

SCHACHNEO



Spielanleitung für das 7x7 und 9x9 Felder-Schach

**SPIELEN IST DAS JONGLIEREN
MIT DER WIRKLICHKEIT.**

(Bernhard Thole)

**SCHÖPFUNG UND ZERSTÖRUNG
GEWINNER UND VERLIERER
WEIBLICH UND MÄNNLICH
LACHEN UND WEINEN
ALLES UND NICHTS
YIN UND YANG
FINSTERNIS UND LICHT**

VIEL FREUDE BEIM SchachNEO SPIELEN.

Spielautor: Rico Kratzenberg

Co-Autorin: Katja Sommaro

Figurendesign: Paul Zeiler
Rico Kratzenberg

SchachNEO-Spielanleitung

Text, Grafik und Gestaltung: Rico Kratzenberg

Lektorat: Sandra Just, Holger Oertel und Nelly Henke

Juni 2026

alle Rechte vorbehalten

Schach: Ursprung und Verwandlung

Das traditionelle Schachspiel mit seinen 32 Figuren auf dem 8x8 Felder-Spielbrett ist allseits bekannt und wird schon lange in dieser Form gespielt. Wusstest Du, dass vor ca. 500 Jahren das Schach zum Teil andere Figuren und Spielzüge hatte, als wir es heute kennen ?



Lahur Sessa by Thiago Cruz

Das Schachspiel wurde vermutlich vor über 1500 Jahren in Indien von *Sissa ibn Dahir* entwickelt.

TSCHATURANGA hieß es und bedeutete VIER ELEMENTE.

Unauslöschlich ist mit der Schachentstehung die *Weizenkornlegende* verbunden.

Allerdings gibt es auch Theorien, die andere Entstehungszeiten

(3. bis 6. Jahrhundert) und Orte (Persien, China) favorisieren.

Unumstritten ist jedoch, dass die Figuren und deren Spielzüge immer wieder verändert wurden.

Aber wozu?

Schach ist ein Spiegel des Lebens

Gesellschaftliche Gegebenheiten sind in ständiger Entwicklung und Veränderung. Daher wurde auch das Schachspiel in größeren Abständen immer wieder den zeitlichen Verhältnissen neu angepasst: Die Figuren bekamen zum Teil andere Bedeutungen und ihre Schritte (Züge der Figuren) neue Bewegungsabläufe. Hinzu kamen manchmal neuartige Regelungen, die das Spiel dynamischer machten – wie zum Beispiel die *Rochade* oder der *Bauer-Doppelschritt*. Somit ist das heutige Schachspiel das Ergebnis schöpferischer Entwicklung vieler Generationen und Völker.

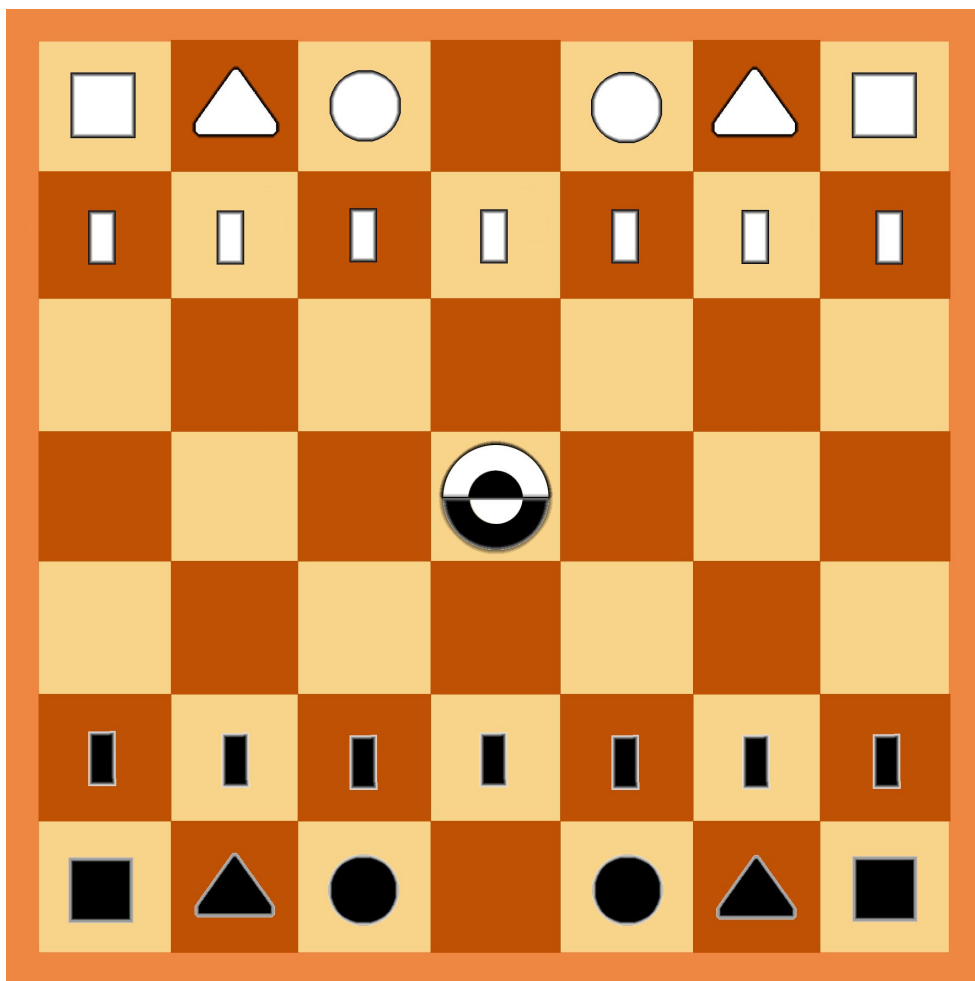
Das uns bekannte Schachspiel erfuhr die entscheidende Veränderung im 15. Jahrhundert: Aus dem schritt-kurzen *Wesir* wurde die spielstarke Figur *Dame* kreiert. Endlich bekam die Weiblichkeit einen Platz auf dem SPIEL DES LEBENS. Doch nach wie vor geht es immer noch nur um den Sieg der Männer (*Könige*), für die auch noch die Weiblichkeit per *Damen-Verlust* geopfert werden kann.

Wir Menschen haben uns weiter entwickelt. Wir haben mehr Raum in der Tiefe der Erde und in der Höhe des Alls erobert; das Leben ist globaler und komplexer:

Unser Spielfeld ist größer geworden.

Auf daher 9x9 Feldern abzüglich eines nicht-betretbaren Feldes spiegelt SchachNEO die gesellschaftlichen Veränderungen sinnig wider. Es geht nicht mehr um Könige, Türme oder Läufer, sondern um Frauen, Männer, Wissen und vieles mehr. Für Anfänger oder eine „schnellere“ Spielweise gibt es eine genial-zackige 7x7 Felder-Variante.

Nun denn – jetzt beginnt die Einführung in das neuzeitliche Schachspiel: SchachNEO auf 7x7 und 9x9 Feldern

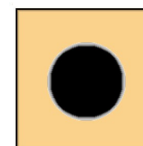
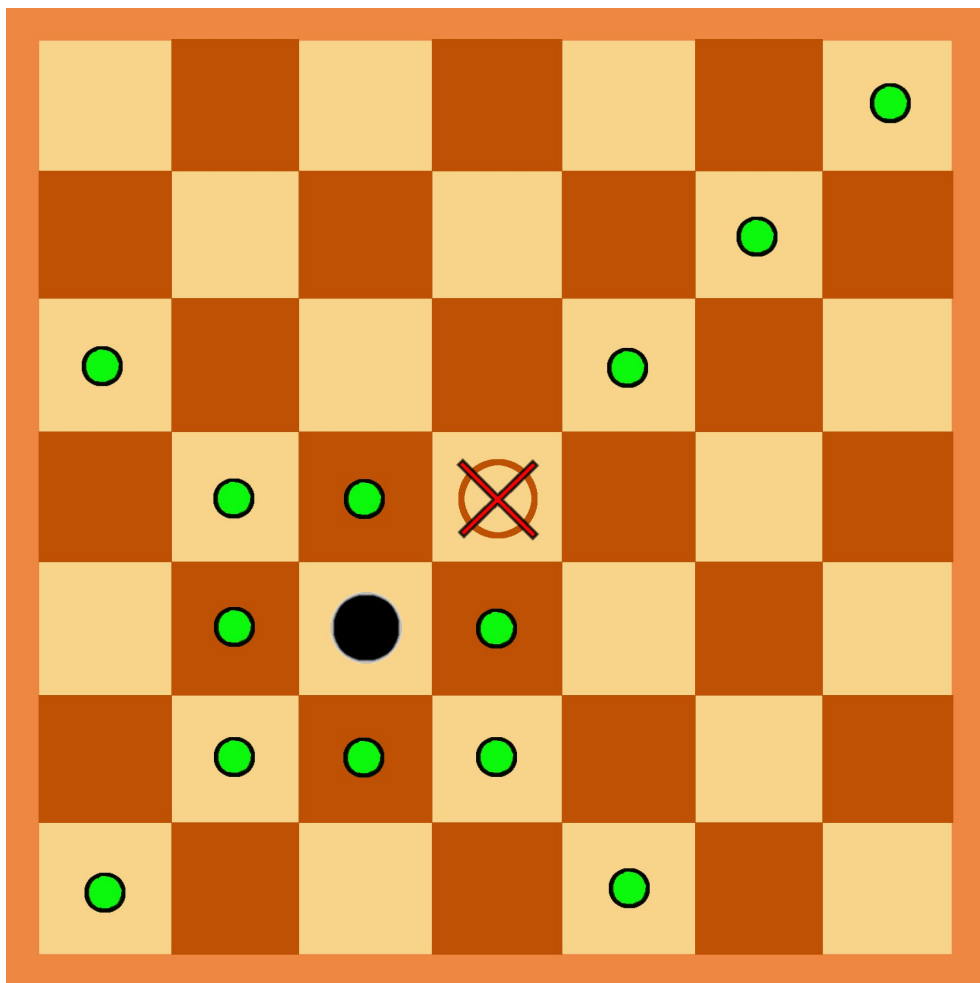


Aufstellung und Namen der Figuren auf dem 7x7 Spielbrett

Zur bildlichen Darstellung von Spielfiguren auf dem Schachfeld werden Piktogramme genutzt. Das ist für kleinere Abbildungen übersichtlicher

der ZENIT	die FRAU	der SPRINGER	der MANN	der WÄCHTER

Links im Bild die Figurenaufstellung: Die zwei halben ZENITs, einer in Schwarz, der andere in Weiß, lassen sich aneinander stellen. Beide Figuren stehen - wie zu einer Begrüßung - zusammen auf dem Mittelfeld. Das Spiel beginnt dann mit den Pflichtzügen: Jeder nimmt seinen ZENIT auf das leere Feld zwischen die FRAU-Figuren. Doch nun erst einmal die Bewegungs-Möglichkeiten der Spielfiguren.



**Die
FRAU**



Spielzüge:

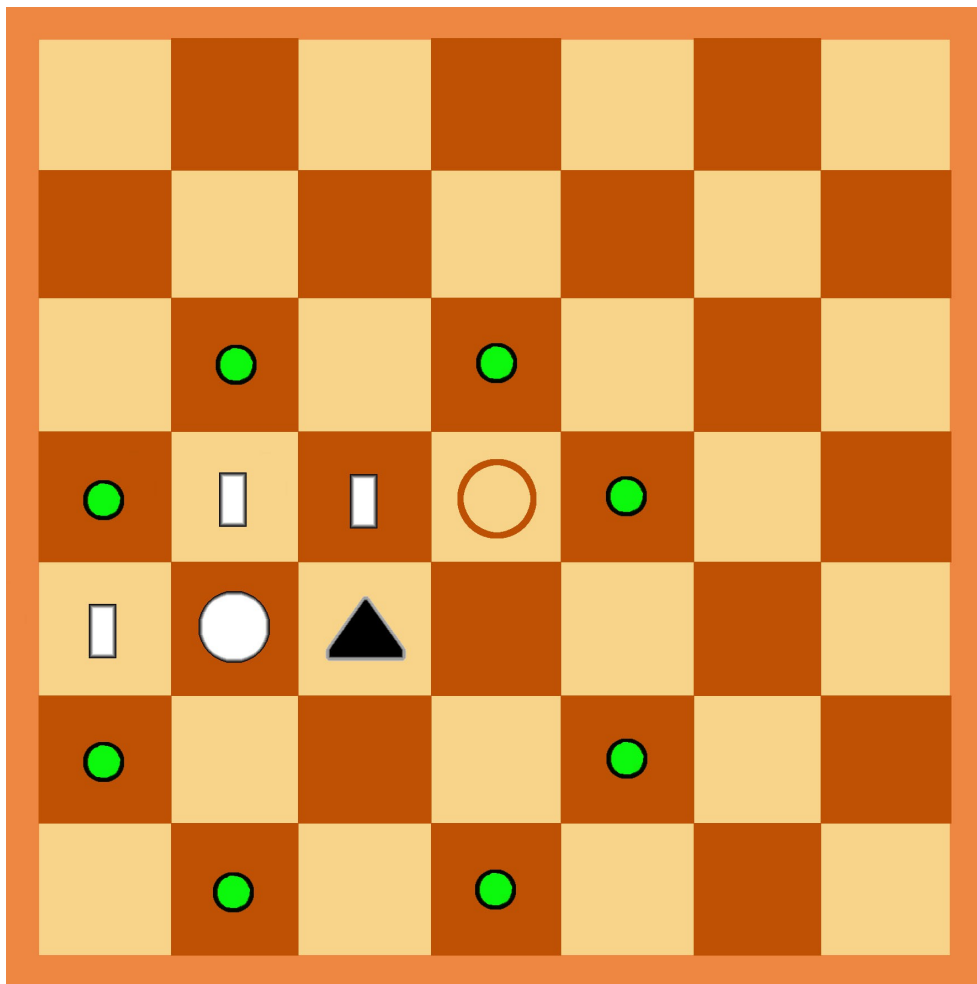
Die Figur FRAU kannst Du von ihrem Standpunkt aus diagonal der Felder entlang bewegen, ohne dabei eigene oder gegnerische Figuren zu überspringen oder ein Feld gerade, also ein Feld quer oder längs.

Im linken Bild steht die FRAU auf einem weißen Feld und kann somit nur auf weißen Feldern diagonal bewegt werden. Mit der Möglichkeit, ein Feld längs oder quer ziehend auch auf ein schwarzes Feld zu kommen, kannst Du somit die Diagonal-Lauffarbe ändern: Steht nun die FRAU auf einem schwarzen Feld, kann diese mit Deinem nächsten Spielzug auf den schwarzen Feldern diagonal bewegt werden.

Das nicht-betretbare Mittelfeld

... ist auf dem Schachbrett mit einem Kreis markiert und es heißt „Nadir“. Nur die ZENIT-Figuren dürfen darauf! Für alle anderen Spielfiguren gilt: Das Mittelfeld darf nur im Rahmen der gültigen Figuren-Bewegungen von ihnen übersprungen werden.

(Die Schachbrett-Darstellung besteht aus gelben und braunen Feldern, trotzdem ist die Erklärung auf weiße und schwarze Felder bezogen.)



Der SPRINGER



Spielzüge:

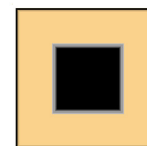
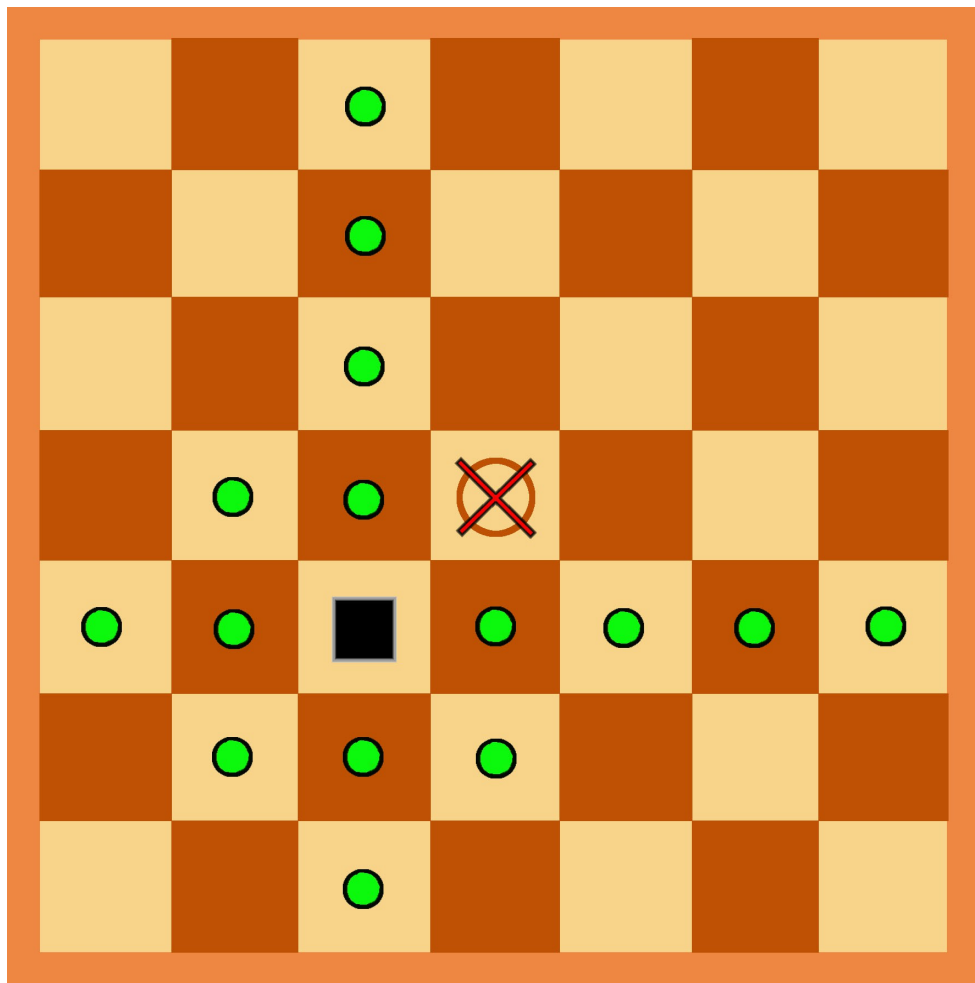
Die Figur SPRINGER wird von ihrem Standpunkt aus ein Feld längs oder quer und danach noch ein Feld diagonal vom Standpunkt weiter entfernend gesetzt. Dabei dürfen andere Spielfiguren übersprungen werden, welches nur der SPRINGER darf.

Auch umgekehrt kannst Du auf die selben SPRINGER-Stellmöglichkeiten kommen: zuerst ein Feld diagonal und dann ein Feld gerade (längs oder quer).

„Spiegel des Lebens“

... wird das Schachspiel auch genannt.

Die Figur SPRINGER (Pferd) vertritt hierbei das Tierreich.



**Der
MANN**

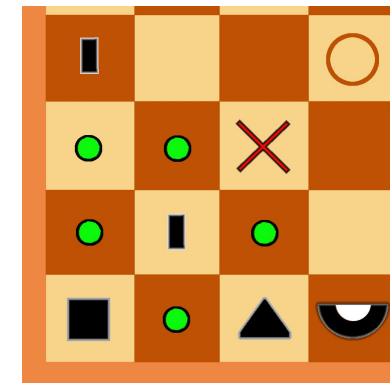
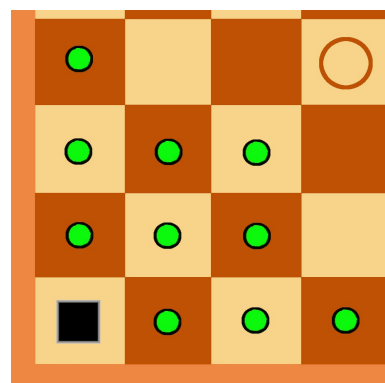


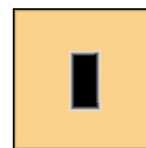
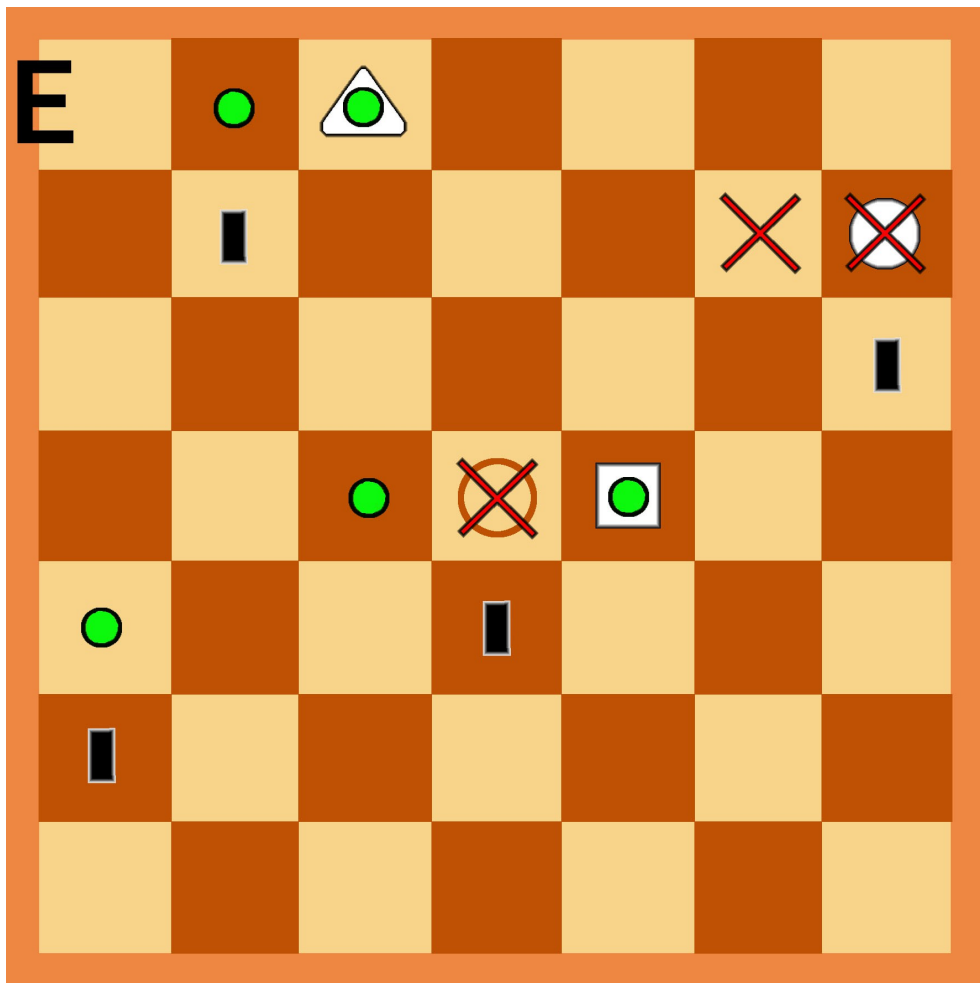
Spielzüge:

Die Figur MANN wird von ihrem Standpunkt aus gerade (längs oder quer und ohne dabei Figuren zu überspringen) oder ein Feld diagonal bewegt.

Sonderregel:

Nur von der Ausgangsstellung darf die Figur MANN als zusätzliche Bewegungs-Möglichkeit einmalig zwei Felder in beliebige Richtungen gezogen werden (ebenso, ohne Figuren zu überspringen).





Der
WÄCHTER



Spielzüge:

Die Figur WÄCHTER darf nur ein Feld längs-vorwärts bewegt werden und dazu muss das besetzende Feld frei sein: Der WÄCHTER kann nur eine gegnerische Figur vom Spielbrett schlagen, wenn diese ein Feld diagonal-links oder -rechts vor der WÄCHTER-Figur steht.

Als einzige Figur darf der WÄCHTER nur vorwärts bewegt werden!

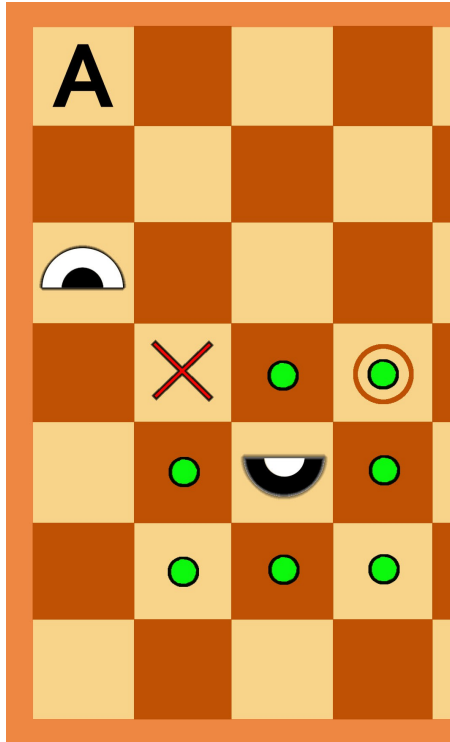
Diese Bewegung entspricht dem klassischen Schachspiel der Figur Bauer

Sonderregeln:

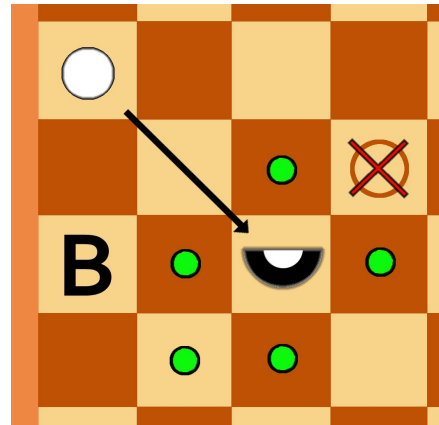
Steht eine WÄCHTER-Figur unmittelbar vor dem nicht-betretbaren Mittelfeld, darf der WÄCHTER als nächsten Zug ein Feld links- oder rechts-diagonal gesetzt werden, um dem Mittelfeld auszuweichen. Danach geht es für jene Figur normal weiter (nach vorn-längs setzen oder nach vorn-diagonal schlagen).

Bringst Du eines Deiner WÄCHTER bis zur gegnerischen Endlinie (**E**) durch, musst Du den WÄCHTER sofort gegen eine Deiner eingebüßten Figuren eintauschen. Dabei wirst Du Dich sicher für die spielstärkste Figur von Deinen Verlorenen entscheiden. Dieser Figuren-Wechsel nennt sich *Umwandlung* und die Wirkungsweise Deiner neuen Figur tritt sofort ein.

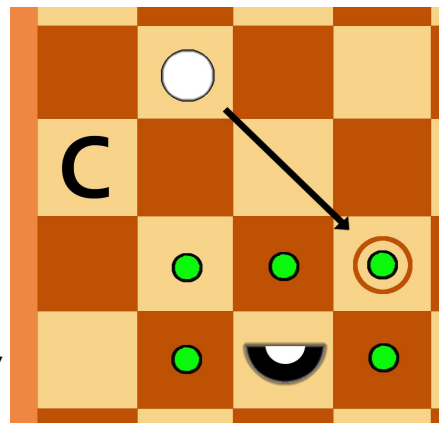
Die Wächter-Figuren sind die Hüter des SchachNEO-Spieles.



A zwischen zwei ZENITs
ein Feld Zwischenraum halten



B der ZENIT ist durch die weiße Frau
bedroht → darf nicht ins Mittelfeld



C ZENIT-Zug auf das Mittelfeld möglich,
obwohl es scheinbar bedroht ist



Die ZENITs sind die zentralen SchachNEO-Figuren. Nur diese dürfen auf das Mittel-Zielfeld *Nadir* gesetzt werden.

Spielzüge:

Die Figur ZENIT darf nur ein Feld in beliebige Richtung bewegt werden, also ein Feld längs, quer oder diagonal.

Sonderregeln:

Eine ZENIT-Figur darf nicht den gegnerischen ZENIT schlagen. Deshalb musst Du mindestens ein Feld Zwischenraum zum gegnerischen ZENIT halten (**A**). Nur im Mittelfeld dürfen beide ZENITs sich begegnen.

Ist der ZENIT von einer gegnerischen Figur bedroht, darf dieser nicht aus der Bedrohung heraus auf das Mittel-Zielfeld gesetzt werden (**B**). Der Siegeszug auf das Mittelfeld darf nur aus einer unbedrohten Stellung heraus erfolgen.

Allerdings lässt sich das Mittelfeld selbst nicht bedrohen, da es von den anderen Figuren auch nicht betreten werden darf. Insofern kann der ZENIT auf sein Zielfeld gesetzt werden, auch wenn dieses Mittelfeld scheinbar bedroht ist (**C**).

Nun endlich: Das Spiel-Ziel

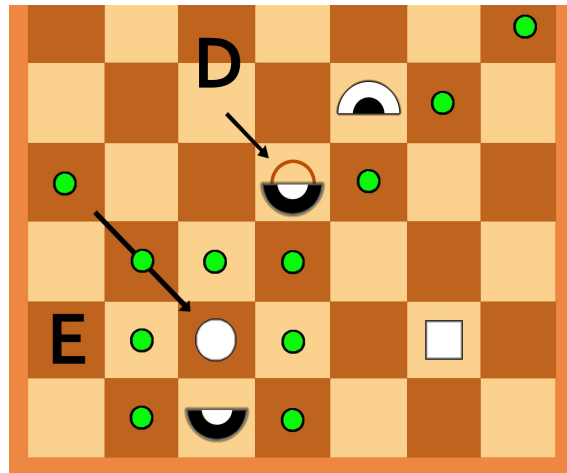
Bei dem SchachNEO-Spiel gibt es zwei Gewinn-Varianten: „Schach-Ziel“ und „Schach-Matt“. Wenn Du als Erster mit Deinem ZENIT das Mittelfeld erreicht hast, heißt es „Schach-Ziel“ und Du erhältst **zwei** Punkte. Das ist der Sieg! Symbolisch wird die zweite ZENIT-Figur dazu gestellt und das Spiel ist zu Ende.

Ausnahme:

Sollte Dein Mitspieler sofort nachfolgend in das Zielfeld setzen können, darf er (oder sie) das noch tun und bekommt dafür **einen** Punkt.

In Abbildung „D“ warst Du mit Deinem schwarzen ZENIT am Zug und hast ihn als Erster auf das Mittelfeld gesetzt. Zwei Punkte für Dich!

In dem Beispiel steht noch der weiße ZENIT (unbedroht) vor dem Mittelfeld. Somit kann nun Dein Mitspieler seinen ZENIT in das Zielfeld setzen und erhält den einen Punkt.



Den ZENIT als Erster ins Zielfeld zu bringen, klingt nach einer leichten Aufgabe. Doch wie Du schon gelesen hast, darfst Du nur aus einer unbedrohten ZENIT-Stellung auf das Mittelfeld ziehen. Das macht die Aufgabe so knifflig-spannend.

Das andere Ziel ist, den ZENIT Deines Gegners „Schach-Matt“ zu stellen: Wird diese ZENIT-Figur durch Deine Figurenstellung so bedroht, dass der Gegner dieser Bedrohung nicht ausweichen oder die Bedrohung nicht abwenden kann, ist das Spiel mit „Schach-Matt“ für Dich gewonnen. Für diesen klassischen Spielsieg gibt es **einen** Punkt.

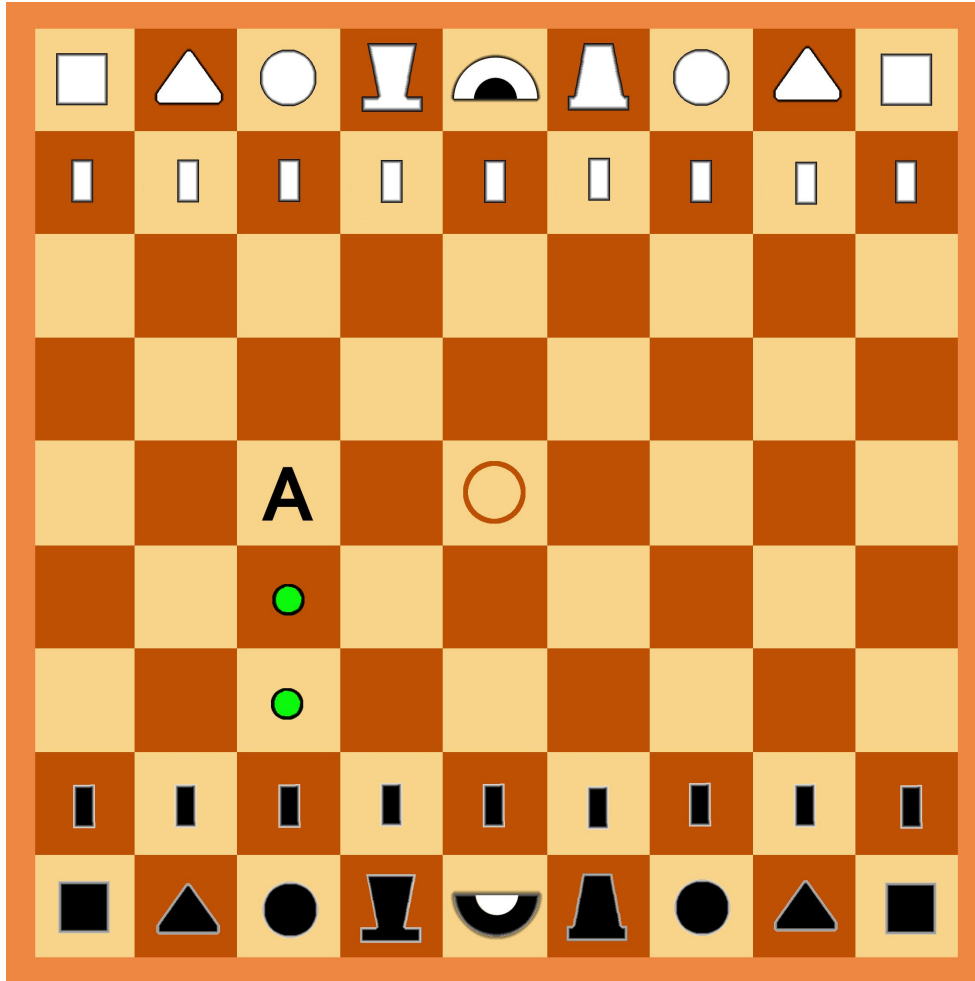
In Abbildung „E“ wurde eben die weiße Figur FRAU vor den schwarzen ZENIT gestellt (bedrohst Du einen ZENIT, sage: „schach“). Schwarz ist jetzt am Zug. Jedoch könnte der ein-Feld-ziehende ZENIT nur auf einige der von-der-FRAU-bedrohten-Felder (grüne Punkte) ausweichen, was nicht zulässig ist: Bevor ein Zenit vom Spielbrett geschlagen wird, ist das Spiel mit „Schach-Matt“ zu Ende. Auch darf in diesem Beispiel der schwarze ZENIT die weiße FRAU nicht „schlagen“ (als Bedrohungs-Abwendung), denn diese ist vom weißen MANN gedeckt (der zurückschlagen würde). Der schwarze ZENIT ist somit bewegungsunfähig und Schwarz hat das Spiel verloren. Gewinner Weiß erhält den **einen** Punkt.

„**Aufgeben**“ darfst Du mitten im Spiel, wenn Du für Dich absolut keine Chance mehr eines Spielsieges erkennst: Als Zeichen dafür stellst Du Deinen ZENIT in das Mittelfeld. Nachfolgend stellt Dein Mitspieler seinen ZENIT ebenfalls in die Mitte und dieser erhält **zwei** Gewinner-Punkte.

Remis (sprich: *remie*) ist ein Spielende mit „Unentschieden“ und es gibt für beide Spieler einen **halben** Punkt. Ein Remis entsteht, wenn sich beide Spieler mangels eindeutiger Gewinnmöglichkeit auf Unentschieden einigen (z.B. nur noch sich wiederholende Züge ohne Veränderung).

Ein Remis entsteht auch, wenn Deine ZENIT-Figur in eine **Patt**-Situation gebracht wird: Dein ZENIT steht nicht in einer Bedrohung, müsstest aber aus einem Zugzwang heraus auf ein bedrohtes Feld gestellt werden, weil Du in diesem Fall keine andere Figur mehr zum Bewegen hast.

(Wer mit Figur-setzen dran ist, muss eine Figur bewegen → Zugpflicht!)



Die Aufstellung auf dem 9x9 Spielbrett und die Namen der neuen Figuren

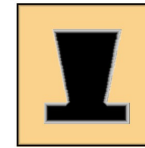
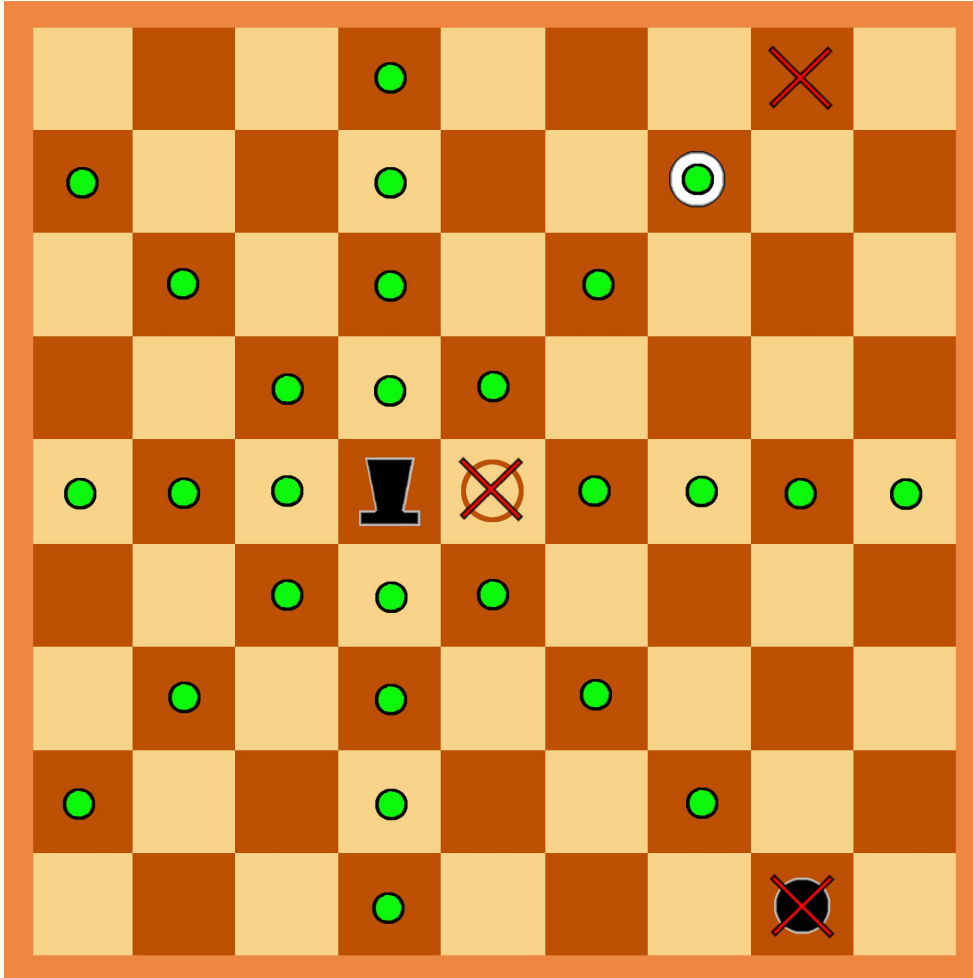
das WISSEN		die zwei Figuren sind in der Bewegung sehr spielstark		der GLAUBE
				

Links im Bild ist die Spielbeginn-Aufstellung zu sehen, nachdem beide Spieler jeweils ihre ZENIT-Figur aus der Mitte (Begrüßung) zwischen die Figuren WISSEN und GLAUBE gestellt haben.

Die weiße Figur WISSEN steht rechts vom ZENIT – das schwarze WISSEN auf der Linie gegenüber. Merke Dir: weises Wissen ist mir recht.

Die anderen Dir schon bekannten Spiel-Figuren stehen hier ähnlich wie auf dem 7x7 Felder-Schach: Außen die MÄNNER, danach die SPRINGER und dann die FRAUEN. Ihre Bewegungs-Möglichkeiten sind genauso, wie Du es schon gelesen hast (das betrifft auch die ZENITS).

Nur die WÄCHTER-Figuren haben eine kleine Erweiterung: Von der Ausgangsstellung darf der WÄCHTER ein oder auch zwei Felder längs-vorwärts gesetzt werden (Abbildung „A“), jedoch eine Figur „schlagen“ bleibt bei dem Ein-Feld-diagonal-Zug. Dieser einmalige Doppelschritt bringt Dir die WÄCHTER schneller in die Mitte des Spielgeschehens.



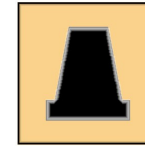
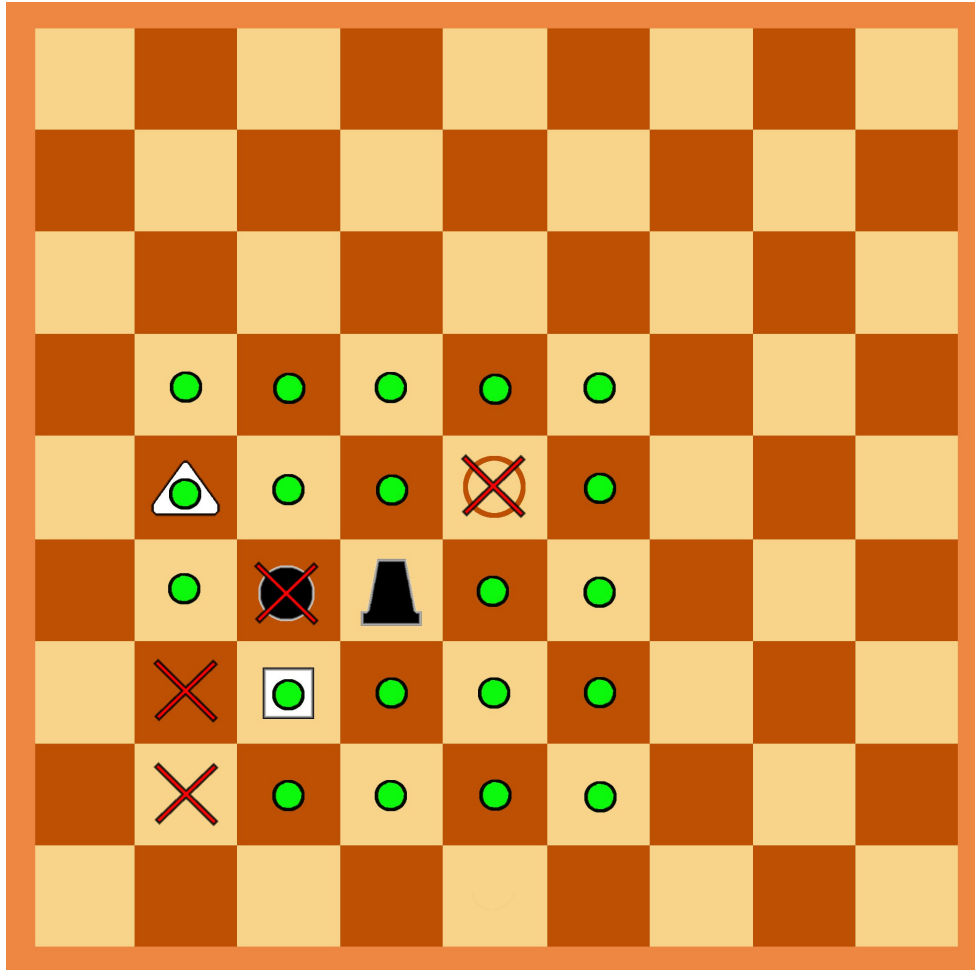
**Das
WISSEN**



Spielzüge:

Die Figur WISSEN wird von ihrem Standpunkt aus diagonal, längs oder quer bewegt, ohne dabei Figuren zu überspringen.
Diese Bewegung entspricht dem klassischen Schachspiel der Figur Dame.

Wissen kann eine große Macht (Kraft) sein und ist unter anderem durch das Internet fast überall schnell verfügbar.
Der Kelch des Wissens (die Figur WISSEN ähnelt einem Kelch) kann sich deshalb schnell über große Entfernungen auf dem Spielbrett bewegen.
Sie ist die zweitstärkste Figur auf dem Spielfeld.



Der GLAUBE



Spielzüge:

Die Figur GLAUBE wird von ihrem Standpunkt aus ein oder zwei Felder in beliebige Richtungen bewegt, ohne dabei auf das Ausgangsfeld zurückzukehren und ohne Figuren zu überspringen.

Der GLAUBE „kontrolliert“ somit 5x5 Felder, die jedoch eingeschränkt sein können: Bei der Figuren-Bewegung zählt nicht der Felder-Abstand zum neu gewählten Feld, sondern um wie viele Felder bewegst Du den GLAUBEN. Maximal zwei Felder sind zulässig. Deswegen sind in dem Beispiel die Felder unten links durch die dazwischen stehenden Figuren für den GLAUBEN nicht erreichbar.

Das nicht-betretbare Mittelfeld kann wie üblich übersprungen werden und zählt hierbei als ein Feld Bewegung.

„Der Glaube kann Berge versetzen“ heißt es. Daher sieht die Figur GLAUBE wie ein stilisierter Berg aus und hat recht massiv 25 Felder gedachte Stellfläche unter sich.

Wenn Du an eine Sache glaubst, kannst Du damit große Ziele erreichen. Daher macht es Sinn, dass die Figur GLAUBE die spielstärkste Figur ist.