

# *Räuberschachregeln*

0. Grundlegendes
1. Das Feld und die Figuren
  - a. Das Schachbrett
  - b. Der Turm
  - c. Der Läufer
  - d. Die Dame
  - e. Der König
  - f. Der Springer
  - g. Der Bauer
  - h. Die Aufstellung
2. Spielregeln
3. Ergebnis der Partie

## 0. Grundlegendes

Räuberschach ist eine einfachere Variante des Schachspiels. Viele Regeln wurden weggelassen, wie zum Beispiel das Schach oder die Rochade. Im Gegensatz zum normalen Schach gibt es einen Schlagzwang, d.h. wenn möglich muss eine Figur geschlagen werden.

Es gibt zwei Variationen des Spiels: Wer am Schluss all seine Figuren hergegeben hat, gewinnt (Var. 1) oder wer am Schluss alle Figuren des Gegners erobert hat gewinnt (Var. 2).

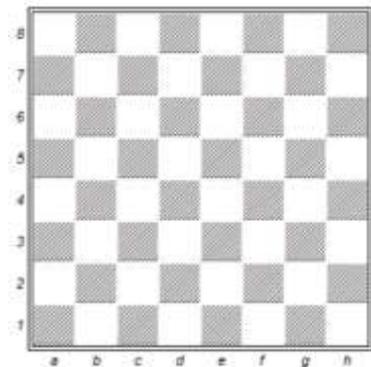
### 1. Das Feld und die Figuren

#### a. Das Schachbrett

Das Schachfeld ist in 64 Felder unterteilt. Dabei ist zu beachten, dass in der rechten unteren Ecke ein weißes Feld ist.

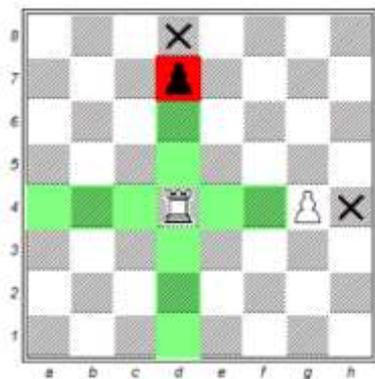
Es ist in 8 Linien, die mit den Buchstaben a bis h benannt sind, und in 8 Reihen (1-8) unterteilt.

Der Name des Feldes in der linken unteren Ecke ist demnach a1.



#### b. Der Turm

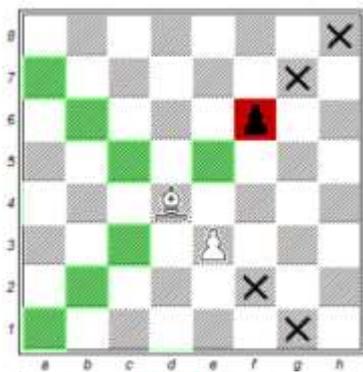
Der Turm kann sich beliebig weit auf seiner Linie und seiner Reihe bewegen (grüne Felder). Er kann weder auf Felder, auf denen eigene Figuren stehen, ziehen, noch kann er andere Figuren überspringen (Kreuze). Schlagen kann er, indem er auf das Feld einer gegnerischen Figur zieht (rotes Feld). Diese wird dabei aus dem Spiel genommen und der Turm landet auf dessen Feld.



#### c. Der Läufer

Der Läufer ist die einzige Figur, die nur auf Felder einer Farbe ziehen kann. Er bewegt sich nur diagonal (grüne Felder). Es gibt einen auf Weiß spezialisierten Läufer und einen, der nur auf schwarze Felder ziehen kann.

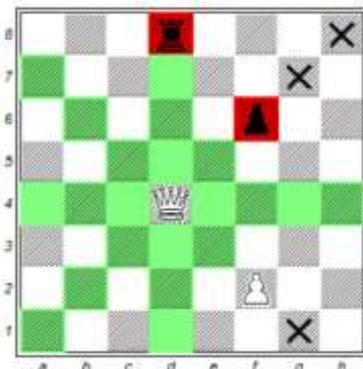
Sein Schlagzug verläuft ähnlich, wie der des Turms. Er zieht auf das Feld einer gegnerischen Figur, wobei diese vom Feld genommen wird (rotes Feld). Auch der Läufer kann nicht über andere Figuren springen (Kreuze).



#### d. Die Dame

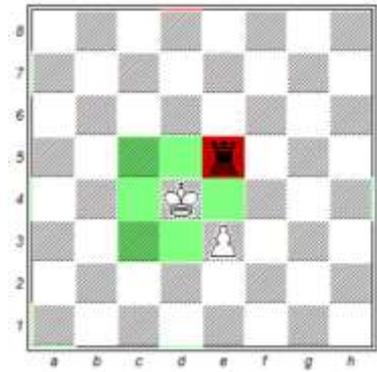
Die Dame vereinigt die Fähigkeiten von Turm und Läufer. Sie kann beliebig weit jede Reihe, Linie und Diagonale ziehen (grüne Felder). Auch sie kann keine Figuren überspringen (Kreuze).

Schlagen verläuft wie bei Turm und Läufer.



#### e. Der König

Auch der König kann in jede Richtung ziehen, jedoch nur ein Feld weit (grüne Felder). Er kann nicht auf Felder ziehen, die von eigenen Figuren besetzt sind. Sein Schlagzug funktioniert wie bei den anderen Figuren. Er zieht einfach auf das Feld der gegnerischen Figur und diese wird aus dem Spiel genommen. (rotes Feld)



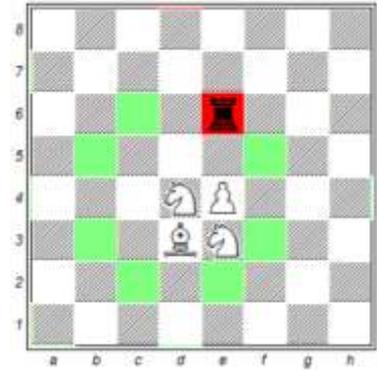
#### f. Der Springer

Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann. Sein Zug ist der Komplizierteste. Erst zwei Felder in Richtung einer Reihe oder Linie und dann ein Feld rechts oder links davon. (Grüne Felder)

Eine andere Erklärung wäre: Ein Feld in Richtung einer Linie oder Reihe und dann diagonal, weg von der Grundposition des Springers.

Der Schlagzug verläuft wie bei den anderen Figuren.

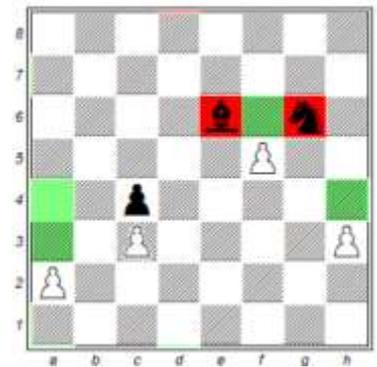
Der Springer springt auf das Feld der gegnerischen Figur und diese wird vom Feld genommen.



#### g. Der Bauer

Der Bauer kann nur ein Feld in gerader Linie weiterziehen. Es sei denn, er ist in der Ausgangsposition. Von dort aus darf er, wenn er will zwei Felder weit ziehen (grüne Felder). Direkt vor ihm stehende Figuren blockieren ihn jedoch, so dass er nicht mehr ziehen kann.

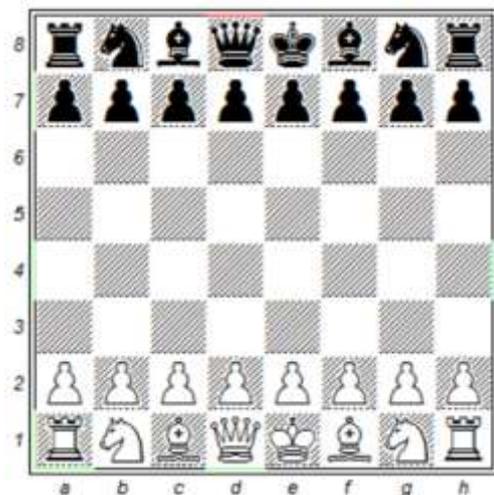
Sein Schlagzug ist der Einzige, der von dem normalen Ziehen abweicht. Denn er kann ein Feld (jedoch nur in Zugrichtung) diagonal schlagen (rote Felder).



#### h. Die Aufstellung

Jede Schachpartie beginnt in der rechts aufgezeigten Ausgangsposition. Weiß beginnt auf den Feldern der 1. und 2. Reihe, Schwarz auf denen der 7. und 8. Reihe.

Die Türme stehen in den Ecken, daneben die Springer und daneben die Läufer. Die weiße Dame steht auf einem weißen Feld, die schwarze auf einem Schwarzen. Der König steht daneben. Vor den Figuren werden die Bauern in einer Linie aufgestellt.



## 2. Spielregeln

Weiß beginnt das Spiel. Danach zieht Schwarz und dann wieder Weiß. Es wird immer abwechselnd gezogen. Im Räuberschach herrscht Schlagzwang, d.h. wenn eine Figur geschlagen werden kann, dann muss sie geschlagen werden. Sollten mehrere Figuren geschlagen werden können, darf der Spieler selbst entscheiden, welche Figur er schlagen will.

Wenn der Gegner eine Figur schlagen kann, dann kann das durch das Kommando „Schlag“ angedeutet werden.

Sollte ein Spieler übersehen, dass er eine Figur schlagen kann und stattdessen einen anderen Zug machen, dann wird dieser Zug zurückgenommen und das mögliche Schlagen aufgezeigt.

## 3. Ergebnis der Partie

Nun kommt der Grund für die Unterscheidung in zwei Varianten.

Das Spiel endet, wenn entweder ein Spieler keine Figur mehr auf dem Feld hat oder ein Spieler nicht mehr ziehen kann.

Variante 1: Es gewinnt der Spieler, der nicht mehr ziehen kann. Egal, ob dies dadurch passiert, dass er keine Figuren mehr hat, oder dadurch, dass kein legaler Zug mehr möglich ist.

Variante 2: Es gewinnt der Spieler, der den Gegner so in die Enge, dass dieser nicht mehr ziehen kann, oder keine Figur mehr auf dem Feld hat.

Die Partie endet unentschieden, wenn sich die Spieler darauf einigen.