

Schach: Varianten zur Förderung der Kombinationsfähigkeiten

11.08.98 / J. Hertli

<u>Nr.</u>	<u>Bezeichnung</u>	<u>Erklärungen und Varianten</u>
1	Vorgabe-Partie	<p>Wer gewinnt, entfernt für das nächste Spiel einen Stein, der Reihe nach:</p> <p>nach dem 1. Sieg: 1 Bauer nach dem 2. Sieg: 2 Bauern nach dem 3. Sieg: 1 Springer nach dem 4. Sieg: 1 Läufer nach dem 5. Sieg: 1 Turm nach dem 6. Sieg: 2 Leichtfiguren nach dem 7. Sieg: die Dame</p> <p>Dies gilt für beide Spieler, d.h. nach einigen Partien stehen immer weniger Figuren auf dem Brett</p>
2	Zweizugschach	<p>Weiss beginnt normal, ab dann führen Schwarz und Weiss immer zwei Züge aufs Mal durch</p> <p>a) Im ersten Zug darf man nichts schlagen b) Im ersten Zug darf der König nicht ins Schach laufen</p>
3	König unbeweglich	<p>c) Alles ist erlaubt, z.B. König frisst gedeckte Figur und geht zurück Der König darf nicht ziehen, d.h. unabwendbares Schach = Matt !</p> <p>a) Der König darf gar nie ziehen b) Der König darf rochieren, aber sonst nie ziehen c) Der König darf ziehen, zur Strafe muss eine eigene Figur entfernt werden</p>
4	Sackspringer	<p>Die Springer (2 bis 4 je Spieler) werden zu Beginn nicht aufgestellt, sondern in den Hosensack genommen; später darf <u>anstelle</u> eines Zuges ein Springer auf ein freies Feld eingesetzt werden:</p> <p>a) gleichzeitiges Schachgeben verboten b) gleichzeitiges Angreifen gegnerischer Steine verboten c) Schachgeben und Angreifen erlaubt d) geschlagene Springer dürfen erneut eingesetzt werden (vgl. 5)</p>
5	Indisch	<p>Der Gegner erhält alle geschlagenen Figuren zu seiner Verfügung und kann sie zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt <u>anstelle</u> eines Zuges wieder auf ein freies Feld einsetzen</p>
6	Fress-Schach	<p>Wer etwas schlagen kann, muss schlagen; wer zuerst nicht mehr ziehen kann, hat gewonnen</p> <p>=> <i>Hinweis: Der König ist eine gewöhnliche Figur, es gibt kein "Schach"</i></p>
7	Zylinderschach	<p>Nach der h-Linie folgt wieder die a-Linie (als ob das Schachbrett auf einem Zylinder wäre)</p> <p>=> <i>Hinweis: So kann z.B. ein Läufer gleichzeitig von zwei Seiten Schach geben, z.B. von a4 via b5 nach e8 und von a4 via h5 nach e8</i></p> <p>=> <i>Hinweis: Die Türme sind also bereits in der Grundstellung verbunden !</i></p>
8	Figur auf Turm	<p>Eine Figur kann <u>auf</u> den Turm ziehen, ab dann wirkt der Turm wie ein Transporter und er übt schachgebend beide Figurenwirkungen aus; zu einem beliebigen Zeitpunkt kann die Figur wieder vom Turm herunter gezogen werden (in der Gangart dieser Figur)</p> <p>a) dies ist nur den Springern erlaubt b) Springer und Läufer sind erlaubt (T&L wirkt dann wie eine Dame) c) auch der König darf reisen (Flucht !) d) Ein Bauer darf bis zur 7. (2.) Reihe mitreisen</p> <p>=> <i>Variante-1: der Turm darf auch unter dem Passagier wegziehen</i> => <i>Variante-2: der Turm darf auch wie der Passagier ziehen</i></p>
9	Schach nur mit Matt	<p>Schach geben ist nur erlaubt, wenn es gleichzeitig Matt ist, sonst</p> <p>a) ist es verboten b) <u>muss</u> der schachgebende Stein <u>anstelle</u> eines Zuges entfernt werden</p>

Schach

- 10 **Verkehrte Welt** Die Dame zieht wie ein Springer, der Springer wie die Dame, Turm und Läufer vertauschen ebenfalls ihre Gangart, Bauern ziehen schräg (inkl. Doppelschritt zu Beginn) und schlagen gerade (inkl. "en passant")
Variante-1: Ziehen wie oben, aber schlagen und Schach bieten wie normal
Variante-2: Schlagen und Schach bieten wie oben, aber ziehen wie normal
- 11 **Freischach** Die Aufstellung der Figuren wird ausgelost oder abwechselnd (Weiss zuerst 1 Figur, dann Schwarz und Weiss je zwei Figuren) beliebig vorgenommen
a) mit den üblichen Figuren
b) mit 3-4 Läufern und 1-0 Springern oder umgekehrt
c) Figuren können auf der eigenen Bretthälfte (Reihen 1, 3 und 4 für Weiss) beliebig eingesetzt werden
=> Das Recht des ersten Zuges kann danach ausgewürfelt werden
- 12 **Doppelschlag** Die fressende Figur muss zweimal fressen (in ihrer jeweiligen Gangart), sonst darf nicht geschlagen werden
- 13 **Safety-Schach** Ungedeckte Figuren, die ihre Grundstellung verlassen haben, dürfen anstelle eines Zuges vom Gegner vom Brett entfernt werden
a) nur Figuren
b) auch die Bauern
c) erst ab der 5. Reihe (4. für Schwarz)
- 14 **Weihnachtsschach** Wer etwas schlägt, muss gleichzeitig einen eigenen Stein (Figur oder Bauer) entfernen
- 15 **Tauschen verboten** Gleichartige Figuren dürfen sich nie schlagen
a) nur exakt gleiche Figuren
b) gilt auch für Springer/Läufer-Tausch
c) gilt auch für Bauern
- 16 **Kannibalenschach** Man darf auch eigene Bauern und Figuren fressen
=> *Hinweis: Der gegnerische König kann sich nicht mehr hinter den fremden Bauern verstecken*
- 17 **2-Brett-Schach** Es wird auf zwei benachbarten Brettern gespielt; Figuren die auf Brett 1 geschlagen worden sind, dürfen auf Brett 2 anstelle eines Zuges wieder auf einem freien Feld eingesetzt werden
- 18 **Kriegsschach** Es wird auf drei benachbarten Brettern gespielt, wobei das mittlere Brett dem Spielleiter gehört und von links und rechts nicht eingesehen werden kann; die beiden "Kriegsparteien" teilen dem Spielleiter durch ausführen des Zuges auf dem eigenen Brett mit, was sie spielen wollen:
Fall 1: der Zug ist möglich => dann gilt er als ausgeführt
Fall 2: der Zug ist nicht möglich => dann gibt es einen neuen Versuch
(die Versuche können limitiert werden, falls man bis dahin keinen gültigen Versuch hat, verliert man diesen Zug)
Sobald etwas geschlagen wird, sagt dies der Spielleiter z.B. "Weiss hat mit seinem Läufer auf h1 einen Turm geschlagen"
- 19 **Oppositionsschach** Der König bietet mittels Opposition resp. Fern-Opposition (1 resp. 3 Felder liegen dazwischen) dem feindlichen König "Schach", dieser muss ziehen
a) Nur gerade Opposition
b) Auch Schräg-Opposition
- 20 **Rochadeschach** Alle Figuren im Rochadeabstand (2 resp. 3 freie Felder) dürfen rochieren
a) nur horizontal
b) auch vertikal
c) auch Figur und Bauer
- 21 **Würfelschach** Man darf höchsten soweit fahren, wie gewürfelt wird (Springerzug ab 3, Rochade ab 4 resp. 5, Schlagen "en passant" ab 2)
- 22 **3 Könige** Türme gelten als Könige, Könige können "Schach geben" und andere Könige fressen, wer zuerst keinen König mehr hat, hat verloren

Schach

- 23 **Prioritätsschach** Falls man die Wahl hat, gilt folgende Priorität
1. mit dem König aus dem Schach ziehen
 2. den schachgebenden Stein schlagen mit Gegenschach
 3. den schachgebenden Stein schlagen ohne Gegenschach
 4. das Schach abdecken durch eigenen Stein mit Gegenschach
 5. das Schach abdecken durch eigenen Stein ohne Gegenschach
 6. Schach geben
 7. vorwärts ziehen ohne etwas zu schlagen (mind. 1 Reihe Richtung Gegner)
 8. etwas schlagen
 9. beliebiger anderer Zug
- 24 **Pilgerschach** Nach jedem "Vorwärts-Zug" muss zwingend ein Zug rückwärts oder seitwärts ausgeführt werden
- 25 **Maxi-Schach** Bauern dürfen (sofern möglich) nur mit dem Doppelschritt beginnen; Läufer, Türme und Dame dürfen nie um nur ein Feld verschoben werden
- 26 **Hexa-Schach** König+Dame+Turm+Läufer+Springer+Bauer stehen (in beliebiger Reihenfolge) auf einer Linie, Reihe* oder Diagonalen oder bilden eine regelmässige Figur*, dazu gehören 2x3-Rechteck, 3-3-Rhombus und 3-2-1-Dreieck: Dann kann der entsprechende Spieler **s o f o r t** den Gewinn reklamieren !
- *) Für Weiss in Reihe 4-8, für Schwarz Reihe in 5-1