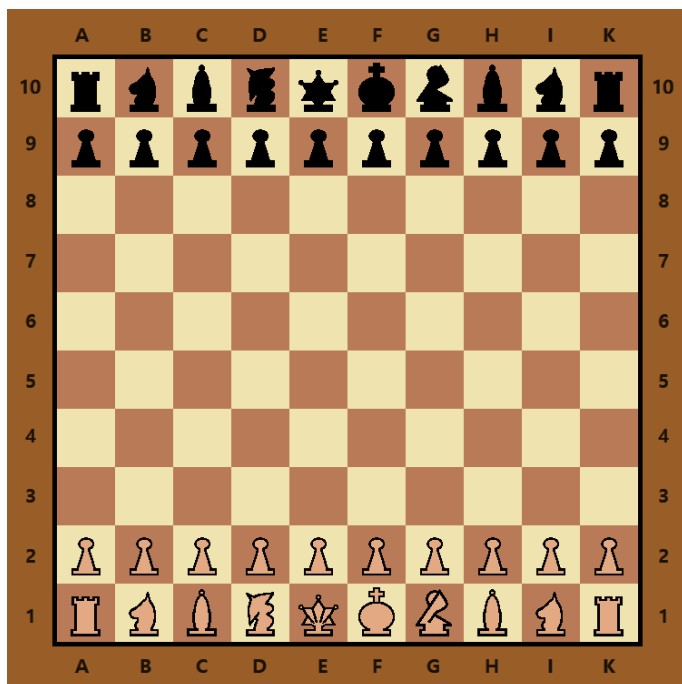


Groß-Schach

Ergänzung und Modifikation der Regeln zum Schachspiel von Joachim Geserick

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. Auf Reihe 1 stehen alle weißen Offiziere und auf Reihe 10 die schwarzen. Die Türme stehen auf den Feldern A und K, die Springer auf B und I, die Läufer auf C und H sowie die Bögen auf D, die Damen auf E, die Könige auf F und die Werfer auf G.



Anfangsaufstellung der Figuren des Groß-Schachspiels

Die Bewegung der Figuren

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.

Die Figuren

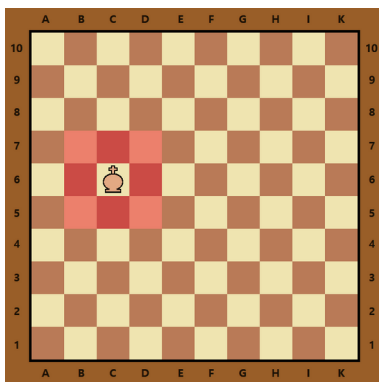
Zu Beginn der Partie hat eine Spielpartei 20 helle und die andere 20 dunkle Figuren. Diese Figuren sind die folgenden:

- | | | |
|----|--|----------------------|
| 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) |

Der König

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

- Der König darf in alle Richtungen auf der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen auf ein angrenzendes Feld ziehen.
- Der König macht mit einem Turm eine Rochade. Er wird dabei von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung eines der Türme seiner Farbe, der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt und derselbe Turm wird direkt darauf als Teil des Königszuges auf das Feld gesetzt, welches der König soeben überschritten hat. König und Turm wurden vorher im Spiel noch nicht bewegt, es steht keine Figur zwischen ihnen und der König zieht über kein Feld, das durch eine feindliche Figur bedroht wird.



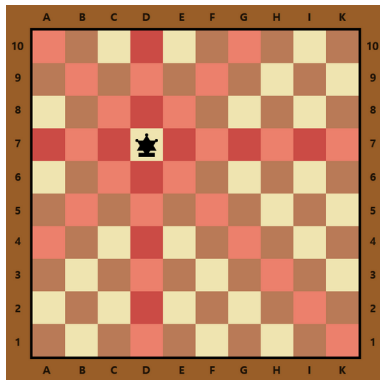
Der Zug des Königs ist zugleich der Grundzug im Schachspiel, von dem die strahlenförmigen Züge und die ringförmigen Sprünge aller anderen Figuren abgeleitet sind.

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.

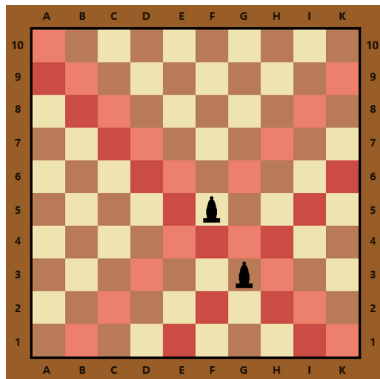
Die Dame



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.

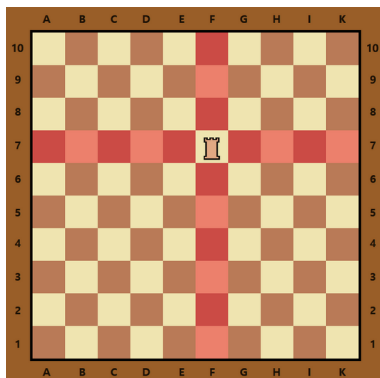
Der Läufer



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.

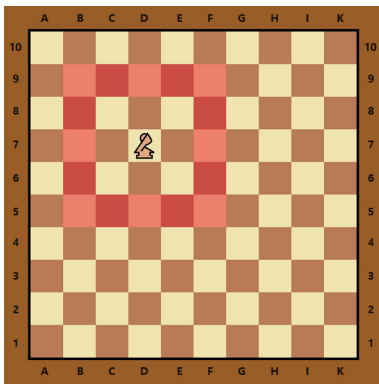
Der Zug des Turmes ist eine starke Halbierung des Damezuges.

Der Werfer und der Bogen

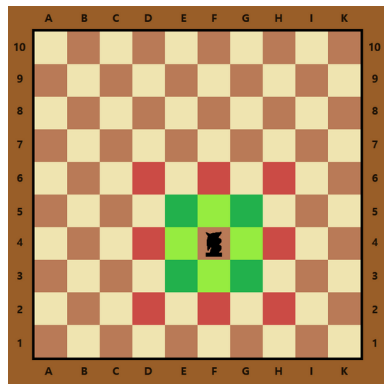
Der Werfer oder auch die „Wurfschleuder“ (nicht „Katapult“, weil das „K“ bereits für König steht) ist die erste neue Figur in diesem Groß-Schach. Sie darf die ringförmig angrenzenden Felder eines Königszuges überspringen und auf alle 16 diesem Felder-Ring angrenzenden Felder gesetzt werden. Der Werfer 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.

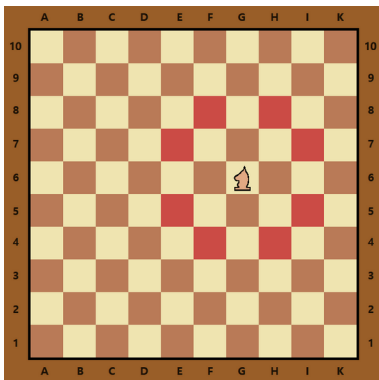


Der Sprung des Werfers ist die ringförmige Erweiterung des Königszuges.



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

Der Springer

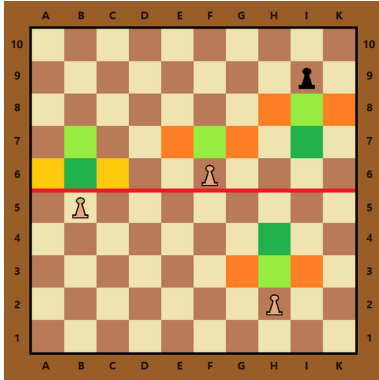


Der Springer darf die ringförmig angrenzenden Felder des Königszuges überspringen und auf alle Felder gesetzt werden, die seinem Standfeld am nächsten liegen, sich aber nicht auf der Linie, der Reihe oder einer Diagonalen befinden, auf der er steht.

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

Der Sprung des Springers ist eine starke Halbierung des Werfersprungs.

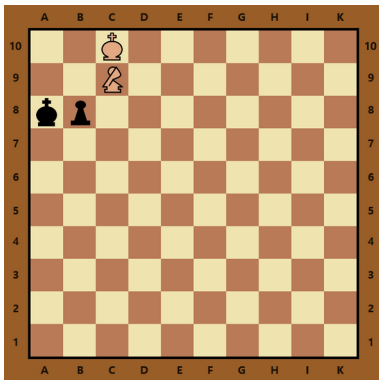
Der Bauer darf auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie gesetzt werden oder von allen Feldern auf der Spielbrethälfte seiner Spielfarbe auch einen Doppelschritt um zwei Felder vor machen, sofern diese Felder nicht besetzt sind. Er kann eine gegnerische Figur nur schlagen, wenn sie ein Feld diagonal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



Der Schritt des Bauern ist mit seiner eindimensionalen Ausführung auf der von ihm beschrifteten 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,

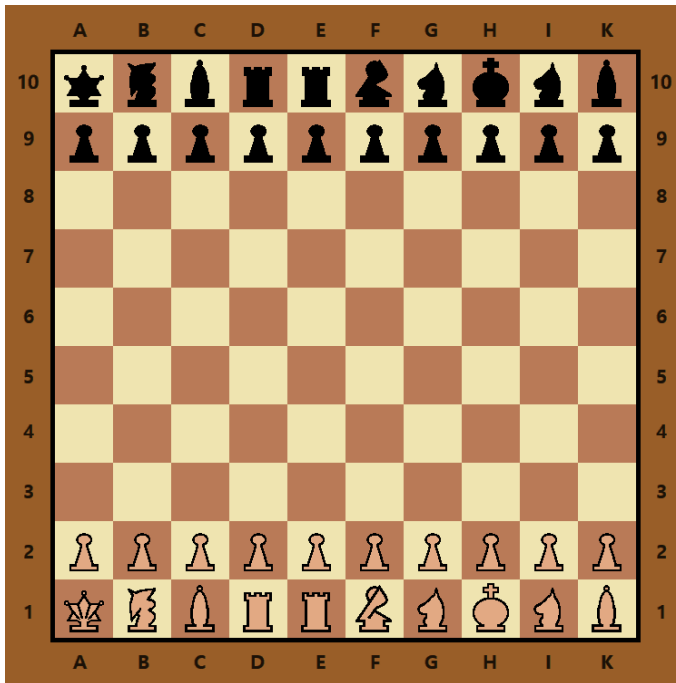
Wird ein Bauer auf die von seiner Ausgangsstellung entfernteste Reihe gesetzt, muss dieser als Bestandteil seiner Bewegung gegen eine Dame, einen Werfer, Bogen, Läufer, Springer oder Turm derselben Farbe auf dem Umwandlungsfeld ausgetauscht werden. Die Auswahl ist allerdings auf bereits geschlagene Figuren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

Weißer Werfer setzt den schwarzen König schachmatt.



Groß-Schach252000

Das Groß-Schach252000 ist eine entsprechende Abwandlung des Schach960 von Schachgroßmeister Bobby Fischer. Gespielt wird auch hier nach den üblichen Regeln des Schach. Der Unterschied zum Schach960 besteht in den neu verallgemeinerten Rochade-Regeln, den Zügen der zwei neuen Figuren (Werfer und Bogen) sowie der kleinen Ergänzung für den Zug des Bauern.

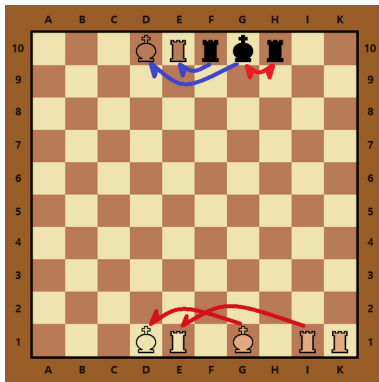


Diese Anfangsaufstellung und die obige beim Groß-Schach sind beim Groß-Schach252000 jetzt nur noch zwei von 252000 möglichen Varianten.

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.

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.



Bei der Rochade werden König und Turm genau auf die Felder gezogen, auf die sie auch entsprechend der Rochade im Groß-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 einige 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 auf bzw. über ein vom Gegner bedrohtes Feld gezogen werden. Zwischen dem König und seinem Zielfeld (d1 oder h1 bzw. d10 oder h10) und zwischen dem Turm und dessen Zielfeld (e1 oder g1 bzw. e10 oder g10) 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).

Broschüre als PDF-Ausgabe

Copyright © 2026 Hans-Joachim Geserick

Eigenverlag, 12349 Berlin, Kontakt: joges50@gmx.de

Foto, Schaubilder und Layout: Joachim Geserick

Welche Auswirkungen haben die Änderungen auf das Schachspiel?

Mit seiner vergrößerten Spielfläche und den 40 Figuren bietet Groß-Schach eine neue Spielsituation und erfordert neue strategische und taktische Konzepte. Die Einführung des starken Werfers und des sehr beweglichen Bogens sowie einer Spielfläche mit 100 Feldern ergibt ein Schachspiel, in dem Dame, Läufer und Turm allgemein eine größere Bewegungsfreiheit erhalten. Die Stärke des Werfers kann sich allerdings bei seinem leichtsinnigen oder zu frühen offensiven Einsatz auch überraschend schnell in eine verhängnisvolle Schwäche verwandeln. Die Läufer besitzen zudem eine größere Wirksamkeit gegen den Werfer, der ihrer Gangart weniger entgegensetzen kann und durch sie leichter in Bedrängnis gerät. Die neuen Figuren sorgen für viele Überraschungen und große Spannung. Groß-Schach lässt kompliziertere Situationen entstehen, als im traditionellen westlichen Schachspiel möglich. Die höhere Anzahl an Springfiguren führt auch zu Schlagabtauschen mit verstärkt 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 vermuten lässt. Statt zu einer hartnäckigen Verteidigung kann es eher zur vorzeitigen Spielaufgabe kommen, weil trotz der vielen noch möglichen Züge keine Chance für einen Sieg erkennbar wird.

Wie das Schach960 mit seinen 960 Ausgangsstellungen, so bietet erst recht das Groß-Schach252000 mit seinen 252000 verschiedenen Ausgangsstellungen allen schwachen, mittelstarken und sehr starken Spielenden jeden Alters und jeder Spielaktivität einen für alle gemeinsamen Vorteil. Es kann nämlich keine Eröffnungstheorie mehr geben. Die Folge dürfte 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. Groß-Schach252000 kann ebenso wie das Schach960 allen Spielenden die eigentliche Freude am Spiel erhalten, weil sie unzählige neue Spielsituationen bieten, für die es keine auswendig erlernbaren strategischen und taktischen Konzepte geben kann. Es dürften jetzt eher nur allgemeine Orientierungen helfen, wie z.B. auf die Beherrschung des Zentrums achten, die Bauernreihen geschlossen halten, Werfer und Bogen nicht zu schnell zu entwickeln oder die Verluste auf gleichem Niveau zu halten.

Neben der vergrößerten Spielfläche, den Zügen des neuen Werfers und Bogens und den zwei Doppelschritten des Bauern sowie den 252000 verschiedenen Ausgangsstellungen und der extrem freien Rochade-Regel, bleiben jedoch in Groß-Schach sowie Groß-Schach252000 so gut wie alle anderen Regeln und Ausführungsbestimmungen des klassischen Schachspiels weiterhin wirksam, sofern sie dieser Ergänzung nicht widersprechen.

Beide Groß-Schachspiele dürften 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. In der Geschichte bis zur Gegenwart gab es bereits schon viele Schachspiel-Varianten, mit einer unterschiedlichen Anzahl an Figuren, mit z.T. sehr willkürlichen Sprüngen und Zugläufen auf mehr oder weniger Spielfeldern bzw. Linienschnittpunkten. Es handelt sich somit bei diesen Groß-Schachspielen ebenfalls nur um zwei weitere Varianten, in der allerdings das Spielbrett und die Bewegungen der Figuren ein neues und in sich schlüssiges System bilden.

