

Qual-der-Wahl-Schach

Beim Qual-der-Wahl-Schach darf der Spieler, der die weißen Figuren zugelost bekommen hat, 5 beliebige Züge ausführen (10 Halbzüge). Die Partie beginnt dann mit der auf dem Brett befindlichen Stellungen, egal wie absurd diese auch erscheinen mag. Zu beachten ist dabei aber unbedingt das Folgende: Der Spieler, der die schwarzen Figuren zugelost bekommen hat, darf entscheiden, ob er die auf dem Brett befindliche Stellung mit den weißen oder mit den schwarzen Figuren bestreiten mag. Gegebenfalls wird also das Brett gedreht und mit den anderen, als den zugelosten Farben gespielt. Im Extremfall hat man dadurch in jeder einzelnen Runde des Turnieres die schwarzen Steine.

Es beginnt ganz normal der Spieler, der die weißen Steine (im Auswahlverfahren durch den nominellen Schwarzspieler) zugesprochen bekommen hat.

Beispiele:

Es wurden folgende Paarungen ausgelost:

Brett 1: Alex gegen Bente

Brett 2: Chris gegen Dominique

Brett 3: Eike gegen Florin

Brett 4: Glenn gegen Helge

Brett 1:

Alex spielt die Züge

1. e4 c5
2. Sf3 d6
3. d4 cxd4
4. Sxd4 Sf6
5. Sc3 a6

Bente findet die schwarzen Steine ganz gut und es spielt Alex mit Weiß gegen Bente mit Schwarz. Alex darf nun die Partie beginnen und spielt 6.h4, woraufhin eine wilde Partie folgt.



Brett 2:

Chris spielt die Züge

1. e4 e5
2. Lc4 Sc6
3. Df3 a6
4. a3 a5
5. a4 b6

Dominique möchte die weißen Steine. Das Brett wird gedreht und Dominique spielt mit Weiß gegen Chris mit Schwarz. Dominique beginnt nun mit den weißen Steinen die Partie, spielt 6.Dxf7# und gewinnt.



Brett 3:

Eike spielt die Züge

1. d3 f5

2. Kd2 Kf7

3. Ke3 Kf6

4. a4 Kg5

5. d4 Kh6

Florin schaut Eike etwas komisch an, wählt die weißen Steine, sodass Florin mit Weiß gegen Eike mit Schwarz spielt. Nach langem Kampf endet die Partie remis.



Brett 4:

Glenn spielt die Züge

1. Sf3 e5

2. e4 a6

3. Lb5 Sc6

und fragt Helge, wer welche Farbe spielen soll. Darauf erfolgt eine Ermahnung durch den Schiedsrichter, dass noch nicht genügend Züge ausgeführt wurden. Es folgt deswegen:

4. 0-0 Sf6

5. La4 b5.

Helge wählt nun die schwarzen Steine, sodass Glenn Weiß behält und die eigentliche Partie mit 6.Lb3 beginnt.

