

SCHACHEN

Schach in 30 Minuten - ohne Brett!

von Heinrich Glumpler und Matthias Schmitt

Schachen spielt sich wie Schach ohne Brett. Die Schachregeln werden dabei geringfügig verändert und ermöglichen neue Strategien, ohne den Kern des Schachspiels aufzugeben.

Diese Anleitung enthält alle notwendigen Regeln. Die Kenntnis der konventionellen Schachregeln ist für das Spiel nicht unbedingt erforderlich. Das Ziehen jeder einzelnen Figur wird ab Seite „Übersicht 3“ beschrieben.

Material:

- 2-mal 16 Kärtchen mit den bekannten Schachfiguren

Spielziel:

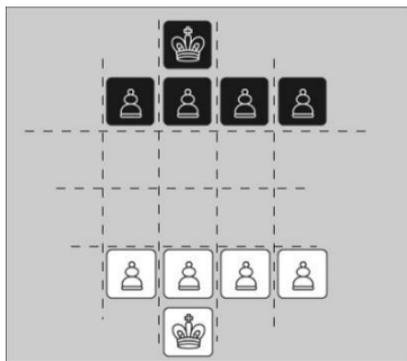
Wie im Schach geht es darum, den gegnerischen König matt zu setzen, d.h. ihn so zu bedrohen, dass er keinen gültigen Zug mehr ausführen kann.



Vorbereitung:

Einigen Sie sich mit Ihrem Mitspieler, wer die weißen und wer die schwarzen Figuren nimmt.

Nehmen Sie die Kärtchen Ihrer Farbe, suchen Sie den König und vier Bauern heraus und legen Sie die Kärtchen wie hier gezeigt aus.



Die Bauern müssen einen gedachten Abstand von zwei Feldern haben

Mischen Sie Ihre restlichen 11 Kärtchen verdeckt und legen Sie sie als Stapel vor sich auf den Tisch.

Ziehen Sie die drei obersten Kärtchen Ihres Stapels auf die Hand. Halten Sie die Kärtchen auf Ihrer Hand vor Ihrem Mitspieler verdeckt.

Spielablauf:

Sie und Ihr Mitspieler führen abwechselnd jeweils einen Spielzug aus, bis das Spiel endet.

Der Spieler mit den weißen Figuren führt den ersten Spielzug aus.

Spielzug:

Wenn Sie am Zug sind,

- a) **müssen** Sie zunächst eine Ihrer Figuren ziehen,
- b) danach **dürfen** Sie ein Kärtchen aus der Hand einsetzen, d.h. als Figur ins Spiel bringen. Anschließend ziehen Sie ein Kärtchen von Ihrem Stapel auf die Hand nach (sofern dieser noch nicht leer ist).

Sie dürfen zu jedem Zeitpunkt maximal drei Kärtchen auf der Hand haben.

a) Eine Figur ziehen (Pflicht!):

Sie ziehen Ihre Figuren weitgehend nach den Schachregeln. Sie nutzen dabei ein imaginäres Raster aus Feldern, das auf keiner Seite begrenzt ist.

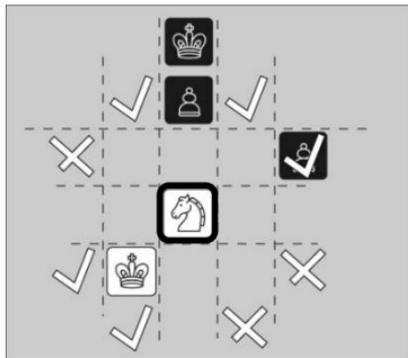
Gegenüber den Schachregeln gibt es folgende **Änderungen**:

- Es gibt keine Rochade.
- Bauern führen von ihrem Startfeld aus keinen Doppelschritt aus.
- Die Bauernumwandlung geschieht nach abweichenden Regeln.
- Der König zieht nur seitlich oder senkrecht oder diagonal nach vorn. Er darf nur rückwärts ziehen, wenn er dabei eine Figur schlägt.

Wenn Sie mit Schach selbst nicht vertraut sind, verwenden Sie die Regeln für das Ziehen der Figuren in dieser Anleitung (ab Seite „Übersicht 3“).

Das Ziehen der Figuren:

- Sie dürfen eine Figur **immer** auf ein Feld ziehen, wenn Sie dabei eine gegnerische Figur schlagen.
- Andernfalls dürfen Sie nur dann auf ein Feld ziehen, wenn dieses waagrecht, senkrecht oder diagonal an eine (eigene oder gegnerische) Figur angrenzt.

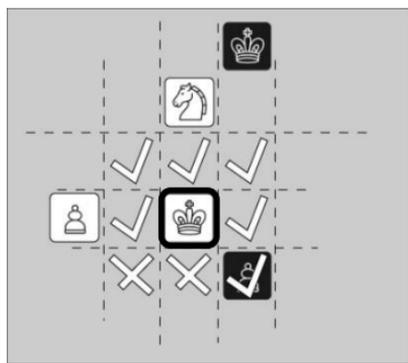


Beispiel: Zielfelder für den Springer

Für den **König** gelten spezielle Regeln:

Sie dürfen ihn nur zur Seite oder (diagonal oder senkrecht) nach vorne ziehen. Sie dürfen den König ein Feld in jede Richtung ziehen, wenn Sie dabei eine gegnerische Figur schlagen.

Wird Ihr König bedroht (Schach), müssen Sie ihn aus dem Schach bringen, um nicht durch Matt zu verlieren.



Beispiel: Zielfelder für den König

Wenn Sie keine Ihrer Figuren ziehen können und Ihr König nicht bedroht ist, endet das Spiel mit Patt (Unentschieden).

b) Eine Figur einsetzen
(Wahlweise):

Wenn Sie möchten, dürfen Sie nun eine Figur aus der Hand ins Spiel bringen.

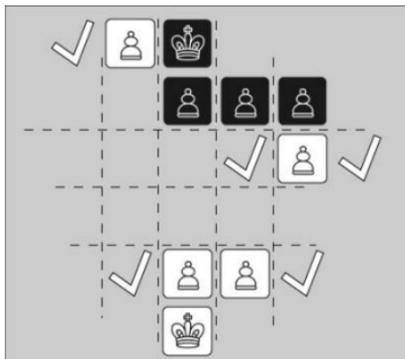
- Sie dürfen einen Bauer nur auf ein freies Feld rechts oder links **neben** einen eigenen Bauer einsetzen.
- Andere Figuren müssen Sie auf ein freies Feld **direkt hinter** einen eigenen Bauer einsetzen.

Ist Ihr Stapel noch nicht leer, ziehen Sie danach ein Kärtchen auf die Hand.

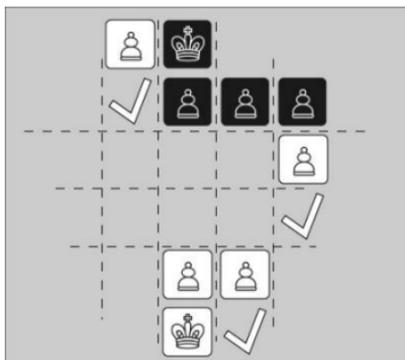
Sie können Ihren König nicht durch das Einsetzen aus dem Schach bringen.

Eine Bauernumwandlung ist beim Einsetzen nicht möglich (siehe Seite 6).

Hinweis: Wenn Sie keinen Bauer mehr im Spiel haben, können Sie keine Figuren mehr einsetzen!



Bauer **neben** eigenen Bauer

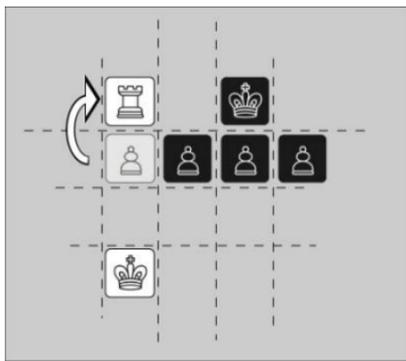


Andere Figuren **hinter** Bauer

Bauernumwandlung:

Die Bauernumwandlung wird wie folgt gehandhabt:

- (Nur!) In dem Moment, in dem Sie einen Bauer auf die Reihe des gegnerischen Königs ziehen, dürfen Sie ihn gegen eine andere eigene Figur tauschen, die irgendwann vorher von Ihrem Gegner geschlagen wurde.
- Zieht ein König auf eine Reihe mit gegnerischen Bauern, erfolgt keine Umwandlung.



Bauernumwandlung mit Matt
(der Turm wurde zuvor geschlagen)

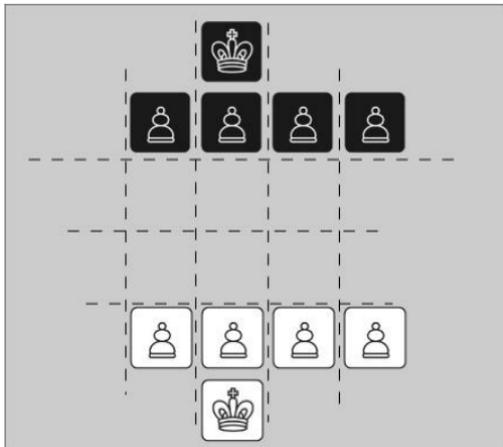
Spielende:

Ein Spieler verliert durch Matt, wenn sein König bedroht wird (eine gegnerische Figur ihn also schlagen könnte) und der Spieler keinen Zug machen kann, um diese Bedrohung aufzuheben.

Ansonsten endet das Spiel mit Patt (Unentschieden), wenn einer der Spieler nicht in der Lage ist, eine Figur zu ziehen.

Die Spieler können sich jederzeit auf Remis (Unentschieden) einigen.

Übersicht: Vorbereitung



- Farben wählen
- König und vier Bauern wie gezeigt auslegen
- Übrige Kärtchen mischen und eigene Stapel bilden
- Drei Kärtchen auf die Hand nehmen
- Spieler mit weißen Figuren führt den ersten Spielzug aus, danach kommen die Spieler abwechselnd an die Reihe.

Übersicht: Ein Spielzug

Figur ziehen (Pflicht!)

Sie müssen eine Ihrer bereits gelegten Figuren ziehen. Können Sie das nicht, endet das Spiel mit Patt (Unentschieden).

Figur einsetzen (Wahlweise)

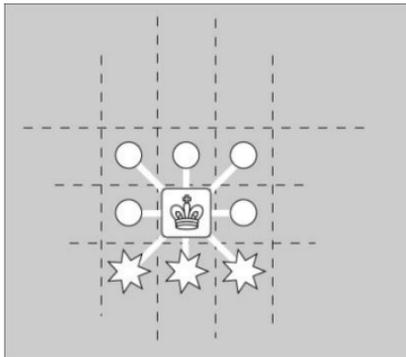
Sie dürfen eine Figur einsetzen, wenn Sie das möchten und können.

Einen Bauer müssen Sie auf ein freies Feld rechts oder links von einem bereits eingesetzten eigenen Bauern legen.

Andere Figuren müssen Sie auf ein freies Feld direkt hinter einem bereits eingesetzten eigenen Bauer einsetzen.

Wenn Sie eine Figur einsetzen, ziehen Sie anschließend ein Kärtchen von Ihrem Stapel nach.

Übersicht: König und Dame

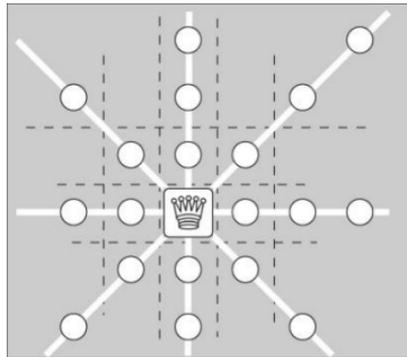


Der **König** zieht ein Feld zur Seite oder (senkrecht oder diagonal) nach vorne. Er darf nur dann rückwärts ziehen, wenn er dabei schlägt.

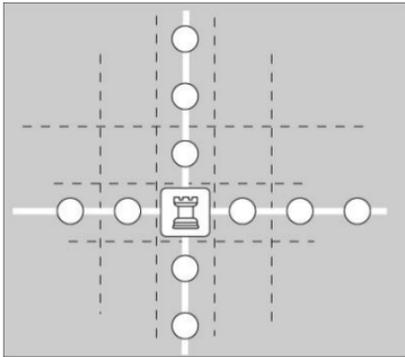
Er darf nicht auf ein Feld ziehen, auf dem er im nächsten gegnerischen Zug geschlagen werden kann (Schach). Sie dürfen andere Figuren nicht so ziehen, dass er ins Schach gerät.

Wird der König bedroht, müssen Sie einen geeigneten Zug ausführen, so dass er anschließend nicht mehr im Schach steht.

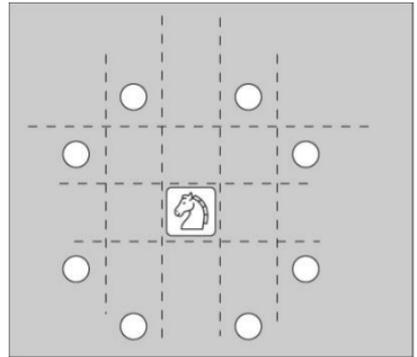
Die **Dame** zieht beliebig weit waagrecht, senkrecht oder diagonal.



Übersicht: Turm und Springer

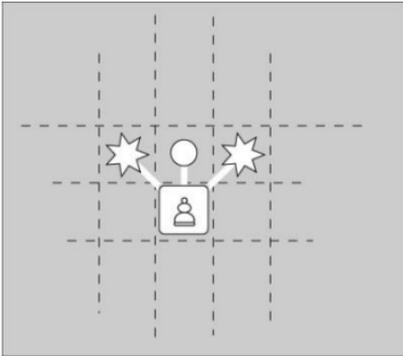


Der **Turm** zieht beliebig weit waagrecht oder senkrecht.



Der **Springer** zieht zwei Felder gerade und ein Feld links oder rechts. Der Springer wird dabei nicht durch Figuren aufgehalten. Wenn auf einem Zielfeld keine eigene Figur steht, kann er es auf jeden Fall erreichen.

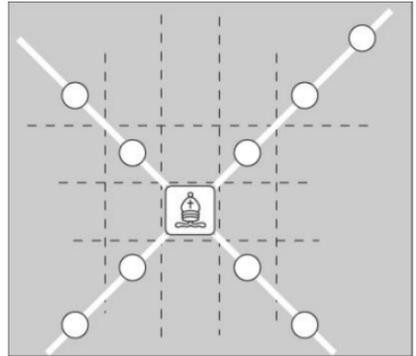
Übersicht: Bauer und Läufer



Der **Bauer** zieht senkrecht nach vorne, allerdings nur, wenn das vor ihm liegende Feld frei ist, d.h. er kann eine gegnerische Figur nicht durch einfaches Vorrücken schlagen.

Der Bauer darf diagonal nach rechts oder links vorne ziehen, wenn er damit eine gegnerische Figur auf diesen Feldern schlägt. Er kann sich auf diese Weise **nicht** auf ein freies Feld bewegen.

Der **Läufer** zieht beliebig weit diagonal.



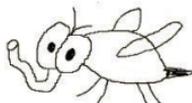
Schachen Sie mit!

Schach macht Spaß – aber wenn man gut spielen will, muss man dicke Bücher wälzen.

Schachen konzentriert sich auf den Kern des Schachspiels, auf das Positionsspiel und die Taktik im direkten Kontakt mit dem Gegner.

Schachen braucht keine Eröffnungs- oder Endspieltheorie. Es fordert die Fähigkeiten, die einen Schachspieler ausmachen und erlaubt trotzdem auch spannende Partien zwischen Amateur und Profi.

- Weitere Informationen finden Sie unter www.schachen.net.
- Autoren: Matthias Schmitt & Heinrich Glumpler
- Graphik: Carsten Fuhrmann, <http://www.c-fuhrmann.de>



MÜCKE SPIELE

www.muecke-spiele.de