Spelregels Schaakvarianten

De spelregels van de volgende varianten op het originele schaakspel komen aan bod:

Snelschaak	Schietschaak	Cilinderschaak	Promotieschaak
Weggeefschaak	Doorgeefschaak	Pingelschaak	Antischaak
Gongschaak	Atoomschaak	Ruitschaak	

Bij alle varianten is schaak zeggen *niet* verplicht. Je mag jezelf schaak zetten. Aanraken $\neq$ zetten, klok induwen = zetten. Tenzij anders vermeld, is het doel van het spel gewoon mat zetten. Als jouw vlag is gevallen en je tegenstander wijst je daarop, dan heb je verloren, tenzij: 1. Je tegenstander mat staat (dan heb je gewonnen); 2. Er sprake is van de van de gebruikelijke remisesituaties, zoals eeuwig schaak, twee koningen over, beide spelers zijn remise overeengekomen, enz. (dan is het remise); 3. Beide vlaggen gevallen zijn en niemand mat staat (dan is het ook remise).
Een speler heeft gewonnen als zijn tegenstander een onreglementaire zet doet en hij hem daarop wijst alvorens zelf te zetten. Als hij toch een zet doet, kan de illegale zet niet meer geclaimd worden en dient er gewoon doorgespeeld te worden.
Een speler mag remise claimen, door in plaats van te zetten, de klok stil te zetten. Als de wedstrijdleiding hem gelijk geeft (d.w.z. als er sprake is van de gebruikelijke remisesituaties) is de partij daadwerkelijk remise. Zo niet, dan verliest hij. Hij krijgt natuurlijk *geen* gelijk als zijn tegenstander niet accoord gaat met remise en hijzelf kwalitatief voor staat, maar in tijdnood zit. Spelers mogen pas remise overeenkomen als het spel enige mate gevorderd is.
Bij aanvang van een wedstrijd dient het team dat op het wedstrijdschema als eerste vermeld staat, als eerste plaats te nemen. Dit team speelt met wit op de even en met zwart op de oneven borden.
De wedstrijdleiding beslist in alle gevallen waarin deze spelregels niet voorzien.

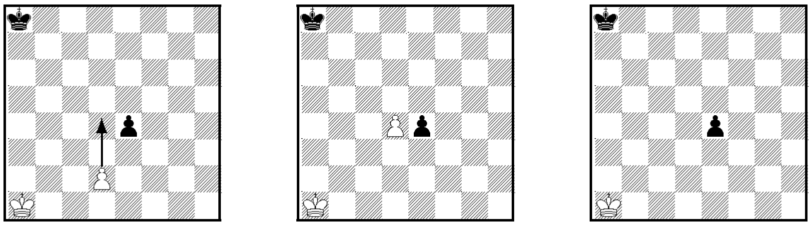
In onderstaande wordt onder *stuk* ook een pion verstaan.

Snelschaak

10 minuten per persoon.

Schietschaak

10 minuten per persoon.
I.p.v. dat je een stuk slaat haal je het aangevallen stuk weg, dus het aanvallende stuk blijft op zijn plaats. *En passant* schieten gaat als volgt:



Weggeefschaak

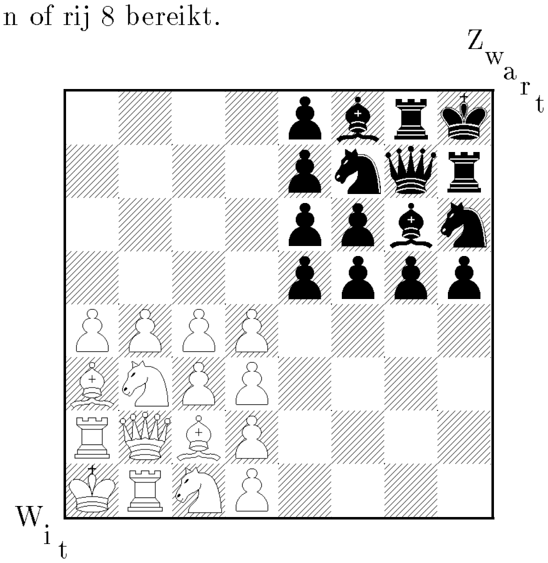
10 minuten per persoon.
Doel: Alle stukken (incl. koning) kwijtraken of zorgen dat de tegenstander niet meer kan zetten, b.v. door een loper voor de laatst overgebleven pion te plaatsen.
Slaan is verplicht, na slaan van de koning gewoon doorgaan. Een pion die de laatste (c.q. eerste) rij bereikt moet promoveren, promoveren tot koning mag, zelfs als men nog een koning heeft.

Pingelschaak

5 minuten per persoon.
Doel: Alle vijandige stukken van het speelveld af 'pingelen'.
Bij iedere zet schiet je een eigen stuk weg door je wijsvinger (of een andere vinger) te spannen aan je duim en dan los te laten. Dat stuk kan dan tegen andere stukken ketsen. Stukken die omvallen of buiten de rand van het speelveld terecht komen, worden meteen verwijderd. Stukken die voor de helft of meer binnen het speelveld blijven staan, worden niet weggenomen, i.t.t. stukken die voor meer dan de helft buiten het speelveld terecht komen.

Ruitschaak

10 minuten per persoon.
Het bord wordt als een ruit tussen beide spelers neergezet, zodat $a1$ het veld is dat het dichtst bij de witspeler ligt. De beginopstelling is als in onderstaand diagram. Alle stukken zetten en slaan als normaal, behalve de pionnen. Een pion op een wit veld kan alleen maar zetten naar het witte veld recht voor hem en slaan naar een zwart veld schuin voor hem. Analoog pionnen die op een zwart veld staan. Een pion mag bij zijn eerste zet twee velden vooruit gaan. *En passant* slaan is toegestaan. Zo kan vanaf de beginopstelling bijvoorbeeld worden gespeeld: 1. $d3$-$e4$, $g5$-$e3$; 2. $e4\times f4$ ep.
Pionnen promoveren als ze op de achterste lijn of rij komen, voor wit betekent dit dat een pion promoveert als hij de h-lijn of rij 8 bereikt.

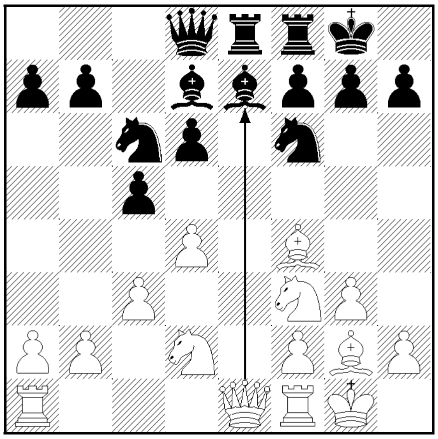


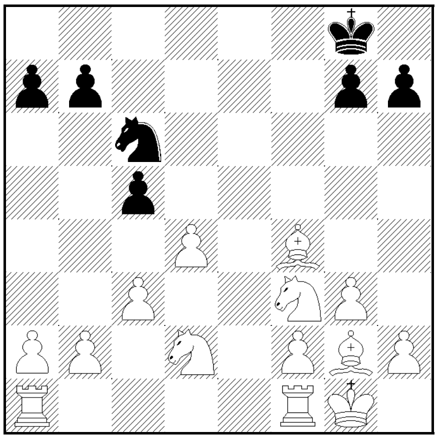
Promotieschaak

10 minuten per persoon.
Het bord wordt vanuit de standaard beginstand 180 graden gedraaid, zodat alle pionnen bij aanvang slechts één zet zijn verwijderd van promotie.

Atoomschaak

10 minuten per persoon.
Als een stuk wordt geslagen, wordt het slaande stuk ook weggenomen en tevens alle stukken om het geslagen stuk heen (dat kunnen er ten hoogste 8 zijn). Dus: Wordt iets geslagen op veld $e7$, dan ontstaat een 'krater' (een leeg gebied) op de velden $d6$, $d7$, $d8$, $e6$, $e7$, $e8$, $f6$, $f7$ en $f8$ (zie diagrammen).
Merk op: Als een koning iets slaat, 'ontploft' hijzelf. Dit is verliezend, tenzij één van de weg te nemen stukken de vijandige koning is: In dat geval is het remise.





Doorgeefschaak

15 minuten per persoon.
Dit wordt team tegen team gespeeld, borden om-en-om wit/zwart.
De koning kan niet geslagen worden. Schaak zeggen is verplicht. Zet een speler zichzelf schaak dan dient zijn tegenstander hem daarop te wijzen, het kan niet als een onreglementaire zet worden geclaimd. Bij een schaakmat blijft de klok van degene die mat staat, gewoon doortikken. Men is pas uitgespeeld op een bord als een vlag is gevallen of als er remise is bereikt. Als op een bord een vlag is gevallen wordt op de andere borden gewoon doorgespeeld. De stand op zo'n bord kan nog wijzigen door promotie op een ander bord (zie hieronder). Remise wordt als altijd geclaimd door de klok stil te zetten. Voor het bereiken van remise gelden aparte regels, zie ook hieronder.
Stukken die jij slaat mag je aan een teamgenoot geven die met een andere kleur speelt. Deze kan als zet zo'n stuk inzetten. Dergelijke stukken mogen in een team onderling doorgegeven worden. Een ingezet stuk mag niet meteen schaak geven. Pionnen mogen noch op de eerste noch op de laatste twee rijen van het bord worden ingezet.
Indien een pion promoveert dient men een stuk (niet de koning of een pion) bij een tegenstander,

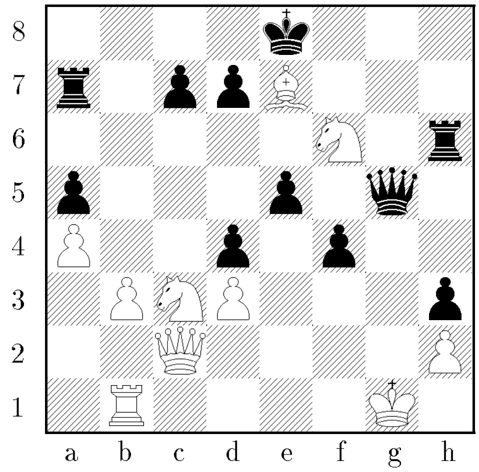
die met dezelfde kleur speelt, weg te halen in ruil voor de pion. Zo kan een mat bij een teamgenoot worden opgeheven (neem het schaakgevende stuk weg). Mocht het zo zijn dat er niet zo'n stuk voorhanden is bij een tegenstander die met dezelfde kleur speelt (deze situatie zal zich wellicht nooit voordoen), dan is promoveren niet mogelijk en is het verplaatsen van een pion naar de achterste rij een illegale zet. Een speler die wil promoveren dient zich dus tevoren ervan te vergewissen dat er een stuk beschikbaar is op een ander bord.

Remise

Op een bord kan het remise worden doordat iemand de klok stil zet.
Remise door eeuwig schaak kan slechts dan met recht geclaimd worden, als tussen de koning en het schaakgevende stuk niets geplaatst kan worden, nu niet en in de toekomst ook niet. Kortom, er mag geen in te zetten stuk voorhanden zijn en op de overige borden mag geen stuk door slaan meer beschikbaar komen.
Een remise kan *niet* opgeheven worden, dit i.t.t. een schaakmat. De stand bij de remise kan alleen nog wijzigen als een stuk wordt weggenomen door promotie bij een ander bord, ook in dit geval blijft het remise en wordt er niet verder gespeeld.

Antischaak

10 minuten per persoon.
Stukken zetten als normaal, maar het sla-gedrag van een stuk wordt bepaald door de stukken die naar hem kijken. Als bij gewoon schaken stuk A stuk B aanvalt, dan valt bij antischaak stuk B stuk A aan.
Voorbeeld: Bekijk onderstaand diagram. Hier staat zwart mat. Het paard op $f6$ geeft géén schaak, de loper op $e7$ wel. De koning op $e8$ valt het paard op $f6$ aan, maar mag dat niet slaan vanwege de loper op $e7$. De koning op $e8$ valt *niet* de loper op $e7$ aan. Het paard op $f6$ valt de dame op $g5$ aan. De pion op $d7$ valt het paard op $f6$ aan maar de pion op $d4$ valt niet het paard op $c3$ aan. Zou de witte dame b.v. op veld $a8$ staan, dan stond zwart niet mat.
Wit staat niet schaak. De koning op $g1$ valt de dame op $g5$ aan maar mag die niet slaan vanwege de pion op $f4$ en de toren op $h6$.
En passant slaan gaat niet meer. Witte en zwarte pionnen kunnen nu ook op de eerste resp. laatste rij terechtkomen. Zo'n pion mag dan niet meer in één zet twee velden vooruit, want dat mag alleen bij zijn eerste zet.



Cilinderschaak

10 minuten per persoon.
Hierbij wordt gedaan alsof de zijkanten van het bord aan elkaar grenzen, d.w.z. alsof het bord een cilinder is. Een paard op veld $a4$ bestrijkt nu bijvoorbeeld de velden $b2$, $b6$, $c3$ en $c5$, maar ook $g3$, $g5$, $h2$ en $h6$.

Gongschaak

Er wordt niet met klok gespeeld, aanraken = zetten.
Bij een *zet-gong* moet degene die aan zet is, zetten. Alleen bij een zet-gong mag er worden gezet. Ook bij een *opdracht-gong* mag niet worden gezet, er moet worden gewacht op de volgende zet-gong. Na een opdracht-gong volgt altijd een zet-gong. Indien de opdracht niet kan, b.v. omdat een schaak moet worden opgeheven, dan komt de opdracht te vervallen.
De gongen worden gegenereerd door een computer. Alle opdrachten hebben een even grote kans. De volgende zaken kunnen worden ingesteld:

- De tijd (aantal seconden) na een zet-gong;
- De tijd na een opdracht-gong;
- De kans dat een opdracht verschijnt i.p.v. een gewone zet-gong;
- Het maximum aantal zet-gongs waarna beslist een opdracht-gong volgt (om de mogelijkheid dat er onbeperkt veel zet-gongs na elkaar komen uit te sluiten).

Dit zijn de opdrachten:

- Draai het bord om.
- Paarden zetten als lopers, en lopers als paarden.
- Offer een stuk.
- Geef schaak.
- Geef géén schaak.
- Verwijder de torens uit alle hoeken van het bord.
- Doe een pionzet.
- Verwijder alle stukken uit het centrum.
- Haal alle dames van het bord.
- Pionnen zetten schuin en slaan recht.
- Heb je minder dan twee paarden? Zet er dan ergens een neer.
- Haal een stuk van de tegenstander weg. (Dat mag ook een pion zijn.)
- Dames mogen ook zetten als paarden.

- Doe twéé zetten.
- Sla een beurt over.
- Rocheer.
- Alle stukken zetten en slaan als normaal.
- Doe een koningszet.
- Sla iets van de tegenstander.
- Zet een pion ergens anders neer, maar niet op de eerste of laatste rij.
- Draai alle stukken in het centrum een kwart slag met de wijzers van de klok mee.
- Draai alle stukken in de hoeken van het bord een kwart slag met de wijzers van de klok mee.
- Bied remise aan.
- De pionnen van beide spelers die het verst naar voren staan, ontploffen (als bij atoomschaak).
- Beide spelers verwisselen hun koning van plaats met één van hun dames.
- Pingel (als bij pingelschaak).

Met dank aan Marcel Nijman, Marcel van Kervinck, Reinier Post, John van Rossum, Arnoud Rattink en Henry Neijhorst voor waardevol commentaar.

Paul Rambags, mei 1994