

REGELN

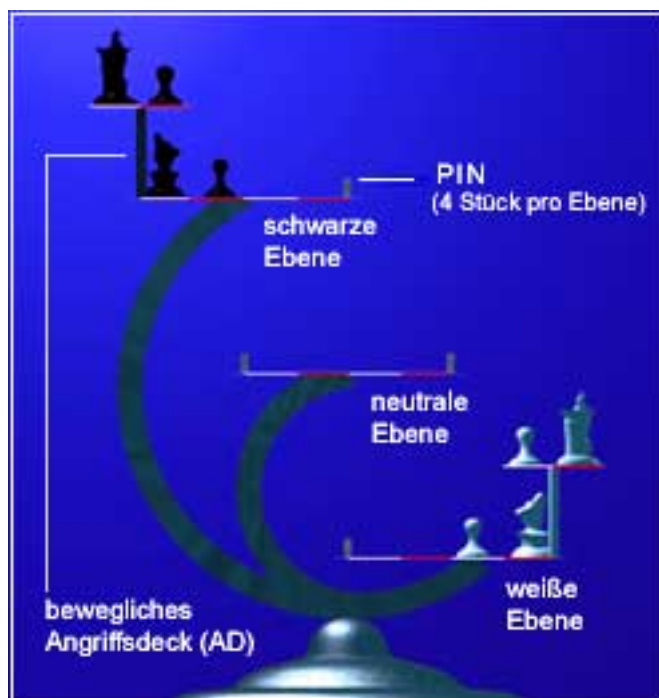
- > [Artikel 1: Wesen und Ziele der 3D-Schachpartie](#)
 - > [Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Brett](#)
 - > [Artikel 3: Die Gangart der Figuren](#)
 - > [Artikel 4: Die Ausführung der Züge](#)
 - > [Artikel 5: Die beendete Partie](#)
 - > [ANHANG \(FAQ\)](#)
 - > [Copyright](#)
-

Artikel 1: Wesen und Ziele der 3D-Schachpartie

1.1 Die 3D-Schachpartie wird von zwei Gegnern gespielt, die auf einer Vorrichtung aus quadratischen Flächen, "3D-Schachbrett" genannt, abwechselnd Figuren oder Angriffsdecks ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler wird als "am Zug befindlich" bezeichnet, wenn der Zug seines Gegners beendet worden ist.

1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", daß dem Gegner kein erlaubter Zug möglich ist, welcher das "Schlagen" des Königs im folgenden Zug vermeiden würde. Der Spieler, der dies erreicht, hat den Gegner "mattgesetzt" und die Partie gewonnen. Der Gegner, der mattgesetzt worden ist, hat die Partie verloren.

1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, dann ist die Partie remis (unentschieden).



Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Brett

2.1 Ein 3D-Schachbrett besteht aus 3 Hauptbrettern und den 4 beweglichen Angriffsdecks

2.2 Ein Hauptbrett besteht aus einem 4 x 4 Gitter von 16 gleich großen Quadraten, abwechselnd klar (die "weißen" Felder) und farbig (die "schwarzen" Felder).

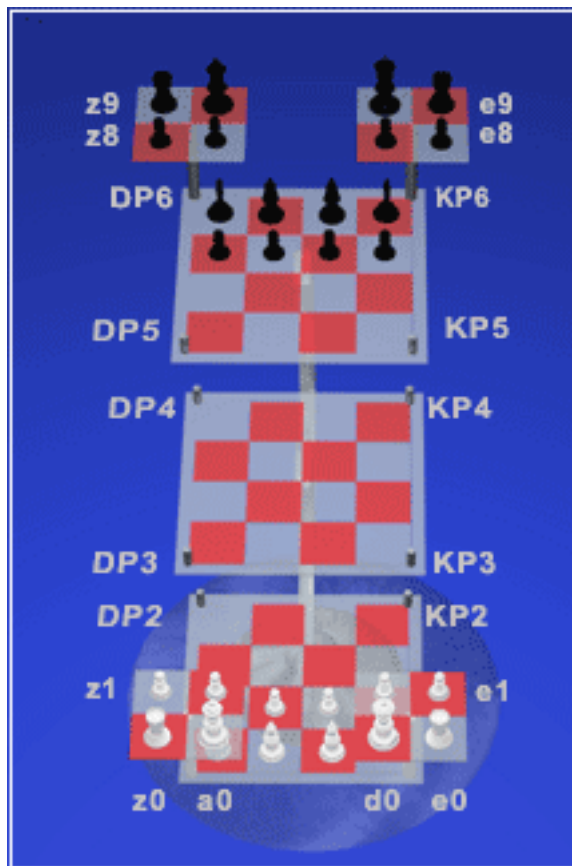
2.3 Ein Angriffsdeck besteht aus einem 2 x 2 Gitter von 4 gleich großen Quadraten.

2.4 Von oben betrachtet, formen sich die 3 Hauptbretter zu einem Brett - 8 Felder lang und 4 Felder breit. Das unterste Hauptbrett wird "Weißes Brett (W)" genannt, das mittlere "Neutrales (N)", und das obere "Schwarzes (S)".

2.5 Die Angriffdecks beginnen das Spiel auf den hinteren Pins des Weißen bzw. Schwarzen Brettes. Die Pins werden als DamenPins (DP) bzw. KönigsPins (KP) bezeichnet, abhängig davon auf welcher Seite des Brettes sich die Pins befinden.

2.6 Zu Beginn der Partie hat ein Spieler 16 helle ("weiße") Figuren und 2 "weiße" Angriffdecks, der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren und 2 dunkel markierte ("schwarze") Angriffdecks. Die Figuren sind folgende:

ein weißer König; eine weiße Dame; zwei weiße Türme; zwei weiße Läufer; zwei weiße Springer; acht weiße Bauern;
 ein schwarzer König; eine schwarze Dame; zwei schwarze Türme; zwei schwarze Läufer; zwei schwarze Springer; acht schwarze Bauern



Die Notation

2.7 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem 3D-Schachbrett ist wie im nebenstehenden Bild angezeigt.

2.8 Von oben betrachtet: Die senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien" (z, a, b, c, d, e). Die zehnen waagrechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine gerade Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich an den Ecken berühren, heißt "Diagonale".

Durch die Angriffdecks erhält das 3D-Schachbrett eine außergewöhnliche Formgebung, die variieren kann. Dadurch entstehen Felder, die vorübergehend oder auf Dauer (z.B.: b0) nicht "existent" sind. Auch nicht existente Felder tragen zur Linien-, Reihen- und Diagonalenbildung bei.



Startaufstellung

Artikel 3: Die Gangart der Figuren

3.1(a) Im 3D-Schach kann jeder Zug eines "normalen" (ebenen) Schachspiels ausgeführt werden. Weil jedes überlappende Feld die gleiche Farbe hat, kann man entscheiden, auf welcher Ebene man

landen will. Aus diesem Grund können zwei Steine (auch unterschiedlicher Farbe) das gleiche Feld besetzen, jedoch in verschiedenen Höhen.

(b) Keine Figur kann auf ein Feld (der selben Ebene) ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom 3D-Schachbrett entfernt. Eine Figur greift ein Feld an, wenn diese Figur auf jenem Feld gemäß den Artikeln 3.2 - 3.5 schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zuge gehindert ist, weil sie andererseits den eigenen König im Angriff stehen lassen würde (vgl. Artikel 3.5(b)).

(c) Eine Figur blockiert die Bewegungsfreiheit der Züge in allen Ebenen (siehe Artikel 3.1(a) und 3.2 - 3.5). Die ziehende Figur kann jedoch unter oder über das blockierte Feld gesetzt werden und die Bewegung im nächsten Zug fortsetzen.

(d) Vertikale Züge ohne horizontale Bewegung der ziehenden Figur sind nicht zulässig, d.h. eine Figur kann nicht auf das gleiche Feld einer anderen Ebene gezogen werden.

(e) Züge, die auf einem nicht existenten Feld enden würden, sind nicht zulässig (siehe Artikel 2.8).

3.2 (a) Die Dame zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen, auf welcher sie steht.

(b) Der Turm zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe, auf welcher er steht.

(c) Der Läufer zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen, auf welcher er steht.

Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren ziehen.

3.3 Der Springer zieht auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen. Er zieht nicht direkt über dazwischenliegende Felder.

3.4 (a) Der Bauer zieht vorwärts auf das unbesetzte Feld unmittelbar vor ihm auf derselben Linie, oder

(b) bei seinem ersten Zug darf der Bauer zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder unbesetzt sind (ein Bauer der durch einen Angriffdeckzug bewegt wurde (siehe Artikel 3.6), verläßt damit sein Ursprungsfeld), oder

(c) der Bauer zieht auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie, indem er jene Figur schlägt.

(d) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, als dieser von seinem Ursprungsfeld aus zwei Felder in einem Zug vorrückte, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen darf nur in dem Zug geschehen, der unmittelbar auf ein solches Vorrücken folgt, und wird "en passant"-Schlagen genannt. In Übereinstimmung mit Artikel 3.1(a) kann man entscheiden, auf welcher Ebene man landen will. Ein Bauer, der durch einen Angriffdeckzug (siehe Artikel 3.6) bewegt wurde, kann nicht "en passant" geschlagen werden.

(e)(I) Sobald ein Bauer jene Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muß er als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

(II) Welche Reihe die am weitesten entfernte ist, hängt von der jeweiligen Spielsituation und der Linie ab. So sind auf den Linien b und c immer die Reihen 1 und 8 die entferntesten; auf den Linien z und e sind dies immer die Reihen 0 und 9. In den Reihen a und d variiert die entfernteste Reihe zwischen 0/1 und 9/8, jenachdem ob sich ein Angriffdeck in der Ecke befindet oder nicht.

(III) Eine besondere Situation entsteht, wenn sich ein weißer Bauer auf a8S oder d8S bzw. ein schwarzer Bauer auf a1W oder d1W befindet und nicht "umgewandelt" wurde, weil sich in der entsprechende Ecke ein Angriffdeck befindet. Wird in einem folgenden Zug das Angriffdeck bewegt, so wird der Bauer noch vor der Durchführung des nächsten Zuges "umgewandelt". (Daraus folgert auch, ein entsprechender Angriffdeck-Zug ist vorübergehend verhindert, wenn man dadurch seinen eigenen König ins Schach führt; siehe Artikel 3.5(b).)

3.5 (a) Der König kann auf zwei verschiedene Arten ziehen:

(I) er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, oder

(II) er "rochiert". Die "Rochade" ist ein Zug des Königs und eines Turms der gleichen Farbe und auf der gleichen Reihe, wird als ein einzelner Zug des Königs betrachtet und folgendermaßen ausgeführt: König und Turm wechseln bei der "kurzen" Rochade den Platz, hierbei wird zuerst der König oder beide Figuren gleichzeitig berührt. Bei der "langen" Rochade zieht der König auf der Reihe 0 bzw. 9 neben den Turm; dann wird der Turm auf das Feld gesetzt, das der König gerade verlassen hat.

(1) Die Rochade ist regelwidrig:

[a] vor dem 2.Zug, oder

[b] wenn der König bereits gezogen hat, oder

[c] mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

(2) Die Rochade ist momentan verhindert:

[a] wenn das Feld, auf dem der König steht, oder das Feld, das er besetzen soll, von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen ist;

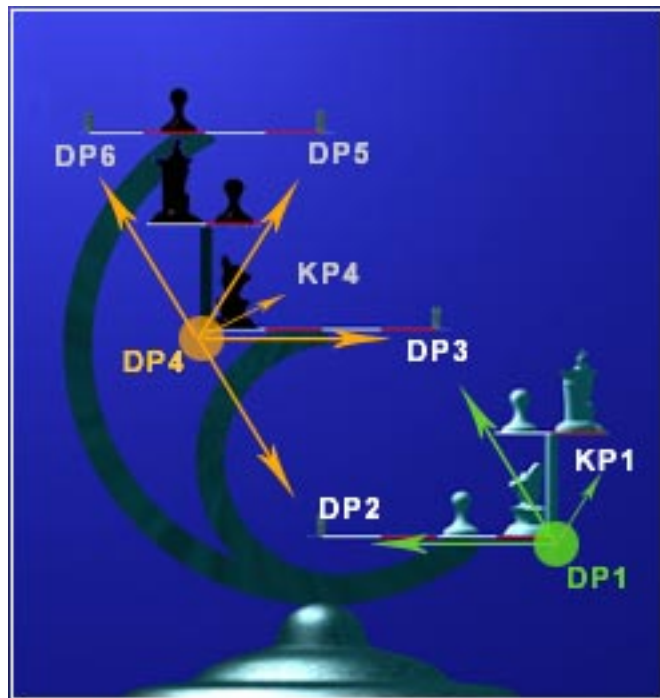
[b] wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

(b) Ein König steht "im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese Figuren selbst nicht ziehen können. Es ist nicht verpflichtend, ein Schach anzusagen. Ein Spieler darf keinen Zug machen, der seinen König ins Schach führt oder ihn im Schach stehen läßt.

3.6 Ein Angriffdeck kann nur gezogen werden, wenn sich maximal eine Figur (egal welche) auf ihm befindet. Das Deck gehört dem Spieler, der es mit seiner Figur besetzt; leere Decks gehören dem ursprünglichen Besitzer (Farbmarkierung).

Die Zugweise ist ähnlich der des Turms. Die Zugweite ist auf einen angrenzenden Pin beschränkt. "Angrenzend" sind die nächstliegenden Pins der selben oder der nächsten Ebene. (Somit haben die Pins 1 & 6 drei, die Pins 2 & 5 vier, und die Pins 3 & 4 fünf angrenzende Pins.) Außerdem können nur leere Decks rückwärts ziehen, besetzte Decks können nur vorwärts oder zur Seite ziehen.

Nebenstehende Abbildung dient der Verdeutlichung "eines angrenzenden Pins". Ein "schwarzes" Angriffdeck auf DP6 hat drei angrenzende Pins, wobei DP5 & DP4 ein Zug nach Vorne, und KP6 jener zur Seite wäre. Ein auf DP3 stehendes "weißes" Deck hat dagegen fünf angrenzende Pins - DP5, DP4 & DP2 nach Vorne, KP3 zur Seite und DP1 nach Hinten.



Hier die Verdeutlichung eines angrenzenden Pins.

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

4.1 Infolge von Schwierigkeiten mit den Angriffdecks ist es gestattet mehr als eine Hand für die Ausführung eines Zuges zu verwenden.

4.2 Vorausgesetzt, daß er seine Absicht im voraus bekanntgibt (z.B. durch die Ankündigung

"j'adoube"), darf der Spieler, der am Zug ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.

4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Brett

(a) eine oder mehrere Figuren derselben Farbe, muß er die erste berührte Figur ziehen oder schlagen, welche gezogen oder geschlagen werden kann; oder

(b) eine Figur jeder Farbe, muß er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, wenn dies nicht erlaubt ist, die erste berührte Figur ziehen oder schlagen, die gezogen oder geschlagen werden kann. Fehlen andere Beweismittel, so gilt, daß die eigene Figur vor der gegnerischen berührt worden ist.

4.4(a) Wenn ein Spieler absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muß er auf diese Seite rochieren, wenn dies erlaubt ist

(b) Wenn ein Spieler absichtlich einen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird gemäß Artikel 4.3 geregelt.

(c) Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, zuerst den König oder König und Turm gleichzeitig berührt, die Rochade aber auf diese Seite nicht erlaubt ist, muß der Spieler entweder auf die andere Seite rochieren, vorausgesetzt, daß die Rochade auf jene Seite erlaubt ist, oder seinen König ziehen. Falls der König keinen erlaubten Zug zur Verfügung hat, steht es dem Spieler frei, einen beliebigen erlaubten Zug auszuführen.

4.5 Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler eine beliebigen erlaubten Zug ausführen.

4.6 Wenn der Gegner gegen die Artikel 4.3 oder 4.4 verstößt, kann der Spieler dies nicht mehr beanstanden, nachdem er selbst absichtlich eine Figur auf dem Brett berührt hat.

4.7 Wenn als erlaubter Zug oder als Teil eines erlaubten Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als auf dem Brett ausgeführt, wenn alle anwendbaren Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind.

Artikel 5: Die beendete Partie

5.1 (a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mit einem erlaubten Zug mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet.

(b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.2 Die Partie ist remis, wenn der am Zug befindliche Spieler keinen erlaubten Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Man sagt dann, der König wurde "pattgesetzt". Damit ist die Partie sofort beendet.

5.3 Die Partie ist remis durch eine Vereinbarung beider Spieler während der Partie. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).

5.4 Die Partie kann remis sein, falls dieselbe Stellung auf dem Schachbrett schon dreimal vorgekommen ist (siehe Artikel 9.2).

5.5 Die Partie kann remis sein, falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist (siehe Artikel 9.3).

ANHANG

Trotz der Bemühungen das Regelwerk so zu formulieren, daß alle erdenklichen Situationen erfasst und erläutert werden, tauchen immer wieder einige Fragen zu diversen Stellungen insbesondere bezüglich möglicher Zugvarianten auf. Um weitere Unklarheiten im Vorfeld vermeiden zu wollen, werden diese Fragen hier extra erwähnt.

Grundsätzlich:

Das Spielbrett wird in seiner Ganzheit am besten durch die Draufsicht erfasst. Somit handelt es sich immer um ein rechteckiges Brett mit den Ausmaßen von 4x8 Feldern plus den jeweils überhängenden Einzelfeldern der ADs. Dies sollte man sich beim Ziehen immer als ein ebenes Brett vorstellen.

- Es gibt beim Ziehen einer Figur keine Ebenenbeschränkungen!

d.h.: Es kann jeder Zug ausgeführt werden, der, wie oben beschrieben, auch auf einem ebenen Brett möglich wäre. z.B.: ein Turm auf a1w kann die ganze a-Linie bis a8s entlangziehen, solange keine andere Figur dazwischen steht, die er überspringen müßte. Dabei würde er von der weißen, über die neutrale, bishin zur schwarzen Ebene seine Zug vollziehen. Dies ist möglich und gilt ebenso für Züge von oder auf ein AD, sowie für das Schlagen.

Eine Besonderheit bilden hier nur die überlappenden AD-Felder.

Hier sollte man sich folgendes vor Augen führen: Im Prinzip bilden alle Felder der ADs eine Art "Satellitenbahn" um die restlichen Felder (festes Brett). d.h.: die Linien z&e sowie die Reihen 0&9 sind immer anwesend. Nur:

- Es gibt "materialisierte" und "nicht-materialisierte" Felder.

Materialisierte Felder sind jene wo sich die ADs tatsächlich befinden (z.B.: beim Start die Felder z0,z1, a0 etc.) - nicht-materialisierte Felder sind alle übrigen, im Moment nicht vorhandenen aber theoretisch möglichen Felder auf den Reihen 0&9 bzw. Linien z&e, inclusive der nie materialisierbaren Felder b0, c0,b9 & c9.

Somit ist das Spielbrett "eigentlich" 6x10 Felder groß. d.h.: wie bei der Rochade schon ersichtlich, können nicht-materialisierte Felder übersprungen werden, wenn die Figur dazu berechtigt ist.

Ebenso kann demnach ein Turm von z.B.: z0/DP1 nach z9/DP6 gezogen werden, wenn sich auf den dazwischenliegenden Felder (z1, z9 oder z2-8 durch evt. überlappende AD-Felder) keine Figuren befinden .

- Kann ein König mit einem Angriffdeckzug unter den anderen König ziehen? z.B.:

Weiß: DP2, KP1, Ka4DP2, Bauer: c5S

Schwarz: DP4, KP6, Ka6DP4, Bauer: b3

--- Darf Schwarz DP4-DP5 spielen?

++ Ja, denn: nach dem Angriffdeckzug befindet sich der schwarze König nicht in Bedrohung, da horizontale Züge nicht zulässig sind!

Copyright

Die Urheberrechte für das Regelwerk liegen bei:

M.Klein & J.Meder, BRD, unter der Zitierung einzelner Passagen aus dem Regelwerk des Weltschachverbands (FIDE). Die private Nutzung der Regeln ist ausdrücklich erwünscht. Eine gewerbliche oder publizistische Nutzung ist gern gesehen, jedoch erst nach Absprache mit den Verfassern möglich.

eMail:

3dschach@gmx.de

Danke hier nochmal an alle die an der Verwirklichung mitgewirkt haben.

TM , © & ® 1994 Paramount Pictures. All rights reserved.

Boelter Design authorized user.

erstellt am: 21.11.2005

© www.3dschach.de