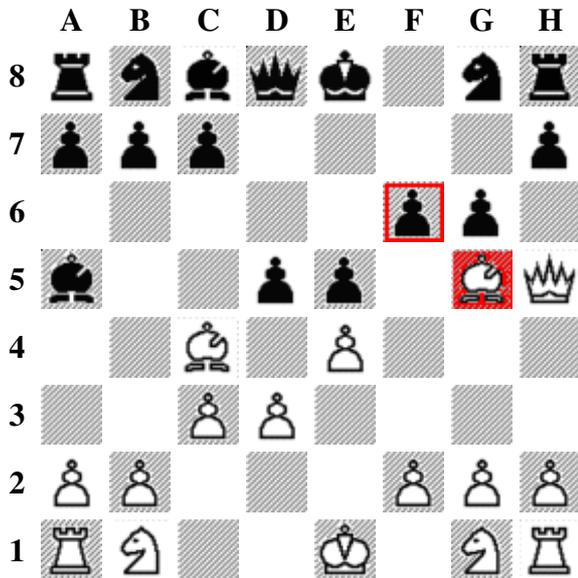


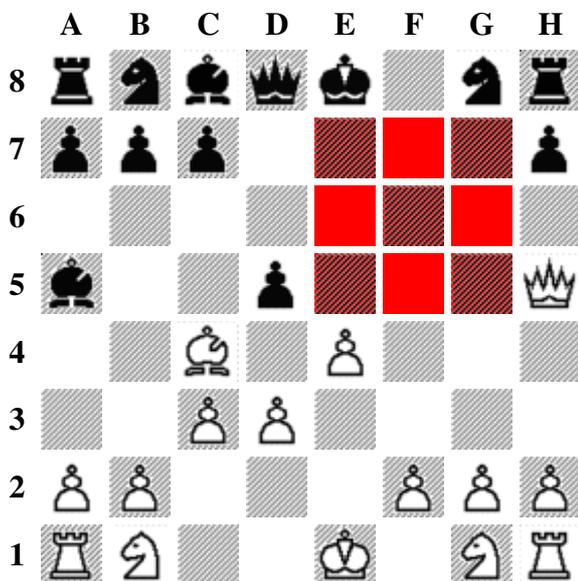
Atomschach

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.



Stellung vor dem Schlagen 1. Lxf6 (Schwarz zog gerade g7-g6 zur Abwehr des Schachs durch die Dame)



Stellung nach dem Schlagen (Alle Figuren, die auf dem roten Rechteck e7-g5 standen, wurden geschlagen. Der König steht wieder frei.)

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.

Varianten

- Im Internet wird Atomschach oft mit dem Unterschied gespielt, dass Bauern nicht explodieren, wohl aber 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.
-

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 Computerauslosung) können sich im Vorweg feste Doppel finden. Alternativ ist aber auch eine Durchführung als Einzelturnier möglich. Nach erfolgter Auslosung 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 so mit einem normalen Schweizer-System-Programm auslosen 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. Der andere Spieler führt dann den Zug aus.

Handicapschach

Stärkere Spieler erhalten ein Handicap, um den Spielstärkeunterschied auszugleichen.

Zeit: Für ein Blitzturnier können die Teilnehmer gleichmäßig nach Spielstärke (z. B. Wertungszahl) in drei Gruppen A, B und C 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 Figuren vorgegeben. Dies war früher bei Spielen von Amateuren gegen Schachmeister weit verbreitet.

Varianten

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 (Einteilung wie oben).

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

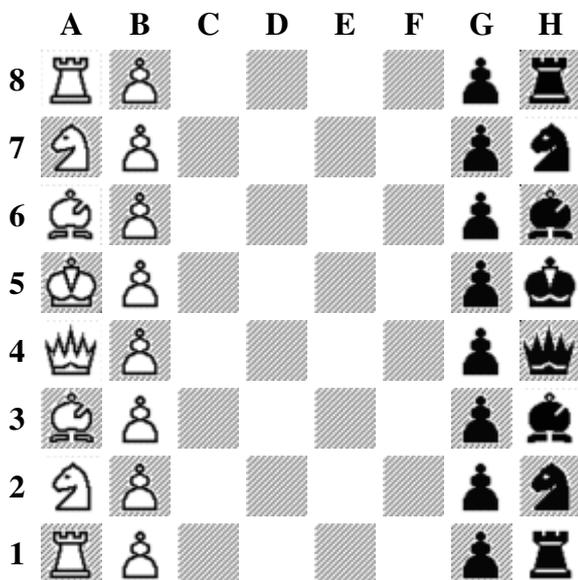
Jan-Reiners-Turnier

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 DWZ-Handicap abgezogen: dem stärkeren Spieler werden für je 100 Punkte Unterschied bei der Wertungszahl 10% der Bedenkzeit abgezogen. Mindestens 20% der Bedenkzeit muß er aber behalten. Beispiel: Spieler Müller hat 2317 DWZ-Punkte, Spieler Lehmann bringt es auf eine DWZ von 1713. Müller hat 604 Punkte mehr, muß also auf 60% der Zeit verzichten. Bei den Partien verbleiben ihm zwölf, sechs und zwei Minuten Bedenkzeit.

Insgesamt werden zehn Punkte pro Paarung verteilt: fünf für die 30-Minuten-Partie, drei für die 15-Minuten-Partie sowie je einen für die Blitzpartien.

Kiebitzschach

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



Weiß am Zug

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.

Räuberschach

Weitere Namen: 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!

Eine Fernschachpartie:

Ellwanger–Koppenhöfer, 1975

1. d3 g5 2. Lxg5 Lg7 3. Lxe7 Lxb2 4. Lxd8 Lxa1 5. Lxc7 Lc3 6. Lxb8 Txb8 7. Sxc3 d5 8. Sxd5 Sf6 9. Sxf6 Tg8 10. Sxe8 Txc2 11. Lxg2 f6 12. Lxb7 Lxb7 13. Sxf6 Lxh1 14. Sxh7 Le4 15. dxe4 Txd8 16. Dxd8 a5 17. Dxa5 0-1

Tandem

Weitere Namen: Bughouse, Konferenz, Berliner Vierer

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.

Tandemregeln der SJSB

Stand: 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.

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.

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.

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:

1. Alle geschlagenen Figuren werden wieder auf ihre Ausgangsfelder gestellt (wenn frei).
2. Remis ist verboten (in diesem Fall verlieren beide Spieler).
3. 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.
4. Der Spieler, der den letzten Zug gemacht hat, darf noch einmal ziehen (Uhr entsprechend drücken).
5. Der König zieht und schlägt ab sofort wie ein Springer (Rochade verboten).
6. Das Brett wird gedreht (sehr beliebt!).
7. Jeder Spieler darf zwei Bauern seines Gegners entfernen. Danach darf dieser nicht im Schach stehen.
8. Weiße und schwarze Dame tauschen die Plätze.
9. Dem älteren Spieler werden zwei Minuten Bedenkzeit abgezogen (eine Minute muss verbleiben).
10. Die a-Linie wird geräumt (bis auf den König).
11. Alle Figuren und Bauern im Zentrum werden entfernt.
12. Alle Spieler, deren Vornamen mit L–Z anfangen, verlieren ihre Springer (analog mit A–K für Läufer).
13. Die Uhr wird gedreht.
14. Alle Springer verschwinden vom Brett.
15. Dame und König tauschen bei beiden Spieler die Plätze.

16. Alle geschlagenen Bauern werden auf der 2. (Weiß) bzw. 7. (Schwarz) Reihe wieder aufgestellt, wenn die Felder unbesetzt sind.
17. Bis auf Bauern und Könige verschwinden alle Figuren vom Brett.
18. Die Figuren, die direkt am König stehen, werden vom Brett genommen.
19. Alle Türme verschwinden vom Brett.
20. Alle Spieler rücken ein Brett auf (die erste Paarung wechselt an das letzte Brett). Aufwendig, aber lustig!
21. Wer am Zug ist, wird durch Stein-Schere-Papier bestimmt.