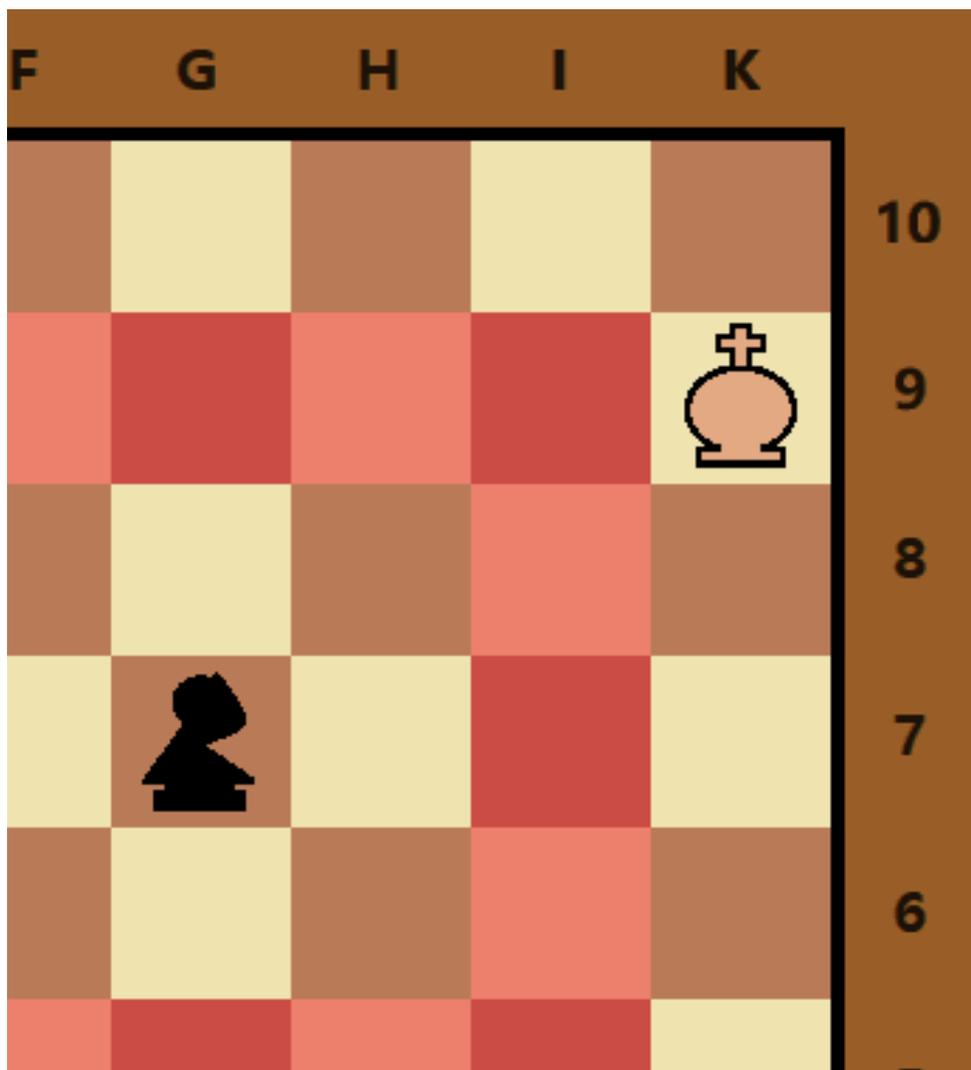
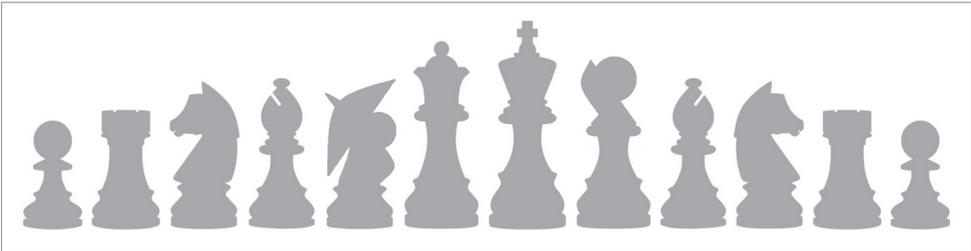


Groß-Schach

*Ergänzung der Schach-Spielregeln
von Joachim Geserick*

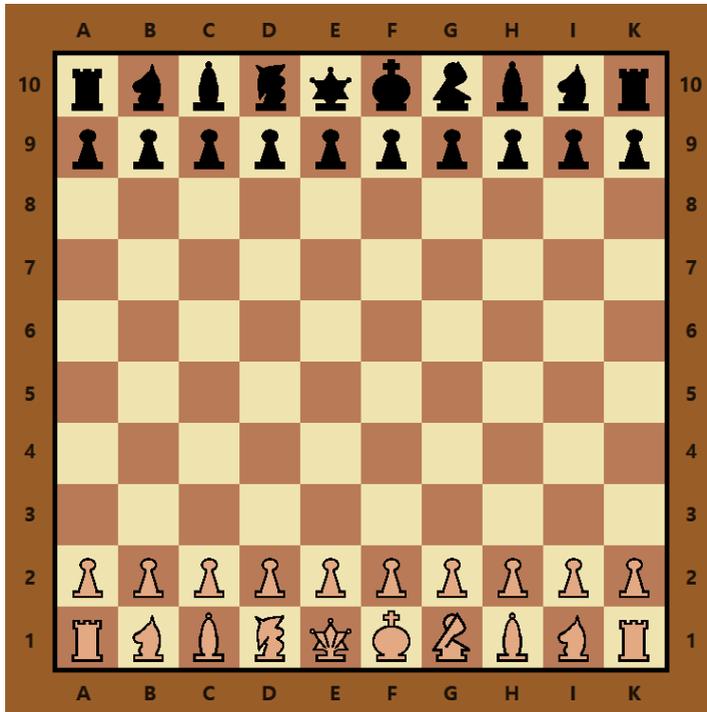




Groß-Schach¹⁾

Das Spielbrett und die Anfangsstellung der Figuren

Das Spielbrett besteht aus einem Gitter von 10 x 10 gleich großen „weißen“ und „schwarzen“ quadratischen Feldern, wie wir sie vom Schachbrett her kennen. Die Aufstellung der Figuren beider Parteien zueinander ist spiegelsymmetrisch angeordnet.



Die Figuren

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

- | | | |
|---|--|----------------------|
| 1 | König mit  und  als Symbol | |
| 1 | Dame mit  und  als Symbol | (Wert: 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) |

1) © Edition Sirene - 15518 Fürstenwalde - 2020
- alle Verwertungsrechte beim Autor - Kontakt über >reick@gmx.de<

- 2 Läufer mit  und  als Symbol (Wert: 3,5 Punkte)
- 2 Springer mit  und  als Symbol (Wert: 3 Punkte)
- 2 Türme mit  und  als Symbol (Wert: 4,5 Punkte)
- 10 Bauern mit  und  als Symbol (Wert: 1 Punkt)

Die Bewegung der Figuren

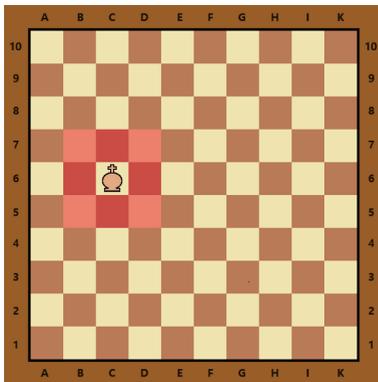
Es ist gestattet, nur eine Figur auf ein Feld zu setzen. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und vom Schachbrett entfernt.

Beim Ausführen ihrer Züge dürfen Dame, Turm, Läufer 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. 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 möglich auf jedes angrenzende Feld in alle Richtungen der Linie, der Reihe und der Diagonalen, auf denen er steht. Der Königszug ist damit zugleich der Grundzug im Schachspiel, von dem die strahlenförmigen Züge und die ringförmigen Sprünge aller anderen Figuren abgeleitet sind.

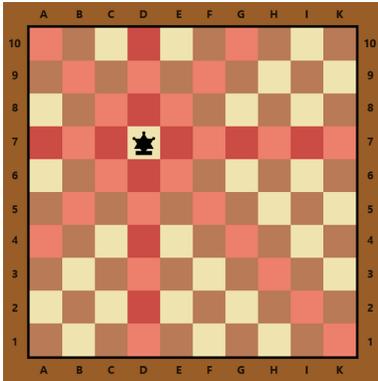
Ein König "steht im Schach", wenn er von gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

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.

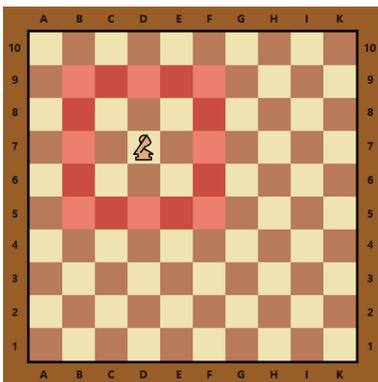


Der Zug der Dame ist damit die strahlenförmige und optimale Erweiterung des Königszuges.

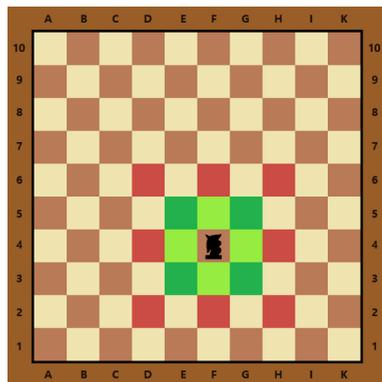
Der Werfer und der Bogen

Der Werfer oder auch die „Wurfschleuder“ (nicht „Katapult“, weil das „K“ bereits für König steht) ist die erste neue Figur im 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 großen Beweglichkeit die zweitstärkste Figur nach der Dame. Ihm kann deshalb auch der Wert von ca. 6 Punkten zugeschrieben werden.



Der Sprung des Werfers ist damit die ringförmige Erweiterung des Königszuges.



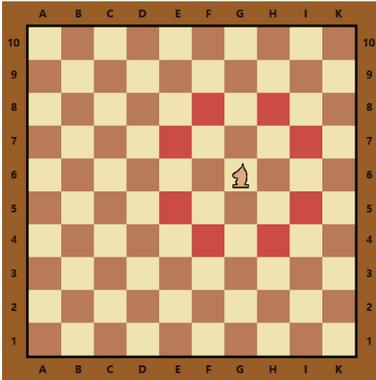
Der Sprung des Bogens und das Setzen zu seiner ausschließlichen Fortbewegung bildet eine starke Halberung des Werfersprungs.

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 aber auch, wie beim Königszug, auf ein angrenzendes Feld in alle Richtungen gesetzt werden, wenn dieses nicht von einer anderen Figur besetzt ist.

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.

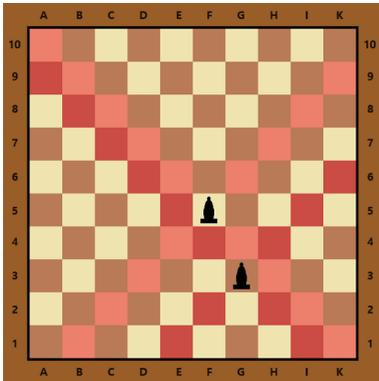
Das Setzen zur ausschließlichen Fortbewegung, wie beim Bogen möglich, ist ihm nicht gestattet.



Der Sprung des Springers ist damit eine einfache Halbierung des Werfersprungs.

Der Läufer

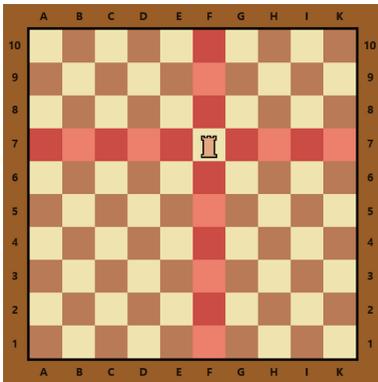
Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.



Der Zug des Läufers ist gewissermaßen die 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.



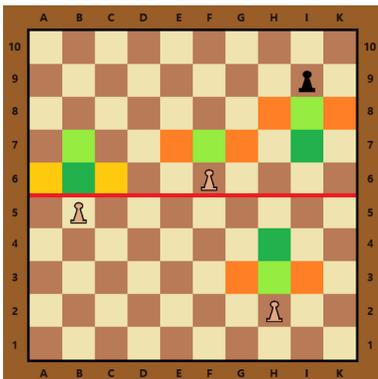
Der Zug des Turmes ist damit die starke Halbierung des Damezuges.

Der Bauer

Der Bauer darf auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie gesetzt werden oder von allen Feldern auf der Spielbretthälfte 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.

Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer 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.

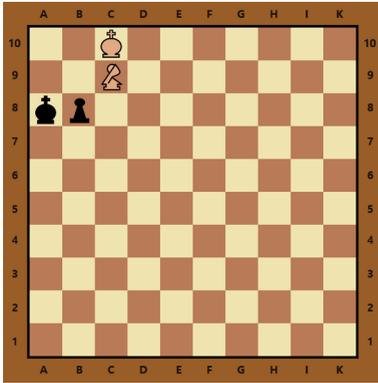
Wenn ein*e Spieler*in, den Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe setzt, muss dieser als Bestandteil seiner Bewegung gegen eine Dame, einen Werfer, Bogen, Läufer, Springer oder Turm derselben Farbe auf dem Umwandlungsfeld ausgetauscht werden. Die Auswahl ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.



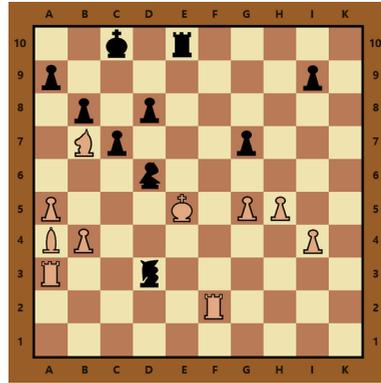
Der Schritt des Bauern ist mit seiner eindimensionalen Ausführung auf der von ihm beschrittenen Linie und nur in Richtung der gegnerischen Grundlinie die extremste Reduzierung des Königszuges. Dem Bauern ist bei seinem Schritt zugleich auch die Fähigkeit zum Schlagen einer gegnerischen Figur genommen,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

Beispiele für Schach-Matt mit Hilfe des Werfers

Werfer (aktiv)



Werfer (passiv)



Welche Wirkung haben die Änderungen auf das Schachspiel?

Neben den neuen Regeln zum Werfer und Bogen in Groß-Schach bleiben so gut wie alle anderen Regeln und Ausführungsbestimmungen des herkömmlichen westlichen Schachspiels weiterhin wirksam, sofern sie dieser Ergänzung nicht widersprechen.

Mit seiner vergrößerten Spielfläche (über 50% mehr Felder) und den 40 Figuren (+ 25%) bietet Groß-Schach allerdings 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 Läufer besitzen zudem eine größere Wirksamkeit gegen den Werfer, der zweitstärksten Figur im Spiel, der seiner Gangart weniger entgegenzusetzen kann und durch ihn 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 eher regionaler Wirkung und erhöhen damit die Wahrscheinlichkeit einer gleichzeitigen Bedrohung für beide Könige. Das Endspiel kann sich früher ergeben, als man ein größerer Bestand an Figuren vermuten lässt und statt zu einer hartnäckigen Verteidigung kann es eher zu vorzeitigen Spielaufgabe führen, weil trotz der vielen noch möglichen Züge keine Chance für einen Sieg erkennbar wird.

Schlussbemerkung

Der ringförmige und der gerade Sprung des Werfers und 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. Der Werfer besitzt mit seiner Sprungweise eine im Schachspiel bisher unbekannte Stärke und beeinflusst das Spiel spürbar. Die Stärke dieser Figur kann sich allerdings bei einem leichtsinnigen oder zu frühen offensiven Einsatz auch überraschend schnell in eine verhängnisvolle Schwäche verwandeln.

Groß-Schach dürfte bei erfahrenen Schachspielern als neue Herausforderung für ihr strategisches Denken und taktisches Kombinieren ein reges Interesse wecken, aber bei vielen von ihnen auch auf entschiedene Ablehnung stoßen, weil sie sich der seit Jahrhunderten gespielten Version des modernen Schachspiels mit den 64 Feldern und den sechs Figurentypen zu sehr verbunden fühlen und die Neuerungen für unnötig oder gar störend halten. Da es in der Geschichte bis zur Gegenwart bereits viele Schachspiel-Varianten gibt, mit mehr oder weniger Feldern und einer verschiedenen Anzahl Figuren mit z.T. sehr willkürlichen Sprüngen und Zugläufen, ist Groß-Schach zwar nur eine weitere Variante, in der allerdings das Spielbrett und die Bewegungen der Figuren neu definiertes, vervollständigtes und in sich schlüssiges System bilden.