

D

Die Steinzeit-Schachfiguren: Wenn früher beinahe alles viel besser war, so trifft dies natürlich erst recht auf die jüngere Steinzeit zu - eine Zeit, in der Männer noch Männer, Frauen noch Frauen und Mammuts noch Staubsauger waren...

Die verschiedenen Familien der Steinzeit traten gegeneinander im steinharten Wettkampf an - wie z.B. bei diesem Schachspiel die Familie Feuerstein gegen die Familie Geröllheimer!

Zur Erklärung für alle hoffnungslos Zuspätkommenden hier einige kleine Hinweise, welche die Figuren des Steinzeit-Schachs etwas näher erläutern:

- | | | | |
|---------------------------|---------|------------------------------|-----------|
| FAMILIE FEUERSTEIN | =König | Wilma | =Dame |
| Fred | =Turm | Pebbles auf dem Pferd | =Springer |
| Dino | =Läufer | Gelbe Mini-Mammuts | =Bauern |

- | | | | |
|-----------------------------|---------|----------------------------|-----------|
| FAMILIE GERÖLLHEIMER | =König | Betty | =Dame |
| Barneys Wagen | =Turm | Bamm-Bamm auf Pferd | =Springer |
| Hoppy-Saurier | =Läufer | Grüne Mini-Saurier | =Bauern |

Spielevorbereitung: Das Schachbrett wird so zwischen die beiden sich gegenüberstehenden Spieler gelegt, daß jeder Spieler rechts vor sich ein helblaues Eckfeld hat. Der Figurenaufbau findet wie folgt statt: Auf der Grundlinie von außen nach innen die Fahrzeuge (Turme), die Kinder auf den Pferden (Springer), die grauen Laufen (Läufer) und auf den mittleren beiden Feldern Fred bzw. Barney (Könige) und ihre Dominos. Dabei ist darauf zu achten, daß Wilma (weiße Dame) immer auf dem helblauen Feld und Betty (schwarze Dame) immer auf dem gelbbraunen Feld steht. In die Reihe davor werden die acht Mammuts bzw. Mini-Saurier (Bauern) gestellt.

Sinn des Spieles und Spielverlauf: Ziel der Spieles ist es, das gegnerische Familienoberhaupt (König) "matt" zu setzen. Das bedeutet, das der König im nächsten Zug weggenommen werden könnte und keine Möglichkeit mehr hat, dem auszuweichen. Weiß beginnt, dann wird immer abwechselnd gezogen. Jede Figur kann jede andere schlagen, d.h. die geschlagene Figur wird vom Brett entfernt, weil die schlagende Figur jetzt auf dieses Feld vorgerückt wird. Es besteht kein Zwang, eine Figur schlagen zu müssen oder eine Figur vor dem drohenden Verlust retten zu müssen. Anders steht es aus, wenn der König bedroht wird. Wenn eine Figur den gegnerischen König bedroht und ihn beim nächsten Zug schlagen könnte, dann äußert man das seinem Gegenseiter, indem man "Schach" sagt. Der bedrohte Spieler muß nun seinen König retten. Er kann entweder eine andere Figur - soweit möglich - zwischen König und Bedroher stellen oder den König wegziehen. Erst wenn das nicht mehr möglich ist, ist der König "Schachmatt". Sollte kein Spieler mehr in der Lage sein, den anderen "matt" zu setzen, dann endet das Spiel "Remis", also unentschieden. "Pat" nennt man die Situation, wenn beide Spieler nur noch einen König besitzen.

Die Figuren und ihre Werte: **BAUERT** (= MINI-SAURIER bzw. MAMMUTS) Der Bauer ist die schwächste aller Figuren. Er kann nur um ein Feld pro Zug nach vorn gezogen werden und nie rückwärts ziehen. Nur beim allerersten Zug kann er nach Bedarf auch um zwei Felder nach vorn gezogen werden. Der Bauer schlägt schräg vorwärts oder nach rechts und links und verläßt damit seine Zuglinie, um in der benachbarten Weilerzuziehen. Allein ist er als Bauer sehr schwach, aber in Zusammenspiel mit anderen Bauern oder Figuren gewinnt er an Stärke.

SPRINGER (= PEBBLES bzw. BAMM-BAMM) Der Springer ist die einzige Figur, die einen Gegner einfach überspringen kann. Der Springer zieht ein Feld geradeaus plus ein Feld diagonal (anders gesagt: zwei Felder geradeaus plus ein Feld nach rechts oder links). Er kann dies in jede beliebige Richtung tun, so daß ein in der Brettmitte stehender Springer acht Zugmöglichkeiten besitzt. Dadurch erscheint diese Figur auf den ersten Blick recht unberechenbar, allerdings ist seine Reichweite beschränkt.

LÄUFER (= DINO bzw. HOPPY) Der Läufer zieht schräg über beliebig viele leere Felder. Allerdings darf der "schwarze Läufer" nur auf den schwarzen Feldern ziehen, der "weiße Läufer" nur auf den weißen Feldern. Im Gegensatz zum Springer muß für den Läufer und für alle anderen Figuren erst Platz zum Ziehen geschaffen werden, da die geschlossene Bauernreihe erste Bewegungen aus der Grundaufstellung heraus verhindert.

TURM (= FRED'S & BARNEYS AUTOS) Der Turm zieht immer nur gerade über beliebig viele leere Felder. Er ist die Ergänzung zum Läufer, wird allerdings stärker bewertet. (Das überdachte Fahrzeug gehört übrigens Fred, die Steinzeit-Zigarre auf Rädern Barney!)

DAME (= WILMA bzw. BETTY) Die Dame kann schräg wie der Läufer und gerade wie der Turm ziehen. Sie ist damit die wenigste Figur auf dem Brett und somit auch die wertvollste. Der Verlust der Dame kann für einen Spieler den baldigen Verlust der Partie bedeuten.

KÖNIG (= FRED bzw. BARNEY) Der König zieht wie die Dame, aber immer nur um ein Feld. Er ist die Figur, auf die es im Prinzip alle gegnerischen Figuren abgesehen haben, deshalb ist er - wie alle richtigen Männer seit der Steinzeit - sehr schutzbedürftig. Es ist für ihn auch sehr schwer, eine gegnerische Figur zu schlagen, ohne dabei selbst bedroht zu werden (also im "Schach" zu stehen).

Besonderheiten: **BAUERNUMWANDLUNG** Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, wird er sofort in eine beliebige Figur (Springer, Turm, Läufer oder Dame) verwandelt. Diese Figur kann auch nach dem Brett stehen; man wird also im allgemeinen eine Dame wählen. Wenn keine entsprechende Figur zur Verfügung steht, kennzeichnet man den Bauern z.B. durch unterlegen eines Mühlsteins.

ROCHADE Die Rochade ist der einzige Zug im Schachspiel, bei dem zwei Figuren zusammen bewegt werden. Sie bringt gleichzeitig den König in Sicherheit sowie den Turm ins Spiel und ist damit ein wichtiger Zug, den man möglichst früh machen sollte. Es besteht aber natürlich keine Verpflichtung dazu. Und so rochiert man: Zuerst zieht der König zwei Felder in Richtung des Turms, dann wechselt der Turm über den König auf das Feld neben ihn. Da es zwei Türme gibt, existieren auch zwei Formen der Rochade: eine lange und eine kurze. Die Möglichkeit zur Rochade ist an folgende Voraussetzungen gebunden:
- Zwischen König und Turm darf keine Figur stehen.
- König und Turm haben noch nicht gezogen.
- Der König darf nicht im Schach stehen.
- Die beiden Felder neben dem König in Richtung des betreffenden Turms dürfen nicht bedroht sein.

SCHLAGEN EN PASSANT (Auf Deutsch: "Im Vorübergehen"). Dies ist eine Sonderregel für das Schlagen unter Bauern. Bedroht ein Bauer ein Feld, das von einem gegnerischen Bauern von der Grundstellung aus in einem Zug über 2 Felder passiert wird, kann dieser geschlagen werden, als wäre er nur ein Feld weit gezogen worden. Dies kann nur im sofort folgenden Zug getan werden; man nennt dies Schlagen "en passant" oder "im Vorübergehen" schlagen.

Spielregeln: Wer recht über ausgefüllte Spielregeln wissen möchte, der sei hiermit an die umfangreiche Literatur verwiesen, die in allen gutsortierten Bibliotheken reichlich zu finden ist. Für Anfänger gleichermaßen wie für Fortgeschrittene empfiehlt sich zudem der Eintritt in einen der seit der jüngeren Steinzeit nahezu überall vorhandenen Schachclubs.



STEINZEIT-SCHACH-ANLEITUNG

LA FAMILLE PIERREFEU
REGLES DE JEU D'ECHECS
DE L'AGE DE PIERRE

GLI ANTENATI
ISTRUZIONI PER GLI SCACCHI
DELL'ETA DELLA PIETRA

LA FAMILIA "LOS PICAPIEDRAS"
INSTRUCCIONES PARA EL AJEDREZ
TROGLODITA



HARTUNG
SPIELE-BERLIN

Die Spiele mit dem Panda.