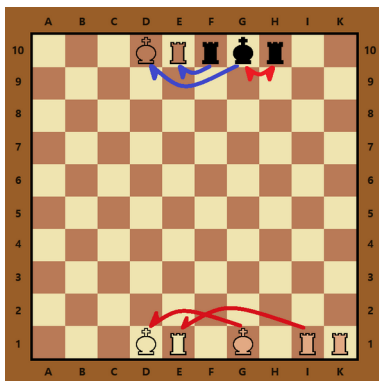
Ein König "steht im Schach", wenn er von gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

Kann der König sich einem Schachgebot nicht durch Wegzug oder das Schlagen der angreifenden Figur oder ihr Schlagen mit Hilfe einer anderen Figur der eigenen Farbe entziehen, so ist er schachmatt gesetzt und seine Partei hat das Spiel verloren.



Der Zug des Königs ist zugleich der Grundzug im Schachspiel, von dem die strahlenförmigen Züge und die ringförmigen Sprünge aller anderen Figuren abgeleitet sind.



Bei der Rochade werden König und Turm genau auf die Felder gezogen, auf die sie auch entsprechend der Rochade im Schach gesetzt werden. Der weiße König (gedacht auf f1) muss zwei Felder weiter auf d1 oder auf h1 gezogen werden. Die Rochade wird deshalb auch d-Rochade und h-Rochade genannt. Der linke Turm wird entsprechend auf e1 gestellt bzw. der rechte Turm auf g1. Analog verhält es sich bei den schwarzen Figuren.

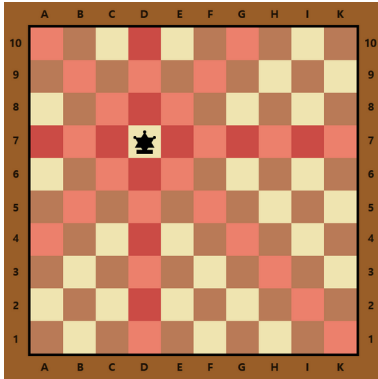
Es gelten natürlich auch hier die Voraussetzungen, unter denen überhaupt die Rochade erlaubt ist:

Der König und der Turm dürfen sich noch nicht bewegt haben, der König darf nicht im Schach stehen oder über ein vom Gegner bedrohtes Feld gezogen werden. Zwischen dem König und seinem Zielfeld (d1 oder h1 bzw. d8 oder h8) und zwischen dem Turm und dessen Zielfeld (e1 oder g1 bzw. e8 oder g8) darf nur der König selbst bzw. der an der Rochade beteiligte Turm stehen. Mit der Rochade dürfen auch keine gegnerischen Figuren geschlagen werden.

g1 bzw. e8 oder g8) darf nur der König selbst bzw. der an der Rochade beteiligte Turm stehen. Mit der Rochade dürfen auch keine gegnerischen Figuren geschlagen werden.

Es kann somit auch vorkommen, dass nur eine der beiden an der Rochade beteiligten Figuren bewegt werden muss. Und es könnte schon im ersten Zug eine Rochade möglich sein (z. B. bei der Ausgangsstellung mit König auf g10 und Turm auf h10).

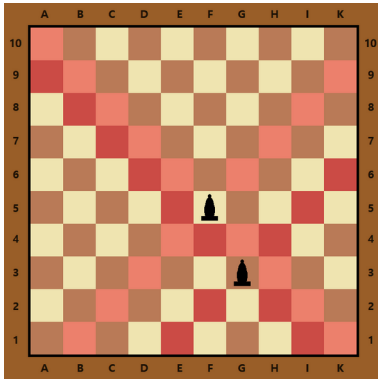
Die Dame



Die Dame darf, wie beim Königszug, in alle Richtungen ziehen, jedoch auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer Diagonalen, auf der sie steht.

Der Zug der Dame ist damit die strahlenförmige und optimale Erweiterung des Königszuges.

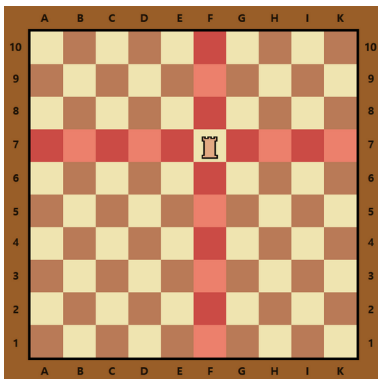
Der Läufer



Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.

Der Zug des Läufers ist eine schwache Halbierung des Damezuges.

Der Turm



Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf der er steht.

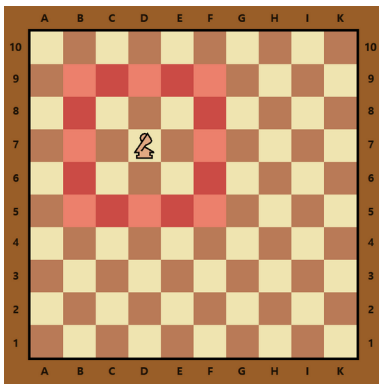
Der Zug des Turmes ist eine starke Halbierung des Damezuges.

Der Werfer und der Bogen

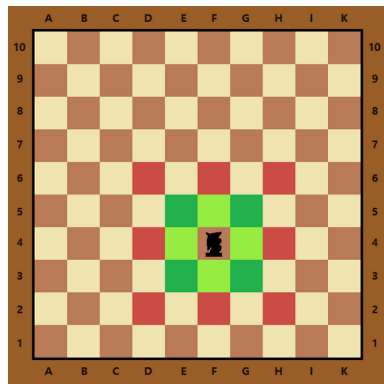
Der Werfer oder auch die „Wurfschleuder“ (nicht „Katapult“, weil das „K“ bereits für König steht) ist die erste neue Figur in diesem Groß-Schach. Sie darf die ringförmig angrenzenden Felder eines Königszuges überspringen und auf alle 16 diesem Felder-Ring angrenzenden Felder gesetzt werden. Der Werfer kann wegen seiner ringförmigen Sprungmöglichkeit niemals vom König direkt bedroht werden; muss jedoch, wenn der König zum Gegenangriff übergeht, stets erst das Weite suchen, um selbst wieder eine neue Angriffsposition einnehmen zu können. Der Werfer ist mit seiner Sprungweise und großen Beweglichkeit die zweitstärkste Figur nach der Dame. Ihm kann deshalb auch der Wert von ca. 6 Punkten zugeschrieben werden.

Der Bogen oder auch der „Bogenschütze“, die zweite neue Figur im Groß-Schach, darf alle Felder des Königszuges geradlinig überspringen und dann auf die Felder gesetzt werden, die seinem Standfeld am nächsten liegen und sich auf der Linie, der Reihe oder einer Diagonalen befinden, auf der er steht.

Zur ausschließlichen Fortbewegung darf er allerdings auch, wie beim Königszug, auf ein angrenzendes Feld in alle Richtungen gesetzt werden, wenn dieses nicht von einer anderen Figur besetzt ist.

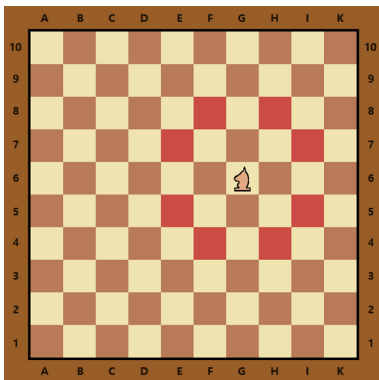


Der Sprung des Werfers ist die ringförmige Erweiterung des Königszuges.



Der Sprung des Bogens und das Setzen zu seiner ausschließlichen Fortbewegung bilden eine schwache Halbierung des Werfersprungs.

Der Springer



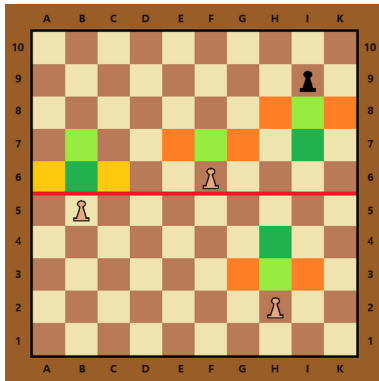
Der Springer darf die ringförmig angrenzenden Felder des Königszuges überspringen und auf alle Felder gesetzt werden, die seinem Standfeld am nächsten liegen, sich aber nicht auf der Linie, der Reihe oder einer Diagonalen befinden, auf der er steht.

Das Setzen zur ausschließlichen Fortbewegung, wie beim Bogen möglich, ist ihm nicht gestattet.

Der Sprung des Springers ist eine starke Halbierung des Werfersprungs.

Der Bauer

Der Bauer darf auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie gesetzt werden oder von allen Feldern auf der Spielbrethälfte seiner Spielfarbe auch einen Doppelschritt um zwei Felder vor machen, sofern diese Felder nicht besetzt sind. Er kann eine gegnerische Figur nur schlagen, wenn sie ein Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie steht.



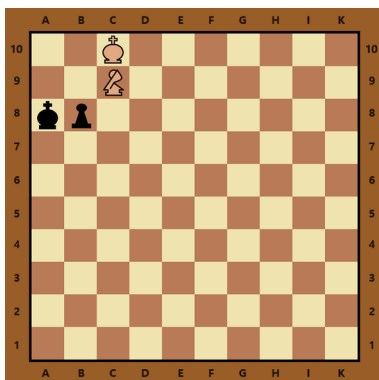
Der Schritt des Bauern ist mit seiner eindimensionalen Ausführung auf der von ihm beschrittenen Linie und nur in Richtung der gegnerischen Grundlinie die extremste Reduzierung des Königszuges. Dem Bauern ist bei seinem Schritt zugleich auch die Fähigkeit zum Schlagen einer gegnerischen Figur genommen, weil ihm hierfür nur ein diagonaler Zug gestattet ist, den der Bauer jedoch nicht als eigenständigen vollwertigen Zug ausführen darf. Hierfür ist die Anwesenheit einer gegnerischen Figur auf einem der benachbarten vorderen Felder der beiden Diagonalen erforderlich,

Ein Bauer, der auf derselben Reihe und einem unmittelbar angrenzenden Feld neben einen gegnerischen Bauer steht, der soeben durch einen Doppelschritt zwei Felder vorgerückt ist, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob er nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug erlaubt und wird „Schlagen en passant“ genannt.

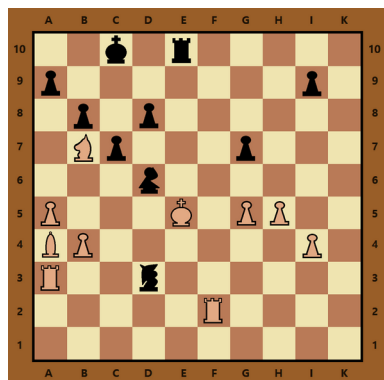
Wird ein Bauer auf die von seiner Ausgangsstellung entfernteste Reihe gesetzt, muss dieser als Bestandteil seiner Bewegung gegen eine Dame, einen Werfer, Bogen, Läufer, Springer oder Turm derselben Farbe auf dem Umwandlungsfeld ausgetauscht werden. Die Auswahl ist allerdings auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort in Kraft.

Beispiele für ein Schachmatt mit Hilfe des Werfers

Weißer Werfer setzt den schwarzen König schachmatt.



Schwarzer Werfer ist am Schachmattsetzen des weißen Königs passiv beteiligt.



Welche Auswirkungen haben die Änderungen auf das Schachspiel?

Das Schach960 mit seinen 960 Ausgangsstellungen bietet schwachen, mittelstarken und sehr starken Spielenden jeden Alters und jeder Spielaktivität einen für alle gemeinsamen Vorteil, nämlich dass es keine Eröffnungstheorie mehr geben kann. Die Folge wird sein, dass sich auch Kinder und Jugendliche nicht mehr nach anfänglichem Interesse wieder vom Schach abwenden, weil ihnen die Spieltheorie und -praxis fehlen und sie deshalb meist vorschnell das Spiel verlieren. Schach960 erhält allen die eigentliche Freude am Spiel.

Das Groß-Schach252000 knüpft an dieser Neuerung an. Es bietet aber noch einmal unzählige neue Spielsituationen mehr und erfordert ebenso viele nicht auswendig erlernbare strategische und taktische Konzepte. Dame, Läufer und Türme bekommen eine größere Bewegungsfreiheit. Die Läufer erhalten zudem eine höhere Wirksamkeit gegen den Werfer, der zweitstärksten Figur im Spiel, der ihrer Gangart aber weniger entgegensetzen kann und durch sie leichter in Bedrängnis gerät. Der Werfer besitzt jedoch mit seiner Sprungweise eine im Schachspiel bisher unbekannte Wirksamkeit und beeinflusst das Spiel spürbar. Diese Stärke kann sich allerdings bei einem leichtsinnigen oder zu frühen offensiven Einsatz des Werfers auch überraschend schnell in eine verhängnisvolle Schwäche verwandeln.

Die größere Anzahl an Springfiguren auf dem Spielbrett mit 100 Spielfeldern führt auch zu Schlagabtauschen mit eher regionaler Wirkung und erhöhen damit die Wahrscheinlichkeit einer gleichzeitigen Bedrohung für beide Könige. Das Endspiel kann sich früher ergeben, als manch größerer Bestand an Figuren es vermuten lässt. Statt zu einer hartnäckigen Verteidigung kann es auch zur vorzeitigen Spielaufgabe kommen, weil trotz der vielen noch möglichen Züge keine Chance für einen Sieg erkennbar wird.

Neben den 252000 verschiedenen Ausgangsstellungen, seiner extrem freien Rochade-Regel, der vergrößerten Spielfläche, den Zügen des neuen Werfers und Bogens und den zwei Doppelschritten des Bauern bleiben jedoch so gut wie alle anderen Regeln und Ausführungsbestimmungen des klassischen Schachspiels weiterhin wirksam, sofern sie dieser Ergänzung nicht widersprechen.

Schlussbemerkung

Das Groß-Schach252000 dürfte bei erfahrenen Schachspielerinnen als weitere Herausforderung für ihr strategisches Denken und taktisches Kombinieren ein Interesse wecken. Doch wird es bei vielen von ihnen auch, wie schon beim Schach960, auf entschiedene Ablehnung stoßen, weil sie sich der seit Jahrhunderten gespielten Version des klassischen Schachspiels mit den 64 Feldern und den sechs Figurentypen zu sehr verbunden fühlen. Sie halten jede Änderung der Schachregeln für unnötig oder empfinden sie gar als störend.

Der ringförmige Sprung des Werfers und der gerade Sprung des Bogens bilden mit dem Winkelsprung des Springers ein ebensolches System wie die Züge von Dame, Läufer und Turm. Ihre Sprünge können als eine zweite konsequente Erweiterung des Königszugs verstanden werden. Da es in der Geschichte bis zur Gegenwart bereits schon viele Schachspiel-Varianten gibt, mit einer unterschiedlichen Anzahl an Figuren, mit z.T. sehr willkürlichen Sprüngen und Zugläufen auf mehr oder weniger Spielfeldern bzw. Linienschnittpunkten, handelt es sich bei diesem Groß-Schach ebenfalls nur um eine weitere Variante, in der allerdings das Spielbrett und die Bewegungen der Figuren ein neues und in sich schlüssiges System bilden.

