



RAUMSCHACH

Laurins Raumschach:

Ein Gesamtkunstwerk, welches über einen Entwicklungszeitraum von vier Jahrzehnten entstand, wird jetzt in die Realität umgesetzt.

Das Ziel der Schachmetamorphose, also nicht ein weiteres schachähnliches Spiel, sondern Schach in der dritten Dimension ist erreicht.

Das seit 2001 getestete Regelwerk ist vollendet und ist die exakte Transformation des Flächenschachs in den Raum zum Raumschach.



Die Raumschachregel

Kurzfassung der seit 1999 gültigen Raumschachspielregel

Die Metamorphose der Schachspielregel, Fläche zweidimensional - in den Raum, dreidimensional - zur Raumschachspielregel.

Die Königsidee: Der König darf nicht geschlagen werden und er darf sich nicht auf ein Feld begeben auf welchem er geschlagen würde. Das Ziel des Spiels ist den gegnerischen König matt zu setzen.

Im Spiel herrscht Zugzwang abwechselnd weiß - schwarz. Nach der Grundaufstellung beginnt weiß mit dem ersten Zug.

A. Der Schachraum

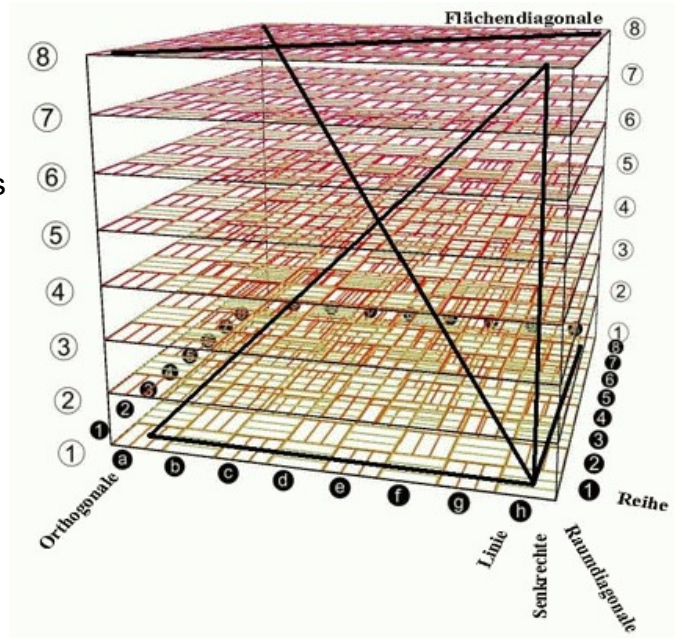
Der Schachraum besteht aus 8 Ebenen – durchsichtige Rasterflächen mit je 64 Feldern, 32 weißen und 32 schwarzen Feldern, welche im Abstand der Feldkantenlänge übereinander angeordnet sind. Also gesamt 512 Felder, 256 weißen und 256 schwarzen Feldern.

Die Bezeichnung der Felder-Koordinaten. 1 - 8 Ebene a - h Linie 1 – 8 Reihe.

Im Schachraum sind 5 Zugarten – Richtungen - existent.

1. Flächengerade – Reihe und Linie – Farbwechsel,
2. Flächendiagonale – kein Farbwechsel,
3. Orthogonale (Treppe) – Farbwechsel,
4. Senkrecht – kein Farbwechsel,
5. Raumdiagonale – kein Farbwechsel,

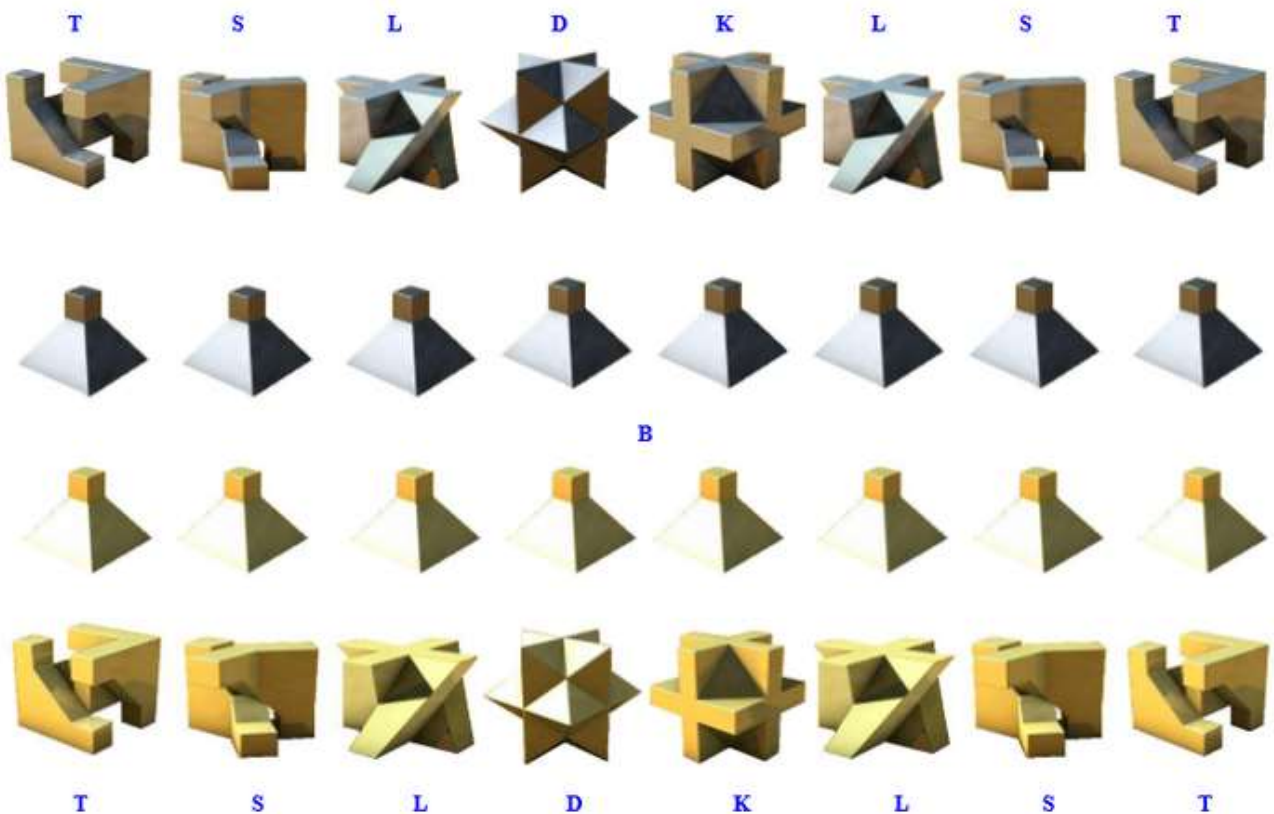
Der Schachraum wird so zwischen die zwei Spieler angeordnet, dass weiß rechts ein weißes Feld $1 \cdot h \cdot 1$ links ein schwarzes Feld $1 \cdot a \cdot 1$ hat, schwarz gegenüber rechts ein weißes Feld $1 \cdot a \cdot 8$ links ein schwarzes Feld $1 \cdot h \cdot 8$.



B. Die Raumschachfiguren

Der Figuresatz ist der Gleiche wie im Flächenschach. Je Farbe weiß — schwarz:

Acht **B**auern — zwei **T**ürme — zwei **S**pringer — zwei **L**äufer — eine **D**ame — ein **K**önig



Die Figuren beinhalten das Thema und ihre Zugrichtungen.

C. Die Grundaufstellung

Die Grundaufstellung ist orthogonal (Treppe) auf der vor dem Spieler stehenden Raumseite. Weiß von links unten nach rechts oben ansteigend. Schwarz gegenüber von rechts unten nach links oben ansteigend.

Weiß:

T: 1 a 1 / **S:** 2 b 1 / **L:** 3 c 1 / **D:** 4 d 1 Dame weiß -
Feld weiss

K: 5 e 1 / **L:** 6 f 1 / **S:** 7 g 1 / **T:** 8 h 1

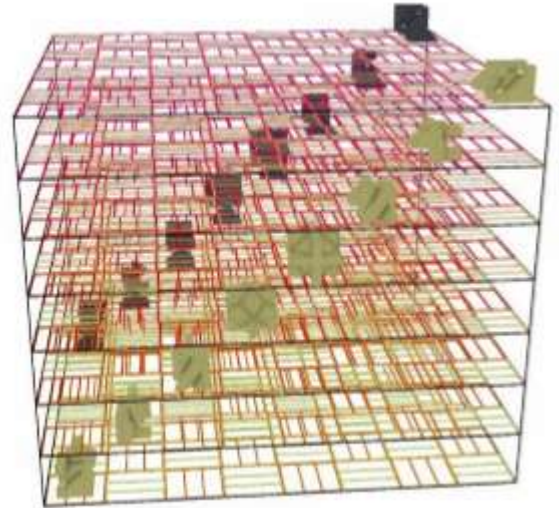
B: 1 a 2 / 2 b 2 / 3 c 2 / 4 d 2 / 5 e 2 / 6 f 2 / 7 g
2 / 8 h 2

Schwarz:

T: 1 a 8 / **S:** 2 b 8 / **L:** 3 c 8 / **D:** 4 d 8 Dame schwarz
- Feld schwarz

K: 5 e 8 / **L:** 6 f 8 / **S:** 7 g 9 / **T:** 8 h 8

B: 1 a 7 / 2 b 7 / 3 c 7 / 4 d 7 / 5 e / / 6 f 7 / 7 g
7 / 8 h 7



Beide Parteien stehen sich gleichwertig gegenüber - die Bauern blockieren sich.

D. Die Züge der Figuren



BAUER

Der Bauer zieht einschrittig auf seiner Ebene und Linie nur in Richtung der gegnerischen Raumseite. Der Anfangszug kann wahlweise zweischrittig sein, jedoch kann er en passant von einem anderen Bauern geschlagen werden.

Der Bauer ist die einzige Figur welche anders schlägt als sie zieht. Er schlägt schräg auf alle vor ihm in Zugrichtung liegende Felder. 2 x Flächendiagonal, 4 x Raumdiagonal, 2 x Orthogonal. Seine Ebene und Linie kann er nur durch Schlagen verlassen.

Erreicht ein Bauer die gegnerische Raumseite wird er sofort als Zugvollendung in eine Figur seiner Wahl, außer dem König, umgewandelt.



TURM

Der Turm zieht und schlägt geradlinig. Auf der Fläche - Reihe und Linie. Im Raum - senkrecht und orthogonal (Treppe). Der Turm ist ein Teil der Rochade. (siehe König)



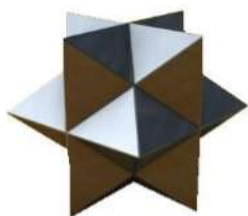
SPRINGER

Der Springer zieht und schlägt zweischrittig auf der Fläche und im Raum, ein Feld gerade, im Raum orthogonal, dann ein Feld flächendiagonal oder raumdiagonal sich immer von seinem Standfeld entfernend. Er wechselt bei jedem Zug die Farbe des Feldes.



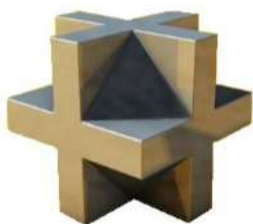
LÄUFER

Der Läufer zieht und schlägt flächen - und raumdiagonal. Er kann seine Farbe nicht verlassen. Da es aus der Grundstellung einen schwarzen und einen weißen Läufer gibt, ist er die einzige Figur welche sich nicht gegenseitig decken kann.



DAME

Die Dame zieht und schlägt auf alle sie umgebenden Felder und dies in Verlängerung, Flächengerade – diagonal. Raum diagonal, senkrecht und orthogonal.



KÖNIG

Der König ist die zentrale Figur des Spiels. Er soll matt gesetzt werden.

Der König zieht und schlägt einschrittig auf alle ihn umgebenden Felder.

Flächengerade – diagonal, raumdiagonal – senkrecht und orthogonal.

Als Sonderzug hat er die Möglichkeit der Rochade. Die Rochade ist der einzige erlaubte Doppelzug und findet zwischen Turm und König statt.

Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm, dann springt der Turm über den König und stellt sich auf die andere Seite direkt neben den König.

Die kurze Rochade · 0 0 · Königsturm K von 5 e 1 nach 7 g 1 zugleich T von 8 h 1 nach 6 f 1. Die lange Rochade · 0 0 0 · Damenturm. K von 5 e 1 - nach 3 c 1 zugleich T von 1 a 1 nach 4 d 1 Voraussetzung zur Rochade

1. Die beiden rochierenden Steine K und T haben noch nicht gezogen.
2. Die Felder zwischen ihnen sind leer.
3. Der König darf nicht im Schach stehen und sich nicht über ein bedrohtes Feld bewegen.

Steht ein König unter Schach so muss die bedrohte Partei sofort reagieren. Entweder wird die bedrohende Figur geschlagen oder das Schachgebot wird durch das dazwischenstellen einer Figur aufgehoben oder der König zieht aus der Bedrohung.

E. ENDE der Partie

A. Der König wird bedroht – Schachgebot . Kann die bedrohende Figur nicht geschlagen werden oder das Schachgebot durch dazwischen Stellen einer Figur nicht aufgehoben werden und alle möglichen Fluchtfelder sind ebenfalls bedroht, so ist der König matt. Die Partie ist verloren.

B. Kann der König unter Zugzwang stehend nur auf ein bedrohtes Feld , auf dem er geschlagen würde ziehen, er also zum Suizid gezwungen wäre ist er ebenfalls matt. Die Partie ist verloren.

C. Remis: Reicht das Material beider Seiten nicht mehr aus um A oder B herbeizuführen, ist die Partie als unentschieden zu werten. Remis – oder Patt.

Wird nach Turnierregeln und nach Zeit gespielt so gelten die bekannten FIDE Regelungen. Z.B. Partieverlust durch Zeitüberschreitung. Verbot von Zugwiederholungen u.s.w.