



Der Kölner Sechser

- Ein Schachpartyspiel für sechs und mehr Personen -

Stand: 25. Mai 2015, Dr. Michael Lang

1. Einleitung

Der Kölner Sechser ist eine Variante des Schachs, die am 20. März 2008 von den Schachfreunden Köln-Süd erdacht und erstmalig gespielt wurde. Beim Kölner Sechser spielen zwei Teams mit je drei Spielern an drei Schachbrettern gegenüber. Auch mehr als sechs Spieler können am Spiel teilnehmen. Die Spieler eines Teams spielen mit verschiedenen Farben. Grundsätzlich gelten die normalen Regeln des Weltschachbunds FIDE, wobei einige Zusatzregeln zu beachten sind.


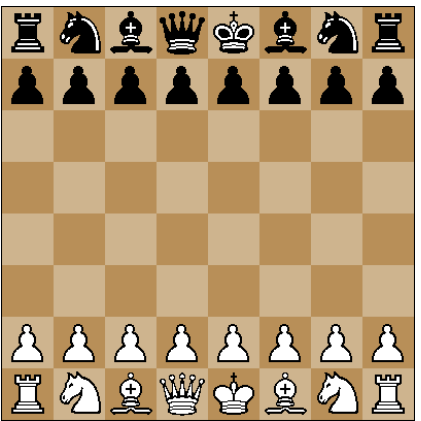

Der Kölner Sechser eignet sich prinzipiell für alle Blitzschachspieler. Einen besonderen Spielgenuss haben Spielertypen, die mehrere der unten stehenden Merkmale erfüllen:

- Eine Spielweise, die durch ein aggressives Angriffsschach gekennzeichnet ist.
- Eine eher abtauschorientierte Spielweise
- Eine hohe Opferbereitschaft zur Beseitigung von Verteidigungsfiguren und/oder Schaffung von freien Feldern zum Einsetzen von geschlagenen Figuren und/oder Bereitstellung von Figuren für die Teampartner.
- Schnelle Stellungenbeurteilung, um auch auf den anderen Schachbrettern das Spiel verfolgen zu können.
- Guter Teamplayer, der trotz Zeitdruck die Wünsche der Spieler hört und berücksichtigt, der seine Mitspieler mit den gewünschten Figuren versorgt und sich keine vom anderen Team benötigten Figuren schlagen lässt.
- Schnelle Lernfähigkeit, um sich auf die Spielweise der Teammitglieder und Gegner einzustellen.

Da in der Regel viel gesprochen, zugerufen und auch laut gelacht wird, eignet sich der Kölner Sechser sehr gut als unterhaltsames Schachpartyspiel.

2. Aufstellung

Ein Team besteht aus einem Mittelspieler und zwei Außenspieler. Die Mittelspieler sind besonders gute Blitzschachspieler, die als Mannschaftsführer das Spielgeschehen auf allen drei Schachbretter verfolgen können.

Außenspieler Team A	Mittelspieler und Mannschaftsführer Team A	Außenspieler Team A
		
Außenspieler Team B	Mittelspieler und Mannschaftsführer Team B	Außenspieler Team B

Der Kölner Sechser ist auch mit mehr als sechs Spieler zu spielen. In diesem Fall werden die Reservespieler dann eingesetzt, wenn ein Teamspieler pausieren möchte.

3. Materialfluss der geschlagenen Figuren

Wird eine Figur geschlagen, so wird diese zum Teampartner gereicht, der diese an Stelle eines Zuges auf seinem eigenen Brett auf einem freien Feld einsetzen darf oder auch zum späteren Einsatz horten kann. Dabei gilt im Detail:

- Die Außenspieler reichen die geschlagenen Figuren an den eigenen Mannschaftsführer weiter.
- Der Mannschaftsführer verteilt seine geschlagene Figuren nach Bedarf an den linken oder rechten Außenspieler.

4. Regeln für das Einsetzen von Figuren und Bauernumwandlung

Folgende Regeln gelten:

- Figuren dürfen sowohl schachbietend als auch zum Matt eingesetzt werden.
- Bauern dürfen nicht auf dem Umwandlungsfeld eingesetzt werden.
- Bauern, die die gegnerische Grundreihe erreichen, können in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder Springer umgewandelt werden. Wenn sie

umgewandelten Figuren geschlagen werden, können sie aber nur als Bauern eingesetzt werden.

5. Einsatz von Schachuhren

Ohne den Einsatz von Schachuhren ist der Kölner Sechser kaum spielbar, da der Zeitfaktor eine wesentliche Rolle spielt: Öfters wird auf noch zu schlagende Figuren gewartet, um einen Angriff zu starten oder abzuwehren. Aus diesem Grund wird mit drei Schachuhren gespielt. Als Bedenkzeit können 7 Minuten pro Partie und für sehr geübte Teams 5 Minuten empfohlen werden. Die Schachuhren der Außenspieler werden so aufgestellt, dass die Mannschaftsführer die Zeit beobachten können. Die Schachuhr der Mittelspieler steht wie üblich links vom Anziehenden.

Gewinnt ein Spieler durch Matt oder Zeitüberschreitung, hat sein Team gewonnen, die anderen Partie gelten dann 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.

6. Spieltipps

6.1 Eröffnungsfallen

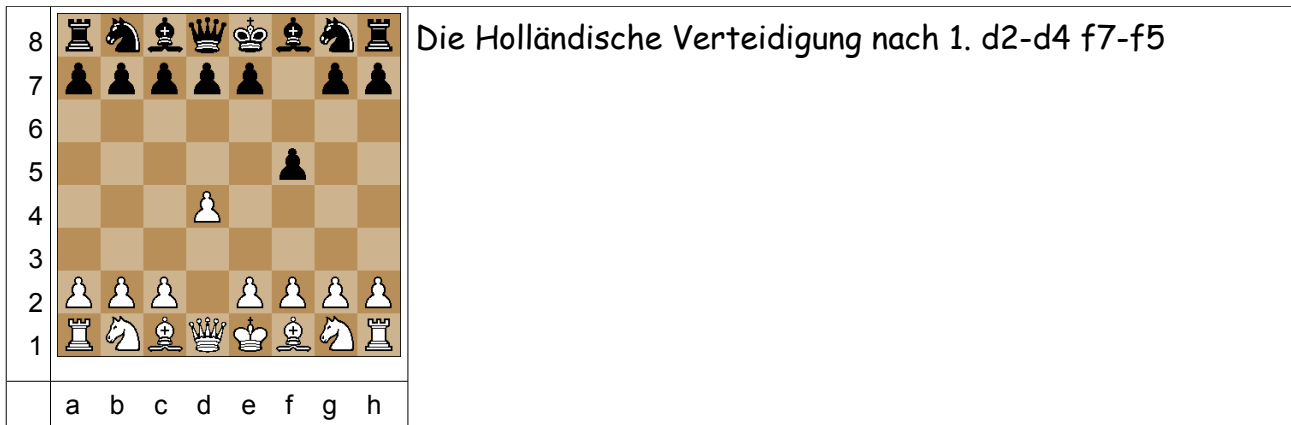
Beim klassischen Schach gibt es das Narrenmatt oder das Schäfermatt, das schnell zum Verlust der Schachpartie führt. Beim Kölner Sechser gibt es weitere Eröffnungsfallen, falls in bestimmten Stellungen das passende Material zum Einsetzen zur Verfügung steht.

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

8		Das Pappnasenmatt. Beim Pappnasenmatt setzt ein vom Springer gedeckter Bauer matt. Dies wird z. B. durch folgende Züge erreicht:
7		1. Sf3 Sc6
6		2. Sg5 Sf6
5		3. Sxf7+ Kxf7
4		4. <u>Sg5+</u> Ke8/Kg8
3		5. <u>f7</u> Matt
2		„_“ steht für eingesetztes Material
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 Sechser nicht zu empfehlen. Als Beispiel möge die Holländische Verteidigung dienen:



Das freie Feld f7 zieht einen einsetzbaren weißen Bauern magisch an. Mit einem einsetzbaren Springer kommt das Pappnasenmatt in Reichweite.

6.2 Rochade

Die Rochade wird beim Kölner Sechser 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 kritischen Feldes 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.

6.3 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 Sechser, ca.
Bauer	Einsetzbar vor dem Umwandlungsfeld	1	1
Springer	Nötigt den gegnerischen König zum Wegzug	3	7
Läufer		3 bis 3,5	3
Turm		4,5 bis 5	4
Dame		8	6

Beim Kölner Sechser wird sehr viel Material geopfert, um konkrete Stellungsvorteile zu erhalten oder seinen Partnern eine benötigte Figur zu liefern.

6.4 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 seine Partner zu fragen, ob dies für sie gefährlich ist. Gleichsam sollte man seinen Partnern stets mitteilen, wenn eine bestimmte Figur für einen selbst gerade sehr gefährlich wäre oder gar zum sofortigen Matt führt. Kölner Sechser ist ein ausgesprochenes Teamspiel. Ohne Koordination der Teammitpielern untereinander hat das Team einen großen Nachteil. Bei sieben Schachspielern tauscht der Verlierer seinen Platz mit dem Reservespieler.

6.6 Bedenkzeitregelung

Durch die Beschränkung der Bedenkzeit entsteht ein weitere taktische Möglichkeit. Man muss nämlich immer wieder abwägen, ob man - wenn man am Zuge ist - darauf warten kann, ob der Partner eine benötigte Figur zum Einsetzen noch liefern kann, oder ob man aufgrund der Restbedenkzeit gezwungen ist, ohne die begehrte Figur weiterzuspielen.

6.7 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 Sechser!

Anregungen werden gerne aufgenommen.