

Heraldische Schachspiele



Den Schachliebenden
und besonders Allen,
die sich, obwohl sie Schach mögen,
nie zu spielen wagen

Módest Solans Mur

Diese Seiten bilden eine Zusammenfassung von *Juegos de Ajedrez con naipes y dados*, als auch von mehrerer Aufsätze der Magazin *Wadi-as* und besonders von *Rey Batallador y otros juegos de ajedrez...* aus.

Übersetzung: Bettina Seppi und Bárbara E. Solans

Copyright © 1993, by Módest Solans Mur

Under Berne and Universal Copyright Conventions

Dieses
unendliche Spiel,
welches durch die Geschichte der Menschheit
dringt und sie erleucht,
hat denselben Weg zurückgelegt,
seit Menschengedenken
bis zur kalkulierten Einsamkeit durch Computer
und, wie der Mensch,
hat es Verminderungen und Entwicklungen
und auch folgende Gesetzgebungen
genossen und geduldet

Gott bewegt den Spieler und dieser die Figur.
Was für ein Gott hinter Gott beginnt das Gewebe?

Jorge Luis Borges, *Ajedrez*

... und dass gleich von vorn herein ein Spiel von Möglichkeiten,
Wahrscheinlichkeiten, Glück und Unglück hinein kommt,
welches in allen großen und kleinen Fäden seines Gewebes fortläuft
und von allen Zweigen des menschlichen Thuns,
den Krieg dem Kartenspiel am nächsten stellt

Carl von Clausewitz, *Von Kriege (Buch I)*

Breiskol sagt, das Schach und Kartenspiele in Verbindung stehen.
Laut ihm enthält das Kartenspiel nur halb so viele Figuren
wie das Schachspiel: König, General, Elefant,
Pferd, Dromedar, Bauer. Die Bauern werden
in einzelnen fortschreitend nummerierten Karten umgewandelt.

Cesare Cantù, *Historia Universal*

Für die Vereinigten Schachspiele

Es ist ein Zufall,
dass während der Entwicklung
des normalen Schachs
unsere Aufmerksamkeit
für mehr als ein tausend Jahren
von anderen Varianten des Spieles
abgelehnt wurde.

Das ist mehr als genügend
In der Zukunft wird das ursprüngliche Schachspiel
aber nur noch eine Variante
von vielen sein

Thomas Rayner Dawson, *The Chess Amateur*

Schach, König unter den Spielen und in früheren Zeiten Spiel der Könige, hat langsam, wegen seinem intellektuellen Prestige, aufgehört ein Spiel zu sein, um in etwas anderes umgewandelt zu werden. Welches, um es genau zu betrachten, sich dem Großteil der Menschen entzieht de facto, dem Genuss eines der größten Erfindungen des Geistes. Aber auf die Frage *Wollen wir Schach spielen?* gibt es viele mögliche Antworten, wenn jemand alle notwendigen Voraussetzungen hat. Ein paar dieser Antworten erlauben Spiele zu genießen, welche unterhaltsam sind, wie kein anderes, und von einzigartiger Schönheit. Bei ihnen verleiht eine einstellbare Mitwirkung des Glücks Flügel dem Risiko und dem Wagemut, unzertrennliche Merkmale jedes Spiels, das seinen Namen verdienen will. Und dies, ohne dass die strategische Intelligenz verzichten muss, auf dem Spielbrett entschlossen aufzutreten.



Angewandte Heraldik

Scuta lectissimis coloribus distinguunt
Tacitus, *De moribus germanorum*

Manchmal wurde die Heraldik in Verbindung mit dem Schachspiel gebracht, doch immer mit ornamentaler Charakter, mit historischem Bezug und Erinnerung. Hiermit wird ihre Benutzung vorgeschlagen und ihre ursprüngliche Funktionalität —ein System von Zeichen *in*, von *Insignien*; schließlich eine Sprache—, welches die Individualisierung, fordert mit einem neuen Ergebnis, von den Teilen diesen Spiele, genannte „Tischspiele“, die eine strategische Kampf vortäuscht oder reproduziert, und besonders des erlauchtsten und bekanntesten von allem, des Schachs, in irgendeinen Varianten, bekannte oder noch nicht bekannte, so dass die Individualisierung der Figuren auf Karten (oder Würfel) verweist. Die Besetzung der Karten (oder wie der Würfel fällt) bestimmt im Großen und Ganzen das Spiel der Figuren und ihre Glück auf dem Feld.

Spiele mit Karten

Alle Spieler richten sich nach Regeln, die am Beginn des Spieles von den Spielern vereinbart worden waren. Die Kombination der zwei Spiele, Kartenspiel und das Spiel mit Figuren, welche beide eine lange Geschichte und viele Varianten hinter sich haben, erlauben sehr viele Spielmöglichkeiten, dass die Variationen hier nur bezeichnend und wechselfähig sind.

Das Kartenspiel besteht aus 64 Karten (jede Figur ist auf vier Karten dargestellt) und 8 Joker mit wahlweiser Bedeutung. Wenn die Spieler möchten, kann man ein zweites Kartenspiel hinzufügen. Einerseits wird die Ungewissheit durch das mehr an Karten vergrößert, andererseits muss man nicht noch einmal mischen, wenn sich das Spiel in die Länge zieht.

Spiel mit genommenen Karten

Das ist die einfachste Weise, mit Karten zu spielen. Obwohl sie uninteressant scheint, kann sie zum Lernen, zum alleine spielen und sogar für manche Spielmodalitäten, in der der Spieler gemäß der genommenen Karte ziehen muss, nützlich sein.

In jeder Reihe nimmt der Spieler eine Karte auf und muss die entsprechende Figur ziehen. Wenn er sie nicht ziehen kann, oder wenn er sie nicht mehr besitzt, dann ist der andere Spieler an der Reihe. Rochade wird vom König gemacht.

Der Nachteil dieses Systems beruht darauf, dass beim ersten Zug, wenn man mit der gewöhnlichen Stellung spielt, viele Figuren nicht bewegt werden können. Der Anfang kann erleichtert werden, indem die Figuren entweder nach freier Wahl aufgestellt werden, oder alle Bauern, bzw. manche von ihnen, in dritter Reihe positioniert werden.

Karten in der Hand

Am Anfang des Spieles werden die Karten ausgeteilt (man empfiehlt ein Minimum von 6 und ein Maximum von 16 Karten pro Spieler) und der Rest wird auf den Tisch gelegt, um aufzunehmen oder, wenn es nötig ist, um weggeworfene zu ersetzen.

Laut seinen Karten entscheidet der Spieler, der den Anfang macht, mit welcher Figur, die auf seinen Karten dargestellt sind, er ziehen möchte. Er legt die Karte mit dem Rücken auf den Tisch, bewegt die entsprechende Figur, nimmt eine Karte auf und der andere Spieler ist an der Reihe. Der verfährt auf dieselbe Weise, und das wird so lange fortgesetzt, bis es einem oder Spieler gelingt, der gegnerischen König zu ergreifen oder zu bezwingen.

Wenn einer der Spieler, vielleicht als Folge des Verlusts von Figuren, in seiner Hand keine Karte hat, die ihm ermöglicht mit einer Figur ziehen, muss er irgendeine Karte abgeben und noch eine andere Karte aufnehmen. Dann ist der anderer Spieler an der Reihe. Wenn das geschieht und wenn das Spiel bestritten ist und sich in die Länge zieht, das kann oft geschehen—, schlägt man vor, dass immer vor dem Anfang des Spieles, konkrete Regeln (wie das Ablegen und die Rückstellung verschiedener Karten, mit oder ohne Verlust der Reihe, oder andere Regeln) von den Spielern bestimmen werden. Falls die Karten, die man nimmt ausgehen, mischt man noch einmal und setzt das Spiel fort.

Zwei Züge pro Karte

Noch eine interessante Weise, Schach mit Karten zu spielen, ist genau dieselbe, wie die vorherige, mit dem Unterschied, dass man mit der Figur, die die Karte darstellt, zwei Mal ziehen darf. Für den ersten Zug muss der Spieler die Karte, die die Figur darstellt auf den Rücken auf einen für jeden Spieler festgelegten Ort auf den Tisch legen. Um den zweiten Zug zu machen— den man sich aufheben kann, so lange wie es der Spieler möchte— muss die Karte auf den Platz abgelegt werden, wo die beide Spieler ihre abgelegten Karten deponieren. Bei dieser Spielweise nimmt man Karten auf, nur wenn der Spieler die Karte endgültig abgegeben hat, d. h., nach dem zweiten Zug.

Noch zwei Varianten sind möglich —wir möchten über die Spielmöglichkeiten aber nicht weitschweifig reden— wenn man eine Karte nimmt, nicht wenn man eine abgibt, sondern wenn beide Karten mehr haben.

Eine andere Möglichkeit des Spieles ist das mehrfache Ablegen von Karten irgendwann während dem Spiel, mit beiderseitigem Einverständnis oder auf Ersuchen eines der Spieler mit oder ohne Verlust der Reihe, usw.

Freie Strategien

Wenn die beide Spieler vereinbaren, die Figuren nach der Kartenverteilung auf das Schachbrett zu stellen, kann jeder Spieler eine Strategie auf Grund seiner Karten entwickeln. Dann wird jede Partei anders, sogar vor dem ersten Zug an.

Die Aufstellung der Figuren soll abwechselnd erfolgen, entweder unter Beobachtung beider Spieler, oder man nimmt ein zweites Brett und stellt es dazwischen, um zu verhindern dass der andere Spieler die Aufstellung sieht (geheime Mobilisierung).

Zwangsläufige Bewegungen und Mischformen

All die beschriebenen Spielweisen, und anderen Möglichkeiten, kann man durch führen, wenn man eine oder mehrere freie Züge pro Runde macht. Und umgekehrt, wenn man auf die übliche Weise spielt. Es ist noch interessanter, wenn, durch die Unvorhersehbarkeit, das Risiko, in bestimmten Maße, durch den Zwang auferlegt wird. Auch der Mitstreiter kann diese Rolle spielen: dann haben beide Spieler eine bestimmte Anzahl von Befehlen per Partie zur Verfügung, um den Gegner mit einer Karte (oder andernfalls beim Würfeln) verpflichtend zu spielen.

Ein kuriose Mischsystem könnte *fortschreitende Befreiungsweise* genannt werden. Es geht so: eine Spieler kann mit einer Figur frei spielen, dessen Karte (bzw. entweder zwei, oder so viele wie man es, vor dem Spiele festgesetzt hat), die sie darstellt, besitzt. Die „befreite“ Figur muss irgendwie (zum Beispiel mit Klebstoff) gekennzeichnet —oder ausgezeichnet, wenn man zerlegte Insignien benutz— werden, um anzuzeigen, dass sie frei spielen.

Eine andere Spielweise wird *mit Kampfkarte* genannt. Die Figuren bewegen sich frei, aber man muss eine Darstellerkarte haben, um eine Festnahme aufzuführen. Dazu zeigt der Spieler die Karte, legt sie ab und nimmt eine andere vom Kartenspiel auf.

Nicht-Heraldische Spiele mit Karten oder Würfel

Beim Gebrauch üblicher Figuren —ohne Individualisierung— kann man auch mit Karten oder Würfeln spielen: jede Bauernkarte repräsentiert einen der acht Bauern, eine Pferdekarte einen der zwei Pferde, usw. Ähnlich spielt man seit Menschengedenken Schach mit Würfel in Indien.

Spielen mit Würfel

Das Spiel mit Würfel bedeutet ein Spiel des Zufalls. Die alten Hindu spielten schon ein Spiel genannt *Tschaturanga* (eine ursprüngliche Variante für vier Spieler, oder vielleicht das originale Schachspiel), mit länglichen Würfel um die Figuren zu ziehen. Und in dem illustriertem Kodex von Alfonso X. *Der Weise Buch vom Schach-, Würfel- und Brettspiel (Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas, Sevilla 1283)*, beschreibt der Autor den Gebrauch von Würfel von acht und sieben Seiten um „Großes Schach“ (*Grande Acedrex*, ähnlich wie das genannten *Tamerlans Schach*) und das „Schach von den zehn Feldern“ (*Acedrex de las Diez Casas*) zu spielen, so dass man „más ayna“ spielt, das heißt, schneller und einfacher.

Hier schlagen wir vor, nicht den Gebrauch Würfeln mit Nummer oder Einschnitten auf ihren verschiedenen Seiten und in annäherndem Verhältnis von Würfel zu Stück, wie in dem Spiel weiter oben erwähnt, sondern Würfel zu verwenden auf dessen Seiten alle Figuren mit individualisierten Fassungsvermögen und in genauem Verhältnis darstellt werden.

Individualisierte Figuren —besonders jene mit einfarbigen heraldischen Feldern, wie in dieser Ausgabe— und ihre Darstellung auf den Karten gelten für die Würfel, bei der Ersetzung der Karten für die Würfelseiten, obwohl die begrenzte Nummer von bestehenden regelmäßigen Polieder, fünf, werde die Möglichkeiten für das übliche Schach von sechzehn Feldern per Seite bedingt.

Tatsächlich muss man die Tetraeder, wegen ihrer übermäßigen Winkel und ihrer fast Unmöglichkeit zu rollen, und auch weil man vier braucht verwerfen.

Das gesamte Würfelspiel besteht aus einem Ikosaeder, zwei Dodekaeder, drei Hexaeder und zwei Oktaeder. Bei ihrem Gebrauch in verschiedenen Zusammenstellungen kann man viele Varianten spielen, und auch Mischsysteme mit oder ohne Karten, Zwangsläufige Spiele, Spiele mit Kampfwürfel, usw. (In dieser zweiten Auflage: nur die drei Kubikwürfel).

Manche Modalitäten

Wenn wir uns für die Ikosaeder entscheiden, verfügen wir über zwanzig dreieckige Seiten. Somit, wenn die sechzehn Figur darstellt sind, gibt es noch vier freie Seiten die als Joker benutzen werden können.

Eine andere Möglichkeit ist zwei Oktaeder zu gebrauchen, zum Beispiel einen für die acht Hauptfiguren, und einen für die acht Bauern. Nach dem Würfeln wählt nun der Spieler mit welcher der zwei dargestellten Figuren er ziehen möchte. Oder, wenn man vereinbart hat mit zwei Figuren zu ziehen, und wenn beides auf dem Brett vorhanden sind, dann kann man auch mit beiden ziehen (eine Anwendung des Albert Fortis Art aus Marseille).

Das Spiel mit zwei Dodekaeder erfolgt wie das mit den Oktaedern, es sind aber vier freie Seiten pro Würfel, welche als Joker gelten. Ein Joker erlaubt einen bzw. wenn zwei vorhanden sind, zwei freie Züge.

Auf den achtzehn Seiten von den drei Hexaedern sind die sechzehn Figur und zwei Joker darstellt. Die Spielart mit die drei Kubikwürfel ist natürlich dieselbe wie die mit den Oktaeder und Dodekaeder.

Veränderungen bei Figuren

Mittags zog der König seine Rüstung an
und stellte seine Männer in vier Korps
oder Schwadronen auf, welches zum Sieg beitrug

José María Lacarra, *Alfonso el Batallador*

Kämpferkönig

Der Kämpferische König zieht und nimmt Figuren in jeder diagonalen, vertikalen oder horizontalen Richtung; das heißt, er zieht auf dieselbe Art wie die Dame oder Königin seit dem späteren 15. Jahrhundert zieht (dieses Figur war bis dann *Alfferza*, *Alferez* oder Fahnenträger genannt und zog Schritt für Schritt in diagonalen Richtung).

Offensichtlich muss man einen König, so schnell und kraftvoll, beschränken, sonst wäre er auf dem Brett tatsächlich unverwundbar.

Wann er Schach gesetzt wird, kann nur ein Feld in jede Richtung gezogen werden, wie der Klassische König, außer er nimmt eine Figur, entweder die, die ihn bedroht oder eine andere.

Auf jedem Fall bekommt er seiner ganzen Bewegungs- und Angriffskräfte in der nächsten Runde wieder, natürlich wenn er nicht Schach gesetzt wird.

Diese Begrenzung ist unnötig, und deshalb wahlweise, wenn man mit Karten oder Würfel spielt. Man beachte auch, wenn man mit Karten spielt, dass der Spieler dessen König, Klassisch oder Kämpfer, Schach gesetzt wird, kann viel riskieren (und noch mehr wenn man mit Joker spielt, oder bei Bedürfnis in Kühnheit verwandeln), die Drohung bei der Spekulation über die Möglichkeit, es könnte sich um einen Bluff handeln und seinem Mitstreiter fehlt die notwendige Karte um Schachmatt zu setzten. Sogar ist gewinnen —und natürlich verlieren— möglich König gegen König, Auge um Auge.

Läufer und Türme manövrieren

Ejnar Kristensen schlug 1948 eine Variante für die Züge des Läufers vor, welche besagt, dass der auf ein anliegendes Feld, ohne Festnahme einer Figur, ziehen kann. Damit ist es für den Läufer möglich, sich in allen diagonalen Richtungen des Brettes zu bewegen. Wir haben selbst diese

interessante Variante beim Schach mit Karten und Würfel probiert, und wir zweifeln nicht daran, sie zu empfehlen. Sie erleichtert nämlich das Läuferpiel und gleichzeitig vergrößert sie seine Kraft. Diese festnahmeloze Manövrierfähigkeit kann auf den Turm hinsichtlich den schrägverlaufenden anliegenden Feldern erweitern werden.

Beweglichkeit des Bauern

Um die Feststellung des Bauer abzuwenden, meinen wir dass er nicht nur, wie üblich, laufen und festnehmen können soll, sondern dass er auch die Fähigkeit haben soll, sich frei auf den Feldern, die er normalerweise nur bei der Festnahme einnehmen kann, zu bewegen. Noch schlagen wir vor dass der Bauer ein Schritt in jede Richtung zieht und eine Figur in diagonal festnimmt. Es ist möglich wenn wir uns für diese Variation entscheiden, auf seine Krönung oder Veränderung in eine andere Figur bei Erreichung der achten horizontalen Reihe zu verzichten, weil seine Bewegung in allen Richtungen, ihm erlaubt auf diese Weise weiterzuspielen. Ebenso ist sein zweiter Schritt auf die Kolumne irgendwann wahlweise seit irgendeinem Feld den erste und zweite Reihen von seinem Gebiet, auch wenn er schon früher sich bewegt hätte; in dieselbe Weise ist es auch möglich, dass er von einem feinen Bauer in dem unmittelbaren darauf folgenden Spiel festgenommen wird.

Leichte Reiterei

Das sehr gefährliche Pferd wird eine fürchterliche —noch fürchterlicher!— Figur, bei Zugabe seiner ursprünglichen Bewegungsmöglichkeit, aber ohne die Möglichkeit zur Festnahme oder zu springen, in allen möglichen Richtungen, sowohl geradeaus als auch diagonal: Eine wahre leichte Reiterei.

Und immer und immer und noch wieder,
kehren die Schachfiguren auf den Brett zurück,
wie jene Walhallahelden,
um im Schlag wieder aufzuleben
