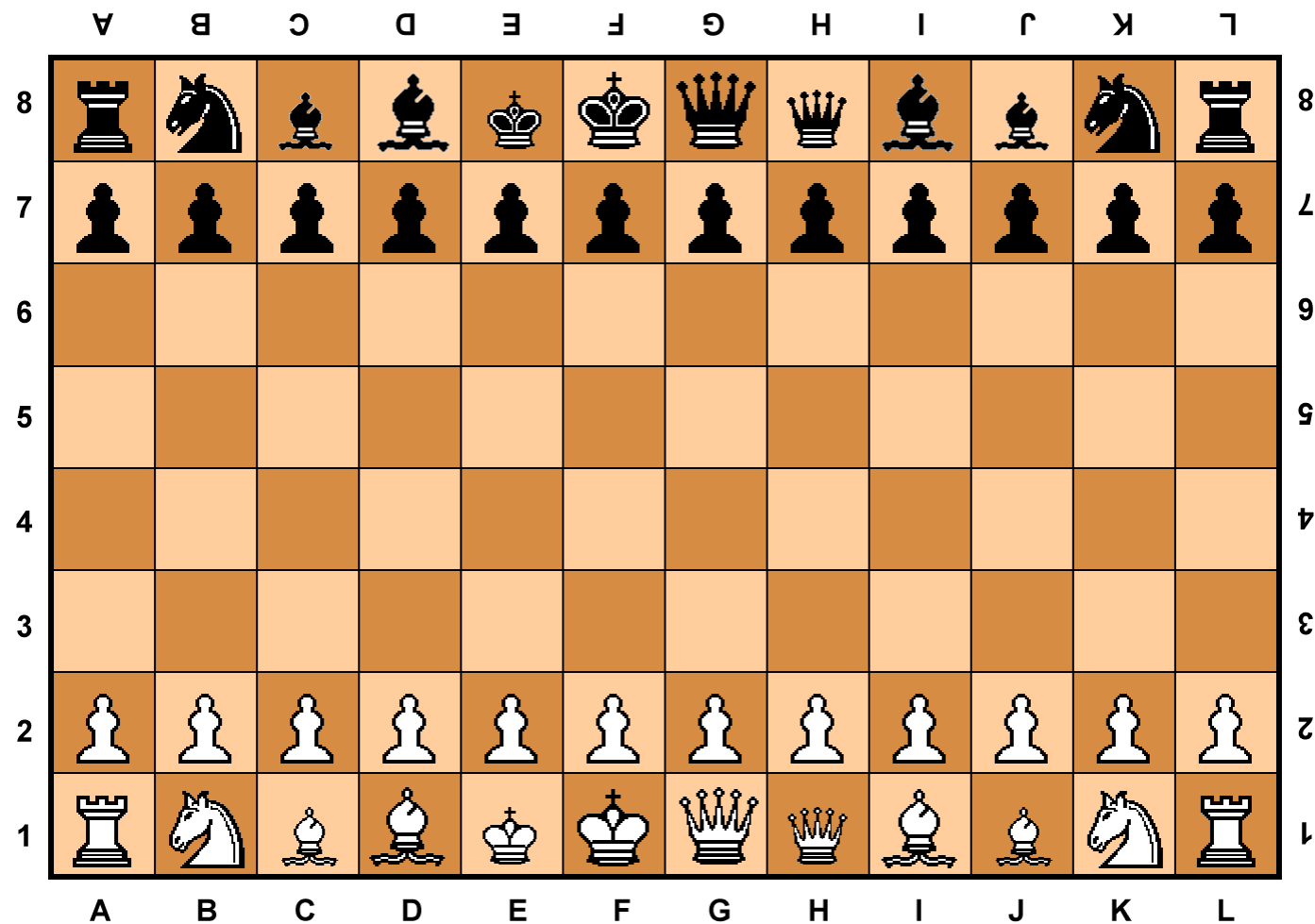


# Courier Schach – Spielanleitung

## Das Schachbrett und die Figurenaufstellung

Das Schachbrett des Courier-Schachs hat traditionellerweise ein schwarzes Feld in der rechten unteren Ecke und sieht mit den Feldermarkierungen und der entsprechenden Figurenaufstellung dann so aus:



Wer das „normale Schach“ kennt, erkennt sofort, daß die Figuren der **Türme** auf den A- und L-Vertikalen und der **Springer** auf den B- und K-Vertikalen ähnlich plaziert in der Ecke stehen. Sie haben auch genau die gleiche Zugregel wie der heutige Turm und Springer.

Auf der D- und I-Vertikalen stehen die sogenannten **Kuriere**, nach denen das Courier Schachspiel auch seinen Namen bekommen hat. Wir verwenden die normalen **Läuferfiguren für die Kuriere**, denn die Kuriere haben genau die gleiche Zugregel wie die heutigen **Läufer**. Zur damaligen Zeit stellten die Kuriere eine große Neuerung dar, denn die alten Läufer zogen etwas anders:

Auf der C- und J-Vertikalen stehen die sogenannten „**Alten Läufer**“. Sie sind durch etwas kleinere Läuferfiguren dargestellt. Diese „alten Läufer“ durften genau 2 Felder – nicht mehr und nicht weniger – in der Diagonalen springen. Der alte Läufer auf C3 konnte also zu Beginn des Spiels auf die Felder A3 oder E3 springen, auch wenn die Bauernreihe dazwischenstand. Ein alter Läufer auf E4 konnte – vorausgesetzt die entsprechenden Felder waren zumindest nicht von eigenen Figuren besetzt – auf die Felder C2, G2, C6 oder G6 ziehen oder schlagen. Auch die alten Läufer führen immer nur auf den Farbfeldern, die sie auch bei der Grundaufstellung innehatten.

Die **Könige** auf der F-Vertikalen ziehen genauso wie die heutigen Könige und sehen auch so aus.

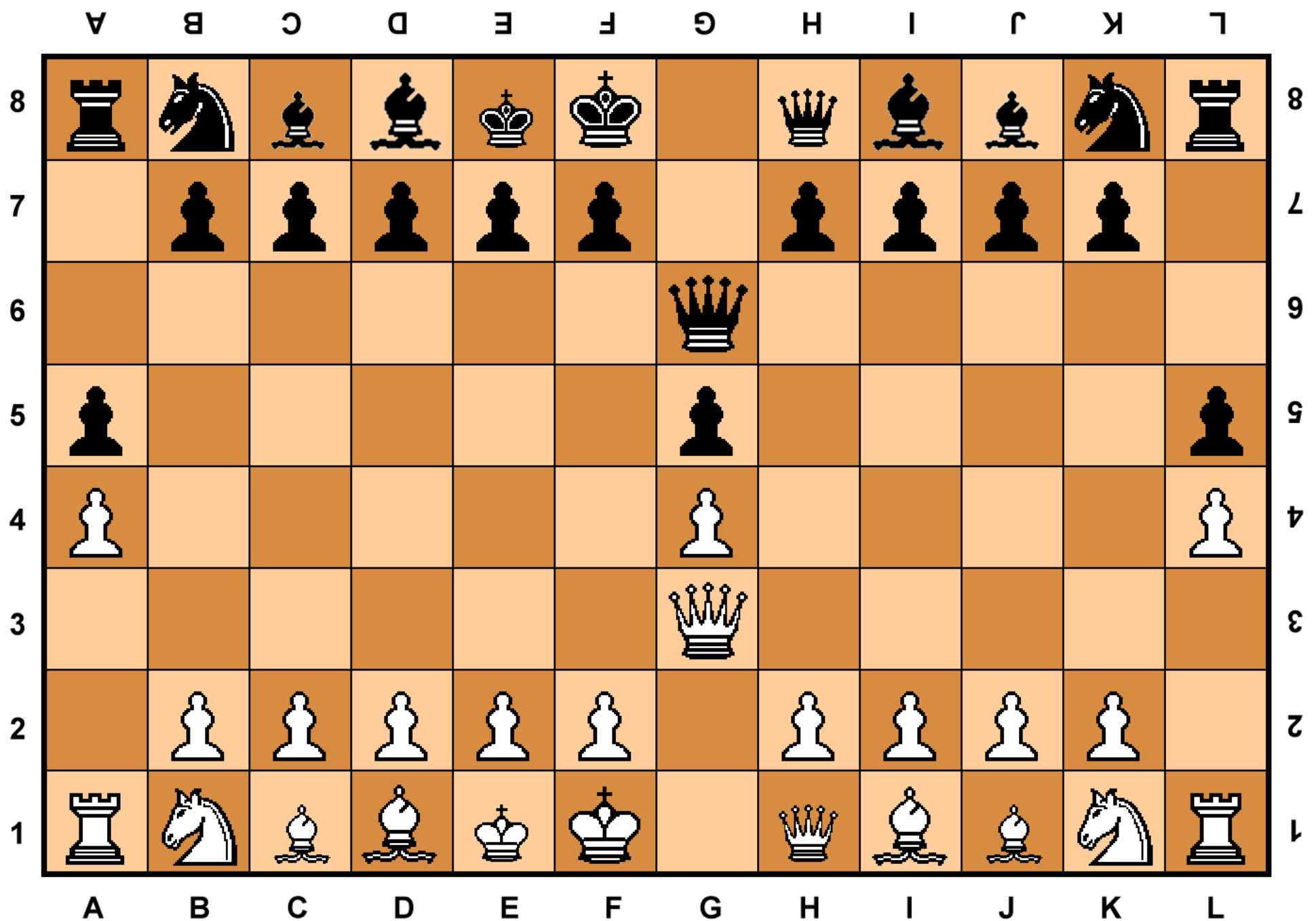
Die **Damen** rechts neben den Königen auf der G-Vertikalen waren sogenannte Königinnen (Fers) und durften immer genau ein Feld in der Diagonalen fahren. Wir benutzen die heutige Dame-Figur hierfür. Ähnlich wie der Läufer konnte sie sich also immer nur auf den gleichen Farbfeldern bewegen.

Die **Ratgeber** des Königs oder die „Männer“ auf der E-Vertikalen direkt neben den Königen hatten genau die gleiche Zugregel wie der König, man konnte aber dem Ratgeber als normaler Spielfigur kein Schach geben oder sie Schachmatt setzen. Er wird auf unserem Schachbrett als „kleiner König“ dargestellt.

Der **Schleich** auf der H-Vertikalen fuhr ähnlich wie der Turm aber immer nur genau ein Feld in horizontaler oder vertikaler Richtung. Ein Schleich auf G4 konnte also – vorausgesetzt die entsprechenden Felder waren zumindest nicht von eigenen Figuren besetzt – auf die Felder G3, G5, F4 oder H4 ziehen oder schlagen.

## ***Das Courier-Schachbrett und die Figurenaufstellung nach der Ströbecker Tabiya***

Da die unterschiedlichen Zugregeln des Courier-Schachs es im Vergleich zu dem heutigen Standard-Schach weniger dynamisch und schnell machen, gab man den Figuren eine leicht entwickelte Ausgangsstellung, eine sogenannte „Tabiya“ bereits vor. Für das Courier-Schach sah diese Ströbecker Tabiya so aus, daß die Turm-Bauern auf der A- und L-Vertikalen und die Dame-Bauern auf der G-Vertikalen jeweils zwei Felder zum Gegner vorgerückt wurden und hinter dem Dame-Bauern die Königin auf G3 bzw. auf G6 plazierte wurde:



## ***Spielregeln und besondere Regeln des Ströbecker Courier Schachs***

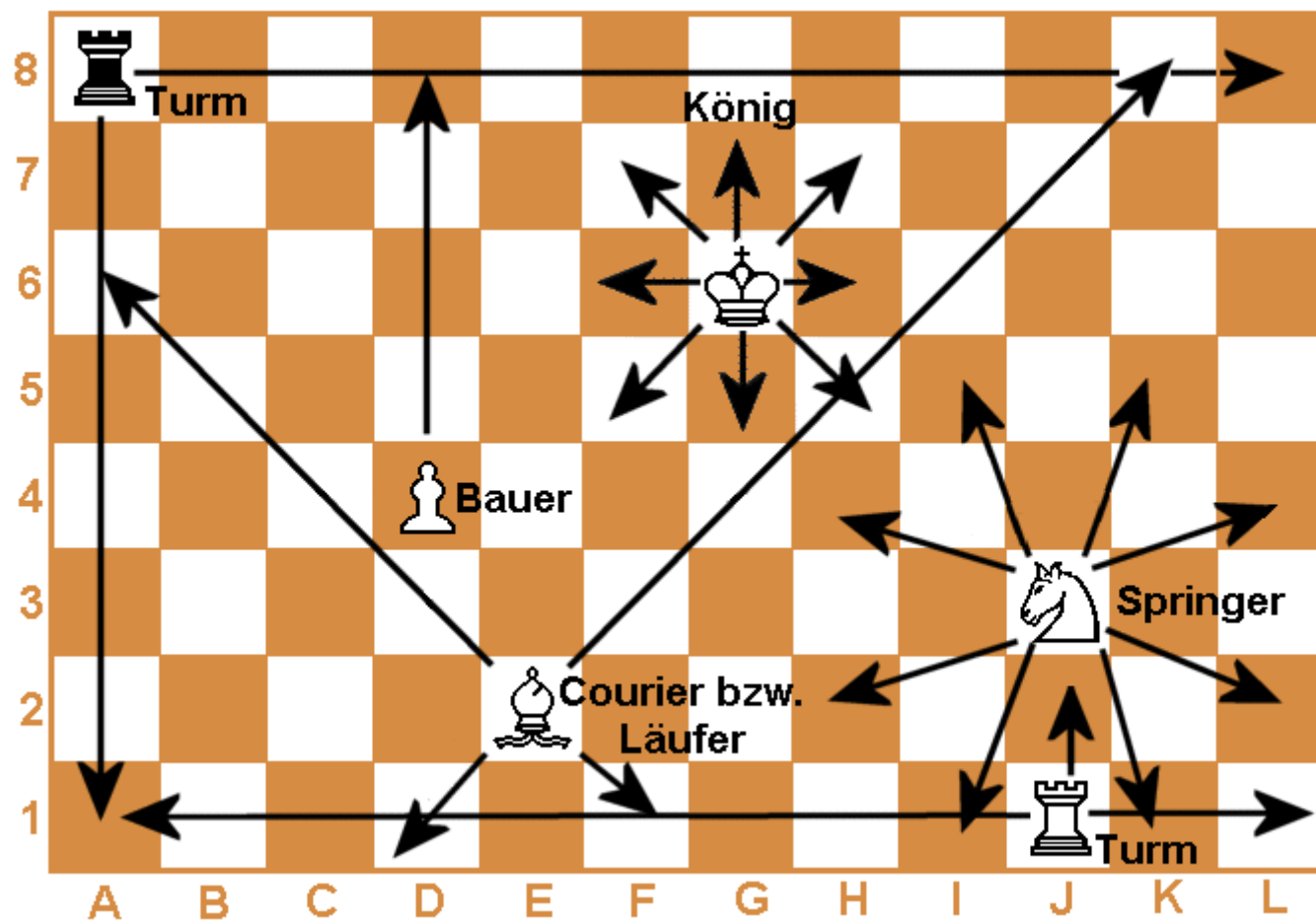
Wie beim normalen Schach ist es das Ziel des Spiels, den Gegner Schachmatt zu setzen.

Abweichend von den normalen Schachregeln gibt es aber einige Besonderheiten:

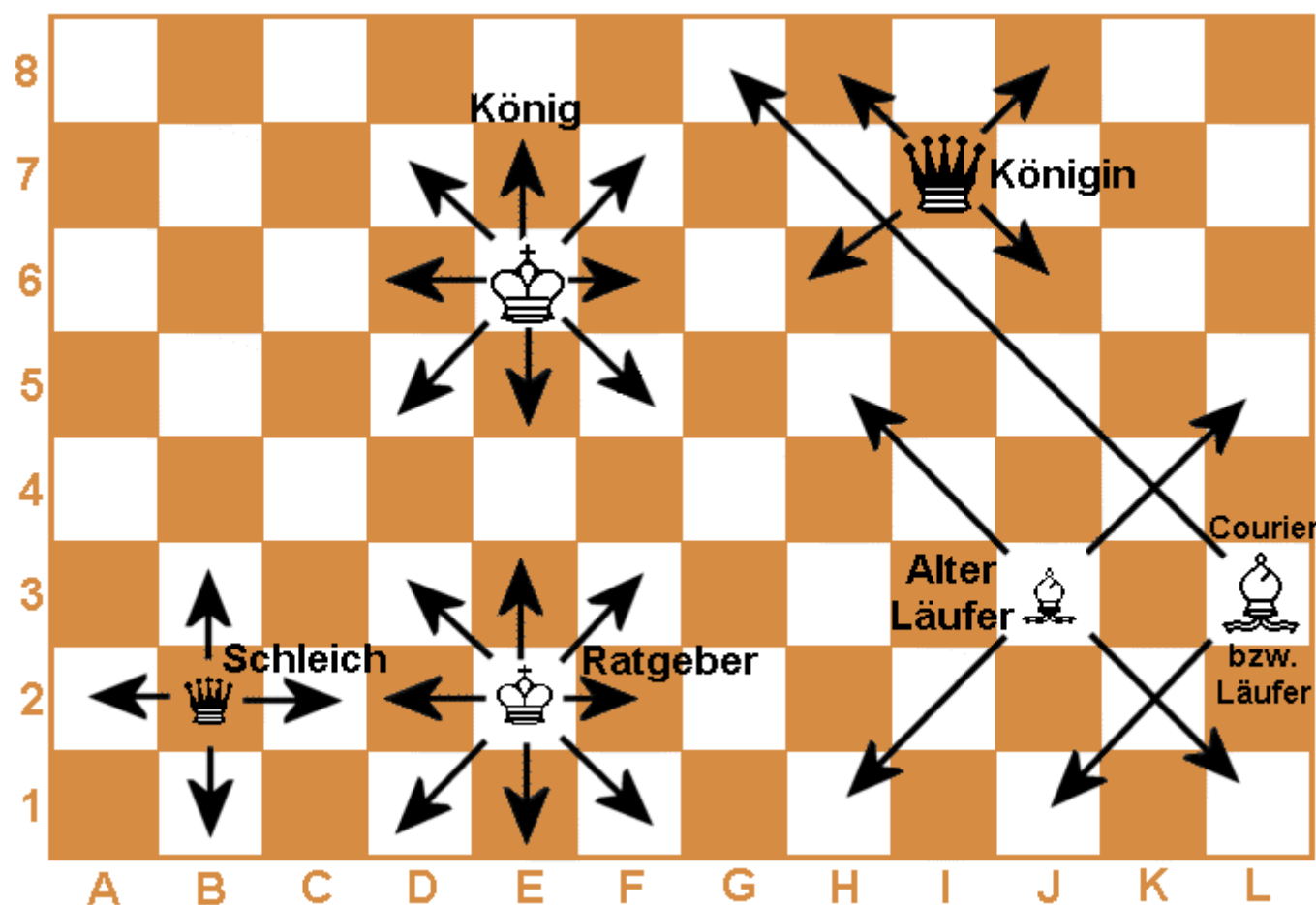
1. Es gibt keinen Doppelschritt für die Bauern aus der Grundreihe. Dieser „Doppelschritt“ wird durch die oben abgebildete Ströbecker Tabiya nachgeahmt.
2. Es gibt ohne Doppelschritt der Bauern damit natürlich auch kein Schlagen per „en-passant“.
3. Es gibt keine Rochade des Königs.
4. Erreicht ein Bauer das achte Umwandlungsfeld, so wird er nicht gleich zur Dame umgewandelt, sondern muß erst noch zur 6., 4. und 2. Linie wieder zurückspringen, auf daß er dann auf der zweiten Grundlinie erst zur Dame gewandelt wird. Der Spieler muß nicht sofort diese Sprünge ausführen, sondern entscheidet den Zeitpunkt dafür selbst. Auf der gegnerischen Grundlinie kann der Umwandlungsbauer nicht geschlagen werden, wohl aber auf der 6. und 4. oder 2. Linie. Um einen Umwandlungsbauer von einem normalen Bauern, der vorwärts zieht, zu unterscheiden, legen wir einen Damestein unter diesen Bauern.

## Spielzüge der Figuren nochmals in der Übersicht

Die Spielzüge der aus dem „normalen Schach“ bekannten Figuren von Bauer, Turm, Springer, König und Kurier, der unserem Läufer entspricht:



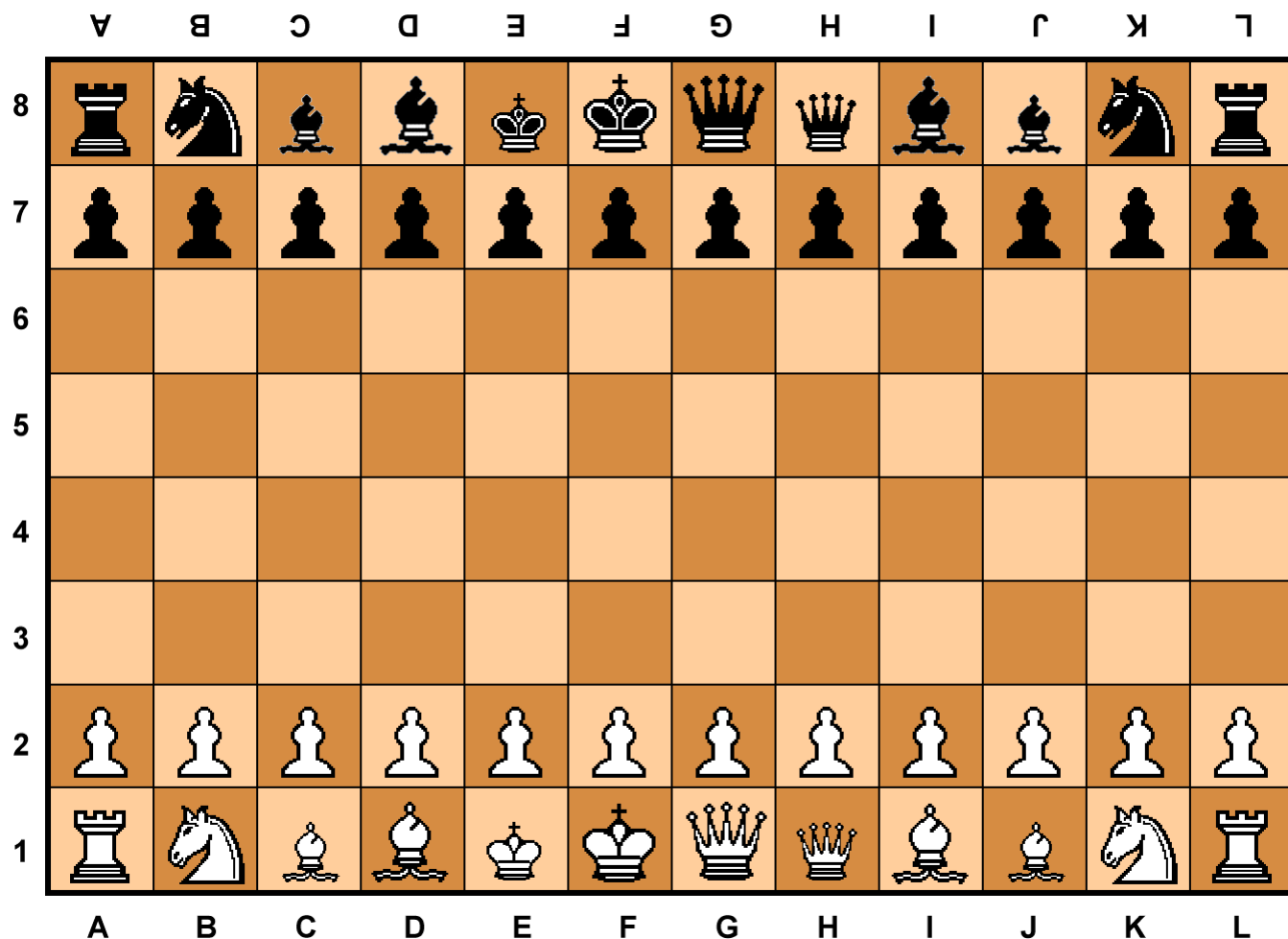
Die Spielzüge der speziellen Courier-Figuren von altem Läufer, Ratgeber, Königin und Schleich:



Das Courier-Schach orientiert sich in seinen Figuren und Regeln noch sehr stark am mittelalterlichen Schach vor dessen Reformierung im 16. Jahrhundert. Auch im 8x8-Schach waren bis zu Beginn des 16. Jahrhunderts die Züge von Dame und Läufer diagonal jeweils nur auf ein (Dame) bzw. 2 Felder (Läufer) begrenzt. Da Schach häufig die Gesellschaft, in der er es gespielt wird, widerspiegelt, erscheint das alte Courier-Spiel uns heutigen Menschen in unserer heutigen schnellen und dynamischen Zeit in den Spielzügen und der Dynamik vielleicht zu langsam und nicht so spannend wie das heutige Schach. Aber bereits 1821 wurde durch H. G. Albers aus Lüneburg eine Reform des Courier Schachs vorgeschlagen, die als Courier Spiel bekannt geworden ist. Die Züge der Figuren orientieren sich stark an den Zügen des neuzeitlichen Schachs (siehe nächste Seite):

# Spielzüge der Figuren nach einer neueren Variante des Courier Schachs: Courier Spiel

Das Courier-Spiel nach Albers verwendet die gleiche Grundaufstellung wie im klassischen Courier-Schach:

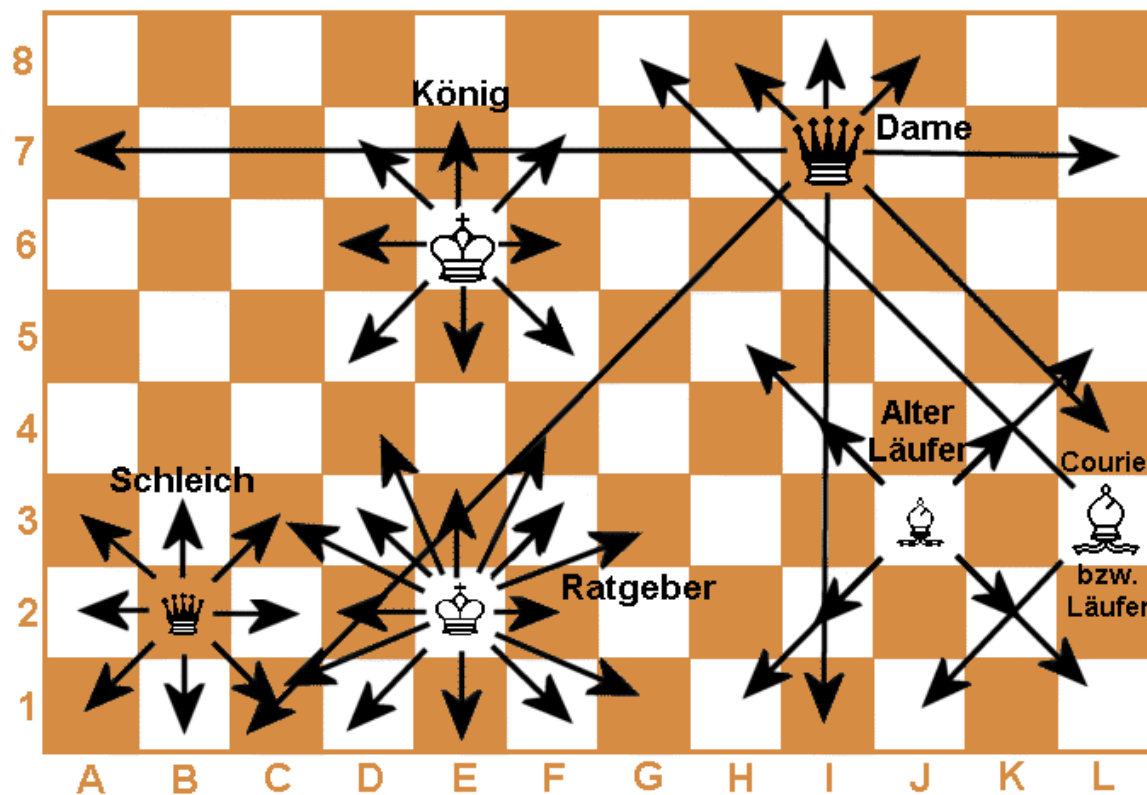


Auf den folgenden Vertikalen befinden sich die folgenden Figuren:  
**A und L: Türme** ziehen wie heutige Türme  
**B und K: Springer** ziehen wie heutige Springer  
**C und I: Alte Läufer** ziehen ein oder zwei Felder in der Diagonalen mit Sprungmöglichkeit  
**D und I: Couriere** ziehen wie heutige Läufer  
**E: Ratgeber** ziehen wie Könige oder Springer  
**F: Könige** ziehen wie heutige Könige

**G: Dame** zieht wie die heutige Dame beliebig viele Felder horizontal, vertikal oder diagonal  
**H: Schleich** zieht wie der Ratgeber, allerdings ohne die Zugmöglichkeit eines Springers

**Regeln:** Doppelschritt des Bauern aus der Grundlinie ist möglich, En-Passant ist möglich, Rochade durch Zug des Königs zur C- oder J-Spalte, der Turm überspringt den König und kommt neben ihm zu stehen, Bauernumwandlung wie im heutigen Schach bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie.

**Zusammenfassender Überblick über die Zugmöglichkeiten** der Figuren Schleich, Ratgeber, altem Läufer und Courier im Vergleich (Bauern, Könige, Türme, Springer, Läufer (Couriere) und Damen ziehen wie im heutigen Schach) im reformierten Courier Spiel:



Diese Informationen zum Courier-Schachspiel wurden von Andreas Bunkahle zusammengestellt. Er ist Autor des Buchs „Schach und Schachvarianten“ und des gleichnamigen Spiels, mit dem es möglich ist, verschiedenste Schachvarianten auf einem Brett mit Holzfiguren zu spielen. Nähere Informationen dazu unter <http://www.bunkahle.com/Schach/Figuren.html>

Das Courier Schach ist eine spannende und sehr strategische Schachvariante.