

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.

Das Trojanische Spiel

a) Kurzfassung

Es gelten die Regeln des Internationalen Schachbundes (Fédération Internationale D'Échec).

Mit einer **Regel-Erweiterung** :

Eigene Figuren (mit **Ausnahme** des **Königs**) können auch beliebig **übereinander** gesetzt – **und** bei den nächsten Spielzügen an beliebiger Stelle wieder **geteilt** werden. **Zug bestimmend** ist aber **immer** die **oberste** Figur eines Stapels (=„trojanische Figur“).

Mit einer **Regel Änderung** :

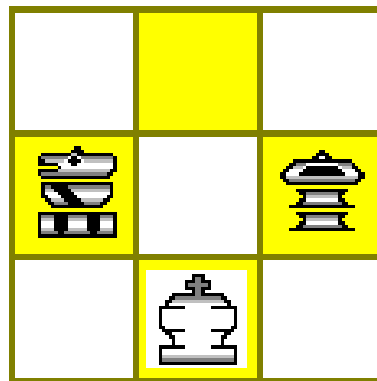
Bei einer (trojanischen) Bauernumwandlung können **nur** einzelne, **zuvor** vom Spielfeld **entfernte** Figuren (T,S,L,D) **wieder ins Spiel** gebracht werden.

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**.



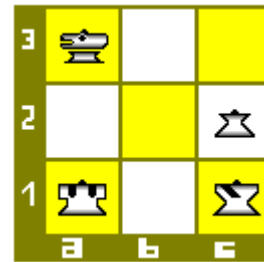
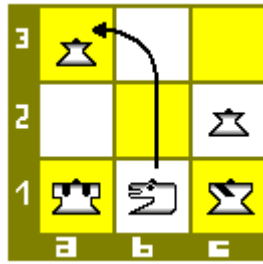
Als Beispiel sind die weißen Figuren des linken Bildes als Symbole unterhalb dieses Textes dargestellt...



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).



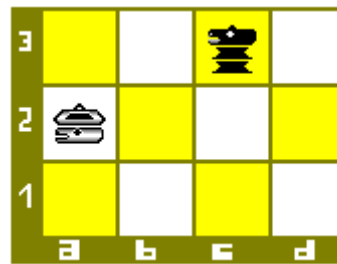
Weiß: Springer b1 auf Bauer a3

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.)!

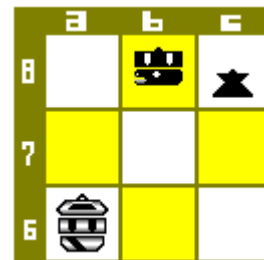
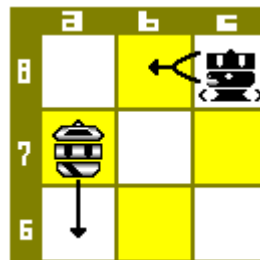
Für die Beschreibung des Spielgeschehens ist es sinnvoll die Figuren **einzel**n von **oben** nach **unten** aufzuzählen:

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:

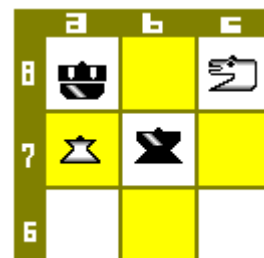
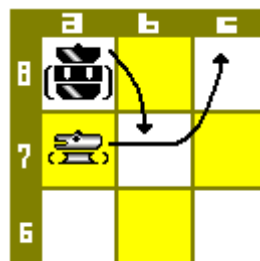
Schwarz: Turm-Springer (von Bauer) c8 nach b8

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

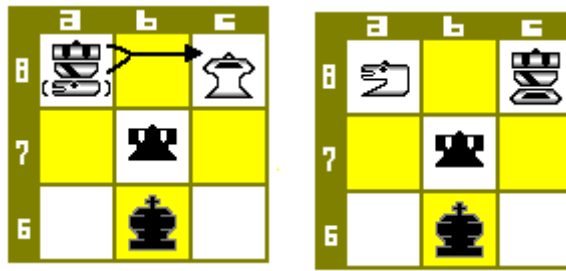
S(B)a7 - c8

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

L(TL)a8 - b7

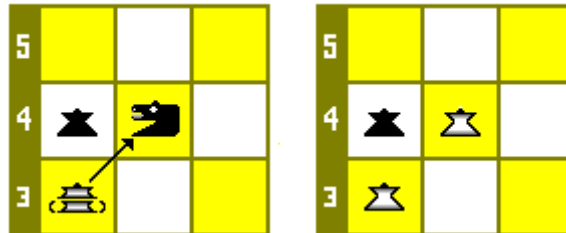
Es ist aber möglich **in einem Spielzug**, eine trojanische Figur **zu teilen** und eine Neue **zu bilden** !

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...

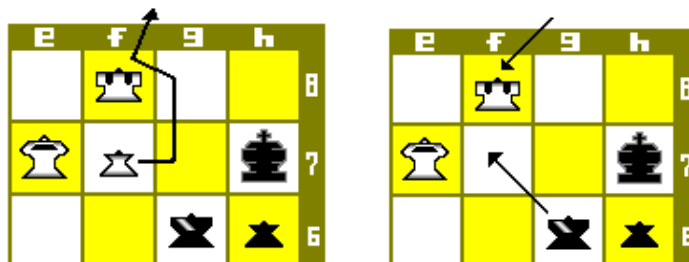
2. Die Änderung

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.)

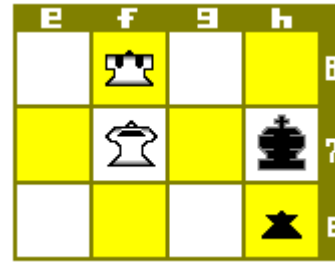
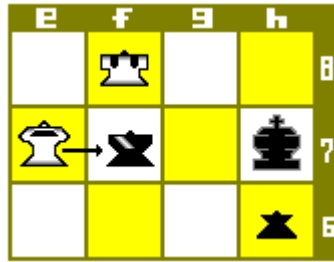
In unserem Beispiel „opfert“ Weiß seinen **Turm**, der unter dem **Bauern** durch **Umwandlung** mit herausgenommen und **sofort wieder** ins Spiel gebracht wird !



Schwarz kann nur noch seinen

Bf7-Tf8

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 **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 !

Trojanische **Figuren mit versteckten Bauern**, sind die eigentlichen **trojanischen Pferde**, die schnelle und wirkungsvolle Spielzüge ermöglichen.