



Dreierschach V2.2

Schach für drei Spieler

© 2004 / 2014 / 2021 Christian Wahlmann

Dreierschach © 2021 by Christian Wahlmann is licensed under CC BY 4.0.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Vollständige Spielregeln

1. Spielmaterial

- ein Spielbrett mit 126 sechseckigen Feldern in drei Farben
- 51 Spielfiguren, davon je 17 in einer Farbe:



1 König



1 Dame



2 Türme



2 Springer



2 Läufer



9 Bauern

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 Springer (wobei das Springer 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.

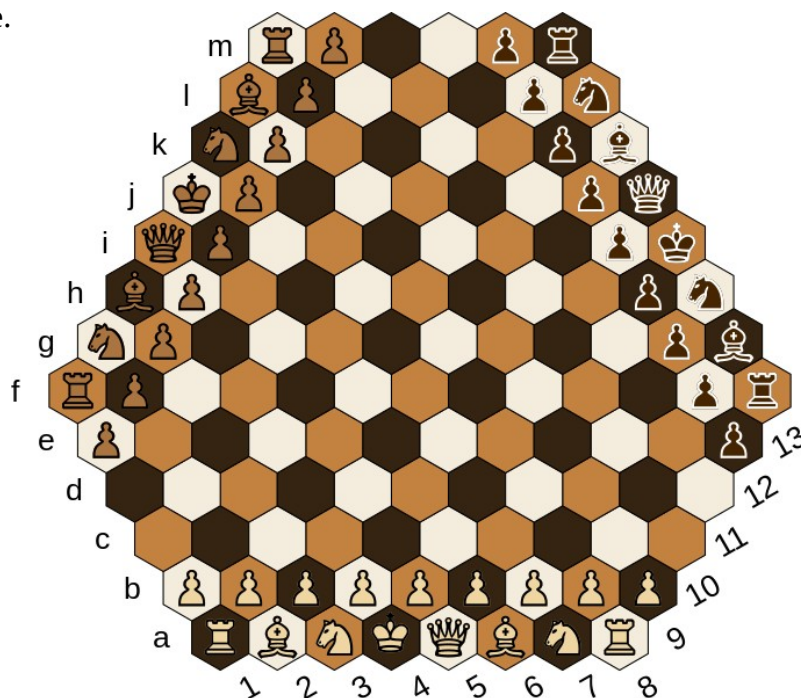


Abbildung 1: Aufstellung

3. Spielstart

Ziel des Spiels ist es, den König eines Gegners Schachmatt zu setzen (s.u.). Dabei wird abwechselnd je eine Figur gezogen. Weiß beginnt, danach ist Braun an der Reihe, dann Schwarz, und immer so weiter.

4. Spielverlauf

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

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

Eine Figur darf - mit Ausnahme des Springers - 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.

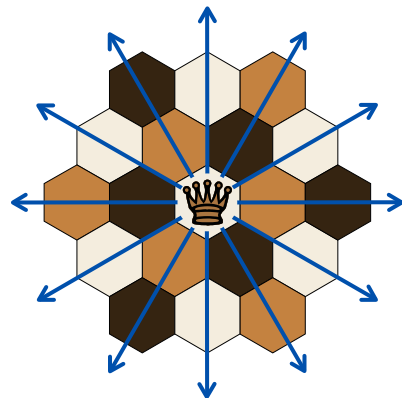


Abbildung 4: Die **Dame** darf gerade und diagonal beliebig weit ziehen.

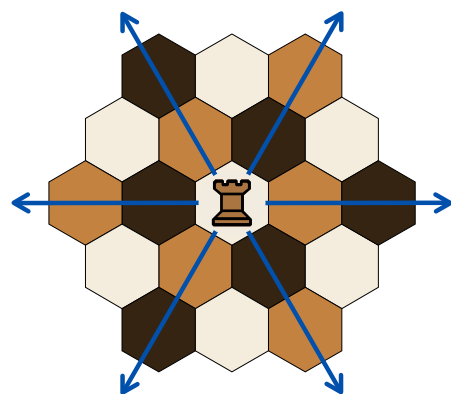


Abbildung 6: Der **Turm** darf in gerader Richtung beliebig weit ziehen.

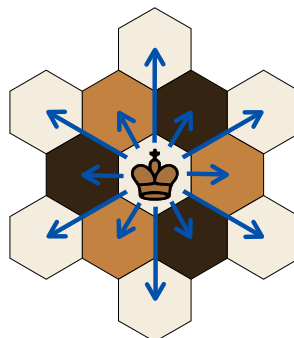


Abbildung 8: Der **König** darf wie die Dame ziehen, aber nur ein Feld weit.

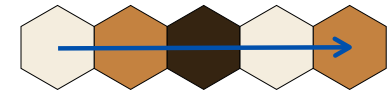


Abbildung 2: Gerade

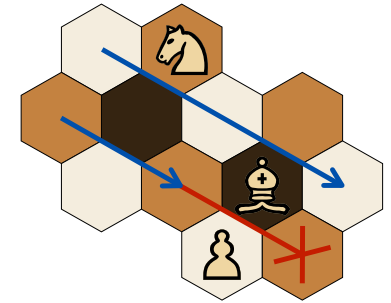


Abbildung 3: Diagonal

Ein besonderer Zug ist die sogenannte **Rochade**: der König zieht an einen der Türme heran, der Turm setzt dann über ihn 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.
- Man unterscheidet zwischen kleiner Rochade (über 2 freie Felder) und großer Rochade (über 3 freie Felder).

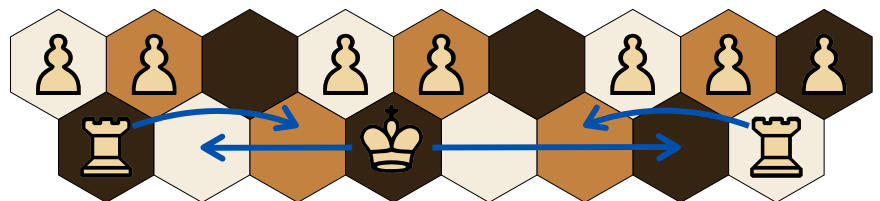


Abbildung 5: **Rochade**

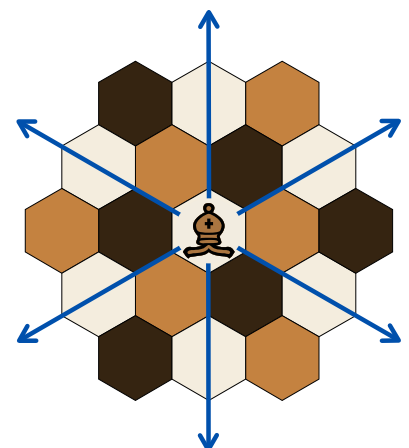


Abbildung 7: Der **Läufer** darf diagonal beliebig weit ziehen.

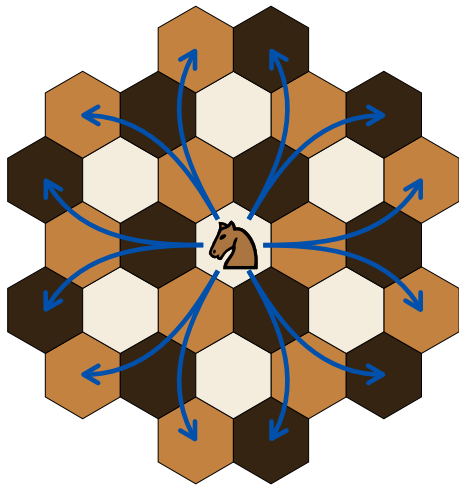


Abbildung 9: Der **Springer** darf im stumpfen Winkel ein Feld gerade und eines diagonal springen. Zwischen Start- und Zielfeld stehende Figuren werden übersprungen.

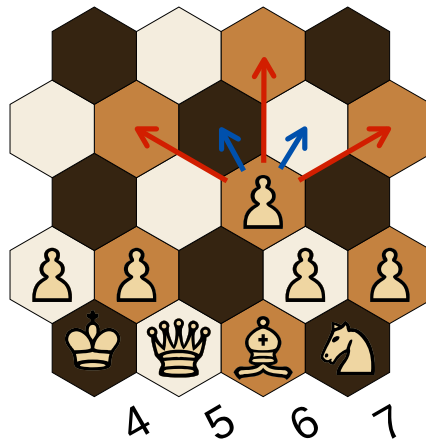


Abbildung 10: Der **Bauer** schlägt und zieht verschieden.

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.

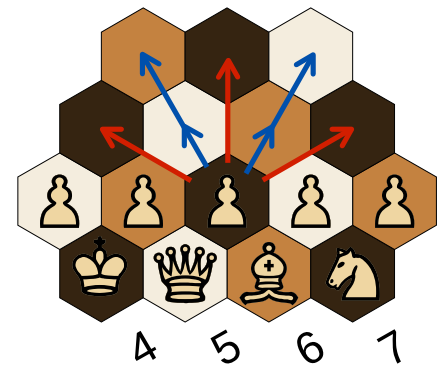


Abbildung 11: Beim seinem ersten Zug darf der **Bauer** zwei Felder gerade ziehen.

En Passant: Zieht der Bauer in seinem ersten Zug 2 Felder weit, kann er von in dieser Runde von einem gegnerischen Bauern auch dann geschlagen werden, wenn dieser auf das Feld zieht, das der Bauer übersprungen hat.

Umwandeln: Erreicht ein Bauer eine gegnerische **Grundlinie**, so kann er diesen in eine Dame, einen Turm, ein Springers oder einen Läufer der eigenen Farbe umwandeln.

Wird der König eines Spielers bedroht, so ist er im **Schach**. Der Spieler ist verpflichtet, seinen König im nächsten Zug aus dem Schach zu befreien. Ist dies nicht möglich, wenn er an der Reihe ist, so ist er **schachmatt**, und das Spiel ist beendet.

Kein Spieler darf seinen eigenen König direkt oder indirekt in Schach setzen.

5. Spielende

Gewinner ist der Spieler, der den gegnerischen König als nächstes mit einer Figur schlagen könnte. Dieser bekommt **3 Punkte**.

Verlierer ist der Spieler, dessen König Schachmatt ist. Dieser bekommt **0 Punkte**.

Der dritte Spieler bekommt **1 Punkt**.

Bietet ein Spieler **Remis** an, und stimmen die anderen Spieler zu, so gilt das Spiel als unentschieden, und jeder Spieler bekommt **1 Punkt**.

Kann ein Spieler keinen gültigen Zug mehr machen (**Pattstellung**), oder befinden sich nur noch die drei Könige auf dem Spielfeld, gilt automatisch **Remis**.

6. Notation

Jedes Feld auf dem Brett hat eine eindeutige Bezeichnung. Das Brett ist unterteilt in **horizontale (a-m)** und **vertikale Reihen (1-13)** (zwei von drei geraden Richtungen). Horizontale Reihen werden mit Kleinbuchstaben, vertikale Reihen mit Zahlen bezeichnet.

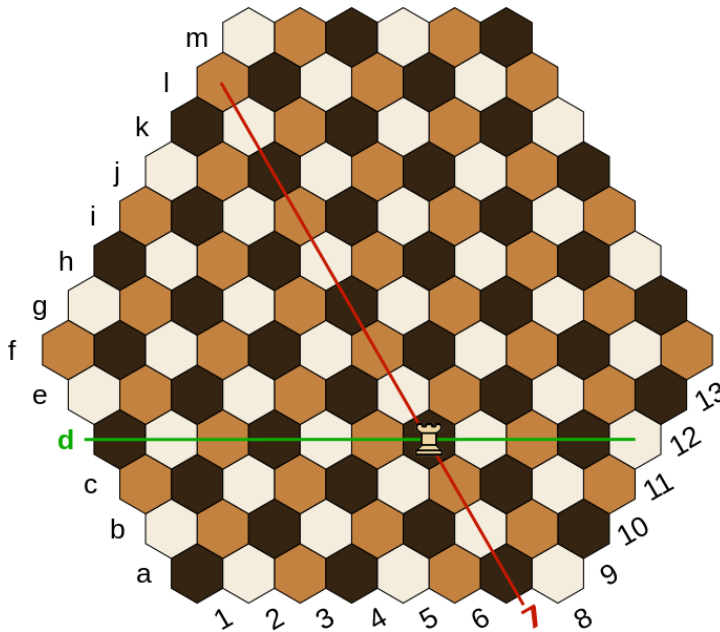


Abbildung 12: Feld d7.

Um einen **Spielzug** zu notieren, schreibt man (außer beim Bauern) vor das Zielfeld den Anfangsbuchstaben der gezogenen Figur. Zieht z.B. ein weißer Springer von d5 nach g7, so schreibt man Pg7. Gibt es eine gleiche Figur, die auch dorthin hätte ziehen können, so wird entweder der Buchstabe oder die Zahl des Startfelds eingefügt, je nachdem, was sich zur Unterscheidung eignet. Steht z.B. der zweite weiße Springerauf 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 (Springer auf 6 schlägt Figur auf g7).

Wird ein Bauer umgewandelt, 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 Ka2, Kl7 oder Kg13) wird mit 0-0 notiert, eine große Rochade (mit Ka7, Kg2 oder Kl13) 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 ll9 2. 8d8 Peh11 Tj8 3. Le5 ge10 mm11 4. Lxg3 kj11 (...)
20. Pi13++

Wer auf eine etwas Fehler-tolerantere Notation Wert legt, kann auch das Startfeld aufschreiben. So kann man das Spiel auch bei einem Tippfehler noch nachvollziehen.



Kurzregeln

(Kenntnis der klassischen Schachregeln wird vorausgesetzt)

Aufstellung

- weiss: a1-a8
- grau: f1-m8
- schwarz: f13-m13

Es gibt 9 statt 8 Bauern. Der Springer steht immer rechts vom Läufer. 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 hindurch zu ziehen, muss eins davon frei sein.

Bauer:

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

Springer:

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

Spielende

Gewinner ist der Spieler, der als nächstes einen der gegnerischen Könige mit einer Figur schlagen könnte. Dieser bekommt **3 Punkte**.

Verlierer ist der Spieler, dessen König Schachmatt ist. Dieser bekommt **0 Punkte**.

Der dritte Spieler bekommt **1 Punkt**.

Bietet ein Spieler **Remis** an, und stimmen die anderen Spieler zu, so gilt das Spiel als unentschieden, und jeder Spieler bekommt **1 Punkt**.

Kann ein Spieler keinen gültigen Zug mehr machen (**Pattstellung**), oder befinden sich nur noch die drei Könige auf dem Spielfeld, gilt automatisch **Remis**.