






## Die Spielzüge der SchachZWO-Figuren

		die FRAU: wie <i>Läufer</i> oder <i>König</i>
		das PFERD: wie Springer
		der MANN: wie <i>Turm</i> oder <i>König</i> Ausnahme: - von der Ausgangsstellung auch einmalig zwei Felder in beliebige Richtungen (ohne zu springen)
		das ROCKS: wie <i>Bauer</i> Ausnahmen: - auf 7x7 Spiel kein Zweifeld-Erstzug - vor dem Mittelfeld diagonal ziehen, dann normal weiter
		der ZENIT: wie <i>König</i> Ausnahmen: - nur der ZENIT darf auf das Kreis-Mittelfeld - nur aus einer unbedrohten ZENIT-Stellung darf auf das Mittelfeld, sein Zielfeld, gezogen werden!
		das WISSEN: wie <i>Dame</i>
		der GLAUBE: das Standfeld verlassend 1 oder 2 Felder in beliebige Richtungen (ohne zu springen) → sie ist die spielstärkste Figur - kontrolliert 5x5 Felder

## Die SchachZWO-Spielregeln

### „Schachziel“

Deine Figur ZENIT als Erster auf das Mittelfeld bringen -> **2 Punkte**

### „Schachziel – der Zweite“

kann Dein Mitspieler sofort nachfolgend auf das Mittel-Zielfeld ziehen, bekommt dieser dafür -> **1 Punkt**

### „Schachmatt“

den gegnerischen ZENIT Schachmatt setzen -> **0,5 Punkte**

Zuerst beide Spieler jeweils den eigenen ZENIT aus der Mitte (Begrüßung) auf sein Startfeld zwischen die Figuren WISSEN/GLAUBE (9x9) bzw. die Figuren FRAUEN (7x7) stellen -> Schwarz beginnt das Spiel!

außer vom ZENIT darf das Mittel-Zielfeld von den anderen Figuren nicht besetzt werden und somit lässt sich das Mittelfeld auch nicht bedrohen -> im Rahmen der Spielfigurenzüge darf es von allen Figuren übersprungen werden (zählt für den GLAUBEN als ein Feld Bewegung)

hast Du ein ROCKS bis zur gegnerischen Endlinie durchgebracht, kann dieses sogleich in eine eigen-verlorene Figur umgetauscht werden

die ZENIT-Figuren müssen wie die *Könige* ein Feld Abstand halten

die „Rochade“ und „Schlagen-ent-Passant“ gibt es bei SchachZWO nicht

Spiel aufgeben: ZENIT in die Mitte stellen, 2 Punkte für den Gegenspieler