



Der Kölner Zweier

- Eine unterhaltsame Schachvariante für zwei Personen -

1. Fassung vom 20. November 2015, Dr. Michael Lang

1. Einleitung

Der Kölner Zweier ist eine Variante des Schachs, die am 19. November 2015 von den Schachfreunden Köln-Süd erdacht und erstmalig gespielt wurde. Es spielen zwei Blitzschachspieler gegeneinander, wobei diese die freie Wahl haben, zusätzlich zu dem üblichen 32 Figuren weitere Figuren (Einsetzfiguren) einzusetzen.

Grundsätzlich gelten die normalen Regeln des Weltschachbunds FIDE, wobei einige Zusatzregeln zu beachten sind.

Der Kölner Zweier eignet sich prinzipiell für alle Blitzschachspieler. Einen besonderen Spielgenuss haben Spielertypen, die mehrere der unten stehenden Merkmale erfüllen:
Der

- Eine Spielweise, die durch ein aggressives Angriffsschach gekennzeichnet ist.
- Hohe Flexibilität und Kreativität bei der Stellungsbeurteilung und Planfindung.
- Eher mutige Opferbereitschaft zur Beseitigung von Verteidigungsfiguren und/oder Schaffung von freien Feldern zum Einsetzen von Figuren.
- Schnelle Lernfähigkeit, um sich auf die Spielweise des Gegners einzustellen.

Obwohl die Einsetzfiguren des Gegners immer gut sichtbar sind, kommt es häufig zu überraschenden Spielzügen und dramatischen Wendungen. Der Kölner Zweier ist eine sehr unterhaltsame, kurzweilige und lustige Schachvariante, die jeder Schachspieler ausprobieren sollte.

2. Aufstellung

Für den Kölner Zweier wird ein Schachbrett, eine Blitzschachuhr und zwei Figurensätze gebraucht. Die Einsetzfiguren werden für den Gegner gut sichtbar vor das Schachbrett gestellt, siehe Abbildung.

Schwarz		← Einsatzfiguren von Schwarz
		
Weiß		← Einsatzfiguren von Weiß

Zu den hier beispielhaft abgebildeten Einsatzfiguren gehören Turm, Läufer, Springer und drei Bauern.

3. Regeln für das Einsetzen von Figuren und Bauernumwandlung

Folgende Regeln gelten:

- Einsatzfiguren dürfen nur auf freie Felder eingesetzt werden.
- Pro Zug kann nur eine Einsatzfiguren eingesetzt werden. Nach dem Einsetzen einer Einsatzfigur hat der Gegner das Zugrecht. Das Ziehen einer auf dem Brett befindlichen Figur und das anschließende Einsetzen einer Einsatzfigur während eines Zuges oder umgekehrt ist nicht möglich.
- Die Einsatzfiguren dürfen sowohl schachbietend als auch zum Matt eingesetzt werden.
- Bauern dürfen nicht auf den beiden Grundreihen eingesetzt werden.
- Bauern, die das Umwandlungsfeld erreichen, können in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder Springer umgewandelt werden, sofern die gewählte Figur auch zu den Einsatzfiguren gehört.

4. Empfohlene Bedenkzeit

Als Bedenkzeit für den Kölner Zweier werden sieben (für talentierte Fortgeschrittene fünf Minuten) pro Partie empfohlen.

5. Hinweise zur Auswahl der Einsetzfiguren

Denkbar ist auch eine andere Zusammenstellung der Einsetzfiguren. Die Wahl und die Anzahl der Einsetzfiguren beeinflusst den Spielcharakter stark: Mit nur einer Einsetzfigur ähnelt der Kölner Zweier sehr einer üblichen Blitzschachpartie. Mit sehr vielen Einsetzfiguren, dem anderen Extrem, kann es auf dem Schachbrett schnell sehr voll werden, was die Beweglichkeit der Figuren zu stark einschränken würde. Interessant sind die folgenden Levels:

Level	Einsetzfiguren	Spielcharakter
1		Mit diesem rudimentären Einsetzfigurensatz ähnelt der Spielcharakter der einer Blitzschachpartie. Ideal als Einstieg oder für Blitzschachspieler, die sich mit der teilweise sehr komplexen Stellungsbeurteilung und Planfindung des Kölner Zweier (noch) überfordert fühlen.
2		Dieser Einsetzfigurensatz ergibt einen Spielcharakter, der zwischen einer Blitzpartie und einer Tandempartie einzustufen ist. Nach Einsatz aller Einsetzfiguren tritt der Blitzschachcharakter in den Vordergrund.
3		Mit diesen Einsetzfiguren ähnelt der Spielcharakter eher einer Tandempartie, wobei im Vergleich zur Tandempartie sich die zusätzliche Materialverfügbarkeit nicht erst im Laufe des Spiels ergibt, sondern von Anfang an vorhanden ist. Um das Materialpotenzial voll auszuschöpfen bedarf es nicht nur der Spielerfahrung, sondern insbesondere auch der Flexibilität, der kombinatorischen Kreativität, der Opferbereitschaft und vielleicht sogar guter Nerven für die teilweise sehr turbulenten Partien.

6. Spieltipps

6.1 Eröffnungsfallen

Beim klassischen Schach gibt es das Narrenmatt oder das Schäfermatt, dass schnell zum Verlust der Schachpartie führt. Beim Kölner Zweier gibt es weitere

Eröffnungsfallen, falls in bestimmten Stellungen das passende Einsetzmaterial zum Einsetzen zur Verfügung steht.

Eine wichtige Eröffnungsfalle ist das Pappnasenmatt (Anmerkung: Wortschöpfung des Autors), siehe Diagramm.

8		<p>Das Pappnasenmatt. Beim Pappnasenmatt setzt ein vom Springer gedeckter Bauer matt. Dies wird z. B. durch folgende Züge erreicht:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sf3 Sc6 2. Sg5 Sf6 3. Sxf7+ Kxf7 4. <u>Sg5</u>+ Ke8/Kg8 5. <u>f7</u> Matt <p>„_“ steht für eingesetztes Material</p>
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		
	a b c d e f g h	

Natürlich kann der König auch auf die Felder e6 oder g6 flüchten. Steht der König erst einmal auf der sechsten Reihe, hat Weiß einen klaren Vorteil.

Manche Eröffnungen sind für den Kölner Zweier nicht zu empfehlen. Als Beispiel möge die Holländische Verteidigung dienen:

8		<p>Die Holländische Verteidigung nach 1. d2-d4 f7-f5</p>
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		
	a b c d e f g h	

Das freie Feld f7 zieht einen einsetzbaren weißen Bauern magisch an. Mit einem einsetzbaren Springer kommt das Pappnasenmatt in Reichweite oder der König wandert gut angreifbar auf die 6. Reihe.

6.2 Der Wert der Figuren

Der Wert der Figuren entspricht nicht dem klassischen Schach.

- Springer haben den besonderen Vorteil, dass ein Schachgebot eines eingesetzten Springers nicht blockiert werden kann, sondern mit einem Königszug pariert werden muss.

- 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 Mattangriffe erlaubt.
- Türme sind in der Regel etwas schwächer als klassischen Schach.

Der Figurenwert hängt jedoch fast ausschließlich von der konkreten Stellung ab. Folgender Wert haben die Figuren in etwa:

Figur	Besonderheiten beim Kölner Sechser	Wert beim klassischen Schach, ca.	Wert beim Kölner Zweier, ca.
Bauer	Einsetzbar vor dem Umwandlungsfeld	1	1
Springer	Nötigt den gegnerischen König zum Wegzug	3	5
Läufer		3 bis 3,5	3
Turm		4,5 bis 5	4
Dame		8	7
Springer und Bauer		4	8

6.3 Farbentausch

Nach jedem Spiel die Schachbretter zu drehen und damit die Farben zu tauschen mag möglicherweise etwas lästig sein. In diesem Fall empfiehlt es sich, nach jeweils drei Partien die Farben zu tauschen. Da der Anzugsvorteil für Weiß viel höher ist als beim klassischen Schach sollte dies nicht vergessen werden.

Viel Spaß mit dem Kölner Zweier!

PS.: Spielerfahrungen und Anregungen werden gerne aufgenommen.