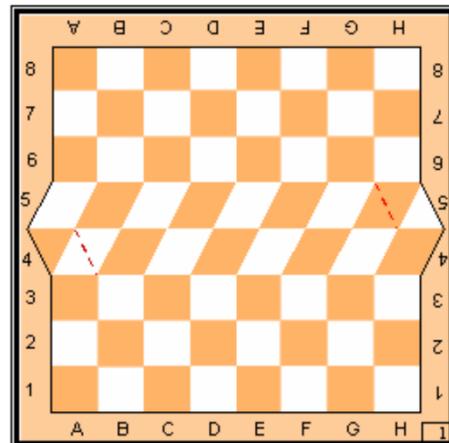


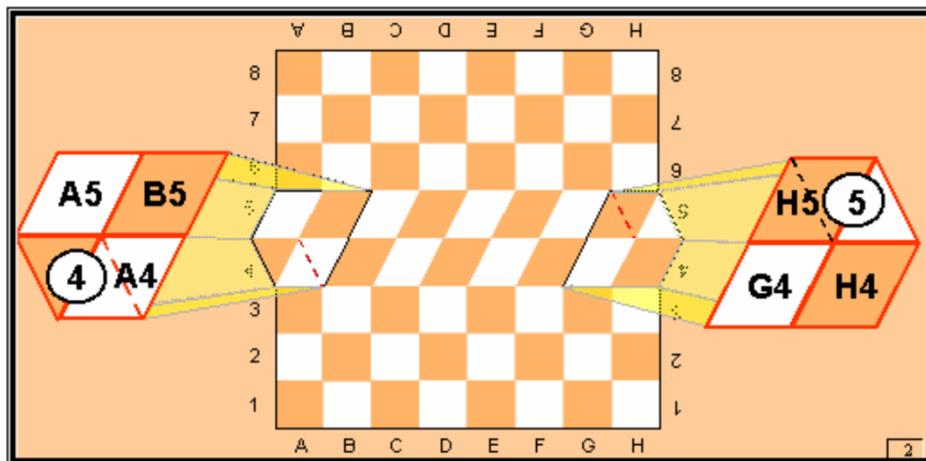
Chess 66[©]

Was ist neu bei **Chess 66**? Der Spielplan hat eine neue Geometrie. Er basiert auf dem 8x8-Brett des Normalschachs mit 64 Feldern, jedoch mit dem Unterschied, dass das Brett jetzt **66 Felder** hat. Dieser scheinbare Widerspruch wird gelöst, wenn man das Spielfeld in der Reihe halbiert, die eine Hälfte um eine Linie verschiebt, die beiden Hälften wieder geometrisch ausrichtet und zwei neue Felder hinzufügt. Die neuen Felder sind die **Felder 4 und 5**.



Erläuterung:

Die veränderte Geometrie bringt es mit sich, dass links neben a4 und - aus Sicht des Weißspielers - rechts neben H5 Dreiecke entstehen, die in das Brett einbezogen werden. Sodann werden die Felder a4 und h5 'virtuell' halbiert. Damit sind die Grundlagen für die Felder 4 und 5 gelegt.



Feld 4 setzt sich zusammen aus dem Dreieck links neben a4 und der linken unteren - ebenfalls dreieckigen - Hälfte des Feldes a4.

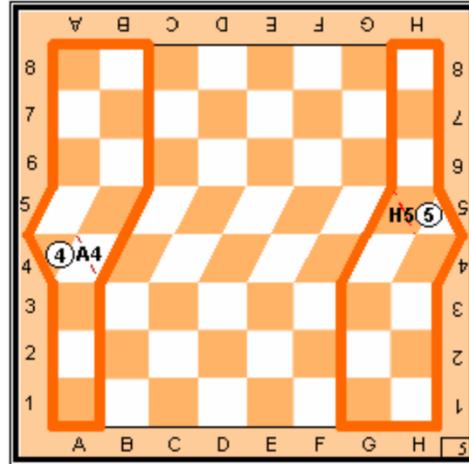
Feld 5 setzt sich - aus Sicht des Weißspielers - zusammen aus dem Dreieck rechts neben h5 und der rechten oberen - ebenfalls dreieckigen - Hälfte des Feldes h5.

Chess 66[©]

Über eine Weiche kann ein Zug 'gegabelt' ausgeführt werden (vgl. Bild 5), wodurch mit einem Zug weit mehr Felder erreicht werden, als Dame und Turm im Normalschach vermögen.

Von der Linie a1/a3 aus können der Turm und die Dame entweder Feld 4 oder a4 besetzen oder über die vorbezeichnete Weiche hinaus entweder die Linie a5/a8 oder die Linie b5/b8 besetzen.

Dame und Turm können damit auf der Linie a1/a3 einen bspw. auf a8 stehenden gegnerischen **König ohne Hilfe anderer Figuren mattsetzen**. Dame und Turm haben also auf den Linien a1/a3 bzw. h8/h6 starke Positionen.



Nun zur Aussage, dass ein **Läufer** seine **Farbdiagonale wechseln** kann:

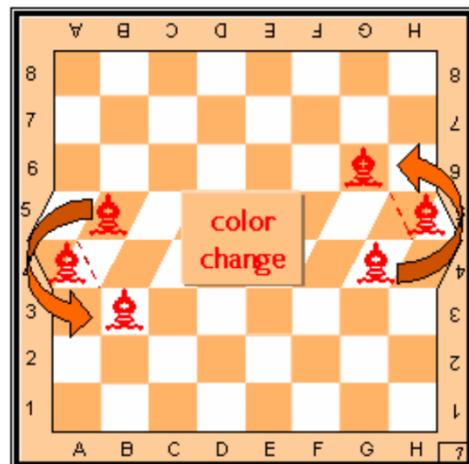
Hier zeigt sich, dass ein Läufer beim Normalschach während des Spiels auf seinen Farbdiagonalen verbleibt. Ein weißer Läufer zieht stets auf weißen Diagonalen und ein schwarzer auf schwarzen. Gegnerische Läufer auf gegensätzlichen Farbdiagonalen können sich im Verlauf des Spiels nicht attackieren. **Das ist prinzipiell ein 'Verlust' für das Schachspiel.**

Die Transferfelder

Wenn im Verlauf des Spiels der 'Farbwechsel' des Läufers erfolgen soll, dann muss ein Farbtransfer stattfinden. Über die traditionellen Felder des Normalschachs ist das bekanntlich nicht möglich. Bei Chess 66 übernehmen die Transferfelder diese Aufgabe.

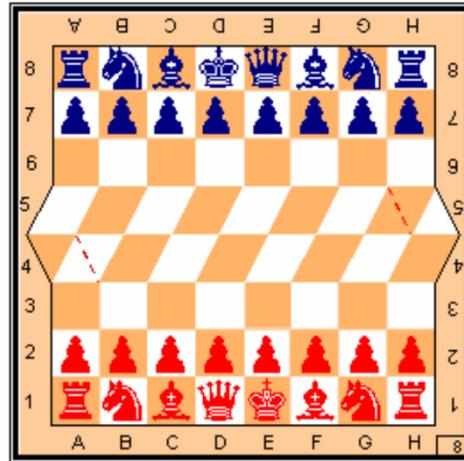
Die **Felder 4 und 5** sind besagte **Transferfelder**, wie man an der doppelten Farbausstattung erkennen kann. Transferfelder ermöglichen Spielzüge, die es im Normalschach nicht gibt. Dies betrifft in erster Linie die Figuren Läufer und auch Springer.

Damit sind wir noch nicht ganz am Ende. Ein paar wenige Regeln kommen bei **Chess 66** zu den bekannten Regeln des Normalschachs hinzu.



Chess 66[©]

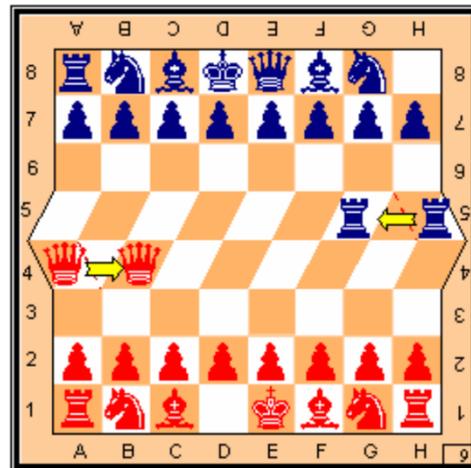
Zuvor sei erwähnt, dass sich abweichend vom Normalschach bei **Chess 66** in der Anfangsstellung nur die Figuren Dame und Turm auf gleicher Linie gegenüberstehen – von den Bauern einmal abgesehen.



Die Regeln

Was die **Weichen** betrifft sind folgende Regeln einzuhalten:

- Die **Positionierung** auf den Weichen muss **eindeutig** sein. Entweder wird Feld 4 oder Feld a4 bzw. Feld 5 oder Feld h5 besetzt. Der Spieler muss dies durch eindeutige Positionierung seiner Figur anzeigen;
- die Weichen können **grundsätzlich** nur von **einer Spielfigur** besetzt sein;
- ein **unmittelbarer Wechsel** zwischen Feld 4 und Feld a4 bzw. 5 und h5 ist **nicht möglich**. In der Reihe ist von Feld 4 als nächstes Feld b4 und von Feld 5 als nächstes Feld g5 zu erreichen;
- das **Besetzen eines Feldes** der Weiche **sperrt** die **Weiche** für das Darüberhinwegziehen. Ein Stein auf 4 verhindert demnach ein Zug a1-b8.



Schlussendlich verlangt der **Springer** unsere Aufmerksamkeit:

Im Normalschach zieht der Springer auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale liegen. Er zieht nicht über dazwischenliegende Felder.

Aufgrund der geänderten Brettgeometrie ist eine Ergänzung der FIDE-Regel für Springerzüge in Form einer spezifischen Definition zur Ermittlung der Feldabstände erforderlich. Sie stammt von Alfred Pfeiffer (Chemnitzer Schachverband e.V.) und lautet:

Der Springer zieht auf eines der Felder, die ein König von dem Feld aus in zwei Zügen erreichen kann, die aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale liegen. Er zieht nicht über dazwischen liegende Felder.

Chess 66[©]

Klingt kompliziert, ist aber eigentlich einfach und auch selbstverständlich. An einem Beispiel soll das verdeutlicht werden. Nebenstehend startet der Springer von Feld 5. Mit der FIDE-Definition für den Springerzug sind die Felder g7, f6 sowie f4 und g3 problemlos zu erreichen.

In **Chess 66** ist darüber hinaus auch Feld e4 zu besetzen, da e4 von 5 aus mit zwei Königszügen erreicht werden kann - und zwar zunächst über g5 (vgl. vorstehende Regeln für Weichen), dann nach e4.

