

Achtung: Es ist nicht möglich, mehr als einen Joker pro Partie einzusetzen. Auch darf man nicht durch das Einsetzen eines Jokers den des Gegners "kontern".

1. Tandem

- Man fordert mit seinem Nachbarn (vor oder hinter einem in der Stecktafel) die beiden davor positionierten Spieler heraus. Der höher platzierte Herausforderer hat Weiß.
- Es werden 2 Bretter mit 2 Uhren aufgebaut, es gibt keine Notationspflicht, die Farben der Bretter müssen innerhalb der Teams unterschiedlich sein.
- Es gibt 25 min für die Herausforderer, die Herausgeforderten bekommen 15 min.
- Immer wenn man eine Figur schlägt gibt man diese seinem Teamkollegen. Dieser kann die Figur dann sofort oder später anstelle eines Zuges auf ein beliebiges, nicht besetztes Feld setzen.
- Man darf ins Schach, aber nicht ins Matt einsetzen.
- Wenn man einen Bauern durchbringt, so verwandelt dieser sich in eine „Pappdame“. Diese bleibt ein Bauer kann sich jedoch wie eine Dame bewegen. Wenn man sie schlägt ist sie wieder nur ein Bauer.
- Es entscheidet immer das Brett über Sieg und Niederlage, das zuerst fertig ist. Geht die zuerst beendete Partie Remis aus, so entscheidet die zweite.

2. Schach 960

- Ermittelt die Starposition mittels der im Ordner liegenden Tabelle. Ein unbeteiligter Schachfreund denkt sich eine Zahl zwischen 1 und 960 aus und Ihr ermittelt entsprechend die 960er Stellung.
- In der Partie gelten die normalen Schachregeln

3. Pferderaub

- Der Herausgeforderte startet mit einem Springer weniger.
- Er kann selber entscheiden, ob der Springer auf b oder g vor der Partie vom Brett genommen wird.

4. Läuferklau

- Der Herausgeforderte startet mit einem Läufer weniger.
- Er kann selber entscheiden, ob der Läufer auf c oder auf f vor der Partie vom Brett genommen wird.

5. Kleiner Sprung

- Man rückt um einen Platz in der Stecktafel nach oben, der Spieler über einen sackt einen Platz ab.
- Die Karte muss direkt nach dem Ziehen ausgespielt werden, später ist sie nicht mehr gültig.

6. Großer Sprung

-Man rückt um zwei Plätze in der Stecktafel nach oben, die Spieler über einen sacken je einen Platz ab.

-Die Karte muss direkt nach dem Ziehen ausgespielt werden, später ist sie nicht mehr gültig.

7. 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 und darf nicht zuhören.

8. Spiel ohne Zentrum

Lege einen Bierdeckel ins Zentrum. Die 4 Felder sind die gesamte Partie zugemauert und spielen nicht mit. Man kann weder auf noch über die 4 gesperrten Felder ziehen. Ein gesperrtes Feld schützt vor Schachgeboten.

Lerne insgesamt, welche große Bedeutung das Zentrum hat.

9. Bauernschach

Setzt man die Karte Bauernschach ein, so darf man mit Weiß beginnen.

Startet nur mit dem König und den Bauern die Partie. König und Bauern stehen auf ihren ursprünglichen Feldern.

Ziel ist es, einen Bauern umzuwandeln und den Gegner mattzusetzen.

10. Das 5. Schach gewinnt

Der Besitzer dieser Karte kann durch das Ausspielen der Karte "5. Schach gewinnt" nicht nur gewöhnlich durch Matt, sondern auch durch häufiges Schachsetzen gewinnen. Bereits das 5. Schachgebot reicht zum Partiegewinn.

11. Superdame

Spielt man "Superdame" aus, entscheidet man selber, welchen eigenen Springer man "opfert", heißt vor Beginn der Partie vom Brett nehmen muss. Im Gegenzug wird die Dame aufgewertet und kann nicht nur linear und diagonal ziehen, sie kann auch wie ein Springer ziehen und hinter feindliche Linien hüpfen.