

Tandem Hausregeln SC Eschborn, Stand 24.3.23

Das Tandemschach ist eine Variante des Schach, bei der an zwei Schachbrettern zwei Zweier-Teams gegeneinander spielen. Die beiden Spieler eines Teams spielen mit entgegengesetzten Farben. Jeder Spieler spielt an seinem Brett gegen einen direkten Brettgegner. Anders als beim regulären Schach ist eine geschlagene Figur nicht völlig aus dem Spiel. Sie wird an den Partner im Team weitergereicht und kann als Zug eingesetzt werden. Ein Team hat gewonnen, wenn ein Spieler den Gegner auf seinem Brett matt gesetzt hat. Bis auf diese, das Tandemschach definierenden Ausnahmen gelten ansonsten die normalen Schach-Regeln des Weltschachbunds FIDE.

Eschborner Hausregeln:

- Die beiden Schachuhren stehen außen, damit jeder Spieler beide Uhren einsehen kann.
- Bauern nicht auf 1. + 8. Reihe einsetzen
- Regel zur Umwandlung: Der Bauer bleibt auf dem Brett und ist dann z.B. eine Dame. Wird diese „Dame“ geschlagen, geht sie nur als Bauer an den Mitspieler. (Variante chess.com)
- Ungültiger Zug verliert nicht, aber man muss die gezogene Figur abgeben
- Mit Schach einsetzen ist erlaubt aber kein Matt einsetzen.
 - Wird doch mit Matt eingesetzt, ist die ein ungültiger Zug => Figur abgeben (außer es ist der König, dann nur rückgängig machen)
- Gelagerte Figuren müssen auf Verlangen gezeigt werden
- Berührt-Geführt gilt, aber nur für Figuren auf dem Brett
- Babbeln:
 - Erlaubt ist z.B.:
 - „Lass die Zeit laufen“
 - „Ich brauche Figur X“
 - „Keine Figuren Tauschen“
 - Verboten:
 - Dem Partner konkrete Züge vorsagen, sonst spielt man ja effektiv auf 2 Brettern

Sonderregel Tridem (Tandem an 3 Brettern):

- Alle Bretter werden zuende gespielt.
- Das mittlere Brett zählt 2 Punkte, d.h. mittleres Bett gewinnt und die beiden äußeren verlieren ist Mannschaft-Remis.

Etwas seriöser: Die Regeln zu Hand & Brain:

Vor Beginn der Partie wird festgelegt, wer in dem jeweiligen Team die Rolle des Hirns bzw. der Hand übernimmt, wobei die Rollen im Laufe der Partie nicht mehr getauscht werden dürfen. Wenn das Team am Zug ist, sagt das Hirn der Hand an, welche Figurenart gezogen werden soll. Die Hand ist an diese Vorgabe gebunden, kann aber über den konkreten Zug frei entscheiden. Die beiden Spieler dürfen sich dabei nicht absprechen. Falls kein legaler Zug mit der benannten Figur möglich sein sollte, darf die Hand das Hirn darauf hinweisen, wonach dieses eine andere Figurenart benennt.

Bedenkzeit normalerweise 10 Minuten.