

## Triyond Chess – Tutorial (EN)

The **goal of the game is to defeat the opposing king.**

One can **also lose by forfeit.**

**After a set amount of rounds without a winner, the game ends in a DRAW** (default is 50 turns).

The game pieces are the same of a standard chess (European Chess), but with 3D movements.



**A Knight can jump onto a tile 3 places further in a L-shape.**  
It's the **only piece** than can jump the gap.



**Bishop moves diagonal in every direction.**  
In Triyond Chess the bishop can only move on brown tiles.



**Rook moves up, down, front, back, left or right** as far as needed.  
**Castling is not allowed.**



**A pawn can move one step in front** (floor chooseable) **and takes a hostile piece diagonally up left or right.**  
Retracking the floor higher/lower is not allowed.  
En passant or two moves at start are not implemented in this chess iteration.  
When the pawn reaches the furthest point on the other side,  
it's transformed into a queen (no choice in change).



The queen has the combined movement from the Bishop and the Rook.  
It can moves as far needed diagonal, horizontal and vertical.



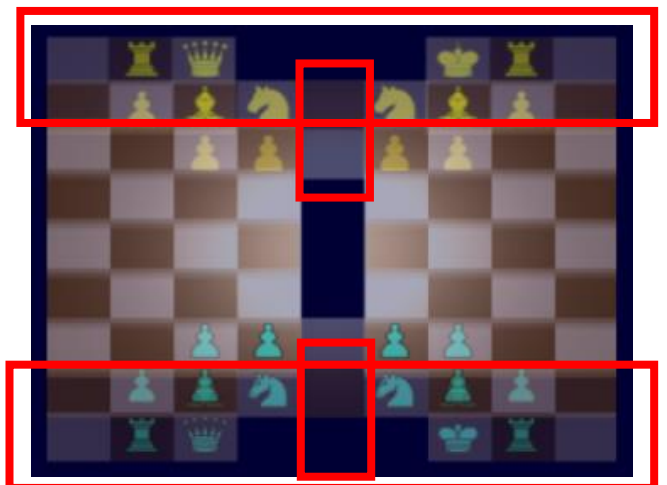
**The king is the most important piece of the game. It moves one step in every direction.**  
**If a piece 'attacks' and 'defeats' the king, then the game ends.**  
**There is no 'stalemate' in this version of Chess.**

**Important on how the 3D-planes work.**

On the **last two rows** on each side a player cannot hop a piece through the middle three planes (top two/ bottom two are accessible).

You'll notice the gap underneath the bottom two and the top two floors, it is what causes this logical limitation.

**Shifting floors on the center column** (before and after the gap) is also **not possible**.



*Note: If another piece is blocking the path (friendly & foe), then your chosen piece cannot go further in that direction (other layers are still accesible, unless above rules are applicable).*

## Triyond Schaak – Handleiding (NL)

Het **doel van het spel is de koning van de andere speler te verslaan.**

Verliezen kan ook door **opgeven.**

**Na x- aantal ronden zonder winnaar eindigt de match in een “gelijkspel”** (standaard na 50 rondes).

De stukken zijn gelijk aan die van het standaard schaakspel (Europees schaken), met 3D-bewegingen.



**Een Paard kan in een L-beweging drie tegels verder neerdalen.**

Het is het **enige stuk** die over het gat kan “springen”.



**De Loper beweegt diagonaal in elke richting.**

In Triyond Schaak kan de Loper uitsluitend op de bruine tegels voortbewegen.



**De Toren beweegt omhoog, omlaag, links, rechts, voor en achter** zover het wenst.

**Rokeren is niet toegestaan.**



**Een pion in Triyond mag een stap vooruit gaan (verdieping naar keuze) en neemt een vijandelijk stuk diagonaal links of rechts (voor zich).**

Terugkeren naar het vorige hogere/lagere verdiep is niet toegestaan.

En passant of twee stappen bij start zijn niet toegestaan in deze schaakvariant.

Wanneer het stuk het verste punt van de andere zijde bereikt transformeert het in een Koningin (geen andere keuze).



**De Koningin heeft de gecombineerde bewegingsvrijheid van de Loper en de Toren.** Het kan horizontaal, verticaal en diagonaal bewegen zo ver het wenst.



**De Koning is het belangrijkste stuk van het spel. Het beweegt één stap in elke mogelijke richting. Als een stuk de Koning ‘aanvalt’ en ‘verslaat’ is het spel ten einde. Er is geen ‘padstelling’ in deze versie van schaak.**

**Belangrijk over hoe de 3D-vlakken werken.**

Bij de **laatste twee rijen** aan elke zijde kan een speler zich niet voortbewegen op de middelste drie vlakken.

Je merkt het gat onder en boven de twee uiterste verdiepingen, wat het logische gevolg is van de betreffende regel.

**Wisselen van verdieping bij de middelste kolom** (voor en na het gat) is ook niet mogelijk.

*Nota: Als een ander stuk (vriend/vijand) de weg blokkeert dan kan het gekozen stuk in die richting niet meer verder (andere verdiepingen zijn wél toegankelijk, tenzij bovenstaande regels van toepassing zijn).*

