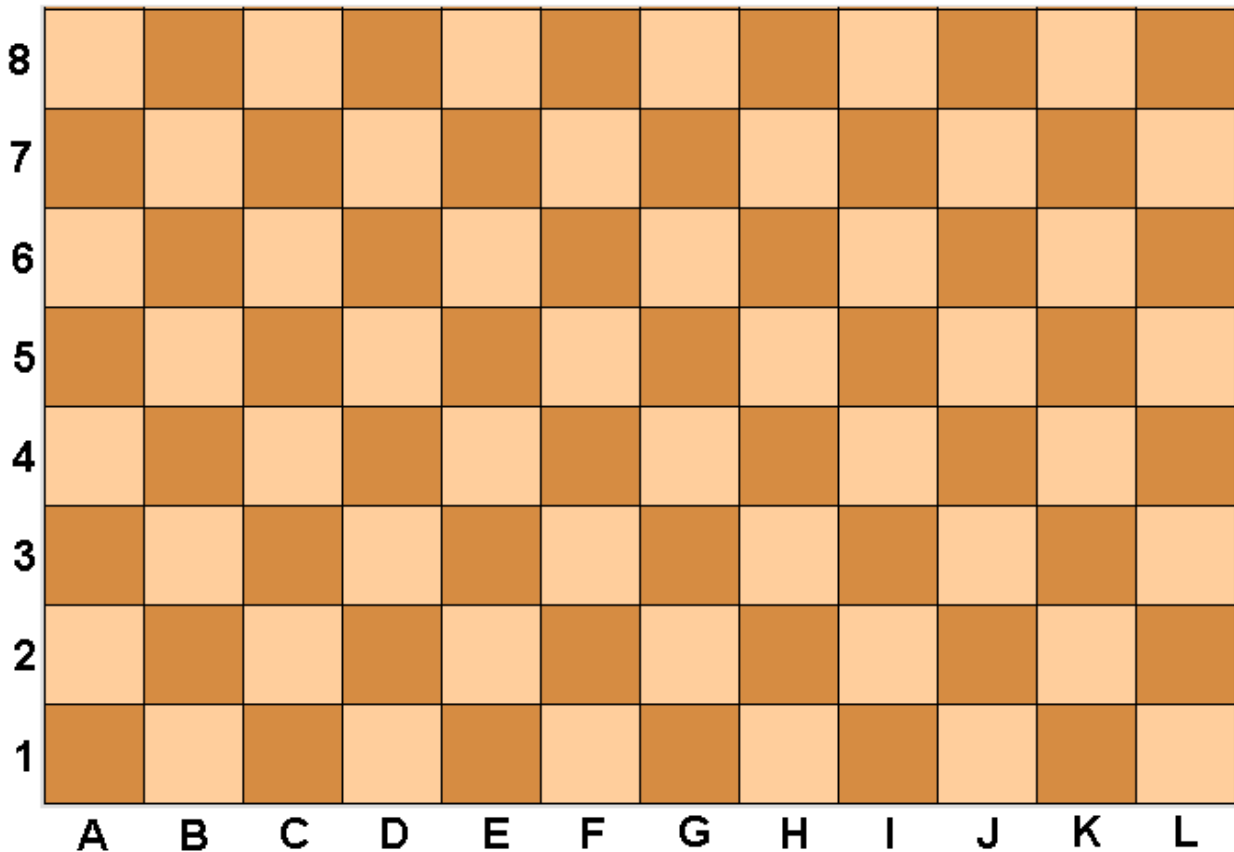


Spielregeln Schach/AS^{®1}

Spielbrett: Es wird auf einem Spielbrett mit 12 horizontalen und 8 vertikalen Feldern, die mit den Buchstaben A-L und 1-8 beschriftet sind, gespielt. Die Felder sind im typischen Schachbrettmuster abwechselnd hell und dunkel gehalten. Das äußerste linke, untere Feld mit der Bezeichnung A1 ist dunkel, während das äußerste rechte Feld mit der Bezeichnung L1 hell ist:




Ziel des Spiels

Wie beim normalen Schachspiel, ist es das Ziel des Spiels, den König des Gegners Schach-Matt zu setzen, in dem man eine Spielsituation herbeiführt, bei der unweigerlich der König des Gegners verlorengehen würde, indem er geschlagen wird und es keinen Ausweg aus dieser Situation gibt. Bereits vor dem finalen Schlag endet das Spiel vor der Antwort des Gegners mit dem Ausruf „Schachmatt“, wenn durch einen Zug des Angreifers es keinen Ausweg mehr gibt, den König des Verteidigers zu retten.


¹ Schach/AS bzw. Chess/Ace bzw. Chess/Aces sind eingetragene Warenzeichen von Andreas Bunkahle

Spielfiguren


Die Figuren des klassisch-westlichen Schachspiels werden komplett übernommen. Es sind dies:

a) Der Turm 

Der Turm (engl. Rook, auch Rochen, Ratha) zieht eine beliebige Anzahl Felder entweder in horizontaler nach recht oder links oder in vertikaler Richtung nach oben oder unten. Er kann keine Figuren überspringen.

b) Der Springer 


Der Springer (engl. Knight, auch Pferd) zieht jeweils ein Feld entweder horizontal oder vertikal, um dann in der gleichen Zugrichtung von dem erreichten Feld ein Feld diagonal nach rechts oder links weiterzuziehen. Der Springer kann Figuren, die sich in seinem Zugweg befinden, überspringen. Einzig und allein das Endfeld muß frei sein bzw. die eventuell dort stehende gegnerische Figur kann geschlagen werden.

c) Der Läufer 


Der Läufer (engl. Bishop, frz. Fou, ital: alfiere, auch Al-Fil) zieht ein beliebige Anzahl von Feldern in diagonaler Richtung nach rechts oder links oben oder unten. Er kann keine Figuren überspringen.

d) Die Dame 

Die Dame vereinigt die Zugmöglichkeiten von Turm und Läufer in sich, indem sie eine beliebige Anzahl von Feldern in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung zu ziehen vermag. Sie kann ebenso wie Turm und Läufer keine Figuren überspringen.


e) Der König 

Der König zieht ebenso wie die Dame in horizontaler, vertikaler und diagonaler Richtung, allerdings immer nur ein einziges Feld.

f) Der Bauer 

Der Bauer zieht immer ein Feld vorwärts in vertikaler Richtung zum Gegner. Von der Grundstellung aus darf er auch zwei Felder ziehen. Er kann nicht springen. Der Bauer schlägt immer ein Feld in diagonaler Richtung in seiner Gehrichtung.

Darüber hinaus gibt es noch zwei weitere Spielfiguren:

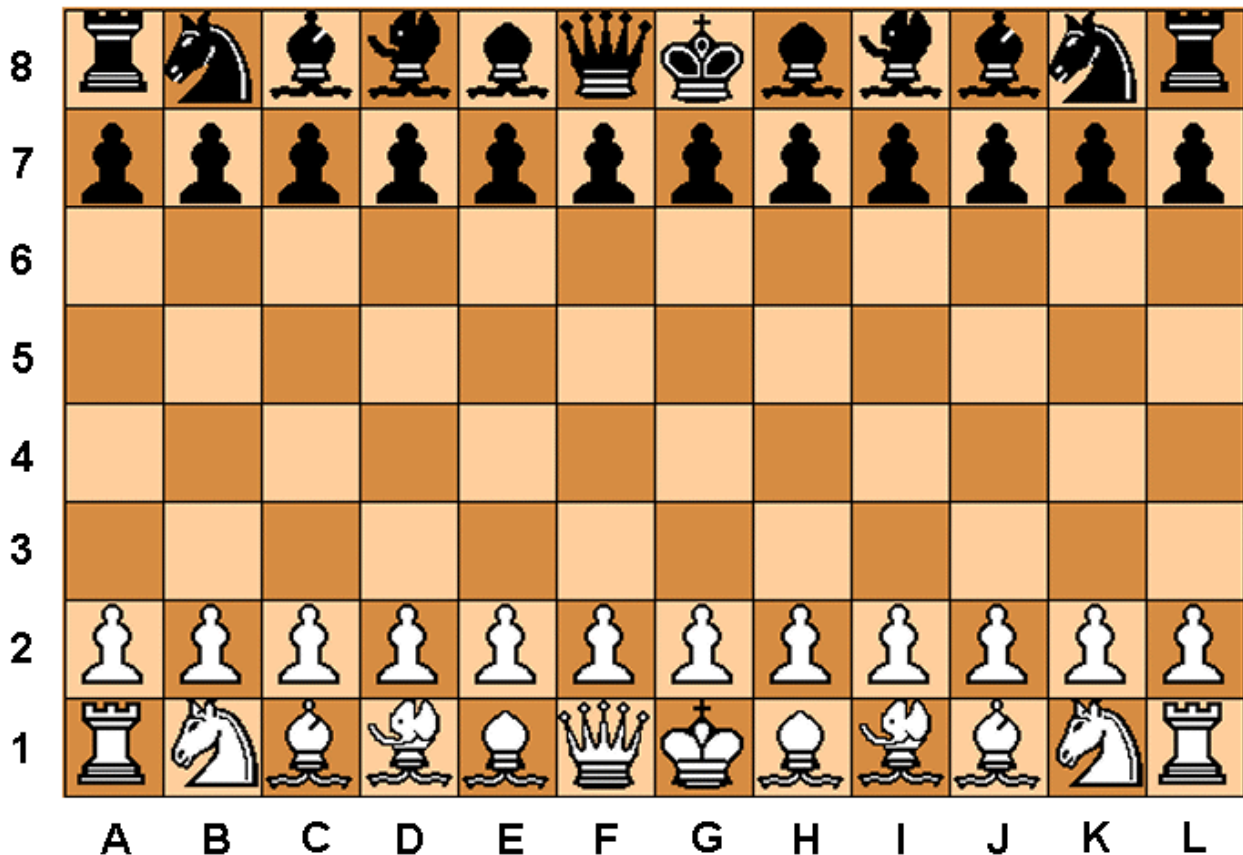
g) Der Elefant 

Der Elefant zieht in diagonaler Richtung maximal zwei Felder weit, kann allerdings Figuren, die in seinem Zugweg stehen, ähnlich wie der Springer überspringen.

h) Der Wesir 

Der Wesir zieht in diagonaler Richtung immer genau ein Feld.

Die Grundaufstellung der Figuren auf dem Spielbrett



Die Figuren werden in der Grundstellung wie folgt aufgestellt: Alle weißen Figuren befinden sich innerhalb der beiden Reihen 1 und 2, während alle schwarzen Figuren sich auf den Reihen 7 und 8 befinden. Genauso wie beim klassischen Schach werden die 12 weißen Bauern in die Reihe 2, die 12 schwarzen Bauern in die Reihe 7 gestellt. Die weißen Hauptfiguren befinden sich alle auf Reihe 1, die schwarzen Hauptfiguren auf Reihe 8.

Die Türme beider Seiten befinden sich auf den vertikalen Reihen A und L.

Die Springer beider Seiten befinden sich auf den vertikalen Reihen B und K.

Die Läufer beider Seiten befinden sich auf vertikalen Reihen C und J.

Die Elefanten beider Seiten befinden sich auf den vertikalen Reihen D und I.

Die Wesire beider Seiten befinden sich auf den vertikalen Reihen E und H.

Die Damen beider Seiten befinden sich auf der vertikalen Reihe F.

Die Könige beider Seiten befinden sich auf der vertikalen Reihe G.

Praxis des Spiels

Es gibt drei Möglichkeiten, dieses Spiel auszuprobieren: Man kann über das Programm Zillions of Games² in der registrierten Vollversion die entsprechenden Spielregeln, Spielfiguren und Spielbrett unter <http://www.bunkahle.com/Schach> (deutsch) bzw. <http://www.bunkahle.com/chess> downloaden (englisch).

Wer das Spiel lieber auf einem Brett spielen will:

Unter <http://www.bunkahle.com/Schach/Brett8x12.gif> findet sich eine Grafik, die man downloaden kann. Einmal mit einem Laserdrucker oder einem Tintenstrahldrucker ausdrucken, im Copy-Shop auf DIN A 3 vergrößern und laminieren lassen.

Für die Spielfiguren benötigt man 2 Sätze eines normalen Schachspielfigurensatzes. Die bekannten Figuren Bauer, Turm, Springer, Läufer, König und Dame werden durch die entsprechenden Figuren repräsentiert. Für die Bauern werden vier weitere Bauern aus dem zweiten Set verwendet. Für die Elefanten dreht man die Türme aus dem zweiten Set einfach um und stellt sie so auf das Spielbrett. Die Wesire werden entweder aus den Läufern des zweiten Sets hergestellt, indem die häufig anzutreffende Spitze an den Figuren abgesägt oder entfernt wird oder indem man z.B. einen Spielstein aus einem Dame-Spiel unter die beiden Läufer des zweiten Sets stellt. Alternativ ließen sich auch die Figuren eines Omega-Chess Figurensatzes verwenden, wenn diese verfügbar wären.

Wer das Spiel lieber auf Papier spielen will:

Eine Vorlage mit den Figuren zum Ausschneiden findet sich unter

http://www.bunkahle.com/Schach/Brett_Figuren.gif

2 [Http://www.zillions-of-games.com](http://www.zillions-of-games.com)