

Tandemschach

Das Tandemschach ist eine Variante des Schachs, bei dem sich zwei Teams mit je zwei Spielern an zwei Schachbrettern gegenüber sitzen. Die Spieler eines Teams spielen mit verschiedenen Farben. Grundsätzlich gelten die normalen Regeln des Weltschachbunds FIDE.

Wird nun jedoch eine Figur geschlagen, so wird diese zum Partner gereicht, der diese an Stelle eines Zuges auf seinem eigenen Brett auf einem freien Feld einsetzen darf. Es gibt außerdem besondere Regeln für das Einsetzen von Figuren, siehe unten.

Gewinnt ein Spieler durch Zeitüberschreitung oder indem er seinen Gegner mattsetzt, hat seine Mannschaft gewonnen, die andere Partie gilt als beendet. Ist die Uhr von jeweils einem Spieler eines Teams abgelaufen oder setzt jeweils ein Spieler eines Teams zeitgleich seinen Gegner matt, dann wird der Kampf als Unentschieden gewertet.

Ohne den Einsatz von Schachuhren ist Tandemschach kaum spielbar, da der Zeitfaktor eine wesentliche Rolle spielt: Es wird oft auf vom Partner geschlagene Figuren gewartet, um zum Beispiel eine Springergabel anzubringen oder eine gegnerische Mattdrohung abzuwehren. Aus diesem Grund wird zumeist mit kurzer Bedenkzeit von 5 Minuten pro Partie gespielt.

Regeln für das Einsetzen von Figuren und Bauernumwandlung

Für das Einsetzen sind verschiedene Regeln verbreitet. Zunächst sollen die Regeln dargestellt werden, die auf den Schachservern gelten und auf internationalen Tandemturnieren verwendet werden:

- Figuren dürfen sowohl schach- als auch schachmatt-bietend eingesetzt werden.
- Bauern dürfen weder auf der eigenen noch auf der gegnerischen Grundreihe eingesetzt werden (also nur auf Reihen 2-7)
- Bauern, die die gegnerische Grundreihe erreichen, sind von da an wie eine Dame (oder auf Wunsch des Spielers wie ein Turm, Läufer oder Springer) zu behandeln. Wenn sie geschlagen werden, können sie aber wiederum nur als Bauern eingesetzt werden.

Die Eröffnung

Der Anzugsvorteil im Tandemschach ist groß, eine beliebte Strategie ist es hierbei, den Königsspringer auf f7 zu opfern und den schwarzen König herauszulocken, wo er durch eingesetzte Figuren, insbesondere weitere Springer, angegriffen wird. Steht der König erst einmal im Freien, sind die Überlebenschancen normalerweise sehr gering. Der Königsspringer kann f7 aus der Grundstellung heraus in nur drei Zügen erreichen und auch kaum daran gehindert werden, da der Bauernzug f7-f6 (um dem Springer die Felder e5 und g5 zu verwehren) sehr schnell zur Folge hat, dass ein weißer Bauer auf f7 eingesetzt wird, was katastrophale Folgen haben kann. Eine mögliche Verteidigung gegen 1. Sf3 besteht zum Beispiel in Sc6, um 2. Se5 zu verhindern, und nach 2. Sg5? deckt schwarz mit Sh6 den Schwachpunkt f7.

Oftmals wird auch die Diagonale a2-g8 zum Angriff benutzt, auf welcher ebenfalls der schwache Punkt f7 liegt.



Die Rochade wird im Tandemschach oft als nachteilig empfunden. Grund hierfür ist die Schwäche der Bauern auf der g- und h-Linie (bei kurzer Rochade) bzw. a- und b-Linie (bei langer Rochade). Statt eines neuralgischen Punktes in der Ausgangsstellung (f2 bzw. f7) schafft man sich deshalb durch die Rochade deren zwei. Hinzu kommt, dass die Verteidigung in der Regel auf einen zentral stehenden König ausgerichtet ist, da der Angriff normalerweise sehr früh erfolgt. Rochiert nun der König auf einen Flügel, kann der Angreifer leichter durch neu eingesetzte Figuren den Angriff verlagern als der Verteidiger eine neue Verteidigungsstellung aufbauen kann.

Der Wert der Figuren

Der Wert der Figuren verschiebt sich zum Normalschach leicht. Springer haben den besonderen Vorteil, dass ein Schachgebot eines eingesetzten Springers nicht blockiert werden kann, sondern mit einem Königszug pariert werden muss, wenn der Springer nicht geschlagen werden kann. Bauern sind gefährlich, da sie auf der 7. Reihe eingesetzt werden und dann sehr schnell – je nach gespielter Variante – umgewandelt werden können. Eine zum Einsetzen bereitgehaltene Dame ist sehr gefährlich, da sie überall auftauchen und aufgrund ihrer Zugmöglichkeiten viele Matts geben kann. Türme sind in der Regel etwas schwächer als im Normalschach. Der Figurenwert hängt jedoch fast ausschließlich von der konkreten Stellung ab.

Die Figurenwerte sind in etwa

- 2 Bauern = Springer = Läufer = Turm
- 4 Bauern = 2 Springer/Läufer/Türme = Dame

In Tandempartien wird sehr oft viel Material geopfert, um konkrete Stellungs Vorteile zu erhalten oder seinem Partner eine benötigte Figur zu liefern.

Das Spiel im Team

Sehr wichtig ist auch, die Situation auf dem Nachbarbrett im Auge zu behalten. Dies gilt insbesondere, wenn der Abtausch von Figuren möglich ist. Es empfiehlt sich, jedenfalls vor dem Tausch von Schwerfiguren seinen Partner zu fragen, ob dies für ihn gefährlich ist. Gleichsam sollte man seinem Partner stets mitteilen, wenn eine bestimmte Figur für einen selbst gerade sehr gefährlich wäre oder gar zum sofortigen Matt führt.

Tandemschach ist ein Teamspiel. Ohne Koordination mit dem Partner hat man einen großen Nachteil.

Bedenkzeitregelung

Tandemschach muss mit einer Bedenkzeitbeschränkung gespielt werden, da es ansonsten möglich wäre, in verlorener Stellung das Spielen einzustellen und auf den Sieg des Partners zu hoffen.

In der Regel werden Blitzpartien mit 5 Minuten Bedenkzeit pro Spieler gespielt, wodurch ein weiteres taktisches Moment auftaucht. Man muss nämlich immer wieder abwägen, ob man – wenn man am Zuge ist – darauf warten kann, dass der Partner eine benötigte Figur zum Einsetzen liefern kann, oder ob man aufgrund der Restbedenkzeit gezwungen ist, ohne die begehrte Figur auszukommen.