

1 **Pferderaub**



Der Gegner startet mit nur einem Springer (welchen entscheidet er selber).

2 **Pferderaub**



Der Gegner startet mit nur einem Springer (welchen entscheidet er selber).

3 **Pferderaub**



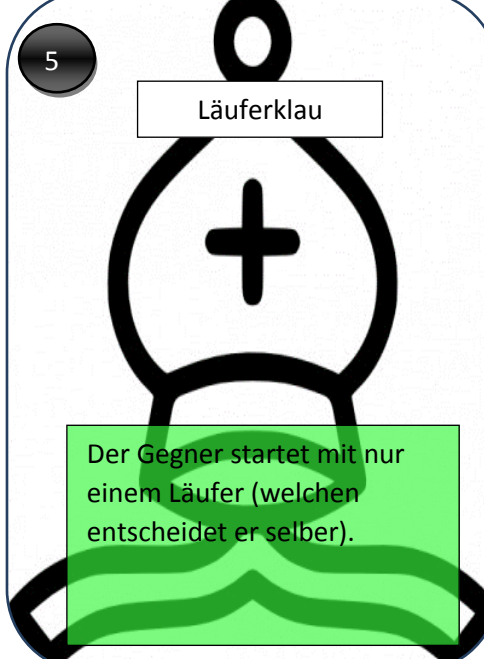
Der Gegner startet mit nur einem Springer (welchen entscheidet er selber).

4 **Kleiner Sprung**




Du überspringst den vor dir platzierten Spieler, ohne gegen ihn anzutreten.
Dieser Joker muss direkt ausgespielt werden.

5 **Läuferklausur**



Der Gegner startet mit nur einem Läufer (welchen entscheidet er selber).

6 **Großer Sprung**



Du rückst zwei Plätze nach oben.
Dieser Joker muss direkt ausgespielt werden.

7 **Großer Sprung**



Du rückst zwei Plätze nach oben.
Dieser Joker muss direkt ausgespielt werden.

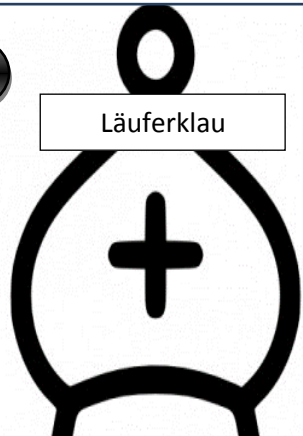
8 **Kleiner Sprung**



Du überspringst den vor dir platzierten Spieler, ohne gegen ihn anzutreten.
Dieser Joker muss direkt ausgespielt werden.

9

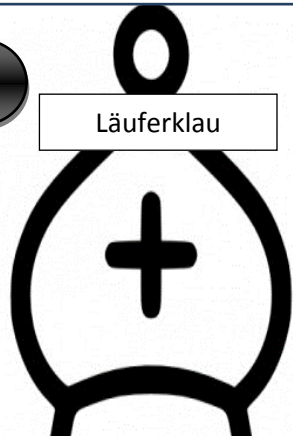
Läuferklau



Der Gegner startet mit nur einem Läufer (welchen entscheidet er selber).

10

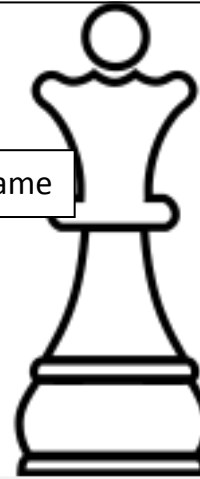
Läuferklau



Der Gegner startet mit nur einem Läufer (welchen entscheidet er selber).

11

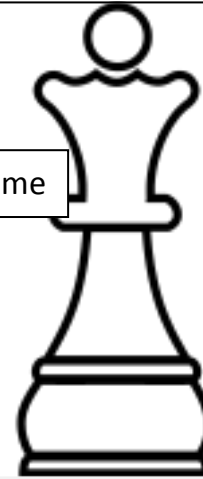
Superdame



Im Opfer gegen einen eigenen Springer kann die Dame dessen Fähigkeit aufnehmen, also das ganze Spiel über auch wie ein Springer ziehen.

12

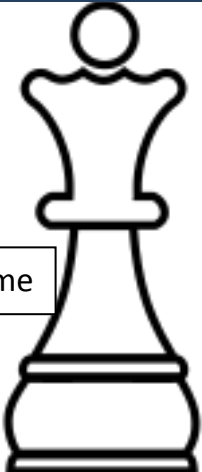
Superdame



Im Opfer gegen einen eigenen Springer kann die Dame dessen Fähigkeit aufnehmen, also das ganze Spiel über auch wie ein Springer ziehen.

13

Superdame



Im Opfer gegen einen eigenen Springer kann die Dame dessen Fähigkeit aufnehmen, also das ganze Spiel über auch wie ein Springer ziehen.

14

5. Schach gewinnt



Du gewinnst die Partie nicht nur durch Matt oder Aufgabe des Gegners, sondern auch durch 5x im Spiel Schach geben.

15

5. Schach gewinnt



Du gewinnst die Partie nicht nur durch Matt oder Aufgabe des Gegners, sondern auch durch 5x im Spiel Schach geben.

16

5. Schach gewinnt



Du gewinnst die Partie nicht nur durch Matt oder Aufgabe des Gegners, sondern auch durch 5x im Spiel Schach geben.

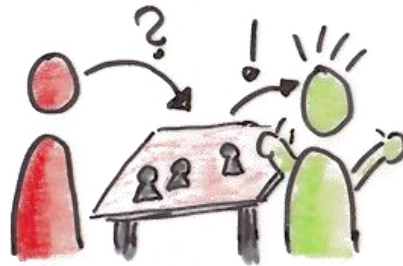
17 Berater einschalten



Rufe einen Spieler zur Hilfe an Dein Brett, der Dich 2 Minuten lang auf Deine Bedenkzeit beraten darf.

Dein Gegner muss währenddessen das Brett verlassen.

18 Berater einschalten



Rufe einen Spieler zur Hilfe an Dein Brett, der Dich 2 Minuten lang auf Deine Bedenkzeit beraten darf.

Dein Gegner muss währenddessen das Brett verlassen.

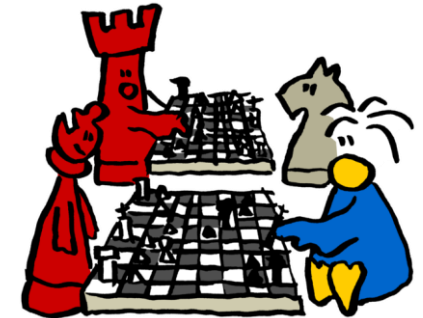
19 Berater einschalten



Rufe einen Spieler zur Hilfe an Dein Brett, der Dich 2 Minuten lang auf Deine Bedenkzeit beraten darf.

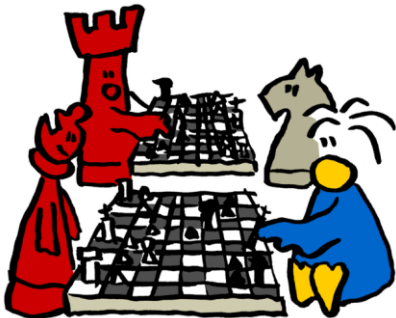
Dein Gegner muss währenddessen das Brett verlassen.

20 TANDEM



Fordere mit Deinem Nachbarn die beiden vor Euch platzierten Spieler im Tandem heraus.

21 TANDEM



Fordere mit Deinem Nachbarn die beiden vor Euch platzierten Spieler im Tandem heraus.

22 Schach 960



Die Startposition aller Figuren (außer der Bauern) wird ausgelost. Ziehe eine Auslosung aus dem Ordner.

23 Schach 960



Die Startposition aller Figuren (außer der Bauern) wird ausgelost. Ziehe eine Auslosung aus dem Ordner.

24 Schach 960



Die Startposition aller Figuren (außer der Bauern) wird ausgelost. Ziehe eine Auslosung aus dem Ordner.

25

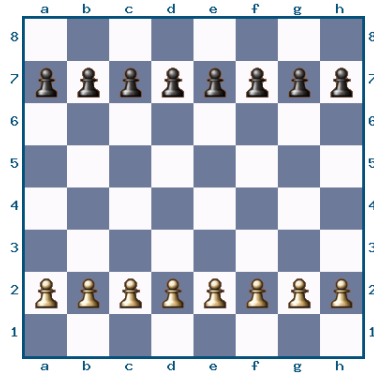
Schach 960



Die Startposition aller Figuren (außer der Bauern) wird ausgelost. Ziehe eine Auslosung aus dem Ordner.

26

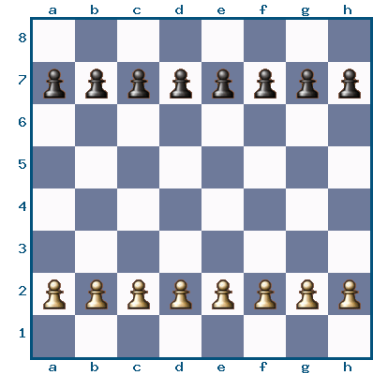
Bauernschach



Startet nur mit dem König und den Bauern die Partie.

27

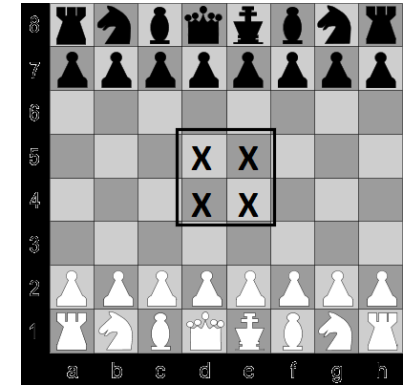
Bauernschach



Startet nur mit dem König und den Bauern die Partie.

28

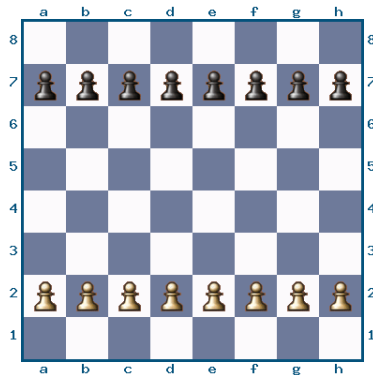
Spiel ohne Zentrum



Lege einen Bierdeckel ins Zentrum. Die 4 Felder sind die gesamte Partie zugemauert und spielen nicht mit. Lerne, wie wichtig das Zentrum ist.

29

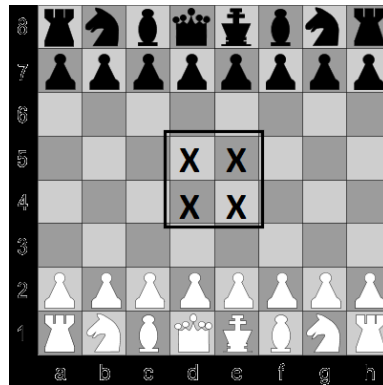
Bauernschach



Startet nur mit dem König und den Bauern die Partie.

30

Spiel ohne Zentrum



Lege einen Bierdeckel ins Zentrum. Die 4 Felder sind die gesamte Partie zugemauert und spielen nicht mit. Lerne, wie wichtig das Zentrum ist.