

Schachjagd



Steepl' échecs
La corsa a scacchi
Steeple Chess
Dobbelschaak

Schachjagd

Ein raffiniertes Rennen für 2-4 Spieler von 8-99 Jahren von ALEX RANDOLPH. Ravensburger Spiele Nr. 601 5 424 4

Inhalt: 1 Spielplan, je 3 Spielfiguren in 4 Farben, Hindernis, 1 Würfel mit Schachsymbolen.

Spielgedanke

Dieses Spiel vereinigt den Spaß eines Rennens mit der reizvollen Abwechslung eines guten Brettspiels. Eine Rennbahn mit Schachbrettmuster ist ungewöhnlich und ebenso ungewöhnlich sind auch die Züge der Figuren. Der Würfel zeigt nicht Punktwerte an, sondern die sechs beim Schach verwendeten Figurenarten. Man zieht wie beim Schach, und zwar jeweils in der Zugweise, die man gerade erwürfelt hat. So übernehmen die Figuren bei jedem Wurf eine neue Rolle. Dabei braucht man Schach gar nicht zu kennen! Im Gegenteil

- man kann sich hier auf spielerische Weise mit den vielfältigen und interessanten Zugmöglichkeiten vertraut machen! Auf Seite 4 sind diese Zugmöglichkeiten beschrieben.

Spielziel

Wer als erster seine 3 Figuren über die Ziellinie gebracht hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Zunächst wird ausgewürfelt, mit welcher Farbe man spielt. Wer als erster einen „König“ würfelt, erhält die grünen Figuren und stellt sie auf das erste Startfeld (grün). Der linke Nachbar dieses Spielers erhält die gelben Figuren und stellt sie auf das gelbe, zweite Startfeld usw. In dieser Reihenfolge wird dann auch während des Spiels gewürfelt; der Spieler mit den grünen Figuren beginnt. (Der Spieler auf dem vierten, blauen Startfeld hat zu Anfang etwas günstigere Zugmöglichkeiten, was ihn dafür entschädigt, daß er als letzter mit dem Würfeln an die Reihe kommt).

Spielverlauf

Reihum haben die Spieler je einen Wurf. Sie ziehen daraufhin die vorderste Figur von ihrem Startfeld, entsprechend der Zugweise, die sie erwürfelt haben (siehe Seite 3). Würfelt man z. B. „Läufer“, so zieht man seine Figur wie einen „Läufer“. Würfelt man „Bauer“, so zieht man wie ein „Bauer“. Vom Startfeld weg kann man mit dem **Bauer** zwei Felder vorwärts ziehen, da es der **erste** Zug vom ursprünglichen Standort aus ist. Figuren, die bereits im Spiel sind, ziehen als Bauer nur ein Feld vorwärts. In den Ecken der Bahn hat man als „Bauer“ die Wahl, welche der beiden dort zusammentreffenden Bahnrichtungen man als „vorwärts“ ansehen will — je nachdem, welche Zugrichtung im Augenblick günstiger ist.

Bei jedem Wurf darf eine weitere Figur ins Rennen gebracht werden. Die Figuren

starten immer direkt hinter der Startlinie (auch wenn man die zweite oder dritte Figur nicht an diese Stelle nachgerückt hatte).

Der König und die Hindernisse

Wer den „König“ würfelt, hat zwei königliche Sonderrechte:

Als erstes kann der Spieler wählen, ob er mit einer seiner Figuren einen Königszug ausführt oder ob er keinen Zug ausführt und statt dessen das Hindernis auslegt bzw. versetzt.

Als zweites darf man in jedem Falle nach dem Wurf des „Königs“ nochmals würfeln und entsprechend ziehen.

Auf dem letzten Drittel der Bahn befinden sich zwei feste Hindernisse (schwarze Felder). Außerdem gibt es ein bewegliches Hindernis, das zu Beginn außerhalb der Bahn bereitliegt. Beim Königswurf darf man es ins Spiel bringen. Das Hindernis wird so ausgelegt, daß es zwei Felder überdeckt. Natürlich wird man es dorthin legen, wo es einem Mitspieler besonders lästig sein könnte. Das Hindernis darf aber nur in dem Teil der Bahn abgelegt werden, der durch die beiden schwarzen Pfeile gekennzeichnet ist. Ist das Hindernis schon ins Spiel gebracht worden, so darf man es an eine andere Stelle versetzen.

Die festen Hindernisse und das bewegliche Hindernis dürfen nur mit dem Zug des „Springers“ übersprungen werden. Bei allen anderen Zügen darf man nicht über die Hindernisse hinweg, sondern muß ihnen ausweichen.

Schlagen

Gegnerische Figuren können, ähnlich wie beim Schachspiel, geschlagen werden. Wenn man mit der erwürfelten Zugweise ein Feld erreicht, auf dem sich eine gegnerische Figur befindet, so wird diese geschlagen. Geschlagene Figuren werden hinter die Startlinie zurückgesetzt. Von dort müssen sie das Rennen neu beginnen.

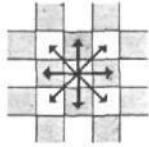
Taktik

Man sollte die Gefahr geschlagen zu werden, aber vor allem die Möglichkeiten zu schlagen nicht übersehen. Es geht also nicht nur darum, möglichst schnell zum Ziel zu rennen. Alle Züge, mit Ausnahme des „Bauer“, können ja in mehrere Richtungen ausgeführt werden. Man wird also oft einen gehörigen Schritt „rückwärts“ oder „seitwärts“ machen, um dort eine gegnerische Figur zu schlagen.

Umgekehrt ist es ratsam, seine Figur nicht gerade auf ein Feld zu ziehen, das ein Gegenspieler z. B. mit einem langen Läuferzug erreichen kann. Wenn ein Spieler mit einer oder gar zwei Figuren weit voraus ist, sollte man es ihm nicht zu leicht machen, auch die letzte Figur ins Ziel zu bringen.

Ende

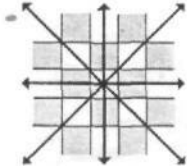
Wer als erster alle drei Figuren über die Ziellinie bringen kann, hat das Spiel gewonnen. Es spielt keine Rolle, wie weit die Ziellinie überschritten wird.



Erklärung der Züge

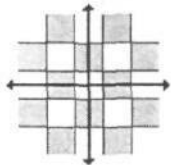
Der König—

kann ein Feld in jeder Richtung — waagrecht, senkrecht oder diagonal — ziehen.



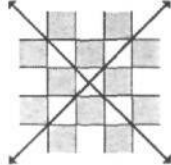
Die Dame—

kann in jeder Richtung — waagrecht, senkrecht oder diagonal — ziehen, soweit das Brett frei ist.



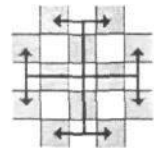
Der Turm—

kann ziehen, soweit das Brett frei ist, aber nur waagrecht oder senkrecht.



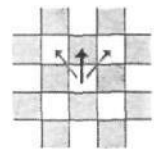
Der Läufer—

kann ziehen, soweit das Brett frei ist, aber nur diagonal.



Der Springer—

zieht zwei Felder waagrecht oder senkrecht und von dort eines zur Seite. Er darf als einziger gegnerische Figuren und Hindernisse überspringen.



Der Bauer—

kann nur nach vorne ziehen, und zwar vom ursprünglichen Standort zwei Felder, danach stets nur eines. Die Bauern dürfen nur diagonal schlagen, und zwar nur nach vorne.