

Arnold Schönbergs Koalitions- und Bündnisschach

Grundregeln und Spielvarianten, Kurzfassung

1. Koalitions- oder Bündnis-Schach wird von vier Parteien (Gelb, Grün, Schwarz, Rot) gespielt.
2. Das Brett hat 10x10 Felder. Gelb und Schwarz sowie Rot und Grün sitzen einander gegenüber (siehe Grafik 1).
3. Gelb und Schwarz sind »Großmächte« (sie verfügen über Könige), Rot und Grün sind »Kleinmächte« (sie haben keine Könige). Wenn nicht anders erwähnt, gelten die üblichen Schachregeln.

Spielverlauf

4. Gelb ist stets der Anziehende, d.h. er macht den ersten Zug, gespielt wird in der Reihenfolge: Gelb, Schwarz, Grün, Rot.
5. Es verbünden sich je eine Großmacht (Gelb, Schwarz) mit einer Kleinmacht (Grün, Rot), somit sind folgende Koalitionen möglich:

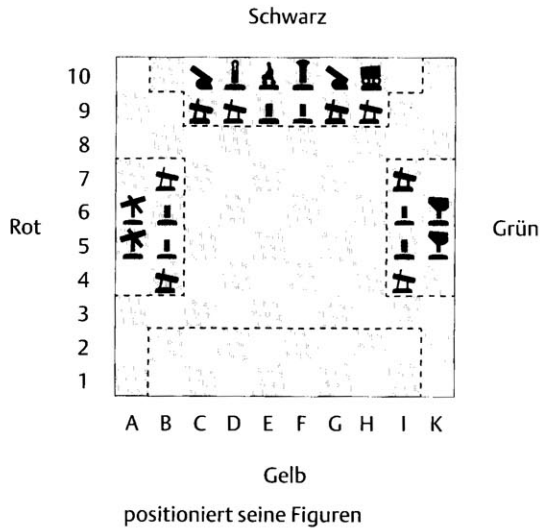
Gelb + Grün gegen Schwarz + Rot

Gelb + Rot gegen Schwarz + Grün

6. Gewonnen hat jene Koalition, welche den König der gegnerischen Koalition mattsetzt.

Abschluß des Bündnisses

7. In den ersten drei Runden muß sich entschieden haben, ob und welches Bündnis abgeschlossen wird oder die Partie wird abgebrochen. Eine Runde ist abgeschlossen, wenn jeder Spieler einmal gezogen hat.
8. Vor Beginn der ersten Runde stellen die Parteien ihre Figuren auf, wozu jeder Partei ein »Aufstellraum« (siehe Graphik 1, umrandete Linien) angewiesen ist.
9. Grün, Rot und Schwarz bringen ihre Figuren zunächst in eine vorläufige Stellung (siehe Graphik 1), der anziehende Gelb hat das Recht, innerhalb seines Aufstellraums jeder Figur einen ihm geeignet erscheinenden Platz zuzuweisen. Danach beginnt Gelb die Partie.
























Grafik 1: Aufstellräume und Ausgangsposition


10. In den ersten drei Runden können die Kleinmächte Grün und Rot, sobald sie am Zug sind, in eine Koalition mit einer Großmacht eintreten. Dies erfolgt durch verbale Erklärung, durch ein Schachgebot oder durch Schlagen einer Figur einer gegnerischen Großmacht. Die gewählte Koalition kann während der Partie nicht mehr verändert werden. Ein Sieg zählt 6 Punkte, ein Remis 2 Punkte.
11. Die Kleinmächte Grün und Rot haben während der ersten drei Runden das Recht, auch neutral zu bleiben. Die Partie wird dann abgebrochen. Koalierte Partner erhalten je 1 Punkt, Spieler ohne Koalition keinen Punkt.
12. In den ersten drei Runden haben Schwarz, Rot und Grün einmal das Recht, anstelle eines Zuges ihre Figuren innerhalb des Aufstellraumes beliebig zu verändern.
13. Ein Schachgebot kann sofort (außer der Reihenfolge) beantwortet werden. Der Spieler muß in der nächsten Runde aussetzen.
14. Wenn eine Kleinmacht sämtliche Figuren verloren hat, so scheidet der Spieler aus dem Spiel aus und es sind dann in jeder Runde nur drei (bzw. zwei) Züge zu machen.


Die Figuren, ihre Gangart und ihre Aufteilung

15. Die Spieler verfügen über die folgenden Figuren:


Figur	entspricht im Schach	Aufteilung			
		Gelb	Schwarz	Grün	Rot
 (König)		1	1		
 (Flieger)	 + 				2
 (Unterseeboot)	 / 			2	
 (Tank)		2	1		
 (Artillerie)		1	2		
 (Ingenieur)		1	1		
 (Radfahrer)		1	1		
 (Maschinengewehr)	 / 	3	4	2	2
 (Schütze)		3	2	2	2

Grafik 2: Figuren des Koalitions-Schach, ihre Gangart und Aufteilung

 (König) zieht und schlägt wie im Schach und hat auch sonst die gleiche Bedeutung.

 (Flieger) eine neue Figur, sie entspricht zwei aufeinander folgenden, aneinander anschließenden Springerzügen. Ausgeschlossen ist dabei nur ein solcher Zug, bei welchem der Flieger auf seinen Ausgangspunkt zurückfährt.


 (Unterseeboot) ist ebenfalls eine im Schach nicht vorkommende Figur. Sie macht alle Züge von Dame und Springer.


 (Tank) entspricht der Dame des Schach.



 (Artillerie) entspricht dem Turm.

 (Ingenieur) entspricht dem Springer.

 (Radfahrer) entspricht dem Läufer des Schach.

 (Maschinengewehr) ist eine im Schach nicht vorkommende Figur; sie besitzt die Rechte des Königs und des Bauern, kann aber ohne Partieverlust geschlagen werden. Sie kann also auch von der Ausgangsstellung einen Doppelschritt tun und ein Feld weit in alle Richtungen gehen und schlagen.

 (Schütze) entspricht dem Bauern des Schach.

Wie im Schach haben  und  das Recht auf Verwandlung: Gelangen sie auf ein gegenüberliegendes Randfeld, so können sie in eine beliebige Figur (ausgenommen in einen König) verwandelt werden.

Spielvarianten

16. *Spiel mit Stroh Männern*: Das Koalitions-Schach wird am Besten von vier Spielern gespielt; aber es können auch 3 Spieler mit 1 Strohmann oder 2 Spieler mit 2 Stroh Männern spielen.

17. *Optionale Zugregeln während der ersten drei Runden*: Spieler können auf einen Zug verzichten, d.h. abwarten. Gelb und Schwarz können, ohne dadurch einen Zug zu verlieren, ihre »Radfahrer« einmal innerhalb des Aufstellraumes auf das Feld einer anderen Farbe stellen.

18. *Koalition der Kleinmächte gegen die Großmächte*: Es ist auch eine Koalition Rot + Grün gegen Gelb + Schwarz möglich. Die koalitierten Kleinmächte gewinnen dann wie im Schach durch Matt eines der beiden Könige, die Großmächte wie im »Fress-Schach« durch Schlagen aller Figuren.

Daniel Zaman und Ernst Strouhal