



VARIASCHACH®

Die vier Spielarten

Die allgemeinen Grundregeln des Schachspiels

Spielfeld

Als Spielfläche dient ein 8 x 8 Schachbrett. Zu Beginn der Partie wird das Spielfeld so positioniert, dass sich auf den beiden Grundlinien rechts ein weißes Eckfeld befindet.

Grundstellung

Die Figuren werden auf beiden Seiten des Spielfeldes gleich platziert. In den Ecken der Grundlinie stehen die Türme. Daneben folgen die Springer und Läufer. In der Mitte steht das königliche Paar. Die Dame kommt auf das Feld ihrer Farbe, der König auf das letzte verbleibende Feld. Die zweite Reihe wird komplett mit Bauern besetzt.

Die Figuren

Bauer: Zieht gerade nach vorne, schlägt aber diagonal. Beim ersten Zug dürfen Bauern im sogenannten Doppelschritt zwei Felder ziehen, danach immer nur ein Feld.

Springer: Bewegt sich in der Form des Buchstabens „L“ zwei Felder vorwärts und eines zur Seite. Springer können als einzige Figuren über andere Figuren hinweg ziehen.

Läufer: Darf entlang der Diagonalen über beliebig viele leere Felder in jede Richtung ziehen. Läufer bleiben immer auf den Feldern gleicher Farbe.

Turm: Darf senkrecht und waagrecht über beliebig viele leere Felder in jede Richtung ziehen.

Dame: Die stärkste Figur beim Schachspiel. Sie kann in alle Richtungen gerade und diagonal über beliebig viele leere Felder ziehen.

König: Er kann gerade und diagonal ein Feld in jede Richtung ziehen.

Spielweise

Spielbeginn: Der Spieler mit den weißen Figuren zieht immer zuerst. Das erste Mal werden die beiden Farben ausgelost, in der Folge wird gewechselt.

Ziehen und Schlagen: Alle Schachfiguren bewegen sich unterschiedlich. Sie können nicht auf bereits von eigenen Figuren besetzte Felder ziehen. Mit Ausnahme des Springers können sie nicht durch Figuren hindurch. Jedoch kann man die Figuren auf Felder ziehen, die von gegnerischen Figuren besetzt sind,

indem man diese schlägt. Eine gegnerische Figur wird geschlagen, indem man sie vom Brett entfernt und die eigene Figur an deren Stelle setzt.

Ziel des Spiels: Wer den gegnerischen König matt setzt, gewinnt. Dies gelingt, wenn der König im Schach steht und sich nicht aus der Bedrohungslage befreien kann. Den Angriff zeigt man durch das Wort „Schach“ an. Der König muss nun auf ein nicht bedrohtes Feld ziehen, das Schach mit einer anderen Figur blockieren oder die schachgebende Figur schlagen. Kann sich der König dem Schach nicht entziehen, endet die Partie – er ist „schachmatt“, das Spiel ist für ihn verloren. Befindet sich ein Spieler in einer aussichtslosen Lage, darf er die Partie vorzeitig aufgeben. Wenn es nicht möglich ist, den König matt zu setzen, endet das Spiel Remis („unentschieden“).

Sonderregeln: Es gibt drei Sonderregeln. Die erste ist die Bauernumwandlung: Gelangt ein Bauer bis zur gegnerischen Grundreihe, kann er mit Ausnahme des Königs in eine beliebige Figur umgewandelt werden. Die Rochade gestattet, König und Turm in einem Zug zu bewegen: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turms, dieser springt auf das Feld, das der König überquert hat. Damit die Rochade zulässig ist, dürfen beide Figuren noch nicht bewegt worden sein. Ferner dürfen keine anderen Figuren zwischen König und Turm stehen. Ferner darf der König nicht im Schach stehen oder ein vom Gegner bedrohtes Feld passieren. Die dritte Sonderregel ist das „En Passant“-Schlagen: Zieht ein Bauer aus der Grundstellung zwei Felder vorwärts, kann er im nächsten Zug – und nur dann – von einem gegnerischen Bauern, der auf einer benachbarten Reihe horizontal danebensteht, geschlagen werden.



Die zusätzlichen Spielregeln von VARIASCHACH

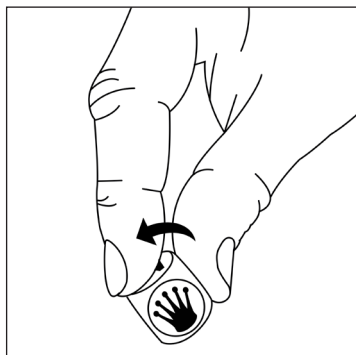
VARIASCHACH wird auf Basis der traditionellen Schachregeln gespielt. Dafür stehen 16 weiße und 16 schwarze Figurenwürfel zur Verfügung.

Je 15 Würfel tragen reihum die Symbole von Bauer, Springer, Läufer, Turm und Dame. Auf der sechsten Seite befindet sich ein roter Punkt. Die Würfel werden bei jedem Zug gedreht. Entweder in regelmäßigen Abständen oder zufällig, je nach Spielart. Durch die Rotation verändert sich die Wertigkeit der Figuren immer wieder aufs Neue. Eine Ausnahme bildet der König. Der Königswürfel trägt auf jeder Seite das Königssymbol. Er wird nur gezogen.

Von VARIASCHACH gibt es vier Spielarten. Bei ORDO werden die Würfel Zug für Zug zur nächsthöheren Figur gedreht. Vom Bauer zum Springer zum Läufer zum Turm zur Dame. Dann beginnt die Abfolge von Neuem. ORDO VULNERIS ergänzt das Ensemble mit dem roten Punkt um ein zusätzliches Symbol; er stellt eine Verletzung dar und bedeutet „Aussetzen“. Bei OCCASIO schickt der Zufall die Figuren über das Brett – sie werden bei jedem Zug neu gewürfelt. OCCADO ist eine organische Mischung aus Reihenfolge und Zufall.

Bei allen Spielarten werden die Würfel zu Beginn der Partie nach der Grundstellung gesetzt. Die Figuren ziehen und schlagen gemäß den allgemeinen Grundregeln des Schachs. Ziel ist es, den gegnerischen König matt zu setzen. Das „En Passant“-Schlagen entfällt.

ORDO (Reihenfolge)



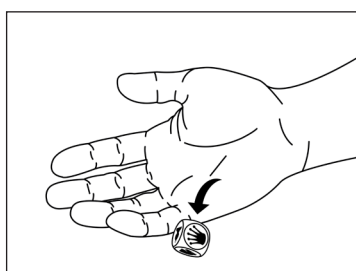
Bei ORDO werden die Würfel bei jedem Zug zur nächsthöheren Figur gedreht: vom Bauer zum Springer zum Läufer zum Turm zur Dame. Auf die Dame folgt der Bauer, die Abfolge beginnt von Neuem. Eine Ausnahme bildet der Königswürfel. Der König wird nur gezogen. Gelangt ein Bauer bis zur gegnerischen

Grundreihe, kann der Würfel direkt in eine beliebige Figur umgewandelt werden. Innerhalb einer Rochade werden die Würfel nicht gedreht.

ORDO VULNERIS (Reihenfolge mit Verletzung)

ORDO VULNERIS entspricht in allen Punkten der Spielart ORDO, nur dass die Würfel von der Dame nicht zum Bauern, sondern auf den roten Punkt gedreht werden. Er gleicht einer schlichtbedingten Verwundung und bedeutet: Der Würfel ist blockiert und kann nicht gezogen werden. Liegt der rote Punkt oben, darf der Würfel geschlagen werden. Um ihn wieder ins Spiel zu bringen, wird der Würfel auf das Bauernsymbol gedreht. Die Drehung gilt als ein Zug. Hat der gegnerische Spieler seinen Zug durchgeführt, darf der Bauer wieder normal geführt und auf den Springer gedreht werden usw.

OCCASIO (Zufall)



Bei OCCASIO wird der Würfel nicht kontrolliert gedreht, sondern die jeweils nächste Figur gewürfelt. Das Figurenwürfeln hat einen festen Ablauf.

Schritt 1: Zeige mit dem Finger das Feld an, auf das die Figur gemäß ihrer aktuellen Charakteristik bewegt werden soll.

Schritt 2: Würfle die Folgefigur.

Schritt 3: Setze die gewürfelte Figur auf das zuvor bestimmte Feld. Das Manöver ist abgeschlossen, beim nächsten Zug kann die gewürfelte Figur entsprechend ihrer Charakteristik bewegt werden.

Beispiel: Ein Bauer soll ein Feld nach vorne ziehen. Zeige das betreffende Feld an. Beim anschließenden Würfeln erscheint auf der Oberseite eine Dame. Setze den Würfel in das vorbestimmte Feld, die Dame liegt oben. Nun ist der Spielgegner an der Reihe. Im Anschluss darf der Würfel als Dame gezogen werden. Der Ablauf beginnt von vorn.

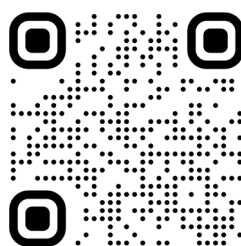
Wird ein roter Punkt gewürfelt, ändert sich die Abfolge. Liegt der rote Punkt oben, ist der Würfel blockiert und kann nicht gezogen werden. Um ihn wieder ins Spiel zu bringen, muss die nächste Figur gewürfelt werden. (Wird ein roter Punkt gewürfelt, darf der Wurf solange wiederholt werden, bis eine Figur oben liegt.) Das Würfeln wird als Zug gewertet. Hat der Spielgegner seinen Zug durchgeführt, darf die Figur gemäß ihrer Charakteristik geführt werden usw. Auch hier gilt: Liegt der rote Punkt oben, darf der Würfel geschlagen werden.

Gelangt ein Bauer bis zur gegnerischen Grundreihe, kann der Würfel direkt in eine beliebige Figur umgewandelt werden. Eine Rochade erfolgt ohne Würfel-drehung.

OCCADO (Reihenfolge und Zufall)

OCCADO ist eine organische Mischung der anderen Spielarten. Wie bei ORDO werden außer dem König alle Würfel mit jedem Zug einmal zur nächsthöheren Figur gedreht: vom Bauer zum Springer zum Läufer zum Turm zur Dame. Und wie bei ORDO VULNERIS von der Dame zum roten Punkt.

Bei OCCADO bedeutet der rote Punkt jedoch keine Verletzung. Vielmehr fordert er das Würfelglück heraus: Liegt der rote Punkt oben, wird die nächste Figur gewürfelt. Sie darf sofort gemäß ihrer Charakteristik bewegt werden, das Würfeln – gilt im Gegensatz zu OCCASIO – nicht als Zug. Eine Rochade erfolgt auch hier ohne Würfeldrehung.



VARIASCHACH®

Markus Reinhardt
Feuergräfenstr. 10
D-23879 Mölln

www.variaschach.com
www.instagram.com/variaschach
info@variaschach.com

© 2023 Markus Reinhardt