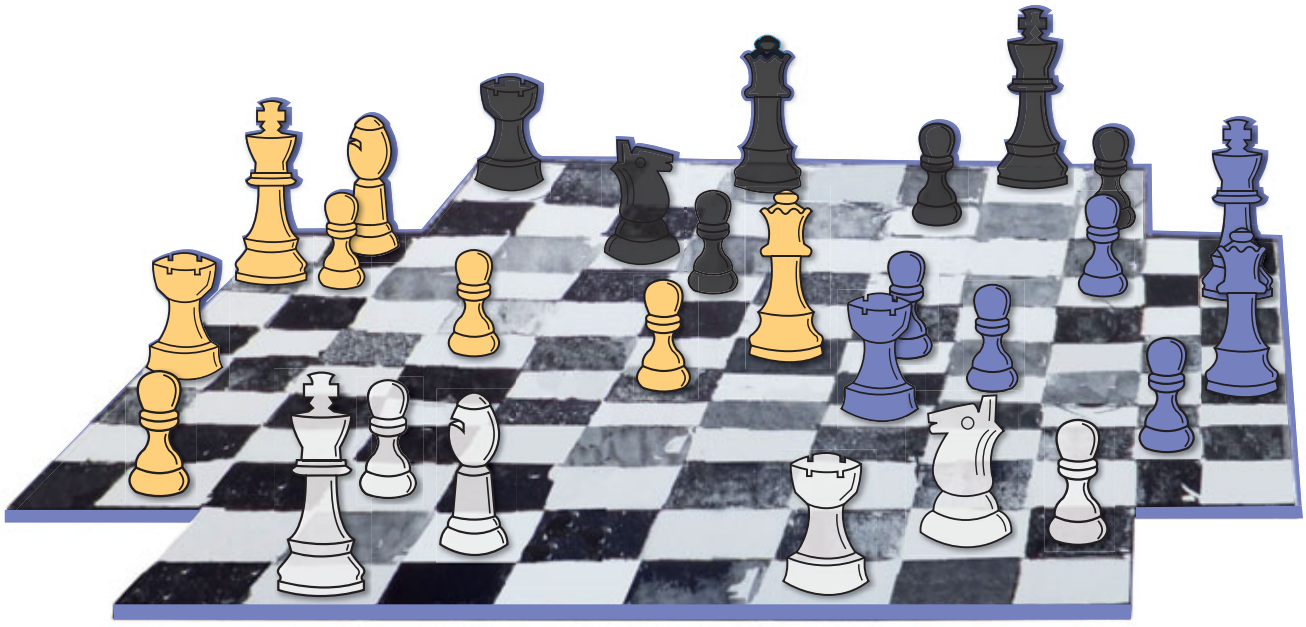
QUADRO
SCHACH und DAME

SPIELANLEITUNG





SPIELANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis 1

Was ist QuadroSchach? 2

Spielziel, -verlauf und -ende 3
- 4 Spieler

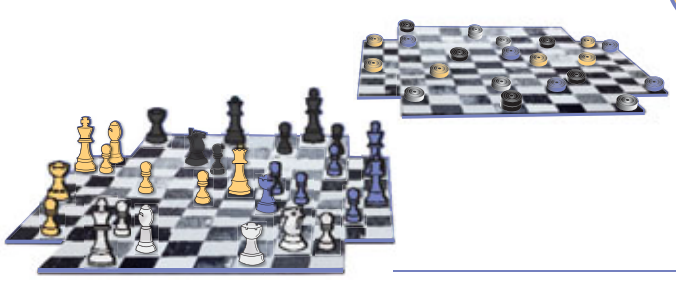
Spielvarianten 4
- 3 Spieler
- 2 Spieler
- Teambildung 5

Was ist QuadroDame? 7

Spielziel, -verlauf und -ende 8
- 4 Spieler

Spielvarianten 9
- 3 Spieler
- 2 Spieler
- Teambildung 10

QuadroSchach – einzigartig – universell – vielseitig 11



Anleitung in den folgenden Sprachen:
portugiesisch, chinesisch, französisch, italienisch, russisch, spanisch, englisch, türkisch
zu finden unter: ***www.eurochessinternational.com/manuals.html***

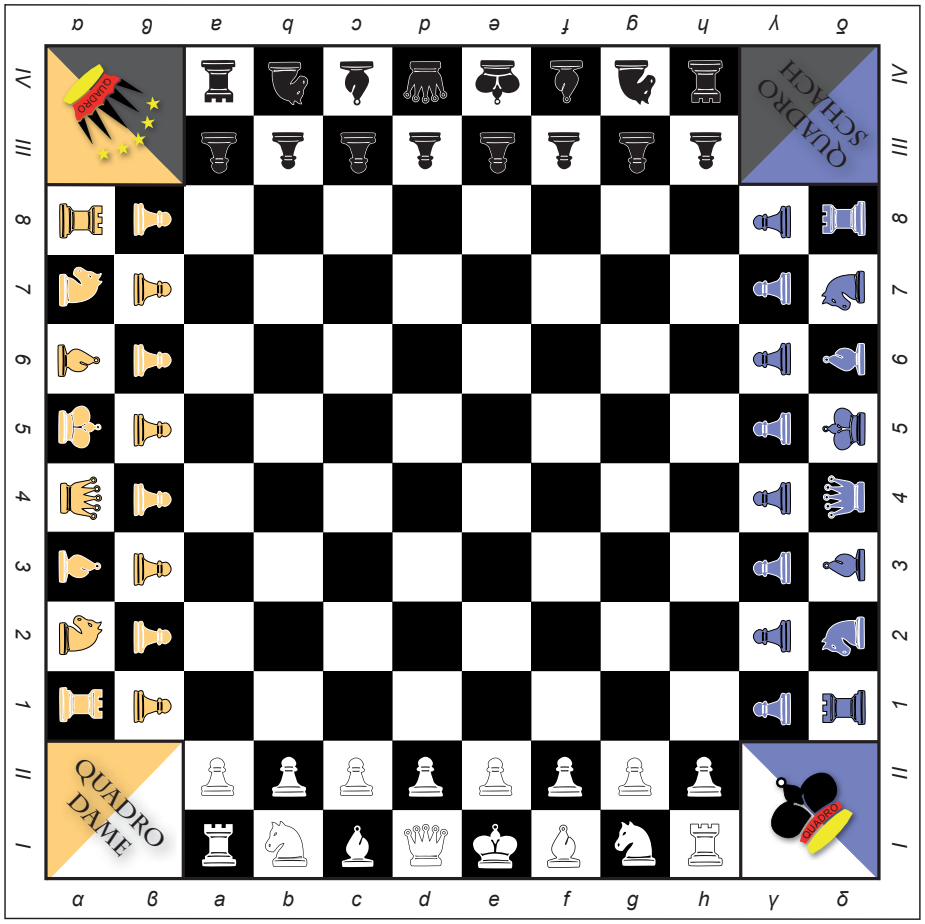
WAS IST QuadroSchach?

„QuadroSchach“ ist nach den Grundregeln des konventionellen Schachspiels aufgebaut. Die besondere Form des Spielfeldes, mit 128 Feldern, ermöglicht das Schachspielen mit vier, drei oder zwei Mitspielern. Die Zuordnung der Startpositionen für die mehrfarbigen Figurensätze hängt von der Anzahl der Mitspieler ab.

QuadroSchach spielen mit Strategie und Fairness macht Spaß, bringt Action und gute Laune!

Sollten Sie die Grundregeln oder Grundsätze vom normalen Standardschach kennen, sind Sie in der Lage beim QuadroSchach sofort einzusteigen. Die zahlreichen Figuren auf dem Spielfeld bieten Ihnen interessante Schachzüge mit großen Überraschungen.

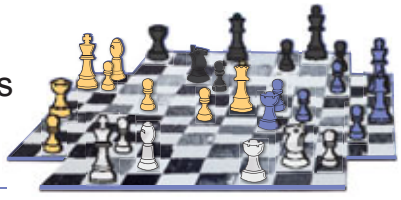
4 Spieler



Randzonen = α β γ δ und I II III IV

Die weißen Figuren stehen auf den Reihen I und II ! Die anderen Figuren wahlweise, je Spieler eine Farbe.

Damenaufstellung: Weiße und gelbe Dame helles/weißes Feld.
Schwarze und blaue Dame dunkles/schwarzes Feld. Weiß beginnt !



SPIELZIEL, -VERLAUF UND -ENDE

Gewonnen hat der Spieler, der den letzten verbleibenden Mitspieler Matt setzt!

Gespielt wird im Kreis links, im Uhrzeigersinn herum, ein Spieler zieht nach dem anderen. (wahlweise auch rechts herum)

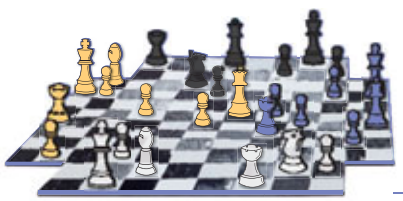
Wichtig ist die Schachmeldung, da die Schachstellung manchmal übersehen wird. Ohne Schachmeldung darf kein König geschlagen werden.

Ein Spieler ist matt,

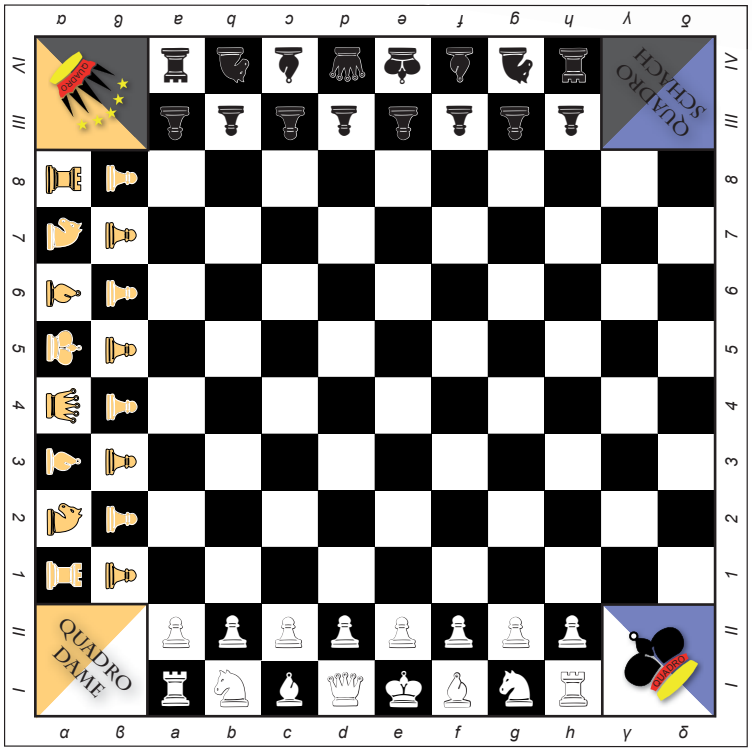
- wenn ein Schach (mögliches Schlagen eines Königs) gegen seinen König nicht durch Schlagen der Angreiferfigur, Wegzug des Königs oder Abdecken verhindert werden kann. Dies bedeutet normalerweise das Aus für den König, es sei denn, ein anderer Mitspieler befreit ihn durch einen Hilfszug aus dieser Lage (bei zwei Spielern nicht möglich). Wenn diese Hilfe nicht erfolgt, so ist er matt gesetzt und muss alle seine Figuren vom Spielfeld entfernen, wenn er an der Reihe ist. Das Spiel wird fortgesetzt.

Ein Spiel ist unentschieden (ist Remis),

- wenn die Spieler dies untereinander vereinbaren.
- wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemäßen Zug mehr zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt „Pattstellung“. Damit ist die Partie sofort beendet.
- sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgerechten Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt „tote Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet.
- falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird.
- falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde.



SPIELVARIANTEN



3 Spieler

Jeder Mitspieler erhält eine Figurenfarbe seiner Wahl. Damenaufstellung: helle Dame helles Feld, dunkle Dame dunkles Feld.

Das gesamte Spielfeld wird benutzt.

Drei Partien Schach mit drei Personen sind ein idealer Ausgleich für jeden Mitspieler, um einmal die Figuren an der Zahlenseite zu bekommen, da diese Figuren gute Möglichkeiten haben, die anderen Mitspieler von der Seite oder gar von hinten anzugreifen.

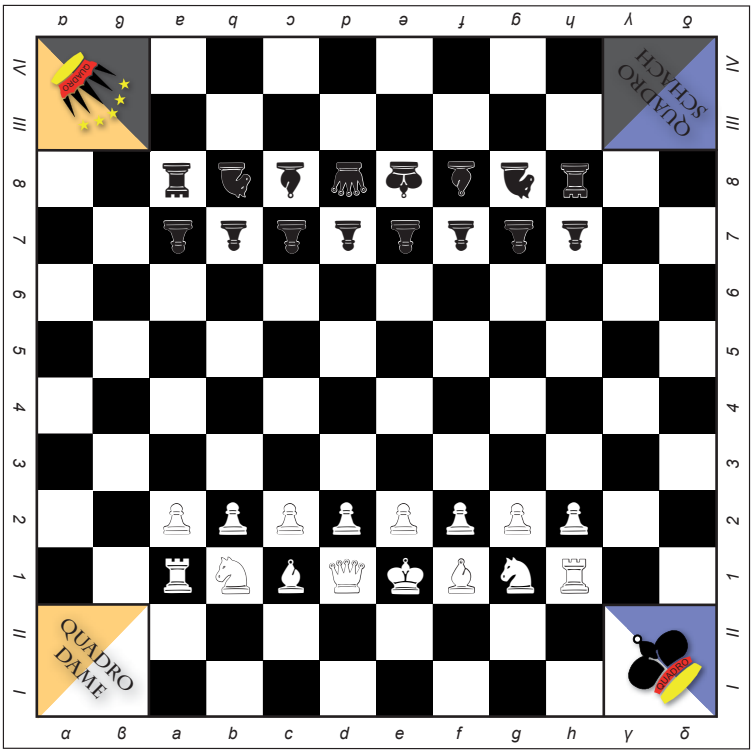
Der Spieler an der Zahlenseite eröffnet das Spiel.

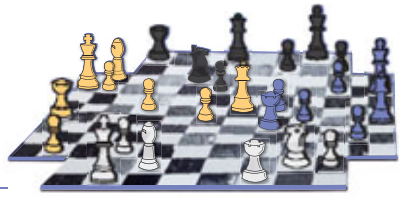
2 Spieler

Die Startpositionen sind fast wie auf einem normalen Spielfeld, jedoch wird das gesamte Spielfeld als Spielfläche benutzt. Die weißen Figuren stehen auf den Reihen 1 und 2. Gegenüber steht eine beliebige Farbe.

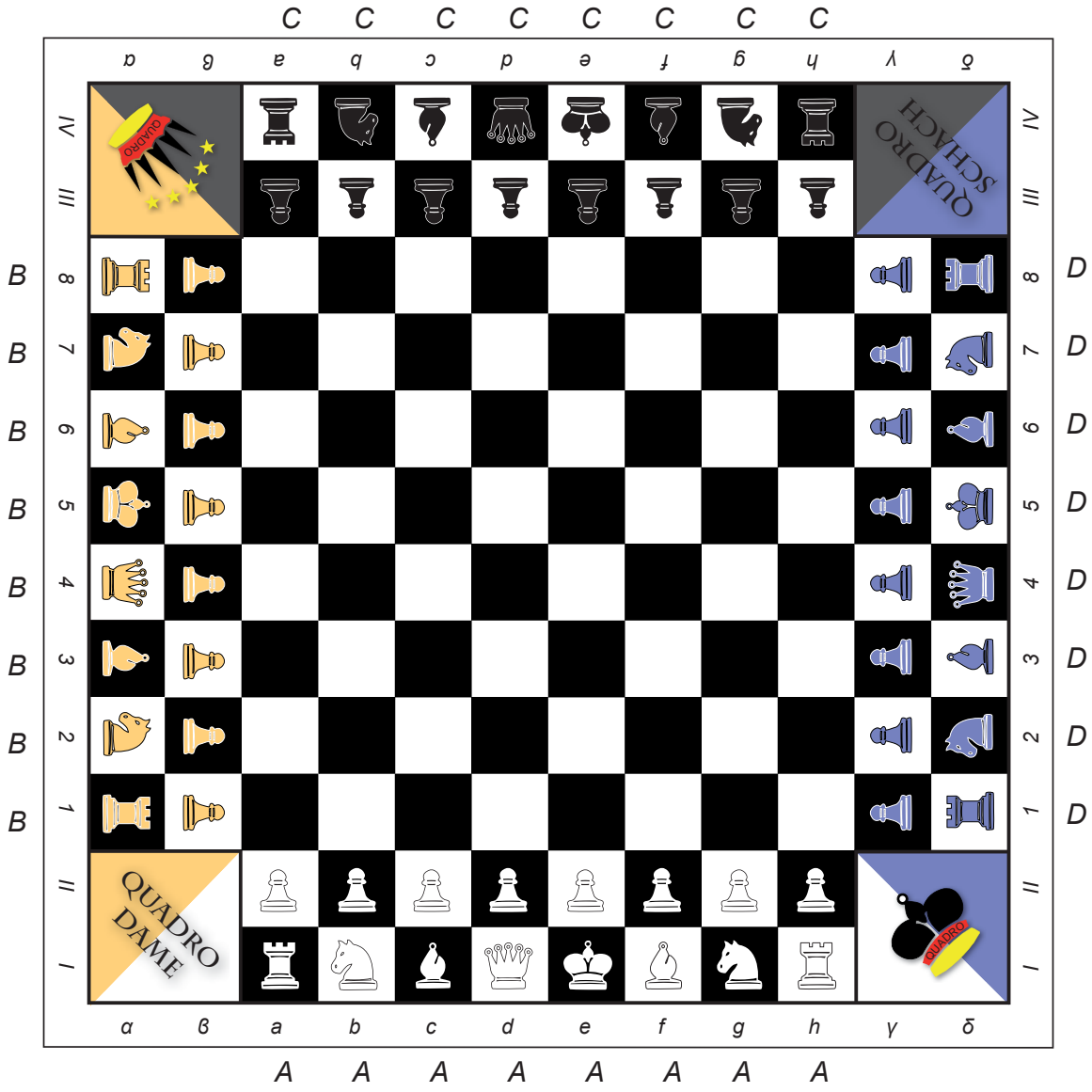
Obwohl es so aussieht, als wäre dies ein ganz gewöhnlicher Spielablauf, werden Sie durch das große Spielfeld viele neue Zugmöglichkeiten entdecken. Nutzen Sie die großen Freiheiten, um Ihren Gegner seitlich oder gar von hinten anzugreifen.

Selbstverständlich lässt sich auch auf dem QuadroSchachspielfeld eine ganz gewöhnliche Partie Schach spielen, indem Sie, die zusätzlichen Felder I II III IV und α ß γ δ nicht benutzen.



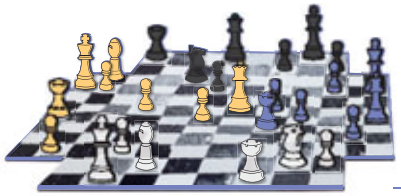


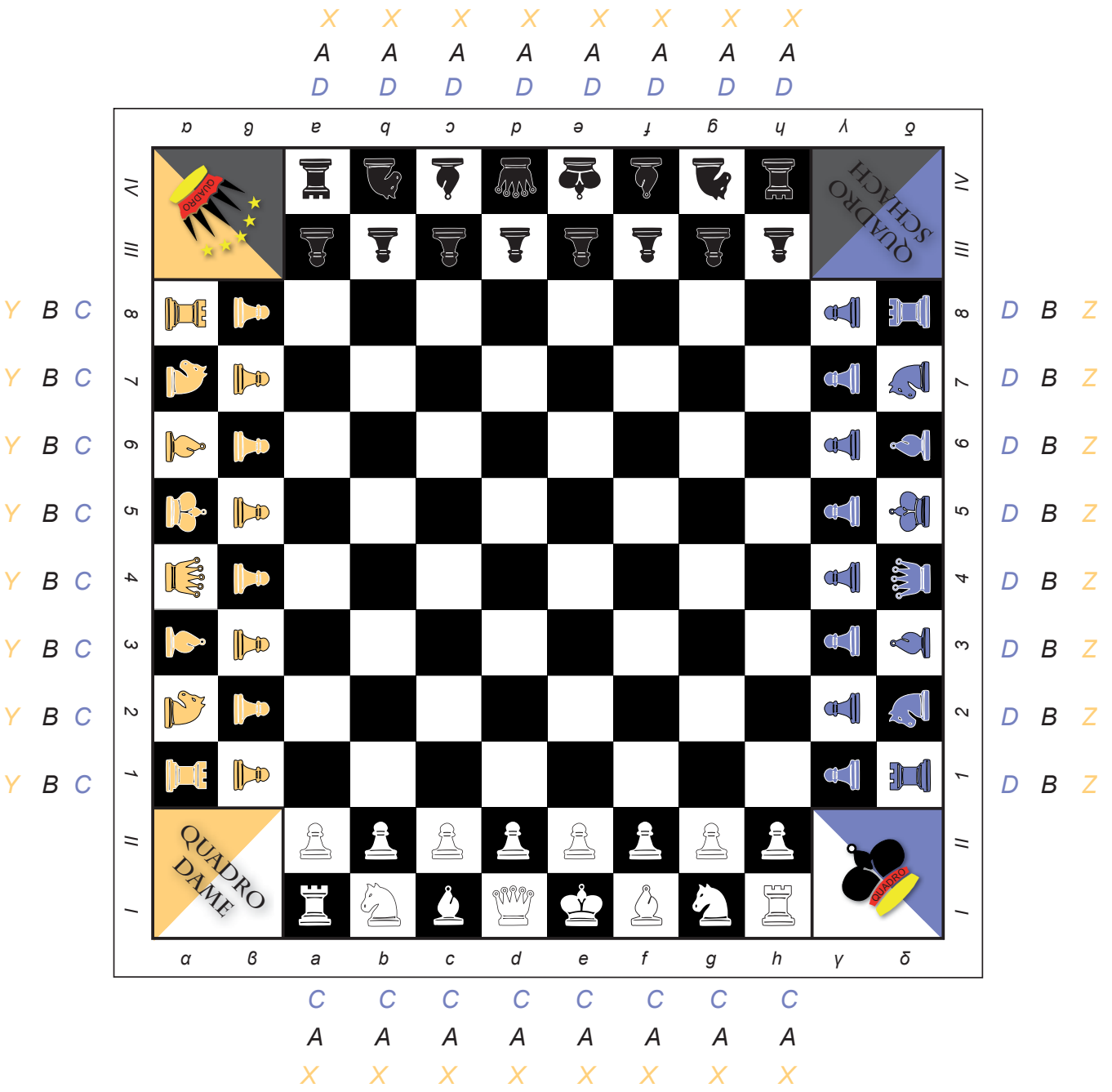
Teambildung



Bei *vier Mitspielern* können je zwei ein Team bilden z.B. A+C - B+D oder A+B - C+D. Selbstverständlich schlagen sich die Partner im eigenen Doppel nicht, sondern helfen sich.

Wird ein gegnerischer König matt gesetzt, so kann die Partie als beendet betrachtet werden. Wenn es Ihnen gefällt, können Sie auch den geschlagenen König vom Spielfeld nehmen und mit dem angeschlagenen Doppel weiterspielen, bis dessen König ebenfalls matt ist oder das gegnerische Doppel geschlagen wird.





Varianten beim Doppel:

- Bei *drei Mitspielern* übernimmt der mutigere Schachspieler zwei Figurensätze z.B. *X-X* und die beiden anderen Spieler je eine Farbe *Y oder Z*.

- Bei *zwei Mitspielern* übernimmt jeder Spieler zwei Figurensätze:

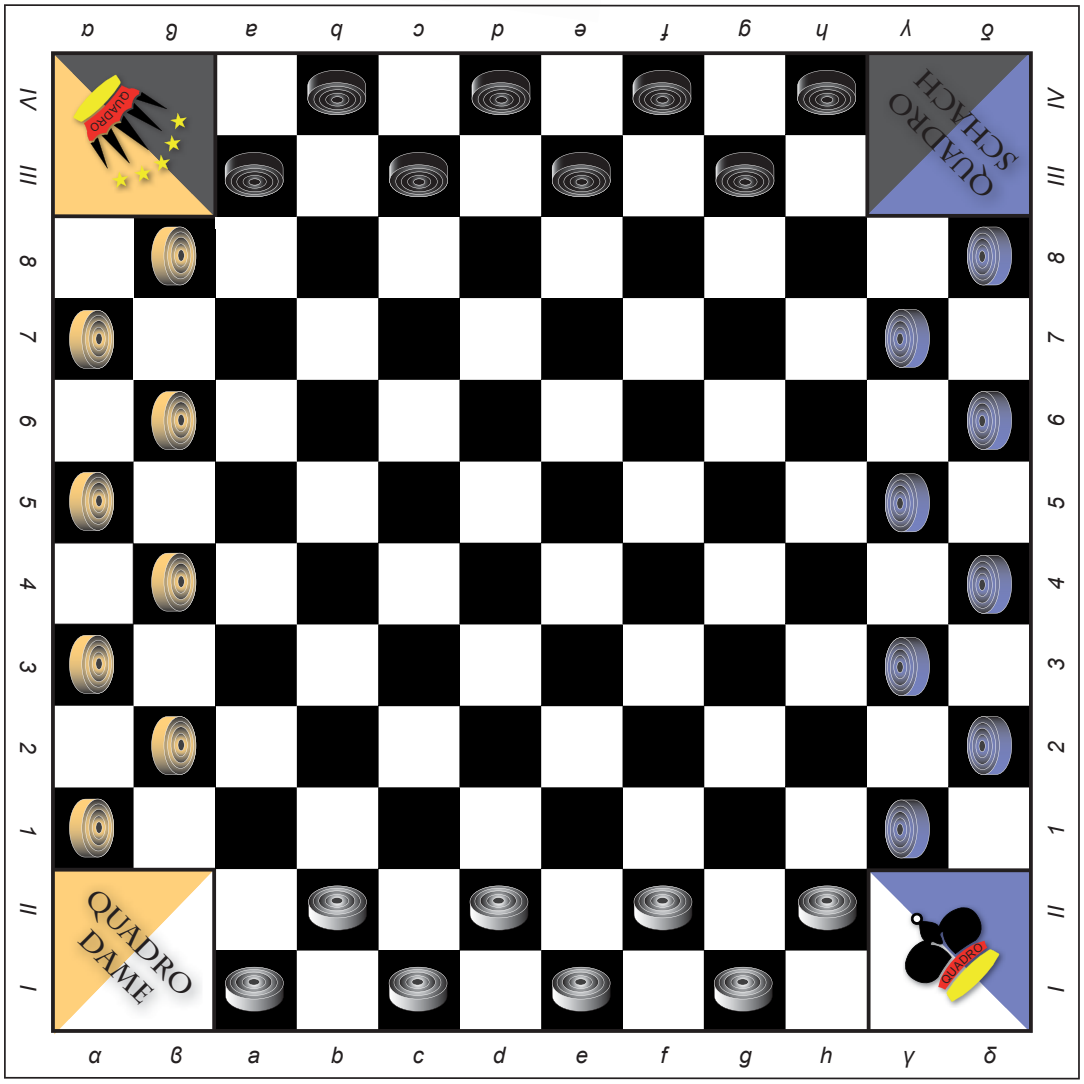
  a) Als eine schöne Variante spielt z.B. Spieler A mit Weiß und Schwarz und Spieler B mit Blau und Gelb. Hier ist dann die Reihenfolge Hell-Dunkel - Hell-Dunkel. (oder alternativ: Hell-Hell - Dunkel-Dunkel oder Weiß-Gelb - Schwarz-Blau)

  b) Alternativ ist es auch interessant, wenn z.B. Spieler *C* mit Weiß und Gelb gegen Spieler *D* mit Blau und Schwarz spielt. Im Kreis links oder rechts herum gespielt, zieht somit hintereinander zweimal Hell *C-C* und zweimal Dunkel *D-D*.



WAS IST QuadroDame?

4 Spieler



Randzonen = α β γ δ und I II III IV

Das Damespiel wird üblicherweise zu zweit ausgeführt. Bei QuadroDame ist die Besonderheit, dass man auch mit 3 oder 4 Personen spielen kann. Hierzu benötigt man für jeden Mitspieler 8 Spielsteine.

Insgesamt befinden sich im Spiel 8 weiße, 8 schwarze, 8 gelbe und 8 blaue Spielsteine.



SPIELZIEL, -VERLAUF UND -ENDE

Grundregeln

Alle Spielsteine müssen auf den schwarzen Feldern der ersten 2 Reihen im Randbereich platziert werden (siehe Seite 7).

Die Figuren werden auf den schwarzen Spielfeldern des Spielbrettes bewegt und dürfen nur jeweils ein Feld diagonal nach vorn gezogen werden.

Steht in Zugrichtung ein gegnerischer Stein direkt vor dem eigenen und ist das Feld dahinter frei, darf und muss man diesen überspringen (schlagen). Der geschlagene Stein wird vom Brett entfernt. Übersieht man, dass man einen gegnerischen Stein „schlagen“ kann, darf der Gegner den Stein des vergesslichen Spielers vom Feld nehmen.

Kann man anschließend noch einmal über einen gegnerischen Stein springen, darf man das so lange tun, bis kein weiterer gegnerischer Stein mehr übersprungen und damit geschlagen werden kann.

Die Dame...

- entsteht, wenn man mit seinem Spielstein die Grundlinie der gegnerischen Seite erreicht. Dazu legt man einen eigenen, bereits geschlagenen Stein oben auf den ersten.
- darf so viele Felder diagonal ziehen, wie sie will, auch rückwärts.
- muss jeden gegnerischen Stein überspringen, auf den Sie trifft und hinter ihm auf dem Feld stehen bleiben (der gegnerische Stein wird anschließend vom Spielfeld genommen). Das Weiterschlagen ist in den Grundregeln erklärt.

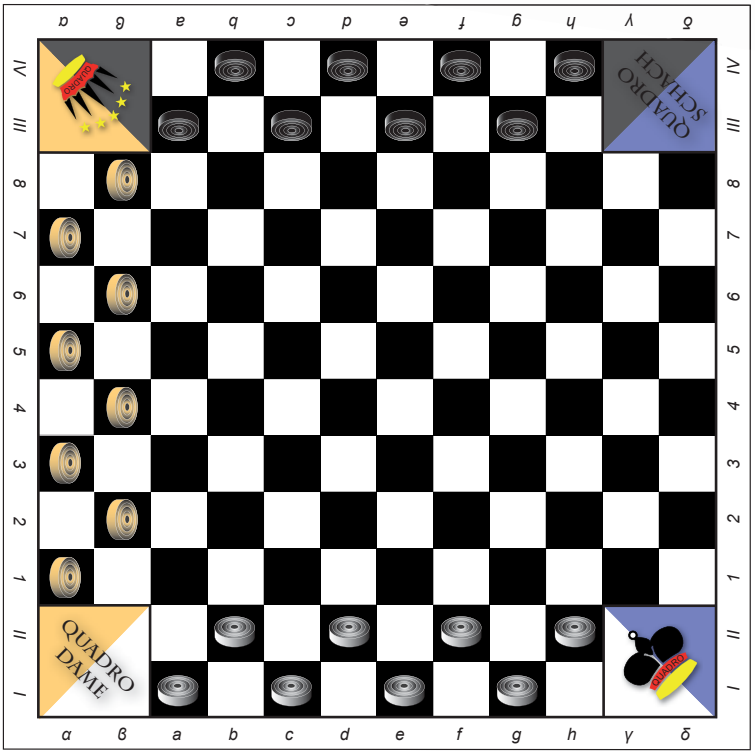
Spielende

Sieger ist, wer alle gegnerischen Spielsteine geschlagen hat oder wer die gegnerischen Steine so „eingesperrt“ hat, dass sie nicht mehr ziehen können.

Ein Spiel endet unentschieden, wenn die Spieler es vereinbaren
(z.B. wenn jeder nur noch eine Dame auf dem Brett hat).



SPIELVARIANTEN



3 Spieler

Eine mögliche Aufstellung wäre wie links zu sehen. Dabei stehen die weißen Spielsteine z.B. auf der I und II Reihe, zwei weitere Farben werden im Uhrzeigersinn verteilt.

Der Spieler an der Zahlenseite beginnt.

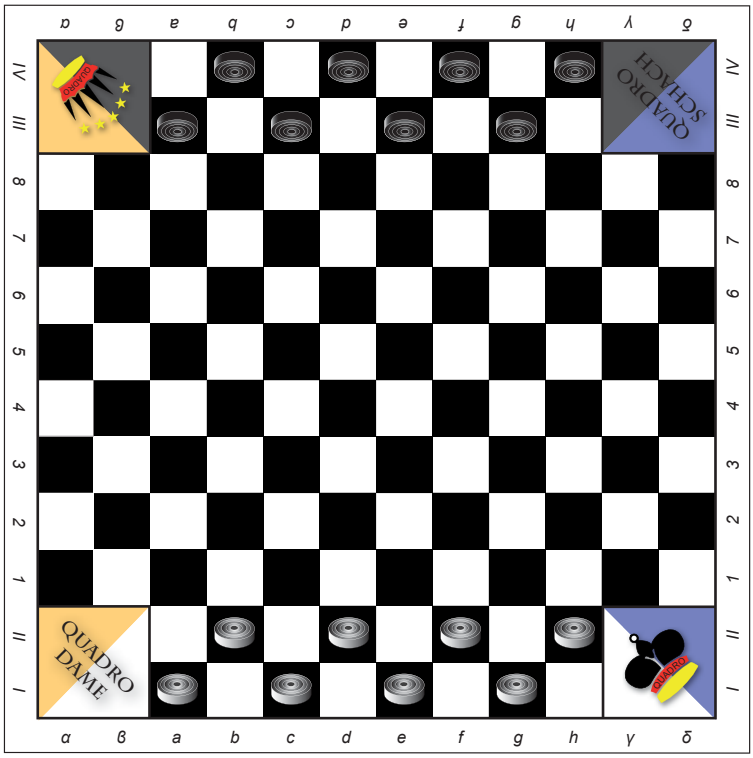
2 Spieler

Rechts sehen Sie eine mögliche Aufstellung der Spielsteine für 2 Mitspieler.

Es kann auch mit allen hellen Steinen (weiß,gelb) auf den Reihen I, II, 1,2 gegen alle dunklen Steine (schwarz, blau) auf den Reihen IV, III, 8, 7 gespielt werden.

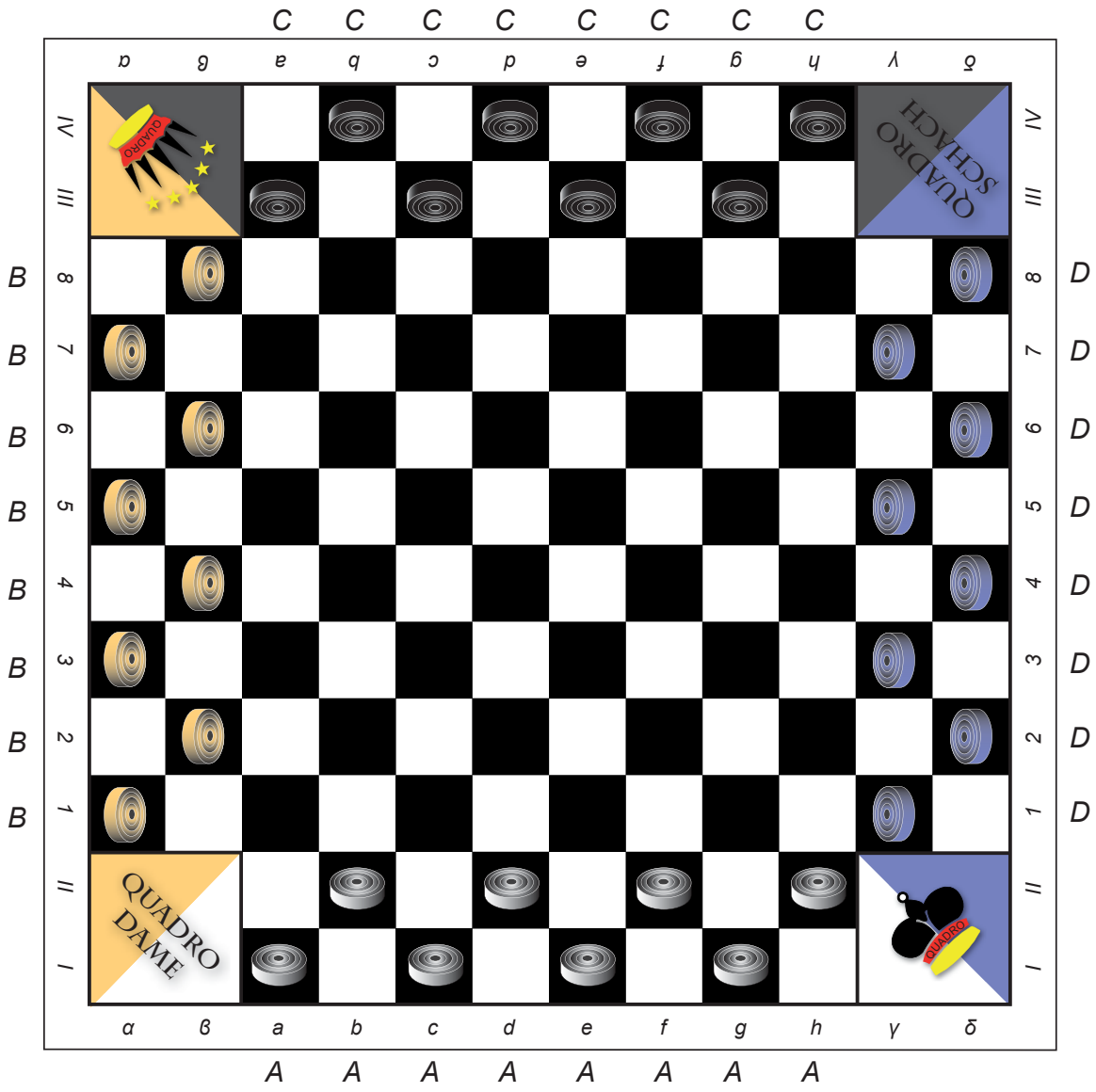
Der klassischen Dame-Variante nahe käme eine Ausgangsstellung auf 3 Reihen mit 12 Steinen (z.B. 8 Schwarze + 4 Blaue gegen 8 Weiße + 4 Gelbe).

Weitere Variationen sind der Phantasie der Mitspieler überlassen.





Teamvarianten



Teambildung

- Bei *vier Mitspielern* bilden je zwei ein Team z.B. A+C - B+D oder A+B - C+D. Selbstverständlich schlagen sich die Partner im eigenen Doppel nicht, sondern helfen sich.

- Bei *drei Mitspielern* übernimmt einer der Spieler zwei Figurensätze z.B. A und C und die beiden anderen Spieler je eine Farbe B oder D.

- Bei *zwei Mitspielern* übernimmt jeder Spieler zwei Figurensätze z.B. Spieler 1 mit Weiß und Gelb und Spieler 2 mit Schwarz und Blau.



QuadroSchach – EINZIGARTIG – UNIVERSELL – VIELSEITIG

- Man kann im QuadroSchach und QuadroDame noch viel eigene Kreativität spielen lassen und abgewandelte Formen entdecken, z.B. beim QuadroSchach

  - bei der Ausgangsstellung der Figuren, wie im Fischer 960 Schach
  - Spielfeld verkleinern oder mehr Figuren oder Bauern
  - Steine auf 1.+2. und 7.+8. Reihe aufstellen, freie Randfelder mit Bauern, Figuren auffüllen (nicht benutzte Figurensätze)

- In Anlehnung an das Turnierschach oder - dame kann man unterschiedliche Wettbewerbe austragen, z.B.

  - 4 Spieler mit einem Brett (wechselnde Partner), Sieger erhalten jeweils 2 Punkte, Verlierer 0, bei Remis jeder 1 Punkt
    erste Partie: 1+2<=>3+4, zweite Partie: 1+3<=>2+4, dritte Partie: 1+4<=>2+3; erzielte Punkte nach Spielen addieren, der mit den meisten Punkten gewinnt
  - Variante mit mehreren Brettern, mehreren Spielern - analog nach normalem Schachturnier (Einzel-oder Mannschaftswertung)
  - Schachuhren zum Einsatz bringen, Partie mit Bedenkzeit spielen (Teambildung - 2 Parteien)
  - Partie mit Benutzung einer Sanduhr (Regulierung der Bedenkzeit), in ablaufender Zeit muss gezogen werden (Varianten: einmal, mehrmals umdrehen).

- Das Erlernen des Schachs (oder auch von Dame) lässt sich im Doppel spielerisch umsetzen. Dabei darf der Helfende im eigenen Team erklären, warum (oder warum nicht) er einen Zug ausgeführt hat. Er kann einen Zug des Anfängers loben oder Verbesserungen erläutern. Die partnerschaftliche Unterstützung macht QuadroSchach und QuadroDame unterhaltsam und hilft, Anfangsschwierigkeiten leichter zu überwinden.

EuroChessInternational GmbH & Co. KG

Autor Dr. Dirk Jordan
Design Franziska Ullmann,
Nadine Villwock
Na.V Design

Oskar-Mai-Str. 6 01159 Dresden
Telefon +49 (0) 351 4161636
Fax +49 (0) 351 4161639
Email info@eurochessinternational.com
Internet www.eurochessinternational.com

ACHTUNG!

Kein Spielzeug für Kleinkinder!
empfohlen ab 5 Jahren

Spielanleitung:
© 2012 by EuroChessInternational

QuadroSchach und QuadroDame unterliegt dem Urheberrecht!

Alle Rechte vorbehalten!

