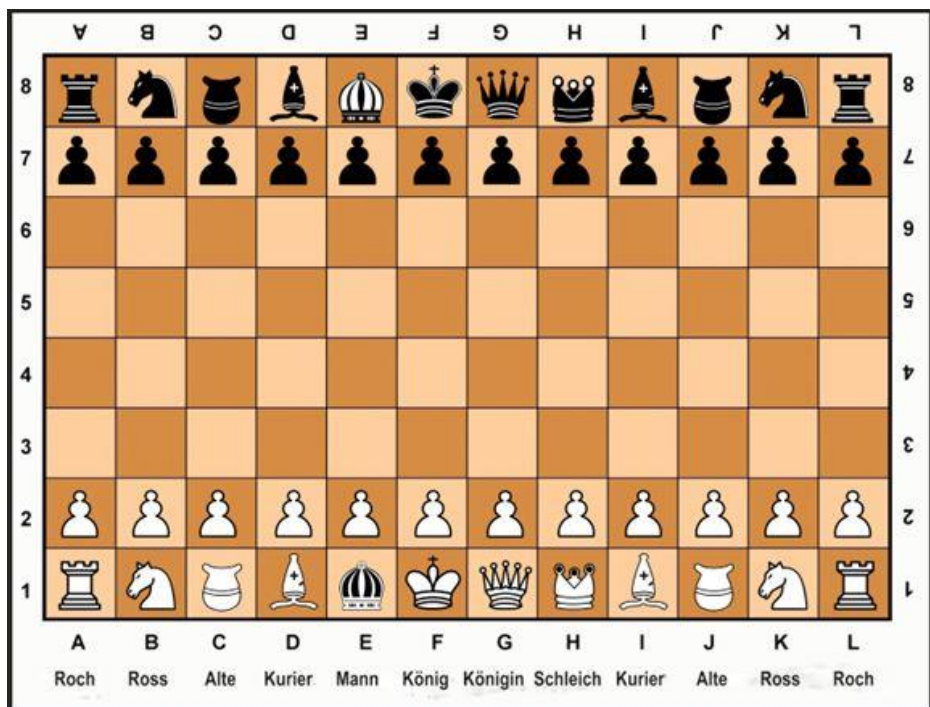


# Kurierschach - Regeln

Das Kurierspiel wird auf einem Brett von  $12 \times 8 = 96$  Feldern gespielt. Anders als beim Schach, ist das rechte Eckfeld ein schwarzes.

Auf den Reihen 1 und 2 stehen die weißen und auf den Reihen 7 und 8 die schwarzen Figuren.

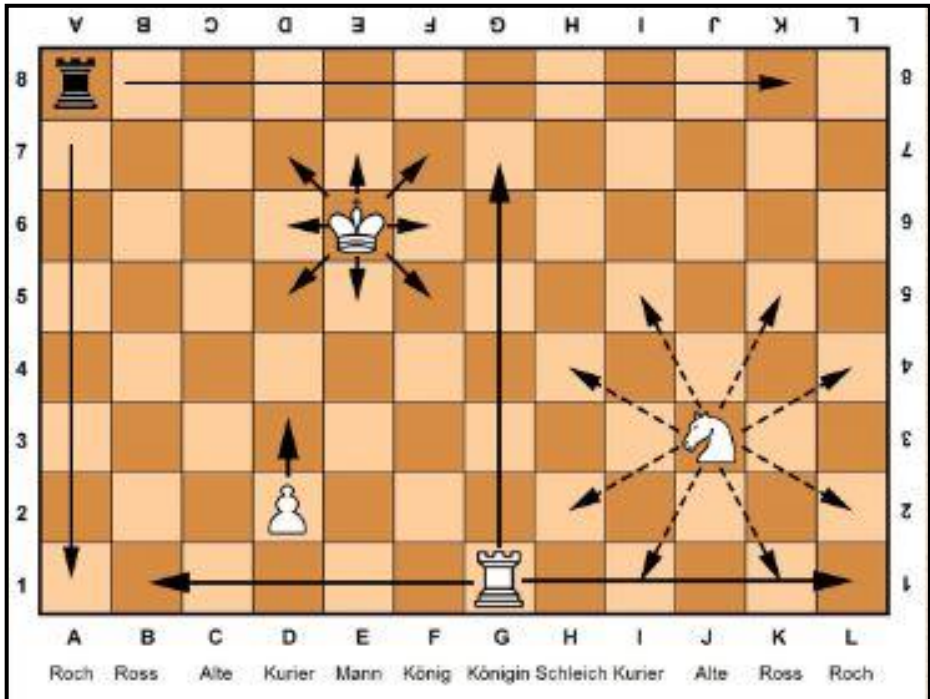
Vom schwarzen Eckfeld ausgehend stehen die weißen 12 großen Figuren in der ersten Reihe in der Reihenfolge: Roch (Elefant), Ross (Reiter), Alte (Alfil), Kurier, Mann (Rat des Königs), König, Königin (Fers), Schleich (Rat der Königin), Kurier, Alte, Ross, Roch. Bei den schwarzen großen Figuren auf der 8. Reihe sieht es mit Ausnahme des vertauschten Königspaares genau so aus. In der 2. und 7. Reihe stehen jeweils 12 Bauern.



*Grundstellung*

## Die durch das Schachspiel bekannten Figuren

Der **König** zieht und schlägt wie der König im Normalschach: Ein Feld in jede Richtung. Der **Roch** (Turm) zieht und schlägt wie der Turm im Normalschach: Gerade auf Reihen und Linien. Das **Ross** (Springer) springt und schlägt wie der Springer im Normalschach: Immer zwei Felder waagrecht und dann ein Feld senkrecht oder umgekehrt. Der Bauer darf nur ein Feld vorwärts ziehen und schlägt diagonal.



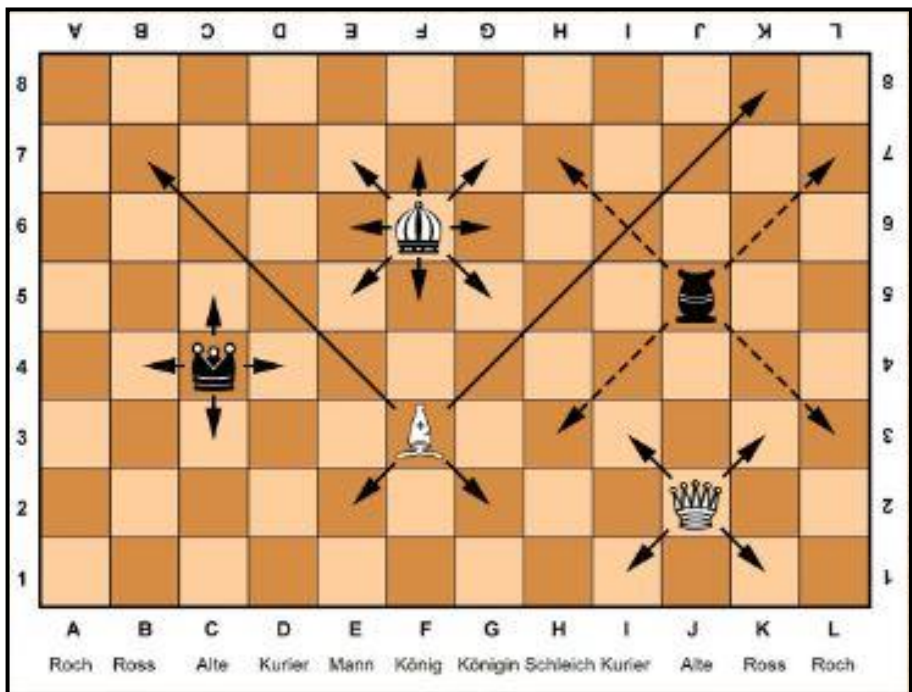
*Zugmöglichkeiten von König, Roch (Turm), Ross (Springer) und Kurierschachbauer*

## Die zusätzlich zum Spiel gehörenden Figuren

Der **Mann** (Geheimer Rat des Königs) zieht wie der König, also ein Feld diagonal oder gerade; er darf aber geschlagen werden. Ihm kann nicht Schach geboten werden. Der **Schleich** (Kurzweiliger Rat der Königin) zieht nur ein Feld gerade in alle vier Richtungen. Obwohl er zum Kurierschach gehört, moderiert der Schleich seit vielen Jahren das Ströbecker Lebendschach-Ensemble und gilt sogar als dessen Symbol. Die **Königin** (Fers) zieht wie der Bauer eine stark veränderte Zugweise. Im Vergleich zur Dame ist ihre Beweglichkeit enorm eingeschränkt: Sie kann lediglich ein Feld diagonal ziehen und gegebenenfalls schlagen. Folglich kann die Dame auch niemals die Farbe des Feldes wechseln.

Der **Kurier** zieht wie der Läufer beim Normalschach: Diagonal beliebig weit, wobei er andere Figuren nicht überspringen darf. Der **Alte** (Alfil) ist eine springende Figur. Er zieht und schlägt ähnlich dem Läufer, jedoch immer nur genau zwei Felder diagonal in alle Richtungen. Er kann dabei wie das Ross andere Figuren überspringen, ohne diese zu schlagen.

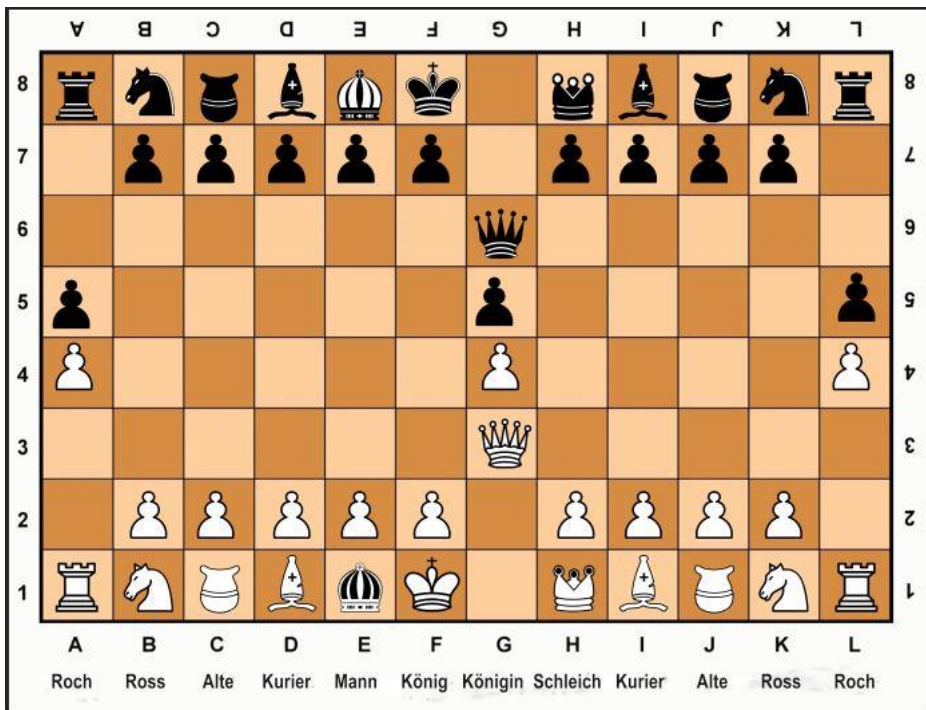
Der **Kurierschach-Bauer** zieht nach der Tabiya immer nur ein Feld vorwärts und schlägt wie üblich diagonal. Dadurch entfällt das Schlagen „en passant“.



*Zugmöglichkeiten von Mann (Geheimer Rat des Königs), Kurier, Schleich (kurzweiliger Rat der Königin), der Königin und des Alten (Alfil).*

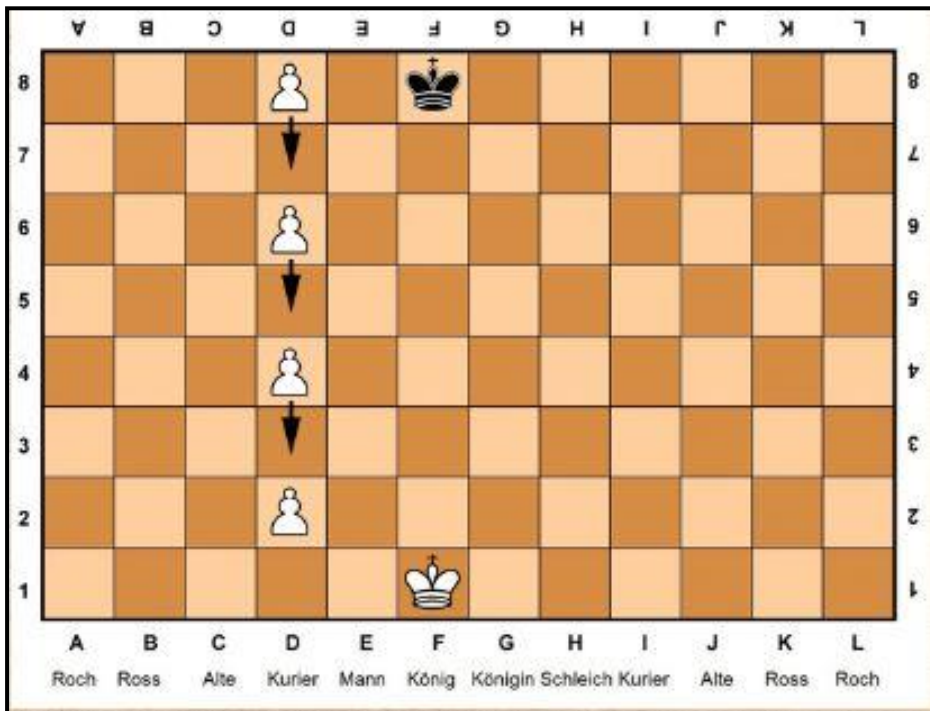
# Die Ströbecker Schachregeln

1. Jeder Spieler hat in der rechten unteren Ecke ein schwarzes Feld.
2. In der Ausgangsstellung rücken jeweils die Randbauern, die König Bauern und die Königin zwei Felder vor. Es ist die „Ströbecker Tabiya“.



3. Alle Bauern dürfen während des Spiels nur einen Schritt nach vorn gesetzt werden, wodurch es auch kein Schlagen im Vorübergehen gibt.
4. Eine Rochade findet nicht statt.
5. Sobald der Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht, darf er zwar nicht geschlagen werden, sich aber auch noch nicht umwandeln! Dieser Bauer erhält die Möglichkeit, mit drei Doppelschritten rückwärts, genannt „Freudensprünge“, in eine beliebige Figur der gleichen Farbe umgewandelt zu werden (außer König). Dabei darf sich auf der Linie des Umwandlungsbauern keine andere Figur befinden. Während der Sprünge darf der Bauer keine andere Figur schlagen, kann jedoch geschlagen werden. Diese Sprünge müssen nicht sofort und nicht unmittelbar nacheinander durchgeführt werden, einen günstigen Zeitpunkt der Durchführung wählt der Spieler. Der Umwandlungsbauer sollte

sinnvollerweise gekennzeichnet werden. Erst mit Erreichen der Ausgangsreihe muss der Bauer sofort in eine andere Figur umgewandelt werden.



### *Freudensprung*