

Das Matt

Ein Spieler ist Schach-Matt, wenn ihm von einem oder beiden Mitspielern so Schach gegeben wird, daß sich für ihn bei seinem nächsten Zug keine Möglichkeit mehr bietet, seinen König aus dem Schach zu bekommen.

Nach einem Matt scheidet ein Spieler aus, und sein König wird als einzige Figur im Spiel ungeschlagen vom Brett genommen. Seine anderen Figuren verbleiben untätig auf dem Spielfeld bis sie geschlagen werden. Diese Figuren können so als Deckung und Kanonenfutter den verbliebenen Spielern ihren Dienst leisten.

Hannes

Das Dreierschach

Ein Schachspiel für drei Personen



Erdacht und entwickelt von Eric und Felix

(Ich hab den hier sichtbaren Teil geschaffen und ein wenig die Regeln mit verfeinert)

Das Schach

Bild 1

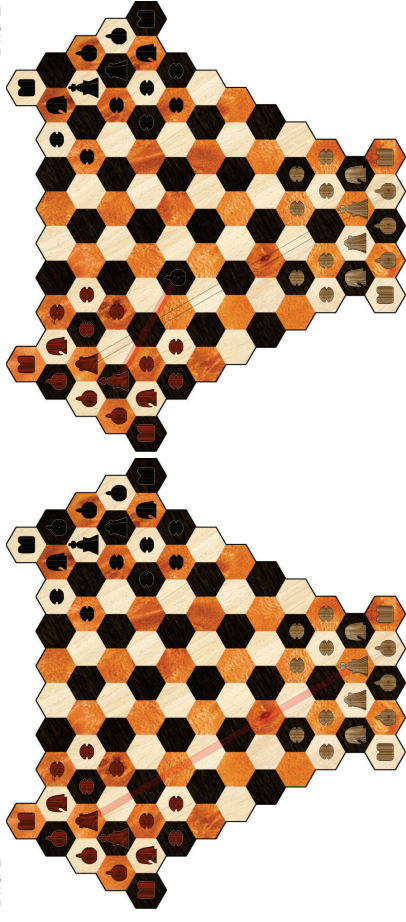
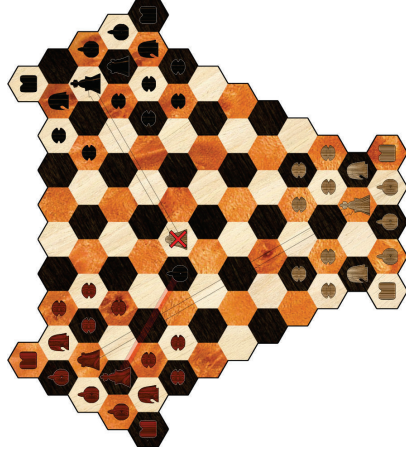


Bild 2

Bild 3



Ein Spieler ist im Schach, wenn eine gegnerische Figur seinen König bedroht. (Bild 1)

Es gilt wie immer, daß ein Spieler seinen König nicht selbst ins Schach setzen darf.

Ein gegebenes Schach kann durch den dritten Spieler aufgehoben werden, indem er den Schachgebenden Spieler selbst Schach setzt. (Bild 2)

Also:

Rot ist am Zug und gibt **Weiß** Schach. (Bild 1)

Jetzt ist **Schwarz** am Zug und gibt **Rot** Schach.

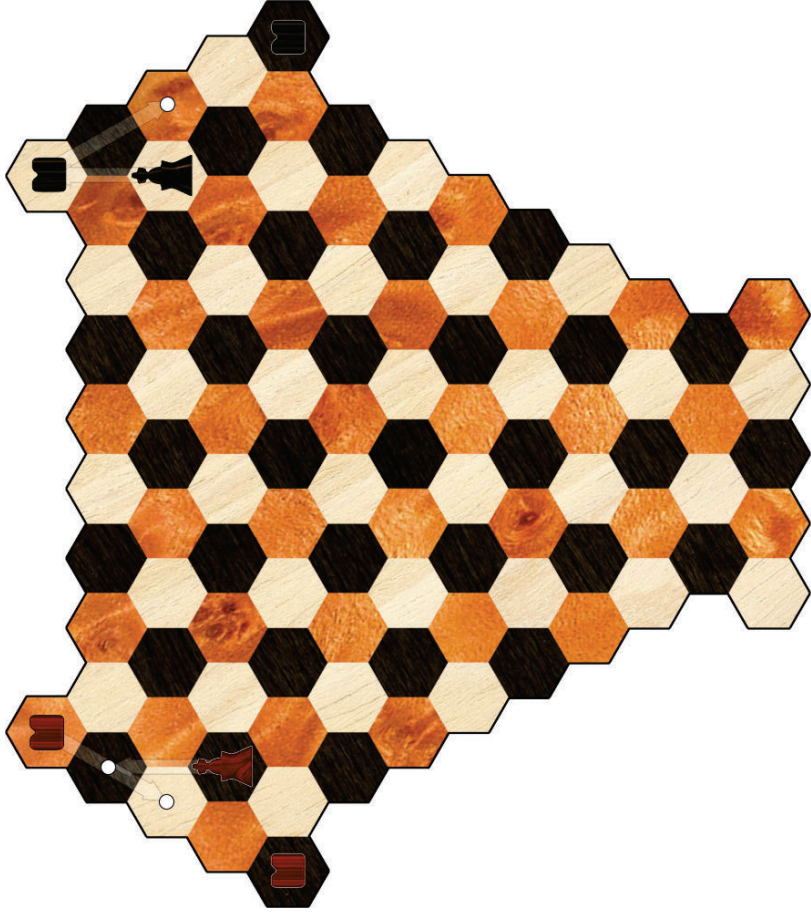
Rot muss in seinem nächsten Zug aus dem Schach raus! Damit wird das Schach von **Rot** zu **Weiß** wird erst einmal unwirksam und zeitweise aufgehoben. (Bild2)

Weiß kann jetzt also weiter spielen, ohne sich um die Bedrohung von **Rot** zu kümmern.

Weiß darf jedoch **Schwarz** kein Schach geben, solange es von **Rot** ein aufgehobenes Schach an

Weiß gibt. In dieser Situation würde sonst das Schach von **Schwarz** zu **Rot** aufgehoben werden und **Weiß** sich selbst ins Schach setzten. (Bild 3)

Die Rochade



Im Dreierschach gibt es ebenfalls eine lange und eine kurze Rochade je nachdem mit welchem Turm sie durchgeführt wird.

Bei der Rochade wird ein Turm auf der ersten Grundlinie an den König heran gezogen und der König zieht nun „diagonal“ am Turm vorbei auf die erste Grundlinie.
Der König wechselt wie auch im klassischen Spiel nicht die Feldfarbe.

!!!Wichtig!!!

Es gilt weiterhin:

Der König darf nicht im Schach stehen.

Weder Turm noch König dürfen bei der Rochade über ein bedrohtes Feld wandern.

Weder König noch Turm dürfen sich vorher bewegt haben.

Inhalt

Einleitung und Geschichte

Die Figuren

Das Spielfeld

Der Bauer

Der Springer

Der Läufer

Der Turm

Die Dame

Der König

Die Rochade

Das Schach

Das Matt

Einleitung und Geschichte

Dieses Spiel entstand wie die meisten Dinge aus einem Bedürfnis heraus. Das Bedürfnis von dem ich hier spreche war, daß sich vor einiger Zeit (so um das Jahr 2000 herum) immer wieder junge Menschen zusammen fanden um miteinander Schach zu spielen.

Das allein stellt ja nun noch kein Problem dar, welches nicht durch vorhandene Schachspiele zu lösen gewesen wäre. Doch sobald die Anzahl der Schachfreunde nicht durch zwei teilbar war, gab es ein Problem: Einer der Anwesenden konnte eben nur Zuschauer sein. Das Problem wurde größer, als die ausgeschlossene Person anfang, sich in die Spiele der anderen mit einzumischen. Zu diesem Zeitpunkt etwa begann die Suche nach einer Lösung für diese Probleme. Nach relativ kurzer Zeit war auch schon eine Idee geboren: Es muss ein dreier Schachspiel her!

Also wurde recherchiert, welche Lösungen es im Dreierschach-Bereich schon gab.

Was wir fanden, war wenig befriedigend. Es gab Lösungen, die uns unausgegoren erschienen.

Andere waren zu weit vom Originalspiel entfernt. (An dieser Situation, hat sich bis heute nicht viel geändert.)

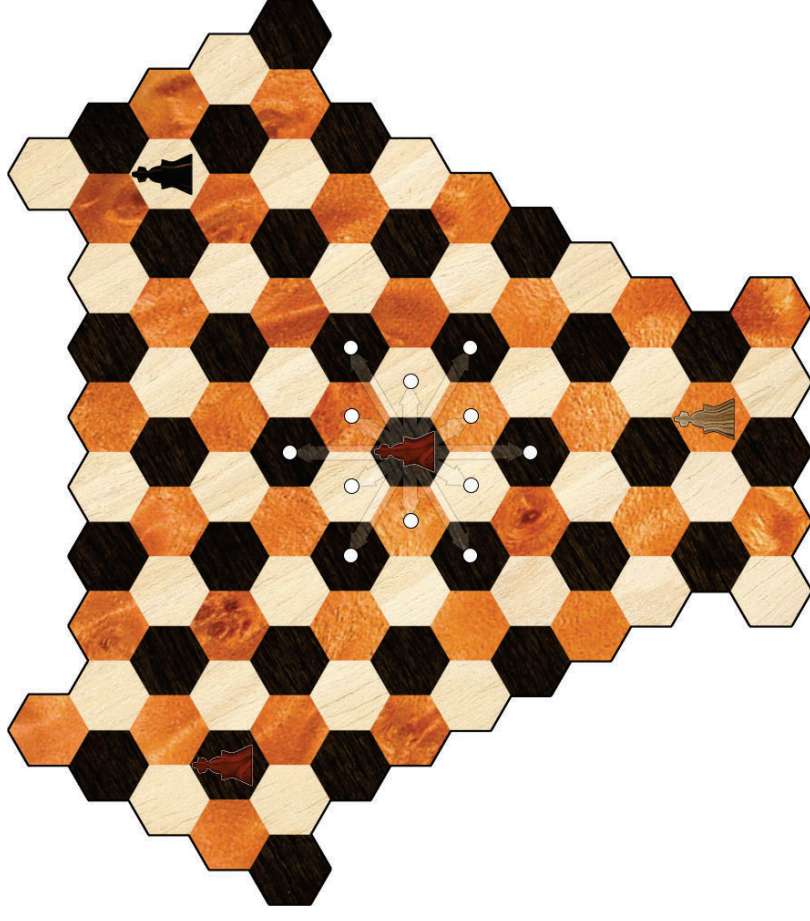
Nach diesen unbefriedigenden Recherchen, machten sich zwei unserer Schach spielenden jungen Menschen daran, ein neues Dreierschachspiel zu entwerfen. Diese zwei Spieler sind Eric und Felix. Nach einigen, nicht wenigen Überlegungen zum funktionellen Design des Spieles kristallisierte sich mehr und mehr diese nun hier vorliegende Form heraus.

Nach dem die ersten „Spielbretter“ mit Bleistiften und Buntstiften auf drei aneinander geklebte DinA-4 Seiten gezeichnet und ausgemalt worden waren, musste das Spiel nun auf Spielbarkeit hin erprobt werden. Hier wurden noch die Regeln verfeinert und zum finalen Status gebracht. Es stellte sich sehr bald heraus, daß dieses Spiel neue Taktiken und Denkweisen erfordert.

Und darum und dafür sei den beiden Erfindern des Spieles hier noch einmal herzlichst gedankt.

*DANK*E an Eric und Felix!

Der König



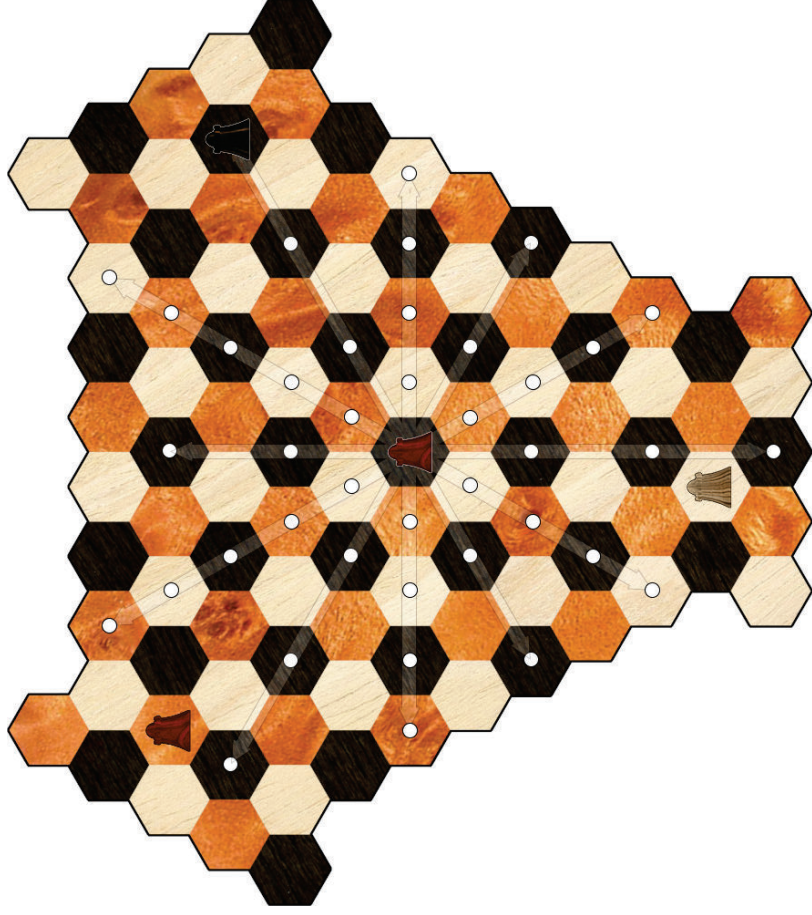
Der König hat seine Startposition auf der zweiten Grundlinie auf dem dritten Feld von links.

Der König wird klassisch immer nur ein Feld weiter gesetzt.

Er wird von einer Farbe zur nächsten Farbe oder entlang einer Farbe gesetzt.

Er wird also „gerade“ oder „diagonal“ über das Spielfeld gezogen.

Die Dame



Die Dame hat ihre Startposition auf der zweiten Grundlinie auf dem zweiten Feld von links. Je nach Feldfarbe ergibt sich auch hier wie im klassischen Spiel die Spielerfarbe.

Also:

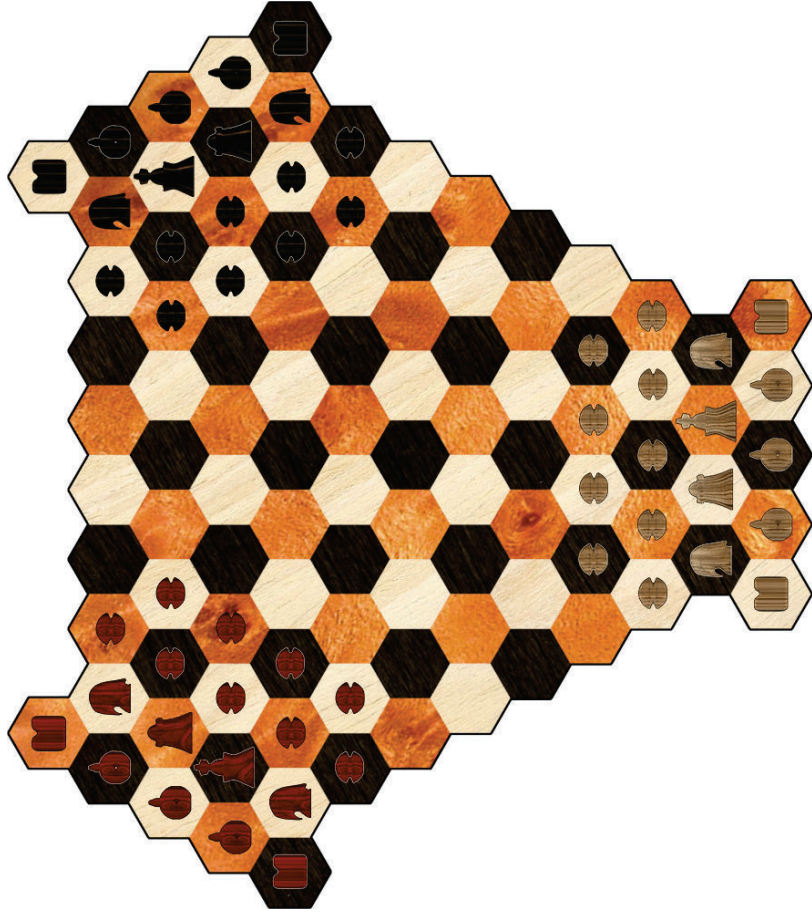
Weiße Dame = weißes Feld

Rote Dame = rotes Feld

Schwarze Dame = schwarzes Feld

Die Dame wird klassisch von einer Farbe zur nächsten oder entlang einer Farbe gesetzt. Sie wird also „gerade“ oder „diagonal“ über das Spielfeld gezogen.

Die Figuren



In diesem Spiel gibt es drei Spieler und damit auch drei Spielfarben, also für jeden Spieler eine Farbe.

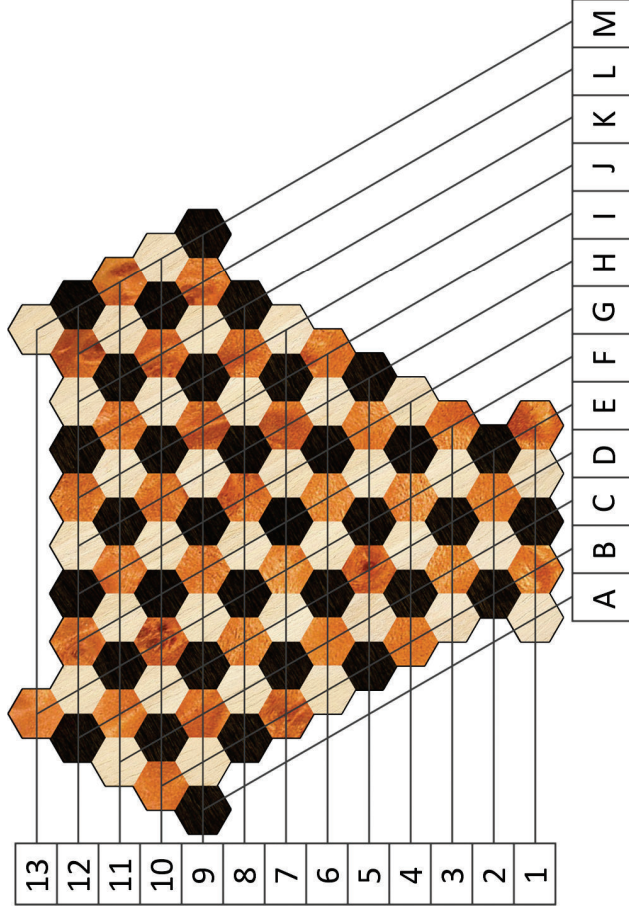
Die Figurenaufstellung erfolgt wie auf der Abbildung gezeigt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Das heißt, erst Weiß dann **Rot** und dann **Schwarz**.

Zu jeder Spielfarbe gibt es ein Figurenset, welches sich wie folgt zusammensetzt:

					
Bauern 9x	Läufer 3x	Springer 2x	Türme 2x	Dame 1x	König 1x

Das Spielfeld



Das Spielfeld setzt sich im Gegensatz zum klassischen Schachspiel nicht aus Quadraten und zwei Spielfarben, sondern aus Sechsecken und drei Spielfarben zusammen.

Das Koordinatensystem ist zu lesen wie ein normales Koordinatensystem.

Anders ist, daß die beiden Achsen nicht waagrecht und senkrecht, sondern spitzwinklig zueinander stehen.

Die beiden Achsen des Koordinatensystems werden zum Zwecke der Eindeutigkeit immer an der Seite des **weißen** Spielers ausgerichtet.

Die **weiße** Seite wird dort aufgebaut, wo vom Spieler aus gesehen das erste Feld links auf der ersten Linie ein **weißes** Feld ist. Dieses **weiße** Feld liegt bei A-1.

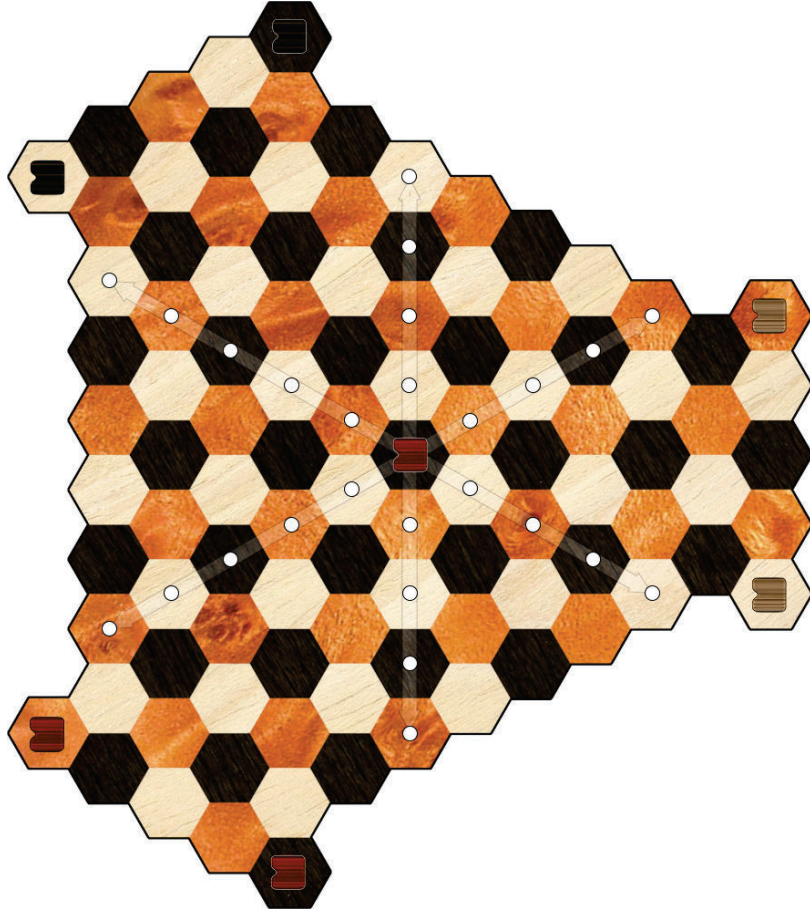
Wie beim klassischen Schachspiel werden die Buchstaben hier vor der Zahl genannt.

Als Diagonale wird beim Dreierschach der Weg entlang einer Farbe gesehen. (Was beim klassischen Schachspiel übrigens auch so ist)

Als Gerade wird der Weg auf einer Geraden über die aneinander liegenden Felder bezeichnet.

Vom Spieler aus werden die ersten vier Geraden als „Grundlinie eins, -zwei, -drei, -vier“ bezeichnet.

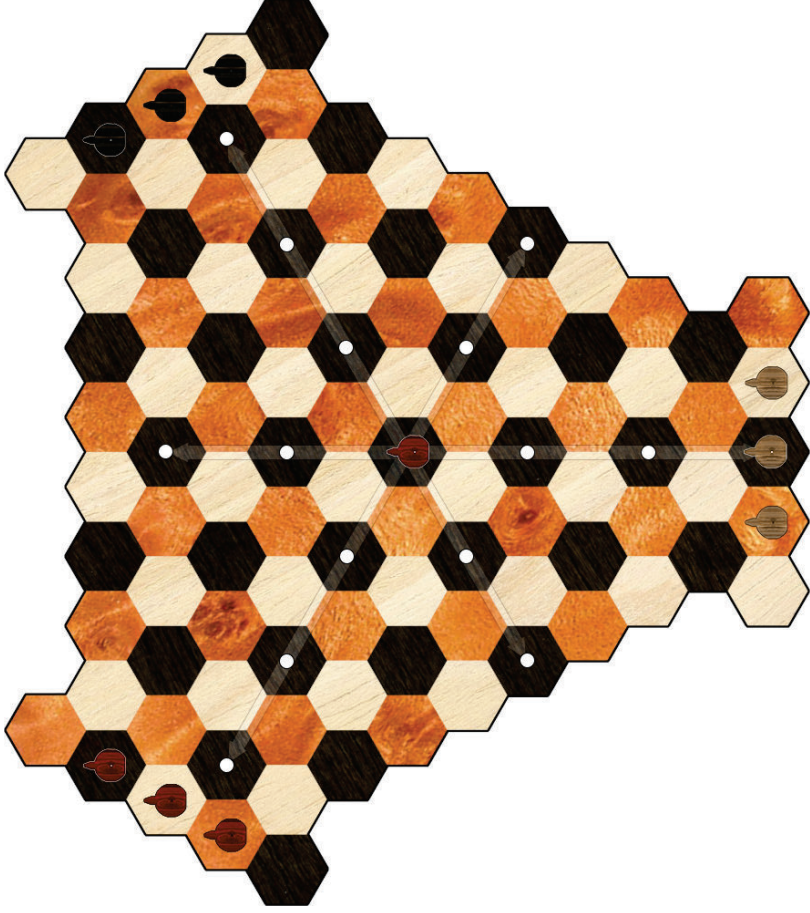
Der Turm



Die Türme haben als Startposition die zwei Felder außen auf der ersten Grundlinie.

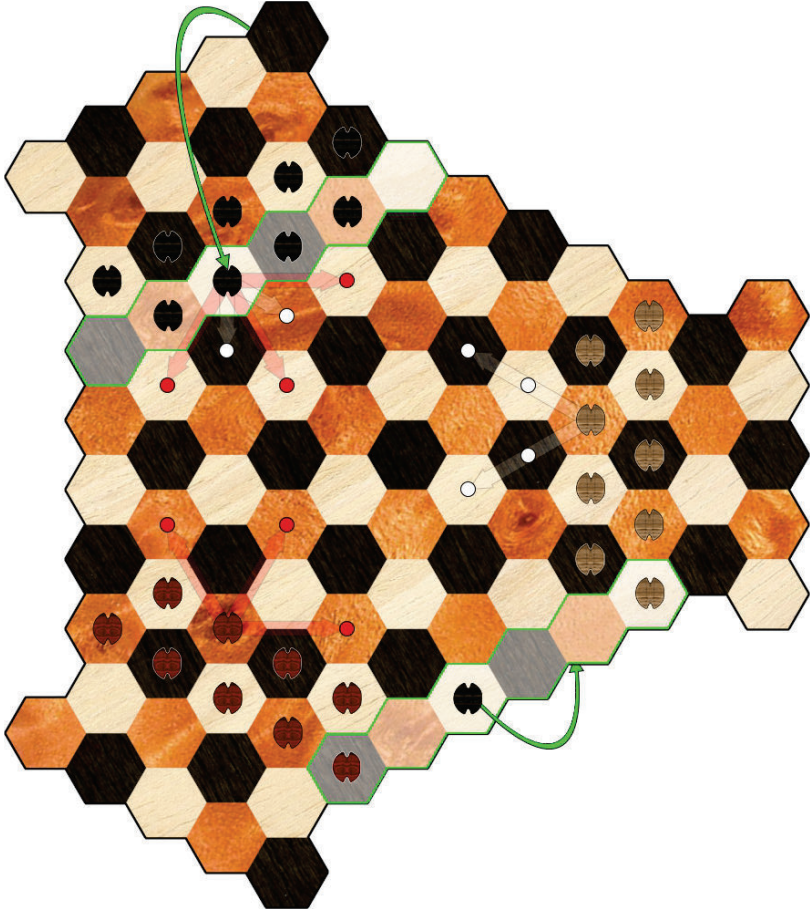
Der Turm wird klassisch von einer Farbe zur nächsten gesetzt. Er bewegt sich „gerade“ über das Spielfeld.

Der Läufer



Die drei Läufer teilen sich als Startposition die drei mittleren Felder auf der ersten Grundlinie.
Der Läufer darf wie im klassischen Schachspiel seine Feldfarbe nicht wechseln, daß heißt er wird „diagonal“ über das Spielfeld gesetzt.

Der Bauer



Die Bauern haben ihre Startposition auf der dritten und vierten Grundlinie.

Die beiden äußeren Felder der vierten Grundlinie bleiben aber unbesetzt, da dies ausreicht um die hinteren Linien vollständig zu decken.

Die Bauern können wie im klassischen Schachspiel nur „nach vorn“ in Richtung des gegnerischen Spielers gesetzt werden. Da es hier zwei Gegner gibt, gibt es also auch zwei verschiedene „nach vorn“ für die Bauern.

Der erste Zug des Bauern kann ebenfalls wie im klassischen Schachspiel entweder ein Feld oder zwei Felder „nach vorn“ gesetzt werden. ->hier dargestellt mit den weißen Punkten „○“, Geschlagen wird mit dem Bauern wieder klassisch diagonal und nur „nach vorn“, daß heißt er wird auf der gleichen Feldfarbe „nach vorn“ gezogen. Der Bauer hat in diesem Spiel die Möglichkeit, in drei statt in zwei Richtungen zu schlagen. ->hier dargestellt mit den roten Punkten „●“
Auf der ersten Grundlinie eines Gegners kann der Bauer nach wie vor gegen eine beliebige andere Figur getauscht werden.

Optionales zum Bauern:

Landet ein Bauer auf der direkt gegenüber liegenden Seite (also parallel zur ersten Grundlinie des Spielers), und ist nun eigentlich bewegungsunfähig, dann setzt hier die neue „Warp-Regel“ ein.

->hier dargestellt mit dem grünem Pfeil, „→“

In diesem Fall sind diese sieben Randfelder den Feldern der vierten Grundlinie (vom Spieler aus) gleich zu setzen. Die oben genannten Felder sind hier grün umrandet.

Der Bauer wird von diesen Randfeldern aus so weitergeführt, als wäre er auf der vierten Grundlinie seiner Farbe.

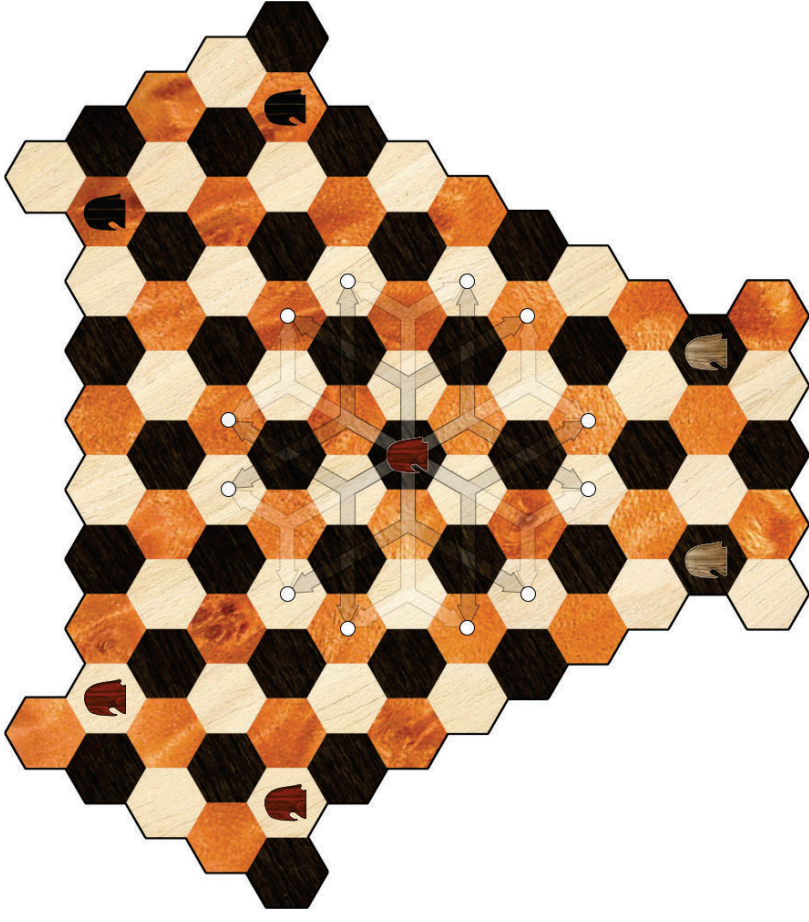
Beispiel (siehe Bild):

Der schwarze Bauer der auf B-6 steht, schlägt und wird so weiter gesetzt, als würde er auf J-10 stehen.

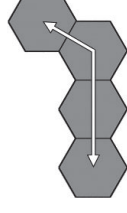
!!!Wichtig!!!

Die „Warp-Regel“ kann nur durchgeführt werden, wenn das Feld auf der vierten Grundlinie des Spielers nicht durch eine andere Figur besetzt ist.

Der Springer



Die Startpositionen der Springer sind die beiden Außenfelder auf der zweiten Grundlinie. Der Springer läuft genau wie im klassischen Schachspiel zwei Felder nach vorn und ein Feld zur Seite oder umgekehrt.



Daraus folgt, daß der Springer genau wie im klassischen Schachspiel nie auf derselben Feldfarbe landet, von der er gerade wegspringt.