

# Festungs-Schach

**Spielfeld:** Ein Schachbrett von 8x8 Feldern wird an jeder Seite durch 2x8 Felder ergänzt. In jede der vier entstehenden Ecken wird eine Festung von 4x4 Feldern eingefügt, die nur über eine Gerade sowie über eine weiße und eine schwarze Diagonale zu erreichen ist.

**Spieler:** Das Spiel wird mit vier Parteien gespielt, wobei die gegenüberliegenden Parteien eine Allianz bilden. Bei einer Partie zwischen zwei Spielern bedient jeder Spieler also zwei Parteien. Bei einer Partie mit vier Spielern sind Absprachen zwischen den Spielern einer Mannschaft erlaubt.

**Figuren:** Jede Partei besitzt neben einem normalen Satz Schachfiguren zusätzlich einen Springer, einen Läufer und einen Turm.

**Aufstellung:** Die Grundaufstellung unterscheidet sich vom normalen Schach dadurch, dass der König stets links von der Dame steht. Die zusätzlichen Figuren stehen innerhalb der Festung auf der Grundlinie. Dabei bleibt zwischen Turm und Springer ein Feld frei.

**Zugregeln:** Es wird im Uhrzeigersinn gezogen. Die gegenüberliegenden Parteien bilden jeweils eine Allianz und können sich nicht gegenseitig schlagen.

Die Zugregeln der Figuren unterscheiden sich grundsätzlich nicht vom normalen Schach. Ausnahmen werden im Folgenden erläutert:

Die Mauern, die die Festung umgeben, können von keiner Figur überwunden werden. Dazu ist es notwendig, den Springerzug zu definieren. Ein Springer zieht wahlweise: ein Feld gerade + zwei Felder orthogonal / zwei Felder gerade + ein Feld orthogonal / ein Feld diagonal + ein Feld gerade / ein Feld gerade + ein Feld diagonal.

Nach einem Raumgewinn von acht Feldern wird ein Bauer zu einem Freibauern und kann in eine beliebige Figur getauscht werden. Er kann dabei auch in eine Figur des Verbündeten getauscht werden. Es ist auch möglich, ihn in einen zusätzlichen König umzuwandeln. Besitzt eine Partei dadurch mehrere Könige, so ist sie erst matt, wenn alle ihre Könige matt sind.

Steht ein Läufer auf einem der vier Felder in der Mitte des Spielfeldes, so darf er in seinem nächsten regulären Zug auf eines der beiden benachbarten Zentrumsfelder ziehen, sofern sich dort keine Figur der eigenen Allianz befindet. Dabei wird aus einem weißfeldrigen Läufer ein schwarzfeldriger oder umgekehrt. In einem solchen Zug kann auch eine gegnerische Figur geschlagen werden.

Steht ein König auf einem der Zentrumsfelder so darf er in seinem nächsten Zug wie eine Dame ziehen.

Ein Schlagen en passant ist analog dem klassischen Schach möglich: Zieht ein Bauer in seinem ersten Zug zwei Felder, so können gegnerische Bauern in ihrem darauf folgenden Zug so schlagen, als wenn er nur um ein Feld vorgerückt wäre.

**Sonderregel für London 1855:** Dame, Turm und Läufer dürfen im Rahmen ihrer regulären Züge auch Figuren des Verbündeten überspringen und über Figuren des Verbündeten hinweg Schach bieten.

In verschiedenen Quellen finden sich Hinweise auf eine Westeuropäische Variante, die im 19. Jahrhundert hauptsächlich in London gespielt wurde. Neben den veränderten Mattregeln (siehe unten) bestand die Besonderheit darin, dass die Figuren des Verbündeten übersprungen werden durften. (Hinweise auf diese besondere Zug-Regel finden sich allerdings erst im 20. Jh. bei Thiele und Machatschek. Ob im 19. Jh. wirklich so gespielt wurde, ist nicht belegt.)

Spielarten: Durch unterschiedliche Matt-Regeln kann das Spiel in Varianten gespielt werden.

#### Königsmord

Es gibt kein Schachgebot, der König kann geschlagen werden. Eine Partei ist matt, wenn sie keinen König mehr besitzt. Die mattgesetzte Partei darf nicht mehr ziehen. Ihre Figuren verbleiben auf dem Feld und können vom Gegner geschlagen werden.

#### Doppelmord

Es gibt kein Schachgebot. Eine Allianz ist matt, wenn sie keinen König mehr besitzt. Das bedeutet, dass die zuerst mattgesetzte Partei einer Allianz ohne König weiterspielt.

#### Schachmatt

Wer im Schach steht und dieses nicht mit seinem eigenen Zug aufheben kann, ist matt. Die mattgesetzte Partei darf nicht mehr ziehen. Ihre Figuren verbleiben auf dem Feld und können vom Gegner geschlagen werden.

#### Allianzmatt

Wer im Schach steht und dieses nicht mit seinem eigenen Zug aufheben kann, ist matt. Die mattgesetzte Partei nimmt in ihrem Zug den König vom Brett und spielt ab der nächsten Runde weiter bis zum Matt des Verbündeten.

#### London 1855

Wer im Schach steht und dieses nicht mit seinem eigenen Zug aufheben kann, ist scheinmatt und muss aussetzen, bis das Matt aufgehoben wird.

Eine scheinmatte Figur kann gegnerische Könige angreifen oder angreifende Figuren decken.

Eine Allianz ist matt, wenn ihre beiden Parteien beide gleichzeitig scheinmatt sind.

#### Zusatzregel für Königsmord und Doppelmord

Da es kein Schachgebot gibt, ist auch die Rochade auf bedrohte Felder, über bedrohte Felder oder von einem bedrohten Feld aus zulässig.

#### Zusatzregeln für Schachmatt, Allianzmatt, London 1855

Wenn ein Spieler in der Lage ist, einen gegnerischen König zu schlagen, so darf er diesen Zug nicht ausführen, sondern muss einen anderen Zug wählen.

Eine Figur ist gefesselt, wenn durch ihren Abzug der König des Verbündeten ins Schach eines Gegners geraten würde, der vor dem Verbündeten am Zug ist.