

# Dreierschach V2.0









Schach für drei Spieler

© 2004 by Christian Wahlmann

## Vollständige Spielregeln

### 1. Inhalt

- ein Spielbrett mit 126 sechseckigen Feldern in drei Farben
- 51 Spielfiguren, davon je 17 in einer Farbe:
  - 1 König , 1 Dame , 2 Pferde , 2 Türme ,
  - 2 Läufer  und 9 Bauern 
- Spielanleitung

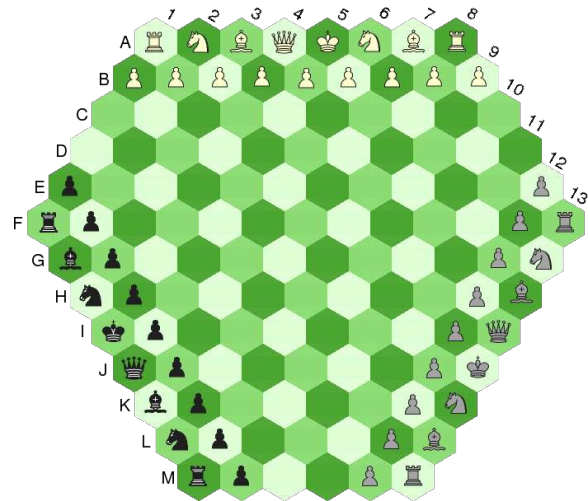


Abbildung 1: Aufstellung

### 2. Spielvorbereitung

Es wird ausgelost, welcher Spieler welche Farbe spielt. Dann werden die Figuren wie in der Abbildung auf das Spielbrett gestellt. Von der Grundlinie des jeweiligen Spielers aus stehen die Türme aussen, daneben Läufer und Pferd (wobei das Pferd immer rechts steht), und in der Mitte König und Dame (sie steht immer rechts vom König auf einem Feld ihrer eigenen Farbe). Vor diesen Figuren stehen die 9 Bauern in einer Reihe.

### 3. Spielstart

Ziel des Spiels ist es, die Gegner durch Schlagen (s.u.) ihres Königs zu besiegen. Dabei wird abwechselnd je eine Figur gezogen. Weiss beginnt, danach ist Grau an der Reihe, dann Schwarz, und immer so weiter.

### 4. Spielverlauf

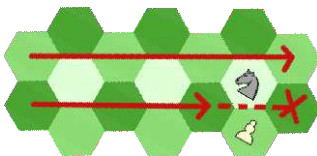


Abbildung 2: Diagonal  
(frei bzw. blockiert)

Beim Ziehen werden zwei grundsätzliche Richtungen unterschieden: **gerade**, d.h. entlang benachbarter Felder und **diagonal**, d.h. entlang gleichfarbiger Felder.

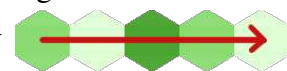


Abbildung 3: Gerade

Um diagonal zwischen zwei Feldern hindurchziehen zu können, muss eins davon frei sein.

Eine Figur darf – mit Ausnahme des Pferdes – nur über freie Felder gezogen werden. Ist das Zielfeld von einer gegnerischen Figur besetzt, so wird diese **geschlagen**, d.h. vom Brett genommen und durch die eigene ersetzt.

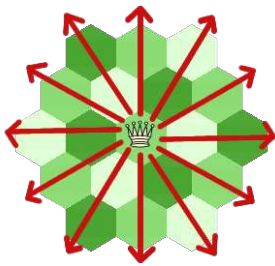


Abbildung 5: Dame

Die **Dame** darf gerade und diagonal beliebig weit ziehen.

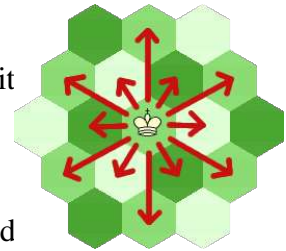


Abbildung 4: König

Der **König** darf wie die Dame ziehen, aber nur ein Feld weit.

Ein besonderer Zug ist die sogenannte **Rochade**: der König zieht an einen der Türme heran, der Turm setzt dann über den König hinweg. Dabei gilt:

- Alle Felder zwischen König und Turm müssen frei sein.
- Weder König noch eines der Felder zwischen Turm und König dürfen durch eine gegnerische Figur bedroht sein.
- Weder Turm noch König dürfen schon einmal bewegt worden sein.

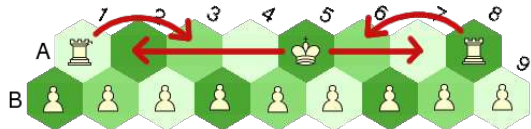


Abbildung 6: Rochade

Man unterscheidet zwischen **kleiner Rochade** (über 2 freie Felder) und **großer Rochade** (über 3 freie Felder).

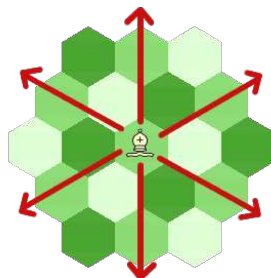


Abbildung 8: Läufer

Der **Läufer** darf diagonal beliebig weit ziehen.

Der **Turm** darf in gerader Richtung beliebig weit ziehen.

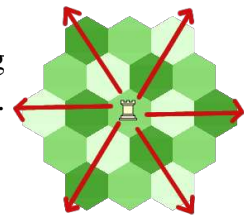


Abbildung 7: Turm

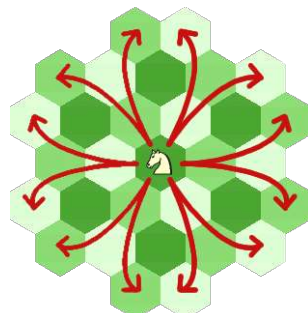


Abbildung 9: Pferd

Das **Pferd** darf im stumpfen Winkel ein Feld gerade und eines diagonal springen. Zwischen Start- und Zielfeld stehende Figuren werden übersprungen.

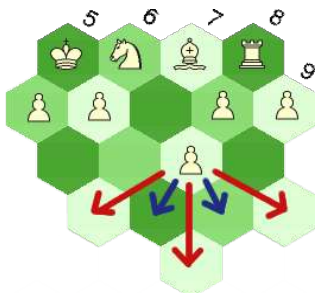


Abbildung 10: Bauer

Der **Bauer** darf sich nur von der heimatlichen Grundlinie weg bewegen. Ein Feld in gerader Richtung, wenn das Zielfeld frei ist, oder ein Feld diagonal, wenn eine gegnerische Figur geschlagen werden kann.

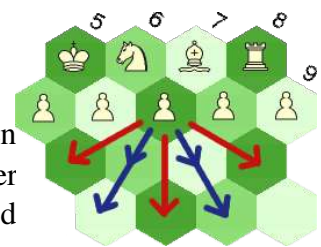


Abbildung 11: Bauer (1. Zug)

Beim seinem ersten Zug darf er auch zwei Felder gerade ziehen. → Nach den FIDE-Schachregeln kann ein Gegner diesen Bauern auch dann schlagen, wenn er auf das Feld zieht, das der Bauer gerade passiert hat.

Erreicht ein Bauer eine gegnerische Grundlinie, so darf er gegen eine von diesem Gegner gefangene Figur eingetauscht werden. → Alternativ: Nach den FIDE-Regeln wird er – ungeachtet schon verlorener Figuren – in ein Pferd, einen Turm, einen Läufer oder eine Dame „umgewandelt“.

Wird der König eines Spielers bedroht, so muß dies mit dem Begriff **Schach** angesagt werden. Der Spieler ist verpflichtet, seinen König nach Möglichkeit im nächsten Zug aus dem Schach zu befreien. Ist dies nicht möglich (d.h. er ist **schachmatt**), so muss er (abweichend vom klassischen Schach) mit irgendeiner Figur noch einen Zug machen, bevor er geschlagen wird.

Kein Spieler darf seinen eigenen König direkt oder indirekt ins Schach stellen.

Verboten ist auch: Spieler A zieht so, dass Spieler B den König von Spieler C sofort schlagen kann, ohne dass Spieler C noch einmal dran ist.

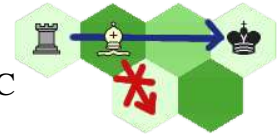


Abbildung 12:  
Verbotenes Schachmatt

#### 4. Spielende

Ein Spieler, dessen König geschlagen ist, hat verloren. Seine Figuren bleiben auf dem Brett stehen und können weiterhin geschlagen werden. Von diesem Spieler gefangene Figuren können nicht mehr eingetauscht werden.

Der letzte übriggebliebene Spieler hat das Spiel gewonnen.

Gibt ein Spieler auf, so ist das, als ob sein König geschlagen worden wäre. Er nimmt diesen dann vom Brett.

Kann ein Spieler keinen regelgemäßen Zug mehr ausführen, und steht sein König nicht im Schach, so ist das Spiel **Remis**, unentschieden. Man nennt dies eine **Pattstellung**.

Remis ist es auch, wenn keiner der Spieler den anderen mit irgendeiner Folge von Zügen mehr schachmatt setzen kann. Das ist z.B. bei nur noch zwei oder drei Königen der Fall.

Remis kann auch von den noch beteiligten Spielern vereinbart werden.

#### 5. Notation

Jedes **Feld** auf dem Brett hat eine eindeutige Bezeichnung. Das Brett ist unterteilt in **horizontale** und **vertikale Reihen** (zwei von drei geraden Richtungen). Horizontale Reihen werden mit Kleinbuchstaben, Vertikale Reihen mit Zahlen bezeichnet. Das Feld in der Abbildung trägt beispielsweise die Bezeichnung *h9*.

Um einen **Spielzug** zu notieren, schreibt man (außer beim Bauern) vor das Zielfeld den Anfangsbuchstaben der gezogenen Figur. Zieht z.B. ein weißes Pferd von *d5* nach *g7*, so schreibt man *Pg7*. Gibt es eine gleiche Figur, die auch dorthin hätte ziehen können, so wird

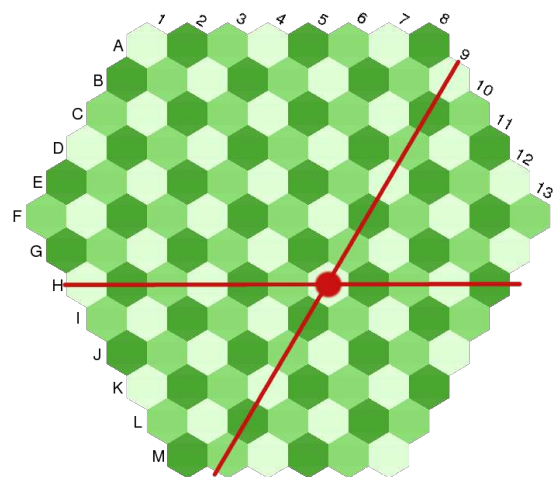


Abbildung 13: Bezeichnung eines Feldes

entweder der Buchstabe oder die Zahl des Startfelds eingefügt, je nachdem, was sich zur Unterscheidung eignet. Steht z.B. das zweite weiße Pferd auf *d6*, so muss es heißen *P6g7* (und nicht etwa *Pdg7*, da ja beide von *d* kommen).

Um anzugeben, dass eine gegnerische Figur **geschlagen** wird, schreibt man vor das Zielfeld ein *x*, also z.B. *P6xg7* (Pferd auf 6 schlägt Figur auf g7).

Wird ein Bauer gegen eine gefangene Figur **eingetauscht**, so steht am Ende der Anfangsbuchstabe der eingetauschten Figur, also z.B. *i4D* (Bauer zieht nach *i4* und wird gegen die Dame eingetauscht).

Ein **Remisangebot** wird mit = notiert.

Eine **kleine Rochade** (mit *Ta8*, *Tf1* oder *Tm13*) wird mit 0-0 notiert, eine **große Rochade** (mit *Ta1*, *Tm8* oder *Tf13*) mit 0-0-0.

Wird ein König ins **Schach** gestellt, so schreibt man ein + hinter das Zielfeld, z.B. *Ta5+* (Turm zieht nach *a5* und bedroht den König). **Schachmatt** wird durch ++ bezeichnet, z.B. *La5++* (Läufer zieht nach *a5* und setzt den König schachmatt).

Vor jede neue **Runde** (beginnend mit weiss) wird eine fortlaufende Nummer geschrieben. Ein Spielprotokoll könnte also so aussehen:

1. 4d4 Pe10 l19 2. 8d8 Peh11 Tj8 3. Le5 ge10 mm11 4. Lxg3 kj11 (...) 20. Pi13++

→Wer eine etwas weniger fehleranfällige Notation verwenden möchte, schreibt immer auch das Startfeld auf. So kann man das Spiel auch bei einem Vertipper i.d.R. noch nachvollziehen.

## Kurzregeln

(Kenntnis der klassischen Schachregeln wird vorausgesetzt)

### Aufstellung

weiss: A1-A8

grau: F13-M13

schwarz: M8-F1

Es gibt 9 statt 8 Bauern. Der Läufer steht immer links vom Pferd. Die Dame steht rechts vom König auf eigener Farbe.

### Spielzüge

Reihenfolge: weiss – grau – schwarz

Gerade: über benachbarte Felder

Diagonal: entlang Felder gleicher Farbe

Um diagonal zwischen zwei Felder hindurchzuziehen, muß eins davon frei sein.

Bauer: gerade in 2 Richtungen laufen  
diagonal in 3 Richtungen schlagen  
(von der Grundlinie weg)

Pferd: springt ein Feld gerade und eins diagonal  
(im stumpfen Winkel)

### Spielende

Um einen Spieler zu besiegen, muss der König tatsächlich geschlagen werden.

Wird ein Spieler besiegt, so bleiben seine Figuren auf dem Feld stehen und können beliebig geschlagen werden.

Gefangene Figuren können nur an der Grundlinie des Spielers eingetauscht werden, der diese Figur auch geschlagen hat.

Verboten ist: Spieler A zieht so, dass Spieler B sofort den König von Spieler C schlagen kann.