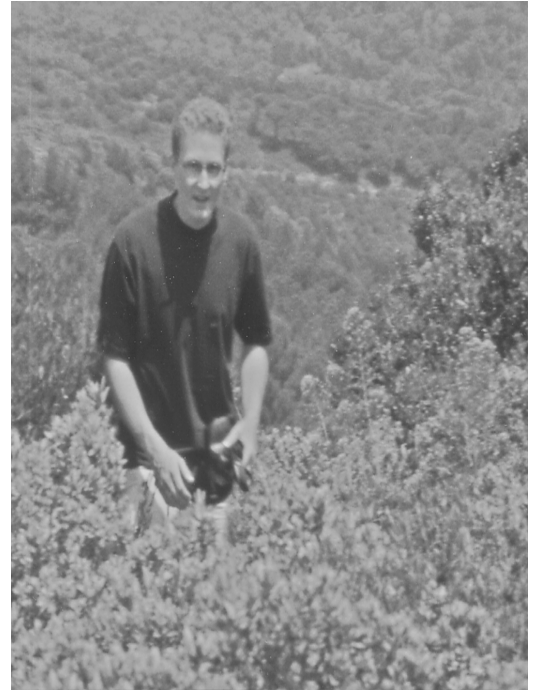


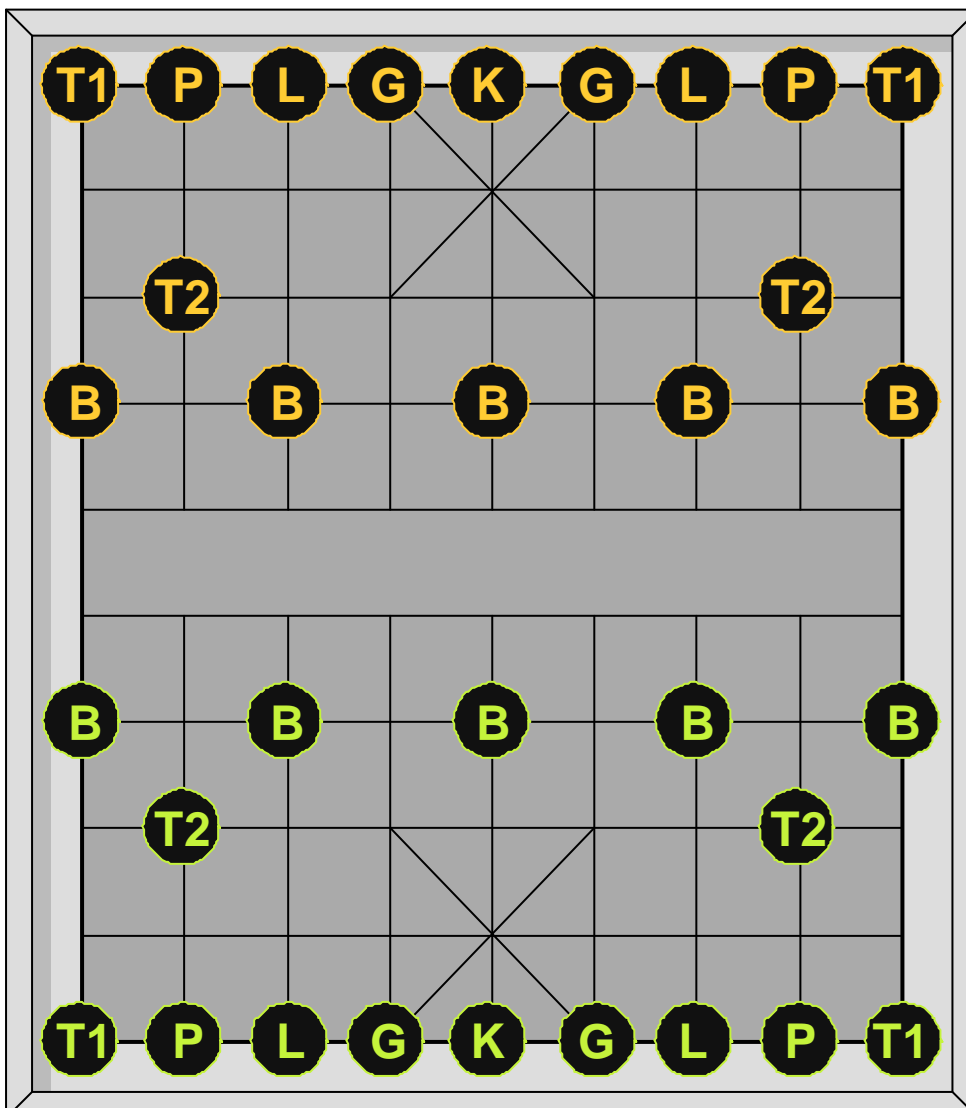
# Spielanleitung

## Chinesisches Schach

Die Anleitung wird durch Herrn Andreas Popp zur Verfügung gestellt. Herr Popp hat ein halbes Jahr in Shanghai gelebt und hat mir das Schachspielen nähergebracht.



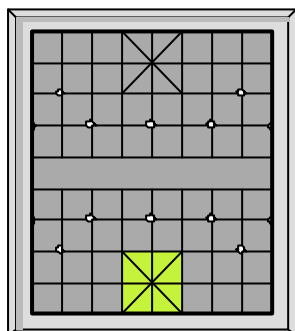
### Grund Aufstellung



- B** Bauer
- T1** Turm 1
- T2** Turm 2
- P** Pferd
- L** Läufer
- G** Guard
- K** König

## Bewegungs Räume

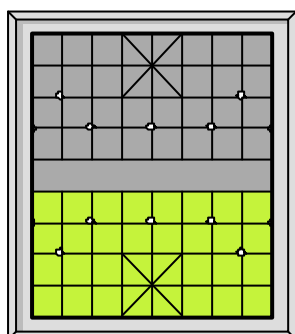
Die Spielfiguren werden auf den Linien, von Kreuzung zu Kreuzung gezogen. Der Streifen in der Mitte stellt den Fluss dar, wobei jede Kreuzung (eigene und gegnerische Seite) als ein Feld gezählt wird. Die Spielfiguren unterscheiden sich in Ihren erlaubten Bewegungsräumen.



### Königspalast

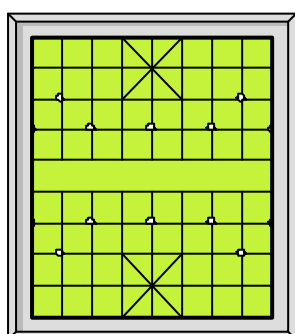
**G** Guard

**K** König



### Eigene Seite

**L** Läufer



### Gesamtes Spielfeld

**B** Bauer

**P** Pferd

**T1** Turm 1

**T2** Turm 2

## Spiel Ablauf

Jeder Spieler darf abwechselnd einer seiner eigenen Figuren nach den nachfolgenden Regeln ziehen. Hierbei kann er natürlich wie beim Schach eine gegnerische Spielfigur schmeißen. Im besten Fall ist es der König und man hat gewonnen.

## Sonder Regel

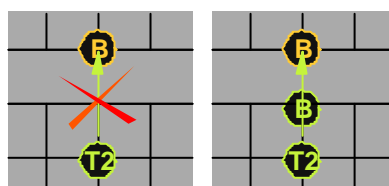
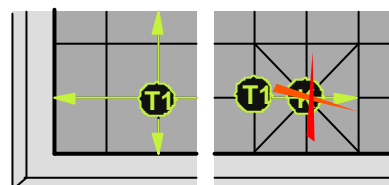
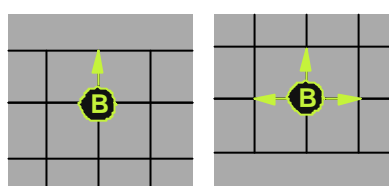
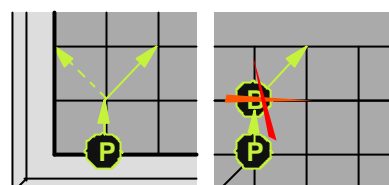
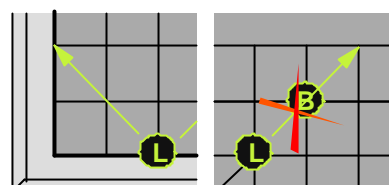
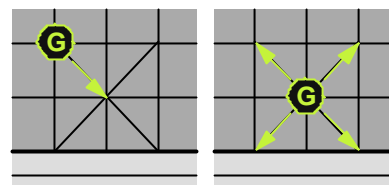
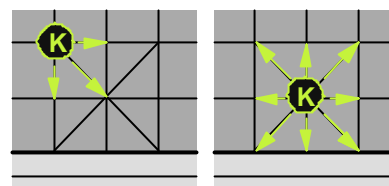
Bringt man seinen König so in Position, dass kein eigener oder gegnerischer Kämpfer in direkter Sichtlinie zwischen ihm und dem gegnerischen König ist, so hat man auch gewonnen.

## Spiel Ziel

Bring den gegnerischen König um.

## Bewegung Figuren

- K** **König**  
Der König darf immer nur um 1 Feld im Palast gezogen werden.
- G** **Guard**  
Der Guard darf immer nur um 1 Feld im Palast diagonal gezogen werden.
- L** **Läufer**  
Der Läufer darf immer nur um 2 Felder diagonal auf der eigenen Seite gezogen werden. Es darf kein Spielstein dazwischen liegen.
- P** **Pferd**  
Das Pferd darf immer nur um 1 Felde gerade und eins diagonal gezogen werden. Es darf kein Spielstein beim geradeaus dazwischen liegen.
- B** **Bauer**  
Das Bauer darf immer nur um 1 Felde gerade aus im eigenen Bereich und im gegnerischen Bereich auch eins quer ziehen.
- T1** **Turm 1**  
Wie beim Schach waagrecht oder senkrecht in beliebiger Anzahl an Feldern. Es darf kein eigener oder gegnerischer Spielstein dabei übersprungen werden.
- T2** **Turm 2**  
Wird wie Turm 1 gezogen, darf seinen Gegner allserings nicht direkt schmeißen. Es muss immer 1 Figur dazwischen haben (egal ob eigene oder gegnerische)



Diese Veröffentlichung darf nicht zu kommerziellen Zwecken verwendet werden.