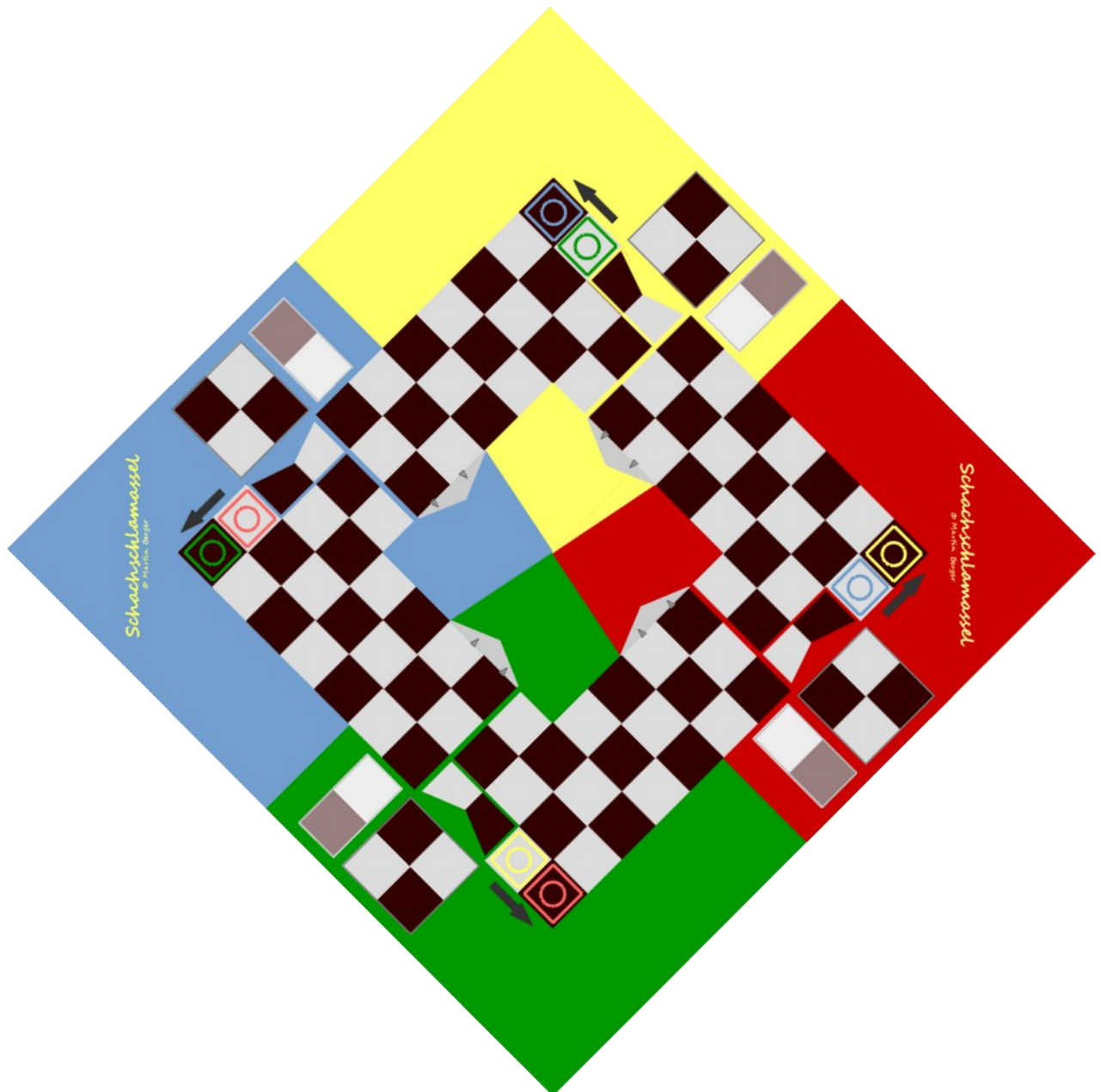


Schachschlamassel

Das Schachabenteuer abseits vom Schachbrett



Idee, Konzeption und Umsetzung

Martin Berger

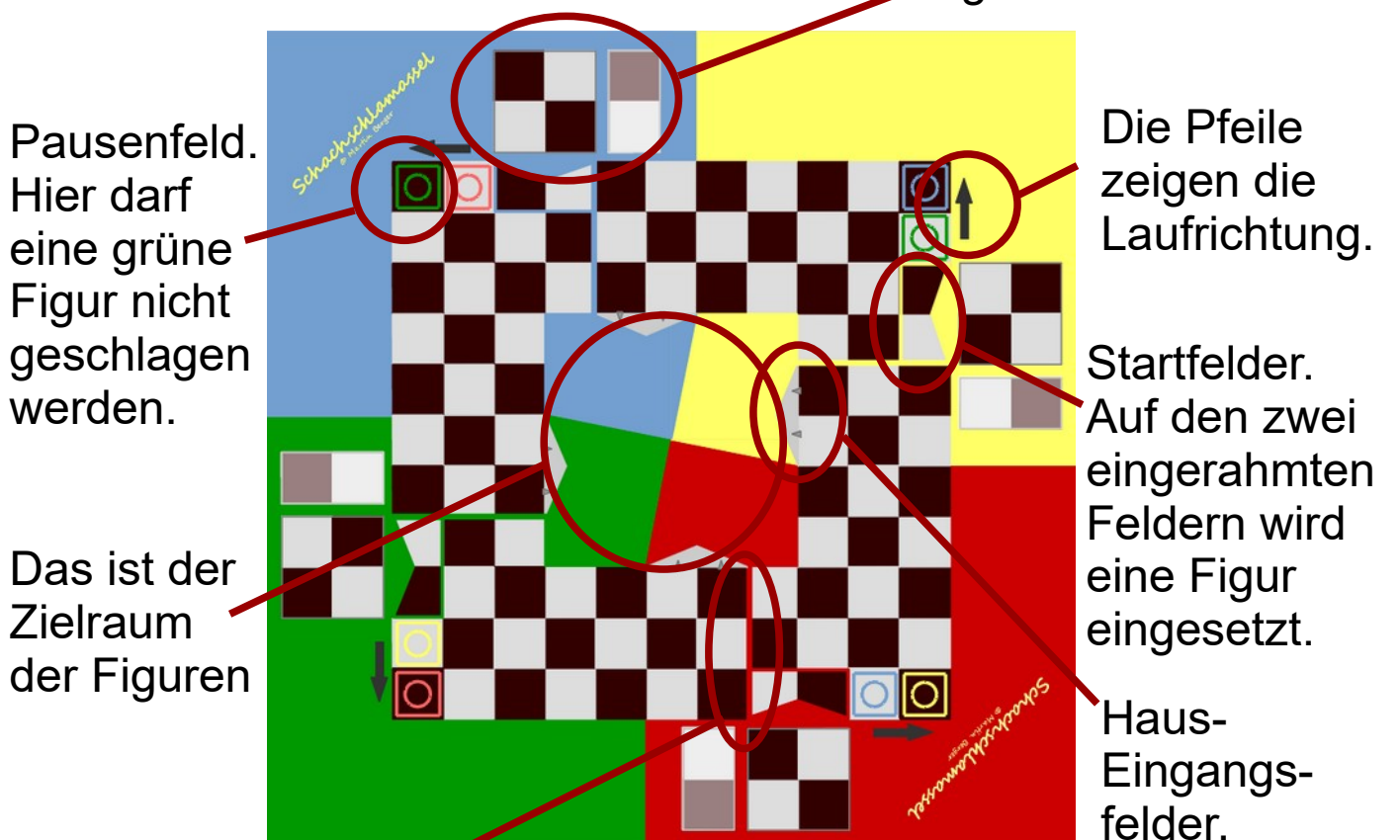
www.schachschlamassel.de

Schachschlamassel

Schachschlamassel ist ein Würfelspiel für 2-4 Spieler und hilft Dir dabei, die einzelnen Schachfiguren kennen zu lernen. Du kannst Dir unterschiedliche Regeln aussuchen. Es gibt das **kleine** und das **große** Schachschlamassel. Du kannst auch ganz kreativ sein und überlegst Dir einfach deine eigenen Regeln! Also - los geht es!

Spielmaterial

Spielbrett



Die Schachfiguren. Jeweils der König, die Dame, ein Läufer, ein Springer, ein Turm und ein Bauer.

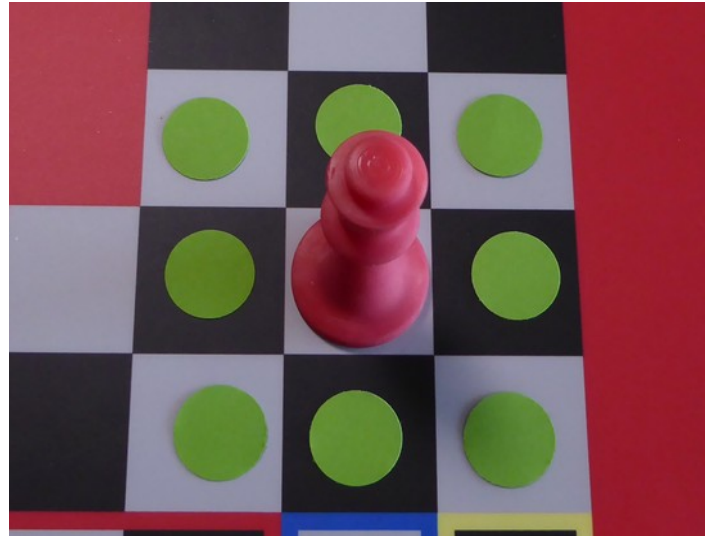


Würfel und Aktionskarten.

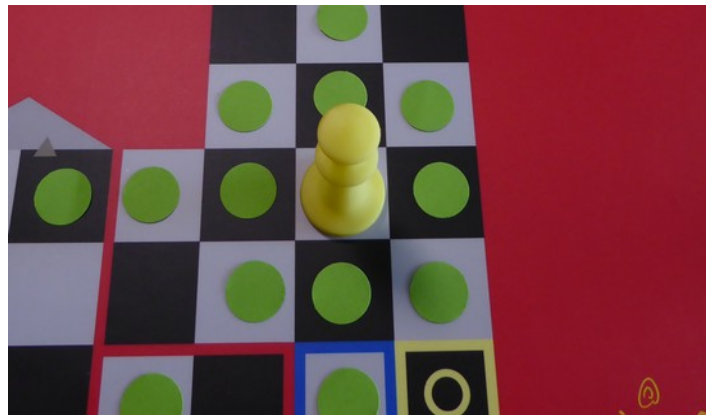
Wie ziehen die Schachfiguren?

Beim Schachschlamassel ziehen die Figuren natürlich so, wie wir es vom Schach kennen. Auf den folgenden zwei Seiten zeige ich Euch zur Erinnerung, wie die einzelnen Figuren ziehen. Beim Spiel später bedeutet z.B. dann ein Würfelwurf von 3, dass Ihr mit einer Schachfigur 3 Mal ziehen dürft. Eine Dame kommt mit 3 Zügen dann ziemlich weit! Der Springer ist dagegen etwas langsam. Zur Übung probiert einfach mal aus, wie schnell die Figuren über das Spielbrett ziehen können.

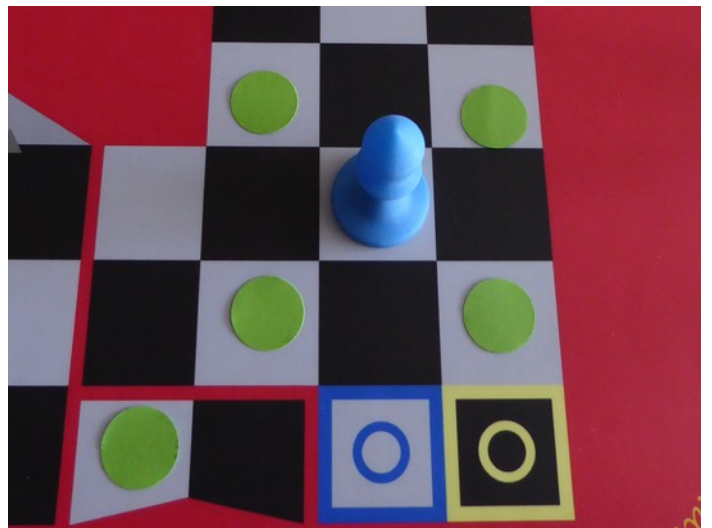
Der **König** zieht immer ein Feld in jede Richtung, wie die grünen Punkte anzeigen. Sind gegnerische Figuren auf den Feldern, kann er diese schlagen. **Da wir hier nicht auf dem normalen Schachbrett sind, darf der König auch auf bedrohte Felder und darf andere Figuren angreifen und schlagen.**



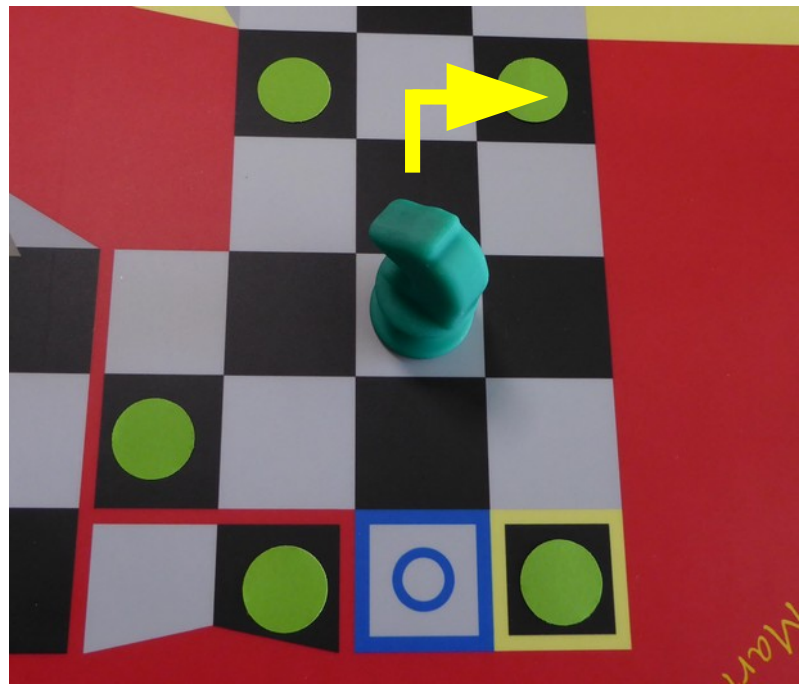
Die **Dame** zieht gerade und schräg so viele Felder, wie sie will und kann. **Sie darf keine Figuren überspringen!** Sind gegnerische Figuren auf den Feldern, kann sie diese schlagen.



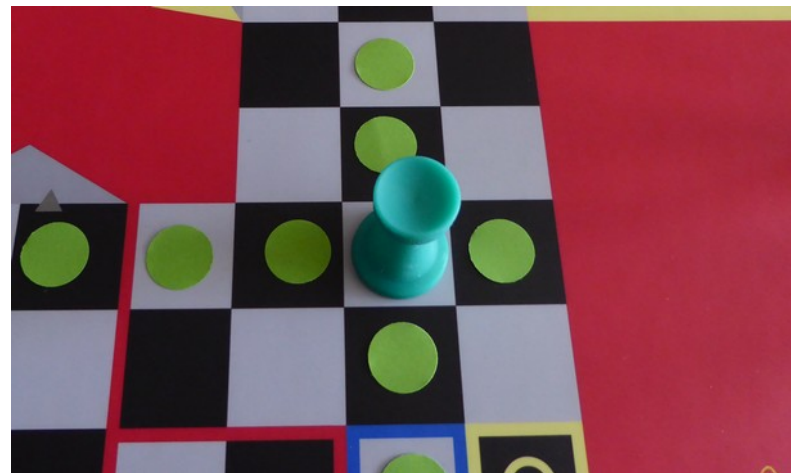
Der **Läufer** zieht immer nur schräg so viele Felder, wie er will und kann. **Er darf keine Figuren überspringen!** Sind gegnerische Figuren auf den Feldern, kann er diese schlagen.



Der **Springer** macht quasi einen L-Sprung. **Er kann auch, als einzige Figur, über andere Figuren springen!** Sind gegnerische Figuren auf den Endfeldern, kann er diese schlagen.



Der **Turm** zieht immer nur gerade so viele Felder, wie er will und kann. **Er darf keine Figuren überspringen!** Sind gegnerische Figuren auf den Endfeldern, kann er diese schlagen.



Der **Bauer** zieht immer ein Feld in gerader Richtung, wie die grünen Punkte anzeigen. Er darf auch schräg ein Feld ziehen, wenn er dort eine Figur schlagen kann, hier die rote gekennzeichneten Felder. **Schlagen ist also nur schräg erlaubt! Da wir hier nicht auf dem normalen Schachbrett sind, darf der Bauer in alle Richtungen gehen. Im richtigen Schach darf er nur gerade aus in eine Richtung gehen und nicht zurück!**



Das *kleine* Schachschlamassel

Beim **kleinen Schachschlamassel** spielen nur jeweils die Dame, der Turm, der Läufer und der Springer mit. Die vier Figuren werden in die Startbox gestellt. Zusätzlich benötigen wir den **weißen Würfel**. Ziel des Spiels ist es, mit allen Figuren den Zielraum zu erreichen. Die Figuren dürfen in alle Richtungen laufen, jedoch niemals über die in ihrer jeweiligen Farbe gekennzeichneten Sperrlinie ziehen! Die Runde wird gegen den Uhrzeigersinn gelaufen!

Zunächst wird ermittelt, wer anfangen darf (auswürfeln oder nach Alter ...).

Der Spieler, der anfängt, würfelt nun und muss ein + würfeln, um eine der vier Figuren einzusetzen. Maximal drei Mal würfeln, wenn man nicht ziehen kann! Wird kein + gewürfelt, dann ist der nächste Spieler dran. Fällt ein +, darf eine beliebige Figur auf einem der beiden farblich umrandeten Startfelder eingesetzt werden. Es darf nun noch einmal gewürfelt werden und die Figur darf nun so oft ziehen, wie der Würfel es vorgibt. Die Figur darf natürlich nur nach ihrer Zugregel ziehen. Mit dem **letzten Zug** einer Figur, kann auch eine gegnerische Figur geschlagen werden!

+ bedeutet einsetzen, wenn noch Figuren einsetzbar sind. Mindestens ein Startfeld muss immer frei sein, wenn noch Figuren in der Startbox sind. Wenn also nach dem Einsetzen beide Startfelder belegt sind, muss mit dem **nächsten Zug** ein Feld freigegeben werden.

Würfelt man ein #, muss man aussetzen.

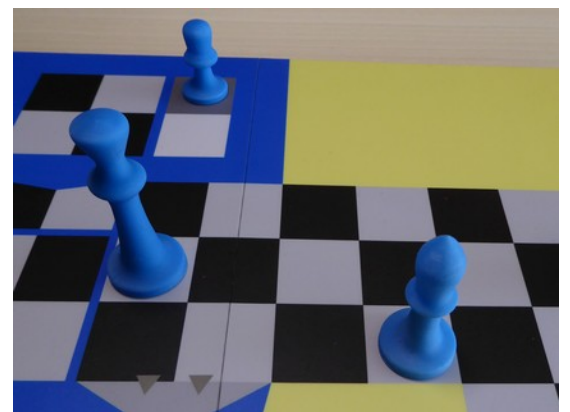
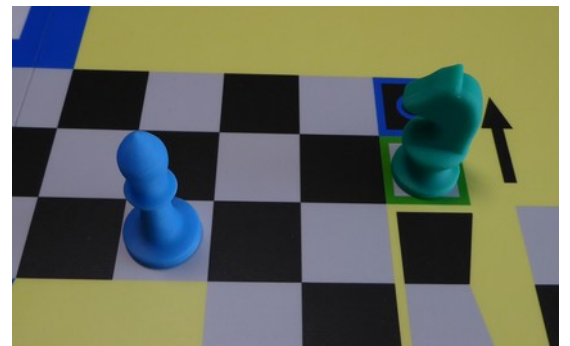
Steht eine Figur auf einem Pausenfeld seiner Farbe, darf die Figur dort nicht geschlagen werden. Im Bild rechts-mitte darf z.B. der grüne Springer nicht geschlagen werden.

Die beiden blauen Figuren sind schon in Zielraumnähe. Die Figuren müssen über eines der beiden mit dem kleinen grauen Pfeil gekennzeichneten Felder (Eingangsfelder) in den Zielraum einziehen. Die Dame kann in diesem Fall mit einem Zug einziehen, Der Läufer benötigt 2 Züge. **Hat man mehr als die benötigte Anzahl der Züge gewürfelt, kann man einziehen und lässt den Rest der Züge verfallen.**

Gewonnen hat, wer als erstes alle 4 Figuren im Zielraum / Haus hat. Die restlichen Spieler können dann natürlich die anderen Platzierungen noch ausspielen.

Variante

- + und # bedeuten einsetzen. Nur wenn keine Figur mehr einsetzbar ist, bedeutet # aussetzen.



Das kleine Aktions-Schachschlamassel

Beim Aktions-**Schachschlamassel** nehmen wir zusätzlich die Aktionskarten dazu! Bitte die Karten mit König und Bauer herausnehmen.

Kartenstapel dann gut mischen und neben das Brett legen.

Hier gilt nun, dass man bei einem Wurf mit + oder # aussuchen kann, ob man eine Figur einsetzt oder eine Aktionskarte nimmt. Aber aufgepasst! Es gibt positive und negative Aktionskarten.

Es gibt ein **paar Besonderheiten** zu beachten:

- „aktive Figuren“ sind immer Figuren auf der „Laufstrecke“. Figuren in der Startbox oder im Haus sind nicht aktiv!
- Wenn nicht von „aktive“ geschrieben wird, bezieht die Aktion sich auf alle Figuren! Z.B. bedeutet „**Alle Damen müssen auf ein Startfeld.**“, dass Damen im Haus und Damen aus der Startbox auf ein Startfeld gesetzt werden. **Hierbei sind natürlich die eigenen Startfelder gemeint!** Falls beide Startfelder besetzt sind, muss eine der beiden Figuren in die Startbox, um der Dame Platz zu schaffen. Eine fremde Figur kann rausgeworfen werden.
- „... **zwei beliebige Figuren tauschen**“ bedeutet, dass man wirklich eigene oder fremde Figuren tauschen kann!
- Nutzt man + oder # als „Einsetzen“, darf man noch einmal würfeln. Nutzt man + oder # als Aktionskarte, gilt nur die Aktion und danach kommt der nächste Spieler dran.
- Es kann passieren, dass man durch ziehen von Karten die Startfelder nicht freigeben kann, wenn noch einsetzbare Figuren in der Startbox sind. Dann muss man, wenn man wieder an der Reihe ist, mindestens ein Startfeld räumen.
- Aktionen der Karten müssen ausgeführt werden. Ist das nicht möglich, ist der nächste Spieler ist am Zug.



Varianten

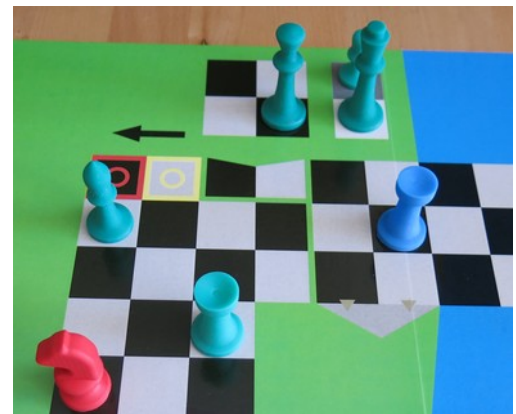
- # bedeutet Aktionskarte ziehen, + bedeutet einsetzen.
- Gedeckte (geschützte) Figuren dürfen nicht geschlagen werden. Dann bitte die vier Aktionskarten „... und Du darfst auch gedeckte Figuren schlagen.“ dazunehmen.

Das **große** Schachschlamassel

Beim **großen Schachschlamassel** spielen alle 6 Figuren mit. Die Figuren werden in die Startbox gestellt. Zusätzlich benötigen wir den 2. Würfel: den **weißen Würfel** und den **orangenen Würfel**. Ziel des Spiels ist es, mit allen Figuren den Zielraum zu erreichen. Die Figuren dürfen in alle Richtungen laufen, jedoch niemals über die in ihrer jeweiligen Farbe gekennzeichnete Sperrlinie ziehen! Will man mit Dame, Turm, Läufer oder Springer ziehen, gilt der **weiße Würfel**, für den König und den Bauern der **orangene Würfel**.

Gedekte (geschützte) Figuren dürfen nicht geschlagen werden! Eine Figur ist **gedeckt** oder **geschützt**, wenn eine fremde Figur, die diese eigene Figur schlagen würde, von einer eigenen Figur geschlagen werden kann. Es dürfen jedoch nicht zwei sich gegenseitig deckenden Figuren auf den zwei fremden Startfeldern oder auf den zwei Haus-Eingangsfeldern stehen. Ansonsten wären diese blockiert. Die blauen und gelben Figuren im oberen Bild dürfen so nicht stehen.

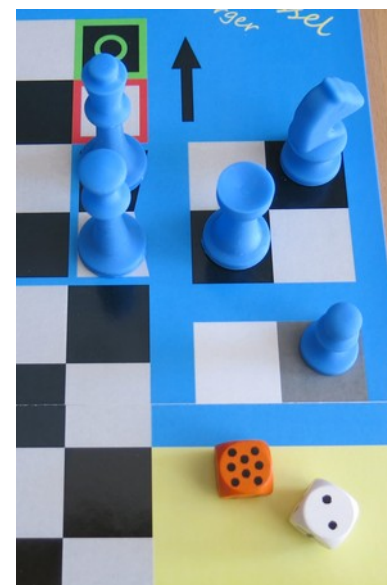
Beispiele: Im unteren Bild ist der grüne Läufer nicht gedeckt und kann geschlagen werden. Der grüne Turm ist durch den Läufer gedeckt und kann nicht geschlagen werden.



Der Spieler, der anfängt, würfelt nun mit beiden **Würfeln**. Wird mit dem weißen Würfel ein + erreicht, kann eine Figur eingesetzt werden. Die Figur darf auf einem der beiden farblich umrandeten Startfelder loslegen. Mit beiden Würfeln erneut würfeln. Die Figur darf nun so oft ziehen, wie der entsprechende **Farbwürfel** es vorgibt. Die Figur darf natürlich nur nach ihrer Zugregel ziehen. Mit dem letzten Zug kann auch eine gegnerische Figur geschlagen werden.

Im Beispiel rechts können Dame und König loslegen. Die Würfel sagen nun, dass der König 8 Züge machen dürfte, für den König gilt der **orangene Würfel**. Die Dame könnte 2 Züge machen, da der **weiße Würfel** gilt. Der Spieler kann nun entscheiden, mit welcher der beiden Figuren er zieht.

Wie bei jedem Schlamassel, gewinnt der Spieler, der seine Figuren als erstes im Zielraum hat.



Das große Aktions-Schachschlamassel

Beim **großen Aktions-Schachschlamassel** nehmen wir zusätzlich die Aktionskarten dazu. Hier nun auch die Königs- und Bauernkarten dazu nehmen.

Regeln zum Würfeln und Aktionskartenziehen entsprechen den Regeln beim kleinen Aktionskarten-Schachschlamassel.

Nachwort

Vielen Dank, dass Ihr Euch für das Schachschlamassel interessiert. Ich hoffe, Ihr habt viel Spaß dabei! Die Regeln in dieser Anleitung sind nur Vorschläge, wie man es spielen kann. Ihr könnt natürlich alle möglichen Regeln kombinieren und neue erfinden. Seid einfach kreativ und frei im Denken!

Ich möchte hier schon einmal allen Danken, die durch Mitspielen und kritischer Betrachtung viel bei der Gestaltung und den Regeln geholfen haben. Besonders bedanken will ich mich bei Astrid, Brigitte, Judith, Melanie, Milena, Barbara, Sonja, Sathees, Michaela, Nicole, Maren, Miriam, Irini, Elena, Lukas, Louis, Jingbo und Johannes für Ihre Ideen und Spielbereitschaft.

Alle Fehler und Ungenauigkeiten sind natürlich mir anzulasten. Wenn Ihr etwas findet, was noch nicht passt, schreibt mir einfach!

Auch bei Fragen und Ideen einfach eine E-Mail schicken!

Version 202303

Schachschlamassel

Martin Berger
Breslauer Str. 43
71229 Leonberg

Tel.: 07152 3310660

martin.berger@schachregal.de

www.schachregal.de