



## **Einsetzschach**

Einsetzschach ist eine dem Tandemschach ähnliche Variante, mit dem Unterschied, dass nur zwei Spieler auf einem Brett gegeneinander spielen. Schlägt ein Spieler die Figur seines Gegners, wird ihm die entsprechende Figur in seiner eigenen Farbe ausgehändigt, die er nach den gleichen Regeln wie beim Tandem einsetzen darf. Diese Variante benötigt auf einem realen Schachbrett einen zweiten Figurensatz, es gibt verschiedene Programme für Computer und Internet.

## **Chess960**

Gemäß einer Idee des ehemaligen Schachweltmeisters Fischer wird eine von 960 möglichen Ausgangsstellungen ausgelost. Damit möchte man vermeiden, dass auswendig gelernte Eröffnungszüge zum Vorteil führen. Diese Variante des Schachs wird Chess960 genannt. Ein denkbarer Nachteil dieser Variante, dass möglicherweise eine Seite einen signifikanten Vorteil erhielte, wird dadurch kompensiert, dass Startstellungen erst unmittelbar vor einer Partie ausgelost werden. Genau genommen ist das ursprünglich „Fischer-Random-Chess“ benannte Spiel keine Schachvariante, sondern eine Verallgemeinerung. Das klassische Schach ist hier in einer der 960 möglichen Ausgangsstellungen enthalten.

Mit den FIDE-Regeln von 2009 erhielt Chess960 einen eigenen Abschnitt in den offiziellen Schachregeln.

## **Atomschach**

Beim Atomschach (manchmal auch Phantomschach genannt) werden, wenn ein Stein geschlagen wird, gleichzeitig alle Steine auf unmittelbar benachbarten Feldern vom Brett genommen, wie nach der Detonation einer Atombombe. Beim Atomschach kommt es oft zu sehr kurzen Partien, der Anzugsvorteil von Weiß ist beträchtlich. Nach dem Eröffnungszug 1. Sg1–f3 ist f7–f6 bereits der einzige Zug, um einen zum Gewinn führenden Einschlag auf f7 im dritten Zug zu verhindern. Häufig ist die Regelvariante, bei der nur Offiziere, nicht aber Bauern durch die Explosion vernichtet werden. In anderen Varianten wird das Schachgebot und Schachmatt ignoriert, oder

die Schlagzüge von Bauern verursachen keine Explosionen. In einer weiteren Variante mit erheblich kleinerem Anzugsvorteil werden zwar die Bauern, aber nicht die Könige von den Explosionen auf benachbarten Feldern vernichtet. Der König wird nur durch direkte Angriffe bedroht. Hier darf der König auch selbst schlagen, aber keine gedeckte Figur, auch wenn die deckende Figur durch die Explosion vernichtet werden würde.

### **Bauernschach**

Beim Bauernschach wird nur mit Bauern oder unter Hinzufügung weniger weiterer Figuren (z. B. der beiden Könige (Endspieltraining!)) gespielt. Man gewinnt, indem man mit einem Bauern die gegnerische Grundreihe erreicht. Bauernschach eignet sich schon für Kinder ab etwa 4 Jahren zur Erlernung elementarer Schachregeln.

### **Märchenschach**

Mit dem Begriff Märchen- oder Feenschach bezeichnet man heute eine große Menge an Schachvarianten, bei denen neu entwickelte Figuren zum Einsatz kommen, deren Zugmöglichkeiten meistens Kombinationen der normalen Zugarten sind. Märchenschach führt in der Praxis trotz oft größerer „Spielfelder“ und mehr Figuren häufig zu kürzeren und besonders taktisch anspruchsvollen Partien. Hierbei haben sich schon sehr früh einige wichtige Varianten etabliert.

### **Müllschach/Wühlschach**

Es gelten die normalen Schachregeln, wird allerdings eine gegnerische Figur geschlagen, so muss diese als Teil des Zuges sofort wieder eingesetzt werden. Das Einsetzen darf nicht zu einer Regelwidrigkeit führen. Da also alle Figuren immer auf dem Brett verbleiben, kommt es darauf an, gegnerische Figuren durch das Einsetzen zunehmend passiv zu stellen und den gegnerischen König bloßzustellen.

### **Räuberschach (Schlagschach, Fressschach)**

Beim Räuberschach ist das Spielziel, alle seine Figuren zu verlieren (alternativ: keine Züge mehr zur Verfügung zu haben). Es besteht Schlagzwang, d. h. wenn man am Zug ist und eine Figur des Gegners schlagen kann, so muss man auch eine Figur schlagen. Schachgebot und Matt sind aufgehoben: Der König kann wie eine normale Figur geschlagen werden. Ebenso sind Bauernumwandlungen in Könige erlaubt.

Beim **Vergabeschach** ist Schlagen ebenfalls Pflicht, aber der König wird nicht geschlagen. Sieger ist derjenige, dessen König zuerst mattgesetzt ist oder der alle Steine bis auf den König verloren hat.

### **Zwei-Zug-Schach**

Jeder Spieler zieht zweimal nacheinander. Wird dabei im ersten Teilzug Schach geboten, so muss auf den zweiten Zug verzichtet werden. Ein Schachgebot muss im ersten Teilzug pariert werden. Patt ist erreicht, wenn ein Spieler zwar noch einen ersten, aber keinen zweiten Teilzug mehr hat.