

4. MJOT Quatschschach Regeln.

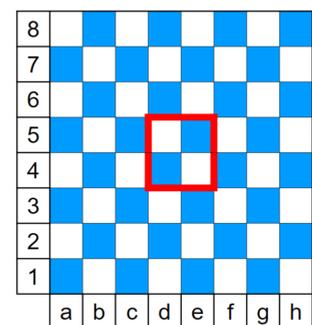


Räuberschach:

- Es herrscht Schlagzwang. Wenn eine Figur geschlagen werden kann, muss das getan werden.
- Der König ist eine gewöhnliche Figur, das heißt, er kann wie alle anderen Figuren geschlagen werden.
- Ein Bauer darf, wenn er die gegnerische Grundreihe erreicht, auch in einen König umgewandelt werden.
- Es gibt keine Rochade.
- Gewonnen hat der Spieler,
 - dessen Figuren alle geschlagen wurden.
 - der nicht mehr ziehen kann.

King of the Hill:

- Es gelten die normalen Schachregeln.
- Der Spieler, der mit seinem König eines der Zentrumsfelder e4, d4, e5, d5 erreicht oder Matt setzt, gewinnt.



Chaotenschach:

- Bauern dürfen sowohl schräg als auch gerade ziehen. Dürfen aber nur schräg schlagen.
- Figuren dürfen über den Rand des Schachbretts auf die andere Seite ziehen. Es darf über den Rand des Schachbretts geschlagen werden. Figuren dürfen nicht über die eigene Grundreihe auf die andere Seite ziehen und schlagen! Schach und Schachmatt kann nicht über den Rand des Schachbretts gegeben werden.
- Jeder Spieler erhält ein **Schachmatt** Kärtchen. Steht ein Spieler im Schachmatt, darf er dieses einsetzen, um zwei Felder mit dem König zu ziehen und kann sich aus dem Schachmatt retten. Das **Schachmatt** Kärtchen darf pro Spiel nur einmal von jedem Spieler benutzt werden.

