

Spielanleitung:

# Das Trojanische Spiel

Schach der neuen Generation



Schnell, **abwechslungsreich** und immer **voller Spannung**, lässt das trojanische Spiel **kaum mehr** ein **Remis** zu. Es eröffnet dem Schachspieler **neue Dimensionen**, mit bisher **ungeahnten Spielzügen** und Kombinationen. Der Anzugsvorteil für Weiß wird **ausgeglichen!**

# Das Trojanische Spiel

## a) Kurzfassung

Es gelten die Regeln des Internationalen Schachbundes (**F**édération **I**nternationale **D**'Echec).

Mit einer **Regel-Erweiterung**:

**Weiß eröffnet** das Spiel mit einem „normalen“ Schachzug, also mit einem Bauer oder Springer, so wird der Anzugsvorteil ausgeglichen! **Danach kann jeder** (Schwarz zuerst) **auch eigene Figuren**, mit Ausnahme des Königs, beliebig **übereinander** setzen – **und** bei den nächsten Zügen an beliebiger Stelle wieder **teilen**. Die **oberste** Figur eines Stapels heißt **trojanische Figur** und bestimmt die Zugrichtung.

Mit einer **Regel Änderung** :

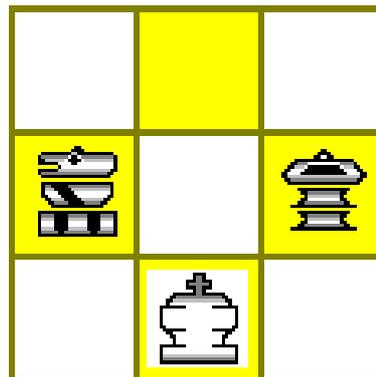
Bei einer (trojanischen) Bauernumwandlung können **nur** einzelne, **zuvor** vom Spielfeld **entfernte** Figuren (T,S,L,D) **wieder ins Spiel** gebracht werden.

## b) Symbole

Auf diesem Bild sind links ein **Springer** auf einem **Läufer** und **Turm**, in der Mitte der **König** und rechts die **Dame** auf zwei **Bauern**.



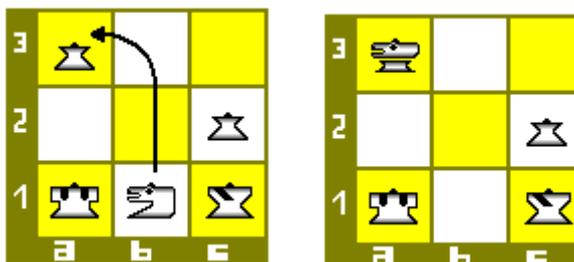
Als Beispiel sind die weißen Figuren des linken Bildes als Symbole unterhalb dieses Textes dargestellt...



Die Figuren	Weiß			Schwarz		
	als Einzelfigur,	oben,	unten	als Einzelfigur,	oben,	unten
König K						
Dame D						
Läufer L						
Springer S						
Turm T						
Bauer B						

# 1. Die Erweiterung

Eine **trojanische Figur** wird gebildet, indem man eine Figur in Zugrichtung (z.B. der Bauer nur geradeaus !) auf die **nächst mögliche eigene Figur** setzt, wobei **keine** weiteren Figuren auf der Zuglinie **dazwischen** stehen dürfen (nur der Springer kann, wie beim normalen Schach, Figuren überspringen).



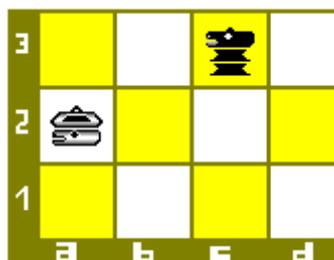
**Weiß: Springer b1 auf Bauer a3**

**Sb1 - Ba3**

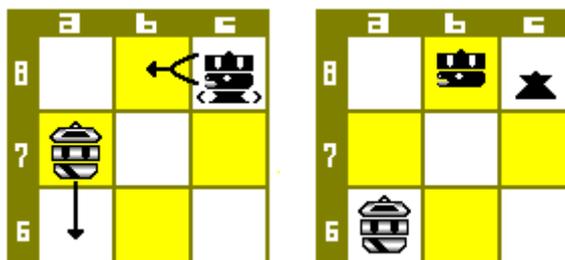
**Trojanische Figuren** bestehen aus **zwei oder mehreren** (eigenen) übereinander gesetzten Figuren. Sie werden nach der **obersten Figur benannt** und auch nur **wie diese bewegt** (trojanische Dame, troj. Läufer etc.)!

Für die Beschreibung des Spielgeschehens ist es sinnvoll die Figuren **einzel**n von **oben** nach **unten** aufzuzählen:

**troj. Dame** ist z.B. Dame-Springer oder **DS**,  
**troj. Springer** ist z.B. Springer-Bauer-Bauer oder **SBB**



Beim Ziehen und Schlagen ergeben sich für **Trojanische Figuren** folgende **Möglichkeiten**:  
**Mit der obersten Figur** kann man **soviel** Figuren transportieren **wie man will**, dabei darf die **Reihenfolge** der Figuren übereinander **nicht geändert** werden !



**Entweder transportiert man alle:**

**Weiß: Dame-Turm-Läufer a7 nach a6**

**DTLa7 - a6**

**oder einen Teil:**

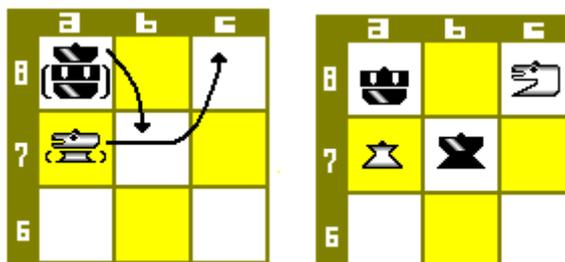
**Schwarz: Turm-Springer (von Bauer) c8 nach b8**

**TS(B)c8 - b8**

Oder **nur die oberste Figur** bewegt sich.

Restliche Figuren bleiben auf dem Ausgangsfeld zurück.

(sie werden in der Beschreibung in Klammern gesetzt)



**Weiß: Springer (von Bauer) a7 nach c8**

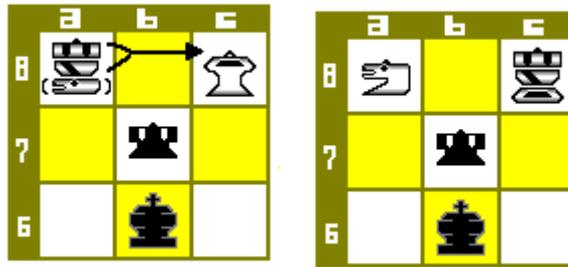
**S(B)a7 - c8**

**Schwarz: Läufer (von Turm-Läufer) a8 nach b7**

**L(TL)a8 - b7**

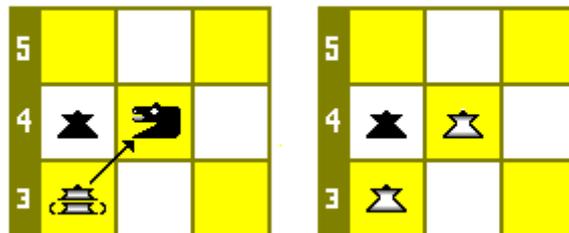
Es ist aber möglich in einem **Spielzug**, eine trojanische Figur **zu teilen** und eine Neue zu bilden !

Hier ein Beispiel für ein **trojanisches Abzugs-Schach** durch den verbleibenden Springer !



Weiß: **Turm-Läufer** (von Springer) a8 auf Dame c8 TL(S)a8 - Dc8 +

Wenn ein trojanischer Bauer durch eine gegnerische Figur **blockiert ist**, kann er **nur durch eine Schlagmöglichkeit ziehen oder**, wie in unserem Beispiel dargestellt, **sich teilen**.



Weiß: **Bauer** (von Bauer) a3 **schlägt Springer** b4 B(B)a3 x Sb4

Man kann grundsätzlich soviel Figuren übereinander setzen wie man will, dadurch sind diese aber auch in der trojanischen Figur gebunden und es besteht **die Gefahr**, gleich **mehrere Figuren auf einmal zu verlieren**. Andererseits genügen **schon 2-3 Figuren** übereinander, um **erhebliche Positionsvorteile** zu erringen. **Läufer** können so **von weiße auf schwarze Felder** gelangen, **eigene Figuren behindern sich nicht mehr...**

## 2. Die Änderung

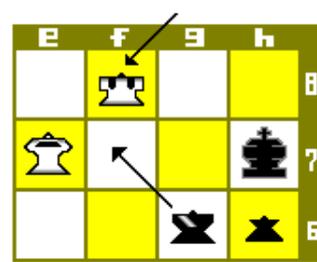
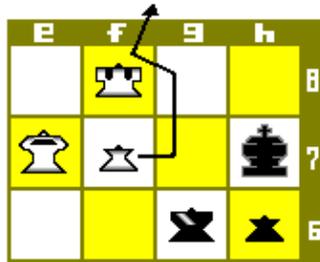
Bei einer **Bauern-Umwandlung** im trojanischen Spiel, können nur höherwertige, **zuvor entfernte** Figuren ins Spiel gebracht werden. Ein Spieler kann **nicht mehrere Damen** oder mehr als zwei Läufer etc. einsetzen. Trojanische Umwandlungen kommen **dafür häufiger**

vor und können **gezielter** das Spielgeschehen beeinflussen.

Durch **einen Zug** kann z.B. ein Turm-Bauer (TB) durch die gegnerischen Lücken hindurch auf ein Feld der letzten Reihe kommen, und **mit einer Umwandlung** des darunter liegenden Bauern **drohen...**

Wenn ein (troj.) Bauer durch die gegnerischen Reihen hindurch auf ein Feld der **letzten Reihe** gelangt, **oder dort** durch **Teilen** einer trojanische Figur freigesetzt wird, nimmt man ihn (und eventuell die darunter versteckten Figuren) **sofort vom Spielfeld !** **An seine Stelle** kann man **sofort eine höherwertige Figur** (T,S,L,D), die sich **jetzt** nicht mehr auf dem Spielfeld befindet, **setzen**. (Auch **Eine**, die mit einem **trojanischen Bauer gerade herausgenommen** wurde.)

In unserem Beispiel „opfert“ Weiß seinen **Turm**, der unter dem **Bauern** durch **Umwandlung** mit herausgenommen und **sofort wieder** ins Spiel gebracht wird !

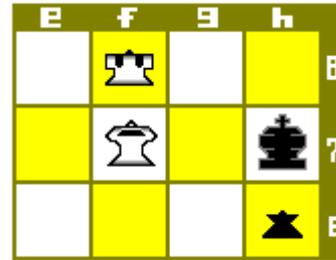
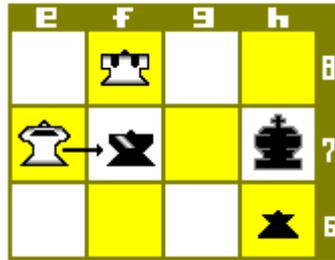


Schwarz kann nur noch seinen **Läufer** dazwischen ziehen

Bf7-Tf8

Lg6-f7

Jetzt schlägt Weiß, mit der Dame den Läufer und bietet dem



schwarzen König Schach und Matt

De7 x Lf7 **Matt**

Der in einer trojanischen Figur **versteckte Bauer** kann, wie die anderen Figuren auch, **an jede Stelle des Spielfeldes** gelangen und durch Teilen freigesetzt werden. Dadurch kann er in Prinzip **mehrmals** auf die **Grundstellung** kommen (für *weiße* Bauern = 2. Reihe, für die *Schwarzen* = 7. Reihe). Aus dieser „Grundstellung“ heraus, können (trojanischen) Bauern **immer** ein oder zwei Felder vorrücken (beim Vorrücken um zwei Felder besteht für den Gegner **immer** die Möglichkeit "en passant" zu schlagen – siehe Schach Regeln !).

Bei **allen anderen Feldern ziehen** (trojanische) Bauern nach wie vor, **nur um einen Schritt** nach vorn (und schlagen wie immer schräg nach vorne). Dies gilt jetzt **auch** für **die 1. und 8. Reihe**, die beim normalen Schach von Bauern nie besetzt werden !