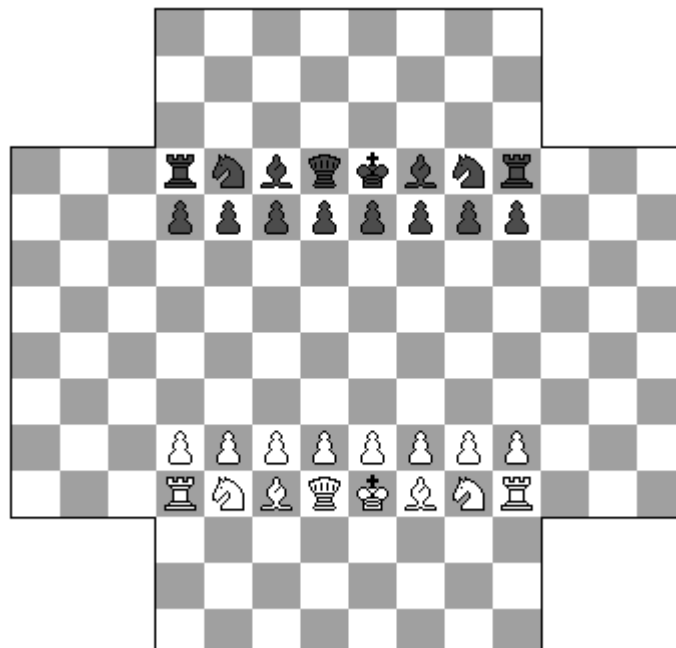




## Die grundlegenden Varianten von Schach4

- 4 Spieler**
- Variante 1: 4 Spieler kämpfen jeder gegen jeden.
  - Variante 2: 2 Spieler kämpfen jeweils in einem Team gegen das Andere. Die Spielfiguren im Team stehen sich diagonal gegenüber.
  - Variante 3: 1 Spieler kämpft gegen drei-in-einem-Team. Der Einzelkämpfer zieht jeweils nach jedem Team-Spieler.
  - Variante 4: 2 Einzelkämpfer kämpfen gegen zwei-in-einem-Team. Die Spielfiguren im Team stehen sich diagonal gegenüber.
- 3 Spieler**
- Variante 5: 3 Spieler kämpfen jeder gegen jeden.
  - Variante 6: 1 Spieler kämpft gegen zwei-in-einem-Team. Der Einzelkämpfer zieht jeweils nach jedem Team-Spieler.
  - Variante 7: 1 Spieler kämpft mit 2 Figurensätzen gegen zwei Einzelkämpfer. Die Spielfiguren im Team stehen sich diagonal gegenüber.
  - Variante 8: 1 Spieler kämpft mit 2 Figurensätzen gegen zwei-in-einem-Team. Die Spielfiguren im Team stehen sich diagonal gegenüber.
- 2 Spieler**
- Variante 9: 2 Spieler bekämpfen sich diagonal oder senkrecht bzw. waagrecht.
  - Variante 10: 2 Spieler bekämpfen sich mit jeweils 2 Figurensätzen. Die Spielfiguren im Team stehen sich diagonal gegenüber.
  - Variante 11: 1 Spieler kämpft mit 1 Figurensatz gegen einen mit 3 Figurensätzen. Der Spieler mit 1 Figurensatz zieht jeweils nach jedem der 3 Figurensätze.
  - Variante 12: 1 Spieler kämpft mit 1 Figurensatz gegen einen mit 2 Figurensätzen. Der Spieler mit 1 Figurensatz zieht jeweils nach jedem der 2 Figurensätze.
  - Variante 13: 2 Spieler kämpfen gegeneinander das klassische Schach.

Zwischen den Spielfiguren im Team sind Bedrohungen unwirksam.



Variante 13:

### Die Regelunterschiede zum klassischen Schach

Schach4 wird nach den offiziellen, internationalen Schachregeln gespielt. Ausnahmen:

1. "Die Bauernumwandlung" (siehe Seite 4)
2. "Die Rochade" (siehe Seite 5)

### Die Vorbereitung

Zu Beginn der Partie hat jeder Spieler 16 Figuren einer eigenen Farbe.

Diese Figuren sind folgende.

ein König



eine Dame



zwei Läufer



zwei Springer



zwei Türme



acht Bauern



### Der Spielbeginn

Das Los bestimmt den Spieler mit dem ersten Zug. Gespielt wird dann abwechselnd im Uhrzeigersinn. Die Startaufstellung der Figuren ist auf der ersten Seite dargestellt.

### Die Gangarten der Figuren

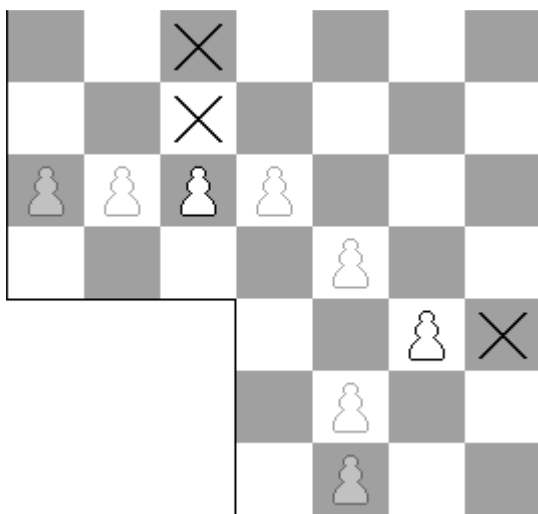
Eine Figur darf ihrer Gangart entsprechend auf jedes Feld ziehen, das nicht bereits von einer Figur derselben Farbe besetzt ist. Eine Figur bedroht eine gegnerische Figur, wenn sie durch einen regelgemäßen Zug auf deren Feld ziehen kann.

Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Das Schlagen der gegnerischen Figuren ist zu keinem Zeitpunkt zwingend erforderlich und kann aus strategischen Gründen unterbleiben.

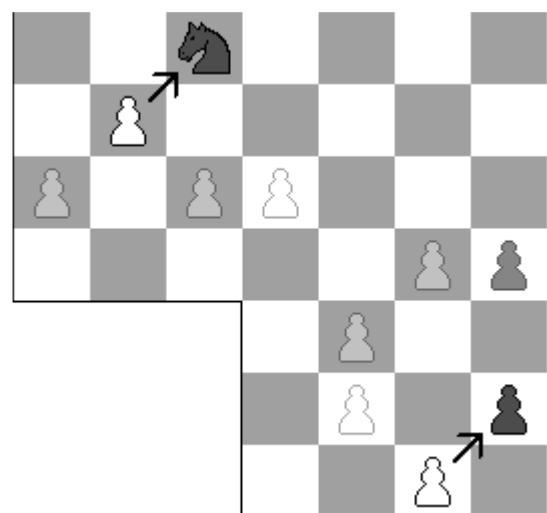
Beim Ausführen der Züge dürfen alle Figuren mit Ausnahme des Springers nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.

Die Kreuze in den folgenden Abbildungen symbolisieren die möglichen Zugmuster der jeweiligen Figuren.

Der Bauer zieht vorwärts um ein Feld auf derselben Linie. In seinem ersten Zug darf er auch um zwei Felder vorrücken. Der Bauer ist die einzige Spielfigur, die nicht rückwärts ziehen darf. Der Bauer schlägt, indem er diagonal vor ihm auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes angrenzendes Feld auf einer benachbarten Linie zieht.



Der Bauer zieht

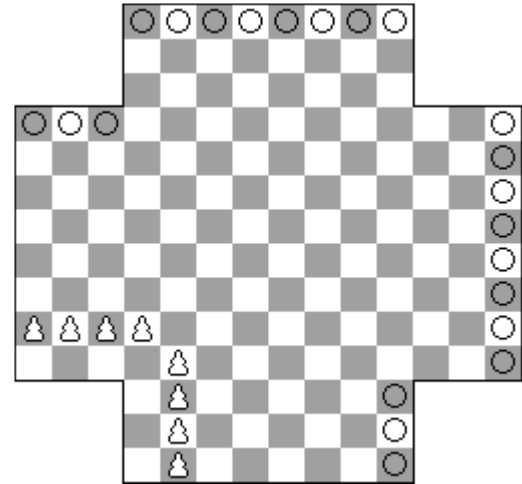


Der Bauer schlägt

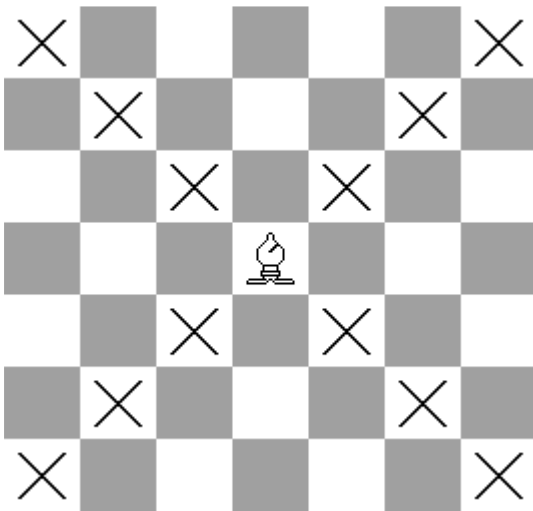
Die Bauernumwandlung

Sobald ein Bauer ein Feld auf den letzten ihm gegenüber liegenden Reihen (○) erreicht hat, muss er als Teil desselben Zuges gegen eine bereits geschlagene Figur derselben Farbe ausgetauscht werden. Gibt es noch keine geschlagene Figur, passiert nichts, die Umwandlung ist verwirkt.

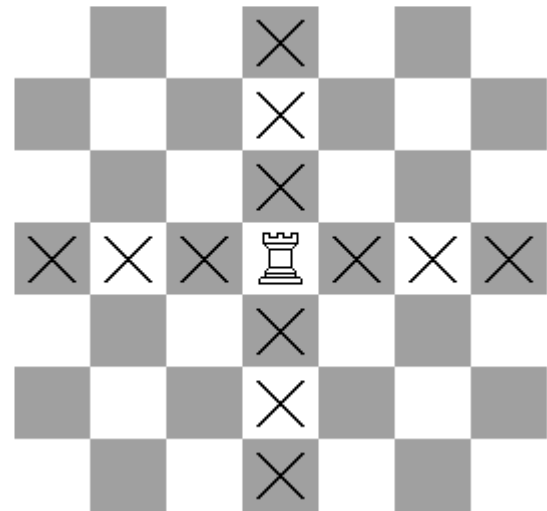
Erst beim nächsten Zug darf die wieder eingesetzte Figur gezogen werden. Der Spieler, der als nächster an der Reihe ist, darf die ausgetauschte Figur schlagen.



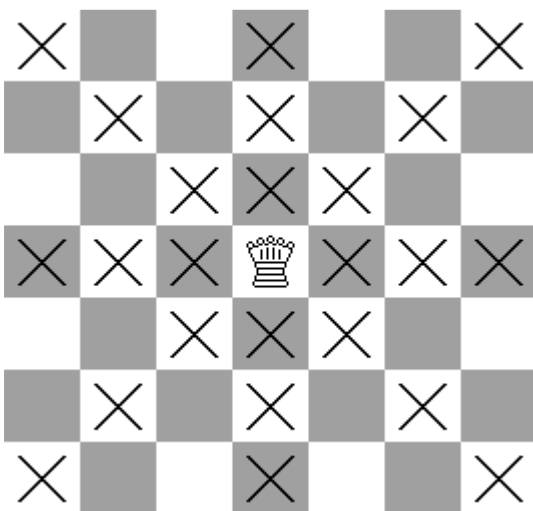
Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld auf einer der schwarzen oder weißen Diagonalen ziehen, auf welcher er steht.



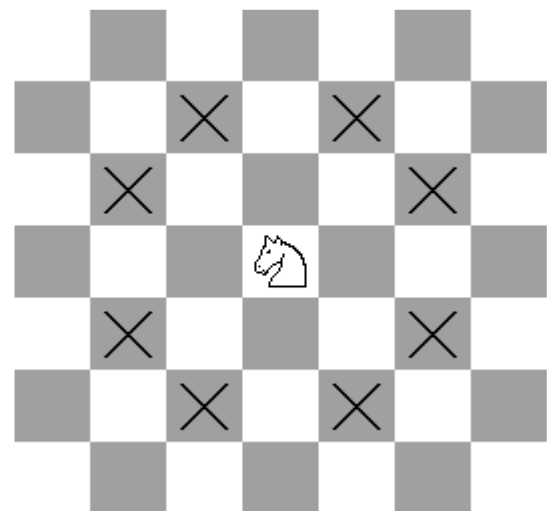
Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld auf der Linie oder Reihe ziehen, auf welcher er steht.



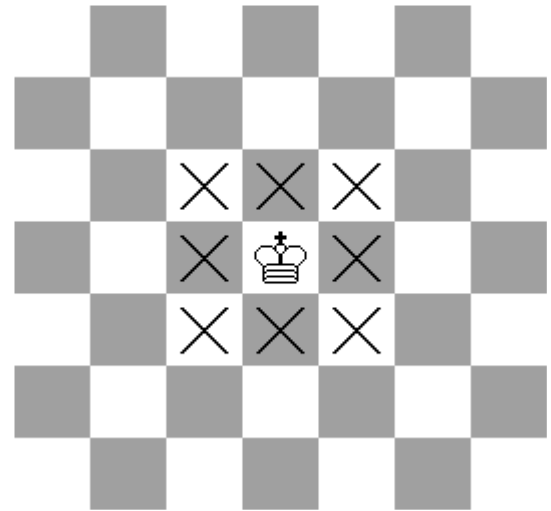
Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld auf der Linie, Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welcher sie steht.



Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, das seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen wie er selbst liegt.

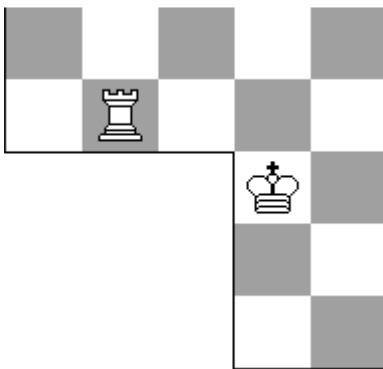


Der König zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren bedroht wird.

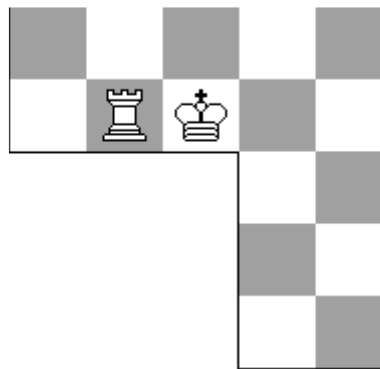


Die Rochade

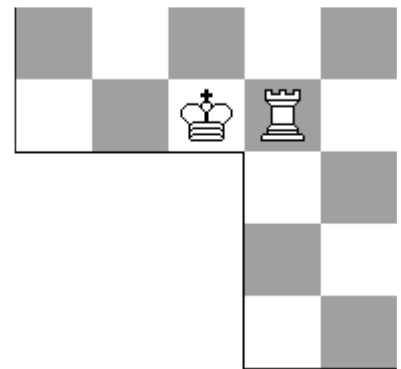
Bei den zwei Möglichkeiten der Rochade zieht der König entweder diagonal auf das Feld der Dame oder nach rechts auf das Feld des Läufers. Danach überspringt der Turm den König. Pro Partie darf jeder Spieler einmal rochieren. Die Rochade gilt als ein Zug.



vor der Rochade

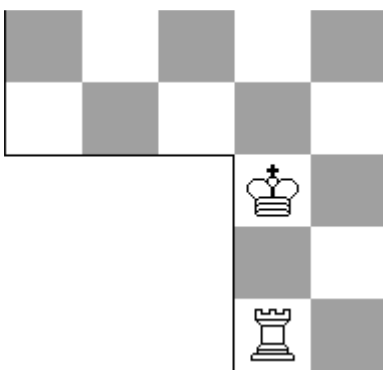


zum linken Turm

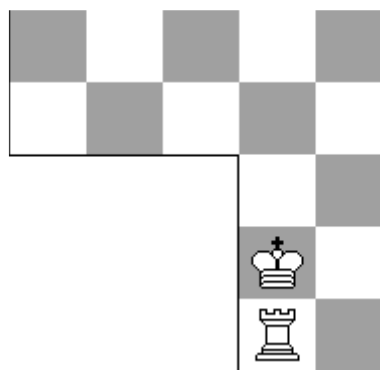


nach der Rochade

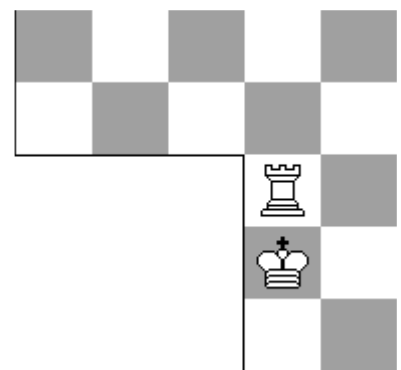
oder



vor der Rochade



zum rechten Turm



nach der Rochade

Die Rochade ist sinnvoll, wenn durch sie der König aus einer strategisch unsicheren Position befreit werden kann. Die Rochade ist regelwidrig, wenn der König oder der Turm, mit dem rochiert werden soll, bereits gezogen wurden. Die Rochade ist vorübergehend verhindert, wenn das Standfeld oder Zielfeld des Königs von einer oder mehreren gegnerischen Figuren bedroht wird oder wenn auf den Zielfeldern von König oder Turm eine andere Figur steht.

### Schach und Schachmatt

Der König darf nicht geschlagen - er muss schachmatt gesetzt werden. Jedes Schachgebot muss angesagt werden. Schach und Schachmatt gelten erst, wenn der Bedrohte an der Reihe ist. Bis ein Spieler an der Reihe ist, können diese Bedrohungen von anderen Spielern durch Schlagen oder dazwischen Stellen einer Figur aufgehoben werden.

Ein König steht im Schach, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren bedroht wird, auch wenn diese nicht gezogen werden können oder die angreifenden Gegner nicht an der Reihe sind. Kein Spieler darf einen Zug machen, welcher den eigenen König einem Schachgebot aussetzt oder ihn in einem Schachgebot stehen lässt.

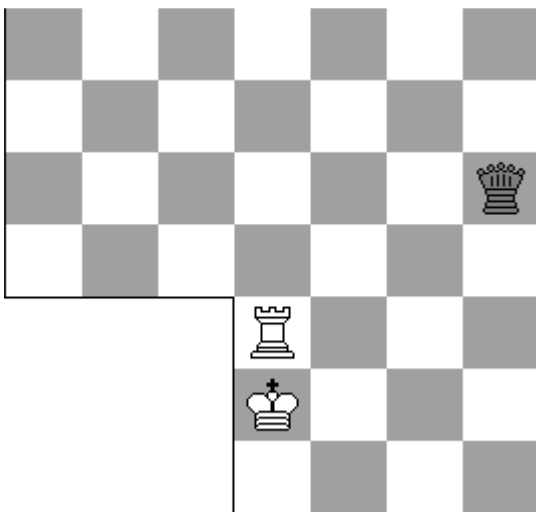
Ein Spieler, dessen König schachmatt gesetzt worden ist, scheidet aus und nimmt seine Figuren vom Brett. Die restlichen Spieler setzen das Spiel im Uhrzeigersinn fort.

### Schachmatt ist ein Spieler

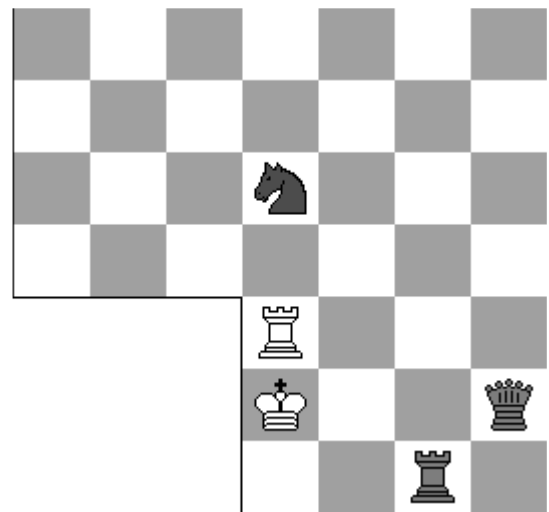
- dessen König selbst nicht aus der Schach-Position wegbewegt werden kann, ohne wieder im Schach zu stehen **und**

- wenn keine eigene Figur den/die Angreifer schlagen oder zwischen König und Angreifer gestellt werden kann **und**

- wenn keine Figuren anderer Spieler den/die Angreifer schlagen oder zwischen König und Angreifer gestellt werden, bevor der mit Schach Bedrohte an der Reihe ist.



Schach



Schachmatt

### Ende des Spiels

Die Partie gilt als unentschieden und beendet, wenn der Spieler, der am Zuge ist, nicht ziehen kann, ohne den eigenen König einem Schachgebot auszusetzen.

Die Partie gilt als unentschieden und beendet, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler die gegnerischen Könige mit irgendeiner Folge von regelgemäßen Zügen schachmatt setzen kann.

Der Spieler, dessen Figuren als letztes auf dem Spielfeld stehen, gewinnt die Partie. Dabei spielt es keine Rolle, ob er alle anderen Mitspieler selbst schachmatt gesetzt hat.