

Chess 960

Es gelten alle allgemeinen Schachregeln.

Die Anfangsposition der Figuren auf der Grundreihe wird ausgelost (960 verschiedene Möglichkeiten)

Für die Rochade gilt eine modifizierte Regelung.

Die Rochade ist wie im Standardschach nur erlaubt, wenn

- weder König noch Turm bereits gezogen wurden und
- der König nicht im Schach steht und
- sich zwischen König und Turm keine eigenen bzw gegnerische Figuren befinden und
- der König bei der Rochade nicht über ein bedrohtes Feld zieht und
- der König nach der Rochade nicht im Schach steht

Der weiße König zieht von seiner Anfangsposition immer auf das auch im Standardschach gültige Feld c1 bzw g1 (Schwarz c8 bzw g8) und der Rochadeturm springt wie im Standardschach über den König auf das Feld daneben.

Dieses Feld muss frei sein.

Steht er bereits da, bleibt er stehen.

Steht der König bereits auf dem angestrebten Rochadefeld, bleibt er stehen.

Crazyhouse

Es gelten die allgemeinen Schachregeln.

Zusätzlich gilt, dass geschlagenen Figuren die Farbe wechseln (Schwarz- Weiß).

Diese, dem Gegner geschlagenen Figuren, können anstatt eines Zuges auf ein freies Feld eingesetzt werden.

Einsetzen mit Schach bzw Matt ist erlaubt.

Ein Schach bzw Matt kann durch Einsetzen einer Figur abgewehrt werden.

Bauern dürfen nicht auf der 1. bzw. 8. Reihe eingesetzt werden.

Bauernumwandlung ist möglich.

Werden umgewandelte Bauern (als Figur) wieder geschlagen, rückverwandeln sie sich wieder zu Bauern.

King Of the Hill

Es gelten die allgemeinen Schachregeln.

Insbesondere beenden Matt und Patt die Partie.

Zusätzlich besteht die Gewinnmöglichkeit mit dem König eines der Zentralfelder (d4, e4, d5, e5) mittels legalem Zug zu betreten.

Three-Check

Es gelten die allgemeinen Schachregeln.

Insbesondere beenden Matt und Patt die Partie.

Eine Partie ist auch gewonnen, wenn dem Gegner mit legalen Zügen 3x Schach geboten wurde.

Ein Doppelschach zählt nur als ein einzelnes Schach.

Antichess (Räuberschach)

Die Figuren bewegen sich genauso wie im Standardschach.

Die Rochade ist nicht erlaubt.

Der König kann geschlagen werden.

Können gegnerische Figuren geschlagen werden, **muss** dies erfolgen.

Bei mehrfacher Möglichkeit darf der Spieler wählen, welche Figur er schlägt.

Gewinner ist, wer alle Figuren incl König verloren hat.

Gewinner ist auch, wer pattgesetzt wurde, also keinen Zug mehr ausführen kann (blockierter Bauer).

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, wird er in eine Figur (auch König ist möglich) umgewandelt.

Die Partie ist remis bei Übereinkunft, 3-facher Stellungswiederholung, bei Anwendung der 50-Züge-Regel und wenn eine theoretische Remistellung vorliegt (zB nur mehr Läufer von verschiedener Felderfarbe vorhanden)

Atomic (Atomschach)

Es gelten die allgemeinen Schachregeln.

Das Schlagen einer Figur verursacht eine (Atom-) Explosion, die alle Figuren auf den angrenzenden Feldern mit der Ausnahme von Bauern vernichtet.

Die schlagende Figur wird auch vernichtet.

Die Partie ist gewonnen, wenn der gegnerische König geschlagen wird oder bei einer Explosion vom Brett verschwindet.

Der König darf da **nie** eine Figur schlagen, da er hierbei selbst vernichtet würde.

Man darf sich nicht selbst vernichten.

Es darf auch kein Zug ausgeführt werden, der zwar den gegnerischen König vernichtet, zusätzlich aber auch den eigenen. Ein solches Remis ist nicht zulässig.

→ Es lässt sich aber ein Remis erzwingen, indem der König auf ein angrenzendes Feld an den gegnerischen König heranzieht und diesen dann dauernd verfolgt.

Wegen des Verbots der Selbstvernichtung kann dieser König ja nicht geschlagen werden.

Das Schlagen „en passant“ findet auf dem Feld statt, auf das der schlagende Bauer nach den allgemeinen Regeln zieht.

Matt gilt zwar auch als Gewinn.

Kann die Gegenseite jedoch einen Zug ausführen, der den gegnerischen König durch Explosion vernichtet, so hat dies Vorrang.

Dies gilt für auch für Stellungen, in denen der König im Schach steht oder mattgesetzt ist.

Horde

Horde-Schach ist eine Variante, bei der Weiß 36 Bauern hat (jeweils auf den Reihen 1-4 und auf c5, d5, e5, f5) und Schwarz (die normalen Figuren auf ihrer Ausgangsstellung).

Es gelten die allgemeinen Schachregeln analog.

Die Figuren (Schwarz) gewinnen, indem sie alle Bauern erobern.

Dies schließt Figuren ein, die durch Bauernumwandlung entstanden sind.

Die Bauern gewinnen, indem sie den schwarzen König mattsetzen.

Bauern auf der ersten Reihe können zwei Felder (Doppelschritt) ziehen, analog wie Bauern im Standardschach auf der zweiten Reihe.

Bauern des Schwarzen dürfen jedoch keine Bauern (der Horde) en passant schlagen, wenn diese von der ersten Reihe aus einen Doppelschritt machen.