

Das Ströbecker Kurier-Schachspiel

Zur Schachhistorie von Ströbeck braucht man keine großen Worte zu verlieren. Viele der zahlreichen schachlichen Besonderheiten, wie zum Beispiel Schach als Pflichtfach in der Schule oder die Lebenschachvorführungen, sind bekannt. Weltweit!

Vom Namen her ist auch das sogenannte Ströbecker Kurier-Schachspiel geläufig. Doch fragt man nach Einzelheiten wird es auch für viele Schachkenner holprig. Die Ströbecker schenkten dem Schachmuseum in Löberitz ein solches Spiel. Damit verbanden sie auch den Auftrag, diese besondere Tradition aufrecht zu erhalten und sie wieder „unters Volk zu bringen“. Dem Anliegen wollen wir hiermit nachkommen! Dabei nutzen wir die Angaben des Schachvereins Ströbeck auf deren Homepage¹ und denen des komprimierten Begleitbuches „Kurrier-Schach — Ein Spielzug durch die Zeit“.²



Ströbecks Ortsbürgermeister und Leiter des Projekts „Kurierschach“ Jens Müller und Frank Willke, Vorsitzender des Fördervereins zur Wahrung und Pflege der Schachtradition im Schachdorf Ströbeck e.V., bei der Übergabe des Spiels an das Schachmuseum Löberitz.

¹ <https://www.schachverein-stroebeck.de/Ueber-uns/Kurierschach/>

² Schachverein Ströbeck, Projektleiter Jens Müller u.a.

Herkunft und Name

Das Kurierschachspiel ist eine von vielen Schachvarianten, die sich im Verlauf der fast 2000jährigen Schachgeschichte entwickelt haben. Die meisten Abarten sind dann irgendwann auch wieder verschwunden. Nicht so das Kurierschachspiel.

Wann und wo es entstand ist unbekannt. Erste Erwähnungen erfolgten nach 1200. Im deutschsprachigen Raum ist es vereinzelt bis zum heutigen Tag bekannt. Der wichtigste Traditionsträger ist jedoch das Dorf Ströbeck.

Es wird auf einem um vier Linien verbreiterten Schachbrett von 12 mal 8 Feldern gespielt. Dabei trägt das rechte Feld immer die schwarze Farbe. Zu den bekannten Schachfiguren kamen mehrere zusätzliche Figuren hinzu. Eine davon ist der *Kurier*³, welcher dem Spiel seinen Namen gab.

Seine langschrittige Zugweise gleicht dem des heutigen Läufers und entwickelte sich aus dessen Vorgängern, des mittelalterlichen und kurzschrittigen *Alfil*.



*Zwei Kurierfiguren, die dem Spiel ihren Namen gaben.
Schachmuseum Löberitz.*

³ Lateinisch *currere* = laufen.

*Der Kurier aus dem Ströbecker Lebenschach-Ensemble
Begleitbuch „Kurier-Schach — Ein Spielzug durch die
Zeit“, Titelseite.*



Lucas van Leyden und sein Ölgemälde mit dem fälschlichen Namen „Schachpartie“

Bekannt war das Kurierspiel auch in den Niederlanden. Davon kündigt ein berühmtes Bild des Malers Lucas van Leyden⁴. Es entstand Anfang des 16. Jahrhunderts und hängt in der Berliner Gemäldegalerie⁵.



Lucas van Leyden
Selbstbildnis
Herzog Anton Ulrich-Museum Braunschweig.

⁴ Lucas Hugensz van Leyden, mehr bekannt als Lucas van Leyden (* Ende Mai/ Anfang Juni 1494 in Leiden; † Ende Mai/Anfang August 1533) war ein niederländischer Maler und Kupferstecher der Renaissance.

⁵ Staatliche Museen zu Berlin, Berliner Gemäldegalerie, 10785 Berlin, Matthäikirchplatz.



Das Gemälde trägt zwar den Namen „Schachpartie“, aber nur beim genauen Hinsehen erkennt der Betrachter, daß das Schachbrett 96-Felder besitzt.



*„Schachpartie“, Lucas van Leyden
Berliner Gemäldegalerie.*

Neben dem Gemälde von Lucas van Leyden sind noch zwei weitere Graphiken bekannt. Beide stammen aus der gleichen Zeit. Eine ist nachweislich von Jan de Bray⁶ aus dem Jahr 1661 und im Besitz der Königliche Bibliothek der Niederlande⁷. Die zweite, eine Radierung um 1660—1670, befindet sich im Bestand des Britischen Museums⁸ und wird ihm nur zugeschrieben.



***Le Joueur d'échecs (Der Schachspieler),** Jan de Bray.
Königliche Bibliothek der Niederlande.*



***Le Joueur d'échecs**
(Der Schachspieler),
Jan de Bray (?).
Britisches Museum.*

⁶ Jan de Bray oder Jan de Braij (um 1627 in Haarlem - 1. April 1697 in Amsterdam) war ein niederländischer Porträtmaler des Goldenen Zeitalters.

⁷ Königliche Bibliothek der Niederlande (niederländisch Koninklijke Bibliotheek, Abkürzung: KB) ist die Nationalbibliothek der Niederlande mit Sitz in Den Haag.

⁸ Das Britische Museum (engl. British Museum) in London ist eines der größten und bedeutendsten kulturgeschichtlichen Museen der Welt.

Das wohl mit Abstand wertvollste Kurierschachbrett besitzt das Schachdorf Ströbeck. Es ist auf der Rückseite des Schachbretts, das der Große Kurfürst den Ströbeckern im Jahr 1651 schenkte, eingearbeitet.



*Das Kurierschachbrett des Großen Kurfürsten im Schachmuseum Ströbeck
Schachmuseum Ströbeck.*

Das Spiel stellte in seiner Frühform eine Alternative zum schwerfälligen mittelalterlichen Schachspiel dar. Das Interesse an dieser Spielvariation ging um die Zeit zurück, als beim Schachspiel die Beweglichkeit einiger Figuren, wie zum Beispiel die der Dame und des Läufers, erhöht wurden.

Eine Ausnahme machte das Dorf Ströbeck, wo das Kurier-Schachspiel nicht mehr so häufig, aber nachweislich noch im Jahr 1885 gespielt wurde. Die überlieferten Regeln gehen auf dem dort am 20. und 21. Juni 1885 abgehaltenen I. Schachkongress des Harzer Schachbundes zurück, in dessen Programm ein Wettkampf im Kurierspiel ausgeschrieben worden war.

In der Anfangszeit der Computer erschien 1988 für den „Amiga“ und den „Macintosh“ das Programm „Distant Armies“ mit einer Schachsimulation, in der auch das Kurierschach gespielt werden konnte.

Spielbar ist das Kurierschach mit den frei erhältlichen Computerprogrammen Win Board für Windows bzw. XBoard für Linux. Beide beherrschen diese Schachvariante.⁹

Das Kurierspiel mit seinen zusätzlichen Figuren bildet eine Frühform des Märchenschachs. Zurzeit versucht das Schachdorf Ströbeck für das Kurierschachspiel eine Renaissance einzuleiten.

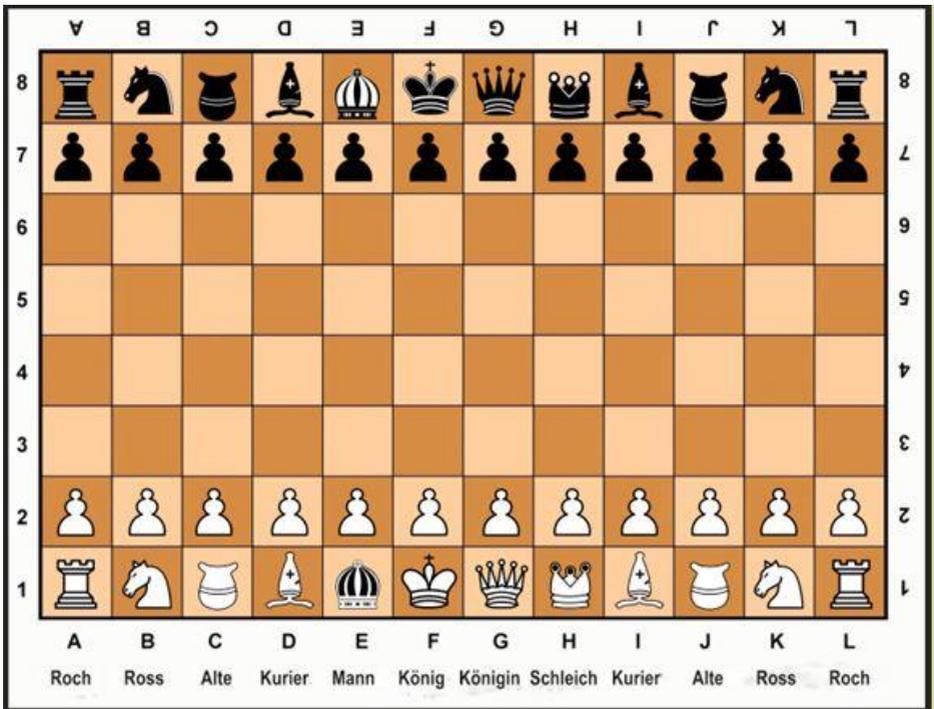
⁹ <https://www.sapere-aude-graz.at/Kurier-Schach>

Die 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.

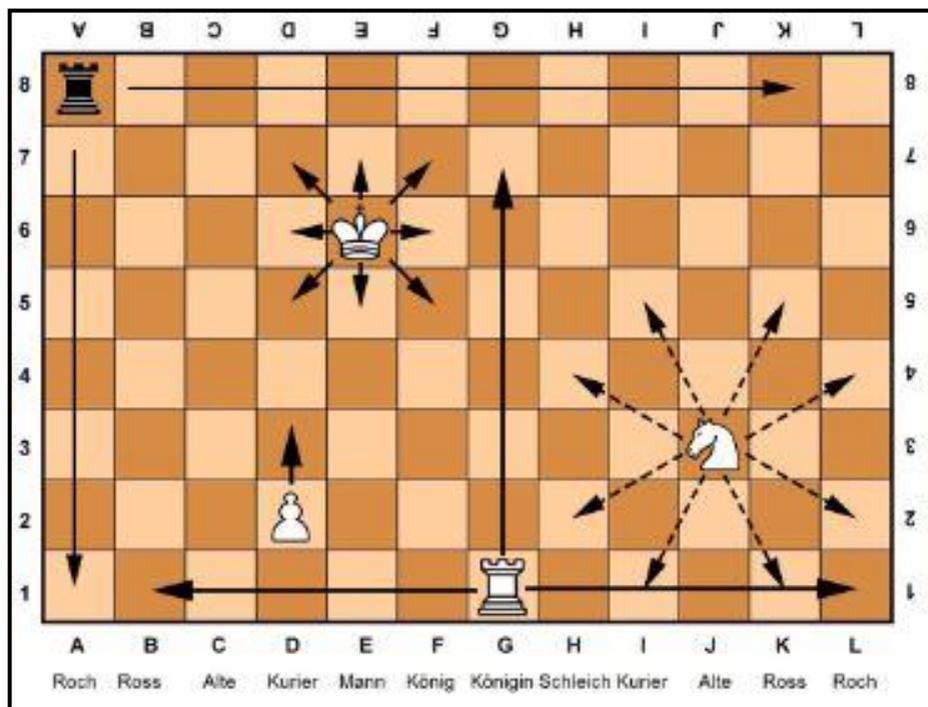
Vom schwarzen Eckfeld ausgehend stehen die weißen 12 großen Figuren in der ersten Reihe in der Reihenfolge: Roch (Elefant), Ross (Reiter), Alte (Alfil), Kurier, Mann (Rat des Königs), König, Königin (Fers), Schleich (Rat der Königin), Kurier, Alte, Ross, Roch. Bei den schwarzen großen Figuren auf der 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 Kurierschach-Bauer

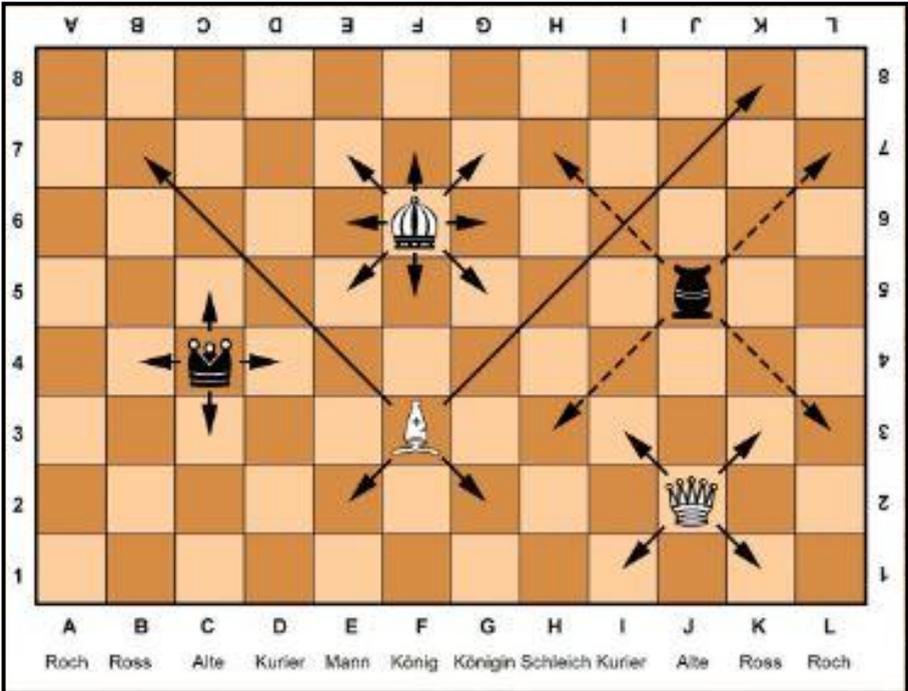
Die zusätzlich zum Spiel gehörenden Figuren

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 Lebenschach-Ensemble und gilt sogar als dessen Symbol. Die **Königin** (Fers) zieht wie der Bauer eine stark ver-

änderte 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.

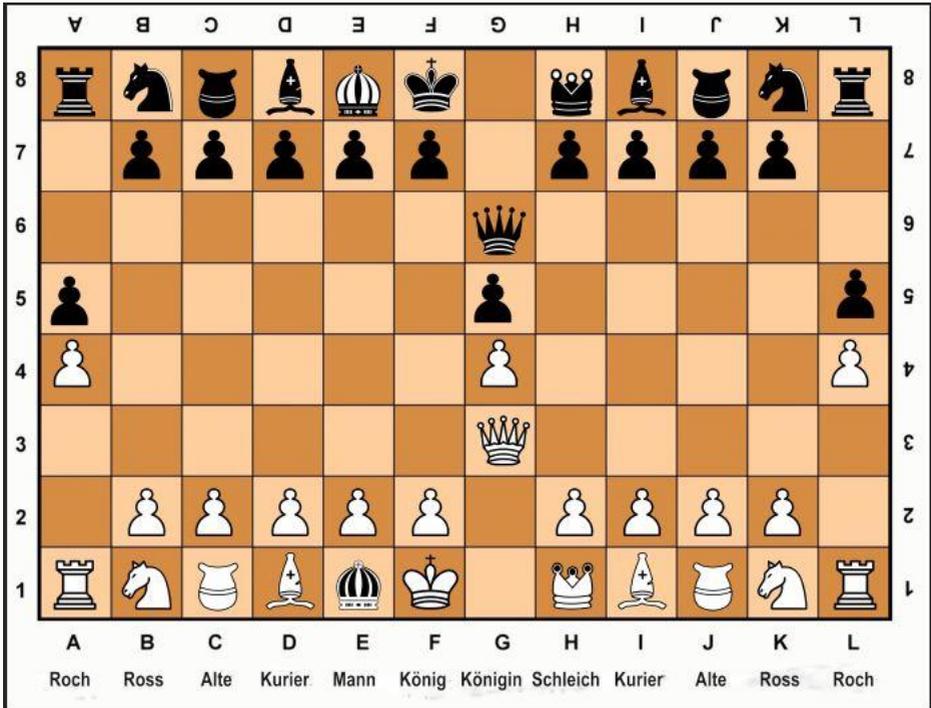
Der **Kurierschach-Bauer** zieht nach der Tabiya immer nur ein Feld vorwärts und schlägt wie üblich diagonal. Dadurch entfällt das Schlagen „en passant“.



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

Die Ströbecker Schachregeln

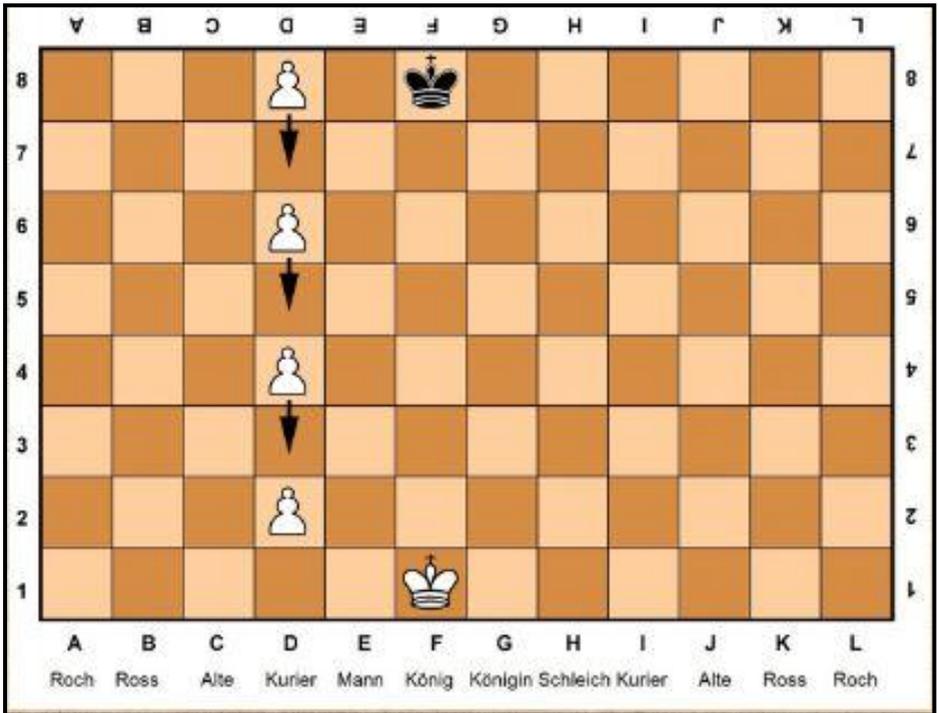
1. Jeder Spieler hat in der rechten unteren Ecke ein schwarzes Feld.
2. In der Ausgangsstellung rücken jeweils die Randbauern, die Königin Bauern und die Königin zwei Felder vor. Es ist die „Ströbecker Tabiya“.



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.



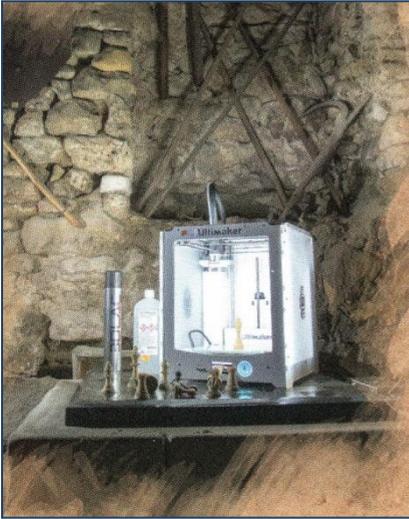
Freudensprung

Neue Technik macht es möglich: Kurierschach im 3D-Druck

Während die Kurierschachbretter noch in herkömmlich manuelle Weise durch Günther Martens gefertigt wurden, entstehen die Figuren des Löberitzer Kurierschachspieles im 3D-Drucker. Die Ströbecker haben diesen Drucker symbolisch in ihrem Begleitbuch „Kurierschach — Ein Spielzug durch die Zeit“, Seite 37, in den legendären Schachturm versetzt. So trifft die sich die Vergangenheit mit der Zukunft.

In Wirklichkeit steht der Drucker beim Ortsbürgermeister und Projektleiter im Büro. Für alle Figuren benötigt der Drucker eine ganze Woche!

Den Druck machte erst David Willke möglich, denn er programmierte den Drucker. Mit Sicherheit ein aufwendiges Unterfangen.



Der 3D-Drucker im Schachturm



Günther Martens



Programmierer David Willke



*Ortsbürgermeister und Projektleiter
Jens Müller*

*Fotos: Begleitbuch „Kurier-Schach — Ein
Spielzug durch die Zeit“, Ströbeck 2023.*

Ein Kurierspiel hat im Schachmuseum Löberitz eine neue Heimat gefunden



Brett und Figuren (Schachmuseum Löberitz, Signatur LMN 519)



Begleitbuch (Schachbibliothek „Theresia v. Avila“, Signatur: LBN 5271)