Schach

Schach - ein grossartiges Brettspiel!

Aus diesem alten Spiel entstand nun ein Action und Taktik geladenes Nacht-Geländespiel!

Wie im Vorbild geht es darum den gegnerischen König gefangen zu nehmen. Jeder Spieler bekommt eine Figur zugeordnet, die über verschiedene Spezialisierungen verfügt - wie beim Schach.

Spieldaten

- **Alter:** 10+
- **Dauer:** ?
- **Anzahl:** min 22
- **Leiter:** 1 Spielleiter, 1 Gefängniswärter, 1 Söldner (Erklärung folgt)

Material

- 4 Stricke (ca. 1m)
- Absperband
- 7 Lampen (Darauf achten das kein Teilnehmer seine eigene mitbringt)
- Spielgeld
- Befreiungskarten

Vorbereitung

- Gruppen à min. 11 max. 19 Personen einteilen.
- Ein Gefängniss mit Absperrband ausstecken.
- Rund ums Gefängnis die Lager der einzelnen Gruppen verteilen (siehe Bild "Das Spielfeld").
- Pro Gruppe 3 Lampen austeilen (eine zur Kennzeichnung des Lagers, die anderen für die Türme - Erklährung folgt), und auch im Gefängnis eine anbringen.
- Jedem Spieler 1 Geld austeilen.

Das Spielfeld

Ablauf

Am Anfang ist jede Gruppe bei ihrem Lager, nun werden den Spielern ihre Figuren zugeteilt (die Zuteilung ist geheim -> ein taktisch wichtiges Element), auf ein Lossignal wird das Spiel gestartet.

Nun versuchen die Gruppen den König der feindlichen Gruppe zu fangen, gleichzeitig natürlich ihren König zu schützen.

Sie tun dies indem sie einander fangen; das Fangen basiert in diesem Spiel auf Vertrauensbasis, man "chikt" den Gegner mehrmals auf den Rücken - wenn der Wert der Figur des Gegners (Siehe "Die Figuren") erreicht wurde; stirbt dieser. Das "Problem" liegt darin, dass man nur selbst weiss was für eine Figur man ist -> Ehrlichkeit ist wichtig!

Achtung: Die "Schläge" müssen innerhalb von 10s ausgeführt werden - sonst neu zählen!

Bemerkung: Wert einer Figur = wie oft auf den Rücken "chiken" zum fangen

Stirbt man so begibt man sich ins Gefängnis.

Um einen Teakollegen zu befreien, muss man beim Söldner, gegen die Gebühr von 1 Geld eine Freikarte kaufen - diese kann man nun beim Gefängniswärter gegen einen Teamkollegen eintauschen.

Wenn einem Team das Geld ausgeht kann es niemanden mehr befreien.

Das Spiel endet sobald eine der aus dem Schach bekannten Begbenheiten eintritt:

- Schachmatt: Ein König wurde gefangen; seine Gruppe verliert
- Patt: Es sind nur noch Könige auf dem Feld - Unentschieden

Die Figuren

Pro Gruppe:

(Aufbau: Anzahl Figur Wert)

- 1 König 5x *[Kann sich ausserhalb des Lagers nur mit Pferden **bewegen** (stehen darf er) – wenn er gefangen wurde hat man das Spiel Verloren]*
- 1 Dame 4x *[kann den König direkt töten, auch wenn dieser "auf" einem Pferd ist[1'1]]*
- 2 Läufer 2x *[können sich auch in Feindlichen Lagern bewegen]*
- 2 Türme (Spezialfall[2]) *[Die **einzigen** Spieler mit Lampen, sie dürfen sich jedoch, sobald die Lampe eingeschalten ist, nicht mehr bewegen; ihre Aufgabe ist das Leuchten -> sie können niemanden fangen]*
- 1 Kundschafter 2x [Kann Türme sprengen (siehe Anhang 1)]
- -> der Rest (min 4) Bauern 1x [können zu Pferden werden]
- Dazu 2 Stricke für Pferde1[1]

[1]Wenn sich zwei Bauern gemeinsam an einem Strick halten ergeben sie ein Pferd (3x "chiken")[2] wenn es den einbewegenen hat, wird der andere wieder zum Bauer

[1'1]Der König darf sich ausserhalb seines Lagers nur "reitend" bewegen d.h. er hält sich zusammen mit zwei Bauern an einem Strick fest in diesem Stadium muss zuerst das Pferd getötet werden (ausser Dame).

[2]Türme können **nur** vom Kundschafter gefangen werden (1x "chiken"), worauf diese die Figur tauschen (Kund. wird Turm; Turm wird Kund.)

Figuren ohne Gruppe:

- 1 Söldner [Verkauft Freikarten und Informationen über andere Gruppen]
- 1 Gefängnisswärter [Bewacht das Gefängniss, lässt Gefangene gegen Freikarten frei]

Quellen

- Titelbild (Checkmate.jpe): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Grafikspielfeld (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch