
Modernes Viererschach

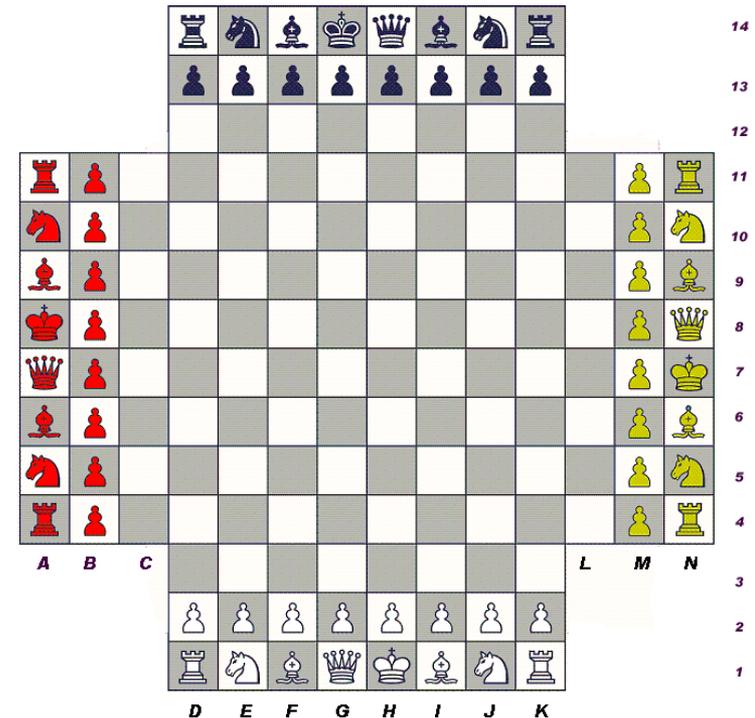
Kurze Regelbeschreibung einer modernen
Variante
mit „Quick-Pawn-Rule“

Von Frank Sölter

2010

Die Regeln

1. Weiß und Gelb sowie Schwarz und Rot bilden ein Team.
2. Das Team, das beide gegnerischen Könige gefangen hat, gewinnt das Spiel.
3. Die Grundstellung ist wie im Diagramm zu sehen (Hinweis: die Ausgangsposition der Damen ist immer ein weißes Feld).
4. Weiß zieht zuerst, danach Rot -> Schwarz -> Gelb (im Uhrzeigersinn).
5. Alle Figuren ziehen genau wie die Figuren im normalen Schach mit geringen Ausnahmen (s. §7).
6. Die Regeln für die Rochade sind ebenfalls die gleichen wie im normalen Schach.
7. Sonderegeln Bauer:
 - a) Es gibt kein "en passant".
 - b) Bei seinem ersten Zug kann der Bauer bis zu 5 Felder (= Brettmitte) vorrücken.
8. Nach seinem Zug, darf sich der König nicht in direktem Schach befinden, auch wenn die schach-bietende Partei sich selbst im Schach befindet.
9. Es ist verboten, einen Zug zu machen, der den König des Partners ins Schach stellen würde.
10. Die einzige Ausnahme für Regel 8 und 9 ist das Schlagen des schachgebenden Königs.
11. Bauern werden auf der letzten, gegenüberliegenden Reihe des Brettes zu Dame, Turm, Springer oder Läufer befördert.
12. Wenn ein Spieler seinen König im Schachmatt stehen hat oder dieser geschlagen wurde, sind alle seine Figuren unbeweglich und können auch nicht geschlagen werden. Solange der König jedoch noch am Leben ist (d.h. nicht geschlagen wurde) hat der Partner die Chance durch Aufhebung des Matts die Truppen des Partners zu reaktivieren.
13. Das Spiel endet unentschieden, wenn ein Spieler Patt gesetzt wurde oder keines der beiden Teams genug Material hat, um beide gegnerischen Könige zu schlagen.



Sonderfall

– Schlagen des Königs ohne vorheriges Schachmatt

Es gibt den Sonderfall, dass ein König geschlagen werden kann, ohne vorher matt gesetzt worden zu sein.

Rot antwortet auf 1.D-e5+ mit S-i3+ (Diagramm). Nun pariert Schwarz das Schach mit 1. ... L-h5. Der gelbe Bauer kann nicht den lästigen Springer schlagen, da dies den König des Partners dem Schach vom schwarzen Turm aussetzen würde (s. Regel 9). Da der rote Springer auch den schwarzen Turm deckt spielt Gelb 1. ... K-k3 (s. Regel 8).

Nun ist Weiß dran und er muss den König nach j2 or k1 ziehen. Weiß spielt 2.K-k1, aber nach 2. ... S-g2 kann Schwarz den weißen König schlagen per 2. ... Lxk1.. Dies ist hier möglich, da ohne seinen König die schach-bietende Dame nicht mehr ziehen kann (s.Regel 10+12).

