



(10) **DE 20 2007 019 539 U1** 2013.09.05

(12) **Gebrauchsmusterschrift**

(21) Aktenzeichen: **20 2007 019 539.7**
(22) Anmeldetag: **19.10.2007**
(67) aus Patentanmeldung: **EP 07 85 4204.0**
(47) Eintragungstag: **12.07.2013**
(45) Bekanntmachungstag im Patentblatt: **05.09.2013**

(51) Int Cl.: **A63F 3/02 (2013.01)**

(30) Unionspriorität:
60/862,891 **25.10.2006** **US**

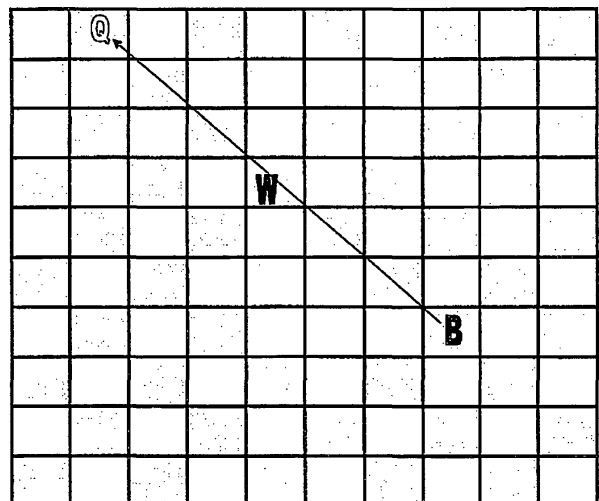
(74) Name und Wohnsitz des Vertreters:
BRP Renaud & Partner, 70173, Stuttgart, DE

(73) Name und Wohnsitz des Inhabers:
Spurgeon, Richard M., Southfield, Mich., US

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

(54) Bezeichnung: **Modifiziertes Schachspiel**

(57) Hauptanspruch: Schachähnliches Spiel, gebildet aus:
a) Spielfiguren, darunter Bauern, ein König, eine Dame, Türme, Läufer und Springer, und gegnerische Spielfiguren, darunter Bauern, ein König, eine Dame, Türme, Läufer und Springer, die jenen im konventionellen oder herkömmlichen Schach gleichen und alle Fähigkeiten zum Ziehen, Schlagen und Umwandeln aufweisen, die ihre Gegenstücke im herkömmlichen Schach aufweisen;
b) eine zusätzliche Figurenart, hier als Zauberer bezeichnet, der nur einen gegnerischen Zauberer schlagen oder nur von einem gegnerischen Zauberer geschlagen werden kann; und
c) ein Spielbrett in der Form eines herkömmlichen Schachbretts, jedoch mit zwei zusätzlichen Reihen oder Spalten, so dass das Brett zehn Felder breit und acht Felder tief ist; und
d) eine Anfangsanordnung der Figuren wie beim herkömmlichen Schach, unter der Ausnahme, dass Zauberer zwischen den Türmen und Springern stehen sollen und zusätzliche Bauern vor den Zauberern stehen sollen.



Beschreibung

Verweis auf verwandte Anmeldungen

[0001] Die Anmeldung beansprucht Priorität über die vorläufige US-Anmeldung Nr. 60/862,891, eingereicht am 25. Oktober 2006, deren Inhalt hierin durch Bezugnahme aufgenommen ist.

Gebiet der Erfindung

[0002] Die vorliegende Erfindung betrifft ein Brettspiel und insbesondere ein modifiziertes Schachspiel.

Hintergrund der Erfindung

Stand der Technik

[0003] Herkömmliches Schach ist ein Spiel, das Strategie erfordert. Es verhilft zum Vergnügen analytischen Denkens und wird in Schulen zur Unterstützung der Entwicklung analytischen Denkens eingesetzt. Einige Spieler, darunter der Großmeister Capablanca, fanden jedoch einige Modifikationen des herkömmlichen Schachspiels erforderlich.

[0004] Es gibt zahlreiche Patentschriften des Stands der Technik, die Variationen des herkömmlichen Spiels offenbaren.

US-Patentschrift Nr. 4,093,237, 1976 an Gary Weiss erteilt, offenbart ein Schachspiel, an dem mehr als zwei Spieler teilnehmen können.

US-Patentschrift Nr. 4,553,756, 1983 an Robert L. Linnekin erteilt, offenbart ein Schachspiel, das mit einem kreisförmigen Brett gespielt wird.

US-Patentschrift Nr. 5,125,666, 1992 an Timothy Adams erteilt, offenbart ein modifiziertes Schachspiel, das von vier Spielern gespielt wird.

US-Patentschrift Nr. 5,033,753, 1992 an Tom Yuen et al. erteilt, offenbart ein schachähnliches Spiel, das jedoch eine Anzahl von Figuren enthält, die beim Schach nicht vorkommen. Die Regeln für dieses Spiel weichen von jenen für herkömmliches Schach durchaus ab.

US-Patentschrift Nr. 5,484,157, 1994 an Michael King erteilt, offenbart ein Schachspiel, bei dem militärische Figuren die herkömmlichen Schachfiguren ersetzen.

US-Patentschrift Nr. 5,662,329, 1997 an Richard Nason erteilt, offenbart ein Schachspiel, bei dem ein dreidimensionales Spielbrett genutzt ist.

US-Patentschriften Nr. 5,692,754, 5,901,957 und 6,095,523 offenbaren jeweils modifizierte Schachspiele, bei denen Figuren mit Fähigkeiten, die herkömmlichen Figuren nicht verliehen sind, als Teil des Spiels enthalten sind.

Die „Encyclopedia of Chess Variants“ von D. B. Pritchard, veröffentlicht bei Games & Puzzles Publications, P. O. Box 20, Godalming, Surrey GU8 4YP, UK. Diese bietet Information zu anderen Variationen von herkömmlichem Schach.

[0005] Obgleich zahlreiche Modifikationen von herkömmlichem Schach vorgelegt wurden, enthalten keine die Modifikationen, die die vorliegende Erfindung vorsieht.

[0006] Das Spiel der vorliegenden Erfindung ist dem herkömmlichen Schach verwandt, weist jedoch eine zusätzliche Figurenart und Regeln auf, die die Fähigkeiten herkömmlicher Schachfiguren erweitern. Die zusätzliche Figur ist für Zwecke der vorliegenden Offenbarung als Zauberer („wizard“) bezeichnet.

Kurze Beschreibung der Zeichnungen

[0007] Ein besseres Verständnis des Spiels der vorliegenden Erfindung ist durch Bezugnahme auf die Zeichnungen zu erlangen. Es zeigen:

[0008] [Fig. 1](#) ein Schaubild, das darstellt, wie ein Läufer die zusätzliche Figur, den Zauberer, (bei gleicher Farbe) durchläuft und eine gegnerische Figur angreifen kann; und

[0009] [Fig. 2](#) ein Schaubild, das zulässige diagonale Züge eines Zauberers des modifizierten Schachspiels der vorliegenden Erfindung darstellt; und

[0010] [Fig. 3](#) ein Schaubild, das zulässige lineare Züge eines Zauberers, und wie der Zauberer gegnerische Figuren schlagen kann, des modifizierten Schachspiels der vorliegenden Erfindung darstellt; und

[0011] [Fig. 4](#) ein Schaubild, das darstellt, wie ein Läufer den Zauberer zum Ziehen auf verschiedene Felder benutzen kann; und

[0012] [Fig. 5](#) ein [Fig. 4](#) ähnelndes Schaubild, das die zulässigen Züge eines Läufers unter Benutzung eines Zauberers bei dem modifizierten Schachspiel der vorliegenden Erfindung darstellt; und

[0013] [Fig. 6](#) ein [Fig. 5](#) ähnelndes Schaubild, das jedoch zusätzliche zulässige Züge eines Läufers bei dem modifizierten Schachspiel der vorliegenden Erfindung darstellt, wenn der Läufer die Option hat, jeden von zwei Zauberern zu benutzen; und

[0014] [Fig. 7](#) ein Schaubild, das zulässige Züge eines Springers unter Benutzung eines Zauberers bei dem modifizierten Schachspiel der vorliegenden Erfindung darstellt; und

[0015] [Fig. 8](#) ein [Fig. 7](#) ähnelndes Schaubild, das jedoch zulässige Züge eines Springers unter Benutzung eines Zauberers und zulässige Züge eines Springers darstellt, die auch beim herkömmlichen Schach erlaubt sind; und

[0016] [Fig. 9](#) ein Schaubild, das zulässige Züge eines Turms unter Benutzung des Zauberers bei dem modifizierten Schachspiel der vorliegenden Erfindung darstellt; und

[0017] [Fig. 10](#) ein Schaubild, das zulässige Züge einer Dame unter Benutzung des Zauberers bei dem modifizierten Schachspiel der vorliegenden Erfindung darstellt; und

[0018] [Fig. 11](#) ein Schaubild, das zulässige Züge eines Zauberers in Verbindung mit einem anderen Zauberer darstellt; und

[0019] [Fig. 12](#) ein Schaubild, das die Felder darstellt, auf die ein Zauberer ziehen könnte, wenn er mit einem Springer an einem Manöver beteiligt ist, das als „Schleudern“ („propelling“) bezeichnet ist; und

[0020] [Fig. 13](#) ein Schaubild, das die Felder darstellt, auf die ein Zauberer ziehen könnte, wenn er von einem Läufer „geschleudert“ wird; und

[0021] [Fig. 14](#) ein Schaubild, das die Felder darstellt, auf die ein Zauberer ziehen könnte, der von einem Turm „geschleudert“ wird; und

[0022] [Fig. 15](#) ein Schaubild, das die vorhandenen Optionen darstellt, wenn eine Dame einen von zwei Zauberern schleudern könnte; und

[0023] [Fig. 16](#) ein Schaubild, das verschiedene Schleuderoptionen mit einem Bauern und einem Zauberer darstellt; und

[0024] [Fig. 17](#) ein Schaubild, das die verschiedenen Felder darstellt, auf die ein König beim Rochieren ziehen könnte; und

[0025] [Fig. 18](#) ein Schaubild, das die Fähigkeit eines Königs zur kleinen Rochade darstellt, wobei ein Zauberer die Bedrohung durch eine gegnerische Figur aufhebt; und

[0026] [Fig. 19](#) die Anfangsanordnung der Figuren in der bevorzugten Ausführungsform.

DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DER BEVORZUGTEN AUSFÜHRUNGSFORMEN

[0027] Unter Bezugnahme auf [Fig. 1](#) bis [Fig. 19](#) ist ein Verfahren zum Spielen eines modifizierten Schachspiels gemäß den Regeln der vorliegenden Erfindung dargestellt. Das Spielbrett in der ersten

Ausführungsform ist in der Form eines herkömmlichen Schachbretts mit zwei zusätzlichen Reihen/Spalten, und die Figuren sind herkömmliche Figuren unter Ausnahme einer zusätzlichen Figurenart, die hierin als Zauberer bezeichnet ist. Eine vertikale, acht Felder tiefe Spalte, würde eine Linie ausbilden. Eine Reihe würde durch zehn Felder gebildet, die horizontal zu den Linien verläuft. Zu Veranschaulichungszwecken und zum besseren Verständnis könnten die Linien mit A bis J bezeichnet sein, und die Reihen mit 1 bis 8. Das linke Eckfeld des Spielers mit den weißen Figuren wäre A1.

[0028] In den Zeichnungen sind die Figuren folgendermaßen bezeichnet:

W bezeichnet die Figur des Zauberers,
 Q bezeichnet eine Dame,
 B bezeichnet einen Läufer,
 P bezeichnet einen Bauern,
 K bezeichnet einen König,
 R bezeichnet einen Turm,
 N bezeichnet einen Springer.

[0029] Während das Brett in den Zeichnungen derart gezeigt ist, dass es gleichfarbige Felder aufweist, ist beabsichtigt, zumindest in der bevorzugten Ausführungsform, die nun beschrieben wird, dass ein zweifarbige Schachbrett benutzt ist. Das Brett ist ohne farbige Felder gezeigt, um Verwirrung beim Beschreiben der Position und Bewegung der Figuren des modifizierten Schachspiels der vorliegenden Erfindung zu vermeiden.

[0030] Im Allgemeinen gelten die herkömmlichen Schachregeln für das modifizierte Schachspiel der vorliegenden Erfindung, soweit nicht anderweitig angegeben.

[0031] Es sind die herkömmlichen Figuren vorgesehen, unter der Ausnahme, dass eine zusätzliche Figurenart, ein Zauberer W, für jeden Spieler vorgesehen ist, wobei jeder Spieler zwei dieser Zaubererfiguren erhält. Die herkömmlichen Figuren weisen neben den herkömmlichen Fähigkeiten zum Ziehen, Schlagen und Umwandeln erweiterte Fähigkeiten auf, wie im Verlauf der Beschreibung ersichtlich wird.

[0032] Der Zauberer kann nur einen gegnerischen Zauberer schlagen oder nur von einem gegnerischen Zauberer geschlagen werden. Andere Figuren, auch ein anderer Zauberer, können einen Zauberer derselben Farbe „durchlaufen“, d. h. die normale Zuglinie der Figur verfolgen, als ob der Zauberer nicht da wäre; gegnerische Figuren jedoch, außer einem Zauberer (oder einem Springer), können einen Zauberer einer anderen Farbe nicht durchlaufen oder überspringen. Daher wirkt der Zauberer als Schild für Figuren seiner eigenen Farbe, erlaubt jedoch das Angreifen von Figuren der anderen Farbe. [Fig. 1](#) stellt dies dar

und zeigt einen Läufer B, der eine gegnerische Dame Q durch einen Zauberer W angreift, während die Dame Q nicht durch den Zauberer W ziehen kann, um den Läufer B anzugreifen, da der Läufer B durch den Zauberer W abgeschirmt ist. Der Läufer und der Zauberer weisen dieselbe Farbe auf. Das Feld, auf dem die ziehende Figur landet, muss jedoch ein Feld sein, auf das die Figur hätte ziehen können, wenn der Zauberer nicht dazwischen gestanden hätte. Die Fähigkeit eines Königs oder Bauern, einen Zauberer zu durchlaufen, ist beschränkter als die anderer Figuren. Der König darf nur beim Rochieren durchlaufen. Ein Bauer darf nur bei seinem ersten Zug durchlaufen. Wie beim regulären Schach darf ein Bauer bei seinem ersten Zug auf die vierte Reihe ziehen, und bei dieser Variante darf er dabei einen Zauberer auf der dritten Reihe durchlaufen.

[0033] Der Zauberer kann ein Feld in jeder Richtung auf ein unbesetztes angrenzendes Feld ziehen. Der Zauberer kann außerdem durch Hüpfen oder Springen über seine eigenen benachbarten Figuren oder gegnerische benachbarte Figuren entweder diagonal, wie beim Damespiel, oder linear (entlang einer Reihe oder Linie), jedoch nicht linear und diagonal im selben Zug ziehen. Der Zauberer kann mehrere Sprünge pro Zug durchführen, und er könnte durch Springen sogar linear vorwärts, rückwärts und seitwärts im selben Zug oder diagonal vorwärts und rückwärts ziehen. Der Zauberer kann einen gegnerischen Zauberer durch Überspringen und Landen auf dem dahinter liegenden Feld schlagen, wenn das Feld unbesetzt ist. Das Schlagen ist jedoch bei einem derartigen Sprung nicht obligatorisch. **Fig. 2** stellt einen Zauberer dar, der diagonal springt, und der Zauberer W zieht, wie in **Fig. 2** gezeigt, von einer Ecke des Bretts fast bis zur gegenüberliegenden Ecke, indem er über die gegnerischen Bauern P, Dame Q und König K und die eigenen Figuren Läufer B und Turm R zieht. Der ziehende Zauberer und die anderen Figuren dieses Spielers sind heller als die Figuren des Gegners gezeigt. **Fig. 3** stellt dar, wie der Zauberer W linear zum Schlagen eines gegnerischen Zauberers W am Ende springt. Wie in **Fig. 3** gezeigt, schlägt der Zauberer W den gegnerischen Zauberer W mit seinem letzten Sprung, nachdem er vorher über zwei seiner eigenen Türme R und gegnerische Dame Q, Läufer B, Turm R und Bauern P gesprungen ist. Erneut sind der ziehende Zauberer und die anderen Figuren dieses Spielers heller als die Figuren des Gegners gezeigt.

[0034] Wie nachfolgend detaillierter beschrieben, können ein Läufer, ein Springer, ein Turm oder eine Dame von einem ihrer eigenen Zauberer „abprallen“. Dieses Manöver wird auch als „Zauberprall“ („wizard bounce“) bezeichnet, obwohl die andere Figur von einem stehenden Zauberer abprallt. Könige und Bauern können nicht abprallen. Ein Zauberer kann von einem Zauberer der gleichen Farbe abprallen,

wenn der erste Zauberer anfangs ein Feld zieht (nicht springt), um zu dem Feld zu gelangen, das der zweite Zauberer besetzt, im rechten Winkel zu seiner vorherigen Zuglinie abprallt und dem zweiten Zauberer benachbart landet. Es gibt eine Beschränkung von einem Abprallen pro Zug, unabhängig von der Art der Figur, die abprallt. Am Ende eines Abprallens kann geschlagen werden, außer durch einen Zauberer, der von einem anderen Zauberer abprallt.

[0035] Wie am besten aus **Fig. 4** ersichtlich, kann einmal pro Spielzug ein Läufer B von einem seiner eigenen Zauberer W abprallen, sodass der Läufer B das Feld erreicht, das der Zauberer W besetzt, und dann im rechten Winkel wegzieht. Es ist zu beachten, dass der Läufer B, wie in **Fig. 4** dargestellt, in einer von zwei möglichen Richtungen vom Zauberer W abprallen kann. **Fig. 5** stellt die Felder X dar, auf die der Läufer bei herkömmlichen Regeln ziehen könnte, und die Felder X, auf die er unter Nutzung des Zauberers ziehen könnte. Die X-Markierungen, die Felder bezeichnen, welche über einen Zauberprall erreichbar sind, sind heller getönt als jene, die Felder bezeichnen, die über einen herkömmlichen Zug erreichbar sind.

[0036] **Fig. 6** stellt die Optionen dar, die dem Läufer B unter Nutzung herkömmlicher Bewegung oder durch Abprallen von einem von jedem der zwei Zauberer, die jeder mit einem W bezeichnet sind, offenstehen. Der Läufer B könnte unter Nutzung der herkömmlichen Regeln auf Felder ziehen, die mit dunkler getönter X-Markierungen bezeichnet sind, und durch Abprallen von einem der mit W bezeichneten Zauberern auf Felder, die mit heller getönter X-Markierungen bezeichnet sind. Die X-Markierungen, die Felder bezeichnen, welche über einen Zauberprall erreichbar sind, sind heller getönt als jene, die Felder bezeichnen, die über einen herkömmlichen Zug erreichbar sind.

[0037] Wie am besten aus **Fig. 7** ersichtlich, kann ein Springer N einen Zauberprall durch Erreichen eines Felds, das von einem der Zauberer besetzt ist, und dann durch Ausführen eines weiteren Springerzugs auf ein beliebiges der Felder X durchführen. Ein Spieler kann nur einen Zauberprall pro Zug durchführen. **Fig. 8** stellt die Felder X dar, auf die ein Springer N durch Abprallen von einem Zauberer W ziehen könnte, und die Felder C, auf die er bei herkömmlichen Regeln ziehen könnte. Das Schaubild stellt die in hohem Maße erhöhte Reichweite und Macht des Springers beim Spiel der vorliegenden Erfindung dar.

[0038] Wie am besten aus **Fig. 9** ersichtlich, kann ein Turm (R) durch Ziehen auf ein Feld, das einer seiner eigenen Zauberer (W) besetzt, und dann Ziehen im rechten Winkel abprallen. Der Turm zieht auf ein Feld, das einer seiner eigenen Zauberer besetzt, und zieht dann im rechten Winkel von dem Feld weg.

Es sind zwei mögliche Laufwege gezeigt. Da sich der Turm in diesem Beispiel dem Zaubererfeld entlang einer Linie annähert, kann er, wenn er zu dem Zaubererfeld kommt, abprallen und in eine der beiden Richtungen entlang der Reihe ziehen, auf der der Zauberer steht.

[0039] Eine Dame kann durch Ziehen auf ein Feld, das ein Zauberer derselben Farbe besetzt, und dann Wegziehen im rechten Winkel abprallen. Wenn die Dame entlang einer Diagonalen zum Zauberer zieht, kann sie nur entlang einer Diagonalen abprallen. Wenn sie linear auf das Zaubererfeld zieht, d. h. entlang einer Reihe oder Linie, muss sie entlang einer Reihe oder Linie abprallen. Wenn sie beispielsweise den Zauberer entlang einer Linie erreicht hat, könnte sie durch Drehen im rechten Winkel und Ziehen entlang der Reihe abprallen, auf der sich der Zauberer befindet. Die Dame kann sich dem Zaubererfeld nicht diagonal annähern und dann linear abprallen oder umgekehrt. Diese Beschränkung ist leichter verständlich, wenn man sich in Erinnerung ruft, dass eine Dame beim herkömmlichen Schach wie ein Läufer oder wie ein Turm ziehen kann, jedoch nicht beides im selben Zug. **Fig. 10** veranschaulicht diese Unterscheidung. In **Fig. 10** zieht die Dame (Q), wenn sie sich dem Feld nähert, das der Zauberer W_1 besetzt, linear wie ein Turm entlang einer Linie und muss zum Abprallen linear wie ein Turm entlang einer Reihe ziehen. Im Gegensatz dazu zieht die Dame (Q) diagonal wie ein Läufer auf das Feld, das der mit W_2 markierte Zauberer besetzt, und muss daher diagonal im rechten Winkel zur ursprünglichen Zuglinie ziehen, wenn sie abprallt.

[0040] Ein Zauberer kann abprallen, indem er ein Feld auf ein Feld zieht, das von einem anderen Zauberer derselben Farbe besetzt ist, und dann im rechten Winkel wegzieht. Er kann im selben Zug nicht springen oder schlagen. **Fig. 11** zeigt zwei Beispiele eines Zauberers, der von einem anderen Zauberer derselben Farbe abprallt. Der mit W_1 markierte Zauberer zieht ein Feld entlang einer Diagonalen auf das Feld, das der mit W_2 markierte Zauberer besetzt, prallt von W_2 ab und zieht ein Feld im rechten Winkel entlang einer anderen Diagonalen, wobei er auf einem der beiden nächstnahesten Felder dieser zweiten Diagonalen landet. Der mit W_3 bezeichnete Zauberer zieht ein Feld entlang einer Linie auf das Feld, das der mit W_4 bezeichnete Zauberer besetzt, prallt von W_4 ab und zieht ein Feld im rechten Winkel entlang der Reihe, auf der W_4 steht, wobei er auf dieser Reihe auf einem der zwei Felder landet, die an das Feld von W_4 angrenzen.

[0041] Ein Springer, Läufer, Turm oder eine Dame können einen Zauberer derselben Farbe „schleudern“. Dies könnte als zweiteiliger Zug betrachtet werden. Zunächst zieht die Figur auf das Feld des Zauberers, und dann zieht der Zauberer, als ob er

diese Figur wäre. Ein geschleudertes Zauberer darf aber bei diesem Zug nicht schlagen. Ein geschleudertes Zauberer könnte vorwärts, rückwärts oder seitwärts ziehen. Er könnte beispielsweise dem umgekehrten Laufweg der schleudernden Figur folgen und auf dem Feld landen, das ursprünglich von dieser Figur besetzt war, oder weiter zurück.

[0042] **Fig. 12** zeigt die Felder, mit X markiert, auf die ein Zauberer (W) ziehen könnte, wenn er von einem Springer (N) geschleudert würde. Es ist zu beachten, dass dies das Feld beinhaltet, auf dem sich der Springer vorher befand.

[0043] **Fig. 13** zeigt die Felder, mit X markiert, auf die ein Zauberer (W) ziehen könnte, der von einem Läufer (B) geschleudert wird. Es ist zu beachten, dass dies das Feld beinhaltet, das der Läufer bei Beginn des Zugs besetzt hat.

[0044] **Fig. 14** zeigt die Felder, mit X markiert, auf die ein Zauberer (W) ziehen könnte, der von einem Turm (R) geschleudert wird. Es ist zu beachten, dass dies das Feld beinhaltet, das der Turm bei Beginn des Zugs besetzt hat.

[0045] Ein Zauberer, der von einer Dame geschleudert wird, würde diagonal wie ein Läufer ziehen, wenn die Dame das Zaubererfeld entlang einer Diagonale wie ein Läufer erreicht hat, und wie ein Turm, wenn die Dame entlang einer Reihe oder Linie angekommen ist. **Fig. 15** zeigt die Dame (Q) mit der Option zum Schleudern eines beliebigen von zwei Zauberern, W_1 und W_2 . Wenn W_1 geschleudert wird, könnte er auf das Feld ziehen, das vorher von der Dame besetzt war, oder auf jegliches der Felder, die mit X_1 bezeichnet sind. Wenn die Dame andererseits auf das Feld zieht, das von W_2 besetzt ist, könnte W_2 auf das Feld ziehen, das vorher von der Dame besetzt war, oder auf jegliches der Felder, die mit X_2 bezeichnet sind.

[0046] Ein König kann einen Zauberer nicht schleudern.

[0047] Ein Zauberer kann per se einen anderen Zauberer nicht schleudern, wobei jedoch ein Zauberer, der einen anderen Zauberer durchläuft oder von ihm abprallt, dieselbe Wirkung haben könnte.

[0048] Ein Bauer kann einen Zauberer schleudern, jedoch nur beim ersten Zug des Bauern und nur ein oder zwei Felder vertikal vorwärts entlang derselben Linie. Der geschleuderte Zauberer würde auf einem Feld genau vor dem Bauern landen. Wenn beispielsweise auf Feld A2 steht und ein Zauberer derselben Farbe auf Feld A3, könnte der Bauer auf A3 ziehen und den Zauberer auf A4 schleudern, oder auf F4 ziehen und den Zauberer auf A5 schleudern. Wenn ein Bauer auf Feld A2 steht und ein Zauberer auf A4,

kann der Bauer auf A4 ziehen und den Zauberer auf A5 schleudern. Weder der Bauer noch der Zauberer könnten während dieses Zuges andere Figuren durchlaufen oder schlagen. [Fig. 16](#) zeigt verschiedene Schleuderoptionen mit einem Bauern und einem Zauberer. In der ersten Linie (Spalte) steht der Bauer anfänglich auf der zweiten Reihe und der Zauberer auf der dritten Reihe. Der Bauer zieht ein Feld auf die dritte Reihe und schleudert den Zauberer auf die vierte Reihe. Der Bauer zieht zwei Felder auf die vierte Reihe und schleudert den Zauberer auf die fünfte Reihe. Auf der dritten Linie steht der Bauer anfänglich auf der zweiten Reihe und der Zauberer auf der vierten Reihe. Der Bauer zieht zwei Felder und schleudert den Zauberer auf die fünfte Reihe.

[0049] Eine Figur, die wie oben beschrieben schleudern kann, kann mittels Abprallen auf das Zauberfeld gelangen und dann den Zauberer schleudern. Ein Abprallen kann im selben Zug auf ein Schleudern folgen. Gleichermassen kann ein geschleudertes Zauberer auf dieselbe Art und Weise abprallen, auf die die schleudernde Figur abprallen würde. Es kann jedoch pro Zug nur ein Schleudern oder ein Abprallen vorkommen.

[0050] Das Schlagen einer gegnerischen Figur, einschließlich eines Bauern, beendet den Zug des Spielers.

[0051] Ein Spieler hat das Recht zu Rochieren, wie beim herkömmlichen Schach, wobei ein rochierender Turm dem rochierenden König benachbart zu stehen kommt; der Spieler hat jedoch die Option, den König bei der großen Rochade ein, zwei oder drei Felder von der Seitenkante des Bretts mit dem Turm benachbart zu stellen oder bei der kleinen Rochade ein oder zwei Felder von der Seitenkante mit dem Turm benachbart zu stellen. Zum Rochieren zieht der König mindestens zwei Felder und kann nicht in eine Ecke ziehen. Der Turm zieht auf ein Feld, das dem König benachbart, jedoch der Mitte der Reihe näher ist. Wie beim herkömmlichen Schach dürfen weder der König noch der beteiligte Turm vor dem Rochieren bewegt worden sein. [Fig. 17](#) stellt die Felder dar, mit X markiert, auf die der König (K) beim Rochieren ziehen kann.

[0052] Rochieren kann durch einen Zauberer derselben Farbe hindurch erfolgen, wobei dies jedoch das einzige Mal ist, an dem ein König einen Zauberer durchlaufen kann, und der Zauberer bei diesem Zug nicht bewegt werden kann. Die Position des Zauberers kann Rochieroptionen einschränken. Wenn der Zauberer beispielsweise auf I1 steht, kann der König eine kleine Rochade durchführen, jedoch nur mit dem König auf H1 und dem Turm auf G1 endend, da der Zauberer I1 besetzt.

[0053] Wie beim herkömmlichen Schach darf ein Spieler nicht Rochieren, wenn Schach geboten ist, oder wenn der König über ein Feld ziehen muss, auf dem er unter Schach stünde. Ein König darf jedoch zum Rochieren über ein Feld ziehen, wenn ein Zauberer derselben Farbe dieses Feld besetzt, selbst wenn eine gegnerische Figur den König sonst auf diesem Feld unter Schach setzen würde. Der Zauberer, der das Feld besetzt, hebt das Schach auf. [Fig. 18](#) zeigt die Fähigkeit des Königs (K), beim Rochieren einen seiner eigenen Zauberer (W) zu durchlaufen. Sie zeigt außerdem, dass der König über das Feld ziehen kann, das durch den Zauberer geschützt ist, der es besetzt. Der Zauberer hebt den Angriff durch den gegnerischen Läufer (B) auf. Wenn der Zauberer nicht da wäre, könnte der König nicht rochieren, da er ein Schach durchquert. Jedoch kontrolliert der Zauberer anstelle des Läufers dieses Feld.

[0054] Ein Bauer kann zu einem Zauberer umgewandelt werden, wenn er die andere Seite des Bretts erreicht.

[0055] In der bevorzugten Ausführungsform ist das Brett ein acht Felder tiefes und zehn Felder breites Brett. Die Größe des Bretts könnte jedoch variiert werden, ohne von der Erfindung abzuweichen. Beispielsweise könnte das Brett zehn Felder breit, jedoch neun oder zehn Felder tief sein.

[0056] Wie in [Fig. 19](#) gezeigt, ist die Anfangsanordnung der Figuren in der bevorzugten Ausführungsform dieselbe wie beim herkömmlichen Schach, unter Ausnahme, dass Zauberer zwischen den Türmen und Springern stehen sollen und zusätzliche Bauern vor den Zauberern stehen sollen. Die Anordnung kann jedoch variiert werden, ohne von der Erfindung abzuweichen. In [Fig. 19](#) bezeichnet P einen Bauern, R einen Turm, W einen Zauberer, N einen Springer, B einen Läufer, Q eine Dame und K einen König.

[0057] Obgleich verschiedene Variationen und Modifikationen der vorliegenden Erfindung beschrieben wurden, sollte es für den Fachmann offensichtlich sein, dass andere Modifikationen vorgenommen werden können, ohne vom Schutzzumfang der Erfindung, wie in den folgenden Ansprüchen dargelegt, abzuweichen.

ZITATE ENHALTEN IN DER BESCHREIBUNG

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde automatisiert erzeugt und ist ausschließlich zur besseren Information des Lesers aufgenommen. Die Liste ist nicht Bestandteil der deutschen Patent- bzw. Gebrauchsmusteranmeldung. Das DPMA übernimmt keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

Zitierte Patentliteratur

- US 4093237 [\[0004\]](#)
- US 4553756 [\[0004\]](#)
- US 5125666 [\[0004\]](#)
- US 5033753 [\[0004\]](#)
- US 5484157 [\[0004\]](#)
- US 5662329 [\[0004\]](#)
- US 5692754 [\[0004\]](#)
- US 5901957 [\[0004\]](#)
- US 6095523 [\[0004\]](#)

Zitierte Nicht-Patentliteratur

- „Encyclopedia of Chess Variants“ von D. B. Pritchard, veröffentlicht bei Games & Puzzles Publications, P. O. Box 20, Godalming, Surrey GU8 4YP, UK [\[0004\]](#)

Schutzansprüche

1. Schachähnliches Spiel, gebildet aus:

- a) Spielfiguren, darunter Bauern, ein König, eine Dame, Türme, Läufer und Springer, und gegnerische Spielfiguren, darunter Bauern, ein König, eine Dame, Türme, Läufer und Springer, die jenen im konventionellen oder herkömmlichen Schach gleichen und alle Fähigkeiten zum Ziehen, Schlagen und Umwandeln aufweisen, die ihre Gegenstücke im herkömmlichen Schach aufweisen;
- b) eine zusätzliche Figurenart, hier als Zauberer bezeichnet, der nur einen gegnerischen Zauberer schlagen oder nur von einem gegnerischen Zauberer geschlagen werden kann; und
- c) ein Spielbrett in der Form eines herkömmlichen Schachbretts, jedoch mit zwei zusätzlichen Reihen oder Spalten, sodass das Brett zehn Felder breit und acht Felder tief ist; und
- d) eine Anfangsanordnung der Figuren wie beim herkömmlichen Schach, unter der Ausnahme, dass Zauberer zwischen den Türmen und Springern stehen sollen und zusätzliche Bauern vor den Zauberern stehen sollen.

2. Spiel nach Anspruch 1, wobei:

- a) die Spielfiguren entlang der normalen Zuglinie der Figur durch den Zauberer hindurchziehen können, als ob der Zauberer nicht da wäre; und
- b) gegnerische Spielfiguren, außer einem Zauberer oder einem Springer, nicht einen Zauberer einer anderen Farbe nicht durchlaufen oder überspringen können; und
- c) ein König einen Zauberer nur beim Rochieren durchlaufen kann; und
- d) ein Bauer einen Zauberer nur beim ersten Zug des Bauern durchlaufen kann.

3. Spiel nach Anspruch 1, wobei: der Zauberer ein Feld in jeder Richtung auf ein unbesetztes angrenzendes Feld ziehen kann.

4. Spiel nach Anspruch 1, wobei:

- a) der Zauberer außerdem entweder diagonal oder linear, jedoch nicht linear und diagonal im selben Zug über benachbarte Figuren springen kann; und
- b) der Zauberer mehrere Sprünge pro Zug durchführen kann und durch Springen linear vorwärts, rückwärts und seitwärts im selben Zug oder diagonal vorwärts und rückwärts ziehen kann; und
- c) der Zauberer einen gegnerischen Zauberer durch Überspringen und Landen auf dem dahinter liegenden Feld schlagen kann, wenn das Feld unbesetzt ist; und
- d) ein Zauberer einen gegnerischen Zauberer überspringen kann, der Spieler mit dem springenden Zauberer jedoch ablehnen kann, den gegnerischen Zauberer zu schlagen.

5. Spiel nach Anspruch 1, wobei

- a) der Läufer derart von einem seiner eigenen Zauberer abprallen kann, dass der Läufer das Feld erreicht, das der Zauberer besetzt, und dann im rechten Winkel davon wegzieht; und
- b) der Springer von einem Zauberer abprallen kann, indem er ein Feld erreicht, das ein Zauberer derselben Farbe wie der Springer besetzt, und dann einen weiteren Springerzug im rechten Winkel durchführt; und
- c) der Turm von einem Zauberer abprallen kann, indem er ein Feld erreicht, das ein Zauberer derselben Farbe wie der Turm besetzt, und dann im rechten Winkel davon wegzieht; und
- d) die Dame von einem Zauberer abprallen kann, indem sie ein Feld erreicht, das ein Zauberer derselben Farbe wie die Dame besetzt, und dann im rechten Winkel davon wegzieht; und
- e) der Zauberer von einem Zauberer abprallen kann, indem er ein Feld auf ein Feld zieht, das ein Zauberer derselben Farbe wie der ziehende Zauberer besetzt, und dann im rechten Winkel ein weiteres Feld davon wegzieht; und
- f) ein Spieler nur ein Abprallen pro Zug durchführen kann.

6. Spiel nach Anspruch 1, wobei das Schlagen einer gegnerischen Figur, einschließlich eines Bauern, den Zug des Spielers beendet.

7. Spiel nach Anspruch 1, wobei:

- a) ein Spieler wie beim herkömmlichen Schach rochieren kann, wobei ein rochierender Turm dem rochierenden König benachbart zu stehen kommt, der Spieler jedoch die Option hat, den König bei der großen Rochade ein, zwei oder drei Felder von der Seitenkante des Bretts mit dem Turm benachbart zu stellen oder den König bei der kleinen Rochade ein oder zwei Felder von der Seitenkante mit dem Turm benachbart zu stellen; und
- b) Rochieren durch einen Zauberer derselben Farbe hindurch erfolgen kann, wobei dies jedoch das einzige Mal ist, bei dem ein König einen Zauberer durchlaufen kann, und der Zauberer bei diesem Zug nicht bewegt werden darf; und
- c) die Position des Zauberers Rochieroptionen einschränken kann, da weder der König noch der Turm dasselbe Feld wie der Zauberer besetzen kann; und
- d) ein König zum Rochieren über ein Feld ziehen darf, wenn ein Zauberer derselben Farbe dieses Feld besetzt, selbst wenn eine gegnerische Figur den König sonst auf diesem Feld unter Schach setzen würde, da der Zauberer, der das Feld besetzt, das Schach aufhebt.

Es folgen 10 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

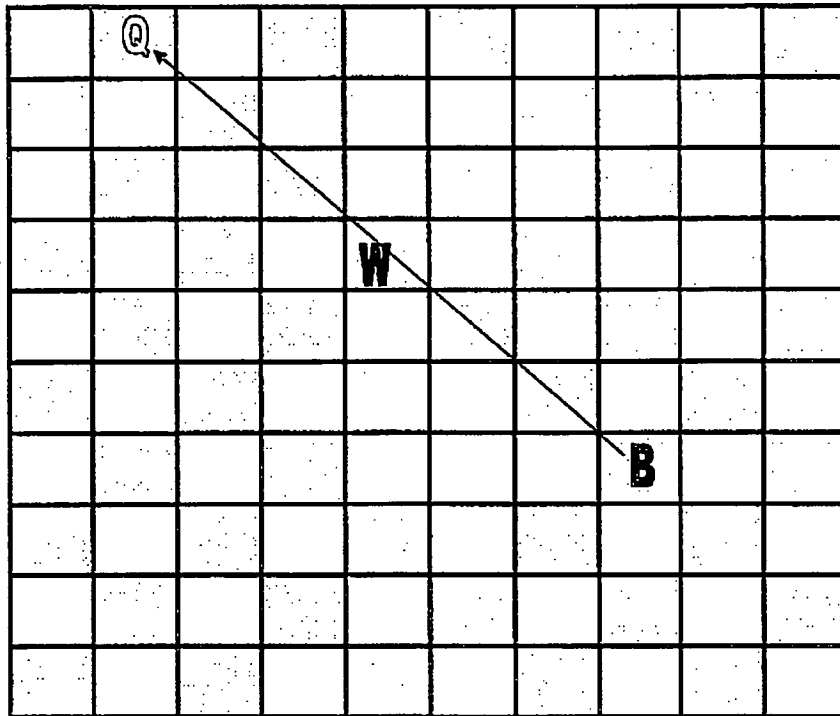


Fig. 1

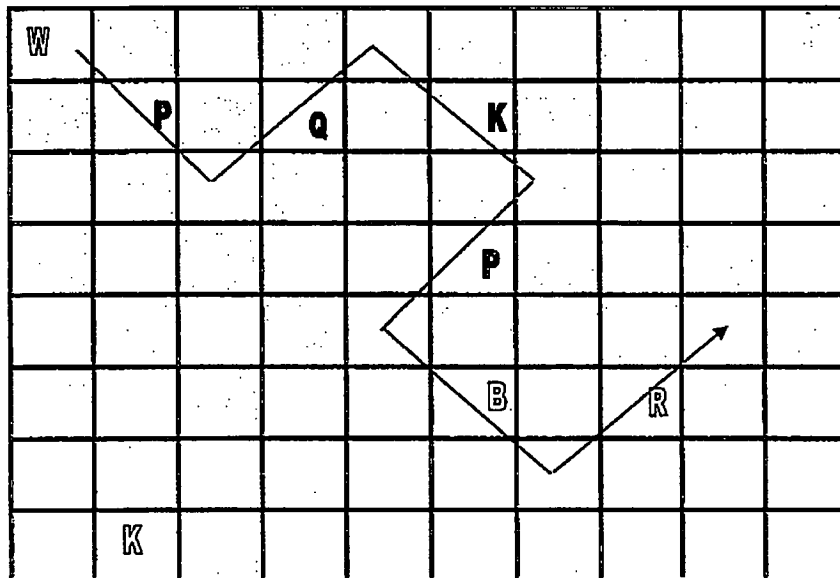


Fig. 2

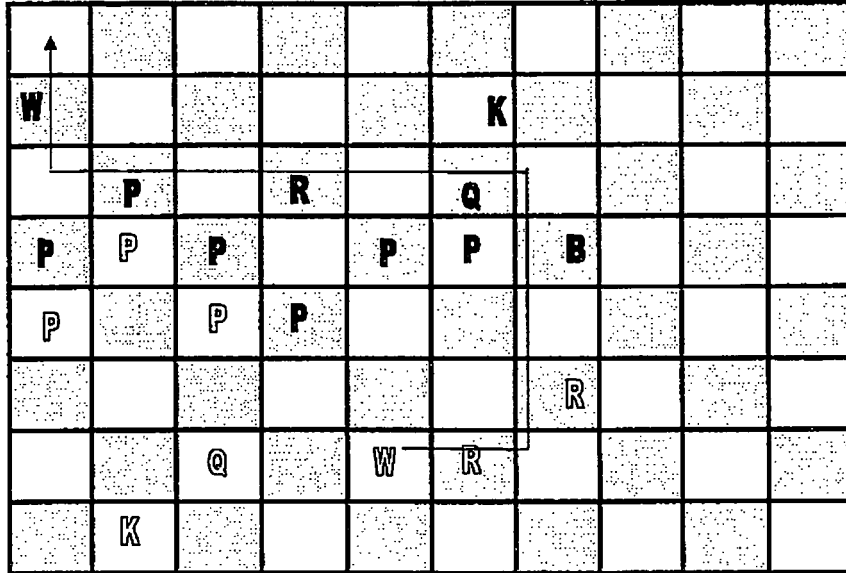


Fig. 3

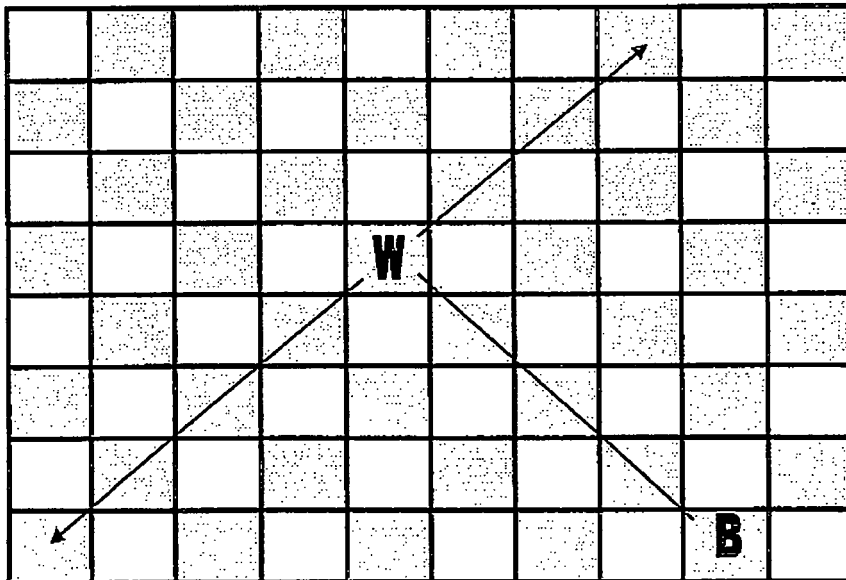


Fig. 4

	X						X		X
		X				X		X	
			X		X		X		
				W		X			
			X		B				
		X		X		X			
	X		X				X		
X		X						X	

Fig. 5

	X						X		X
		X				X		X	
			X		X		X		X
				W		X		X	
			X		B		X		
		X		X		W			
	X		X		X		X		
X		X		X				X	

Fig. 6

			X		X				
		X				X			
				W					
		X				X			
			X		N				

Fig. 7

			X		X				
		X				X			
				W		C			
		X	C			X	C		
			X		N				
			C				C		
				C		C			

Fig. 8

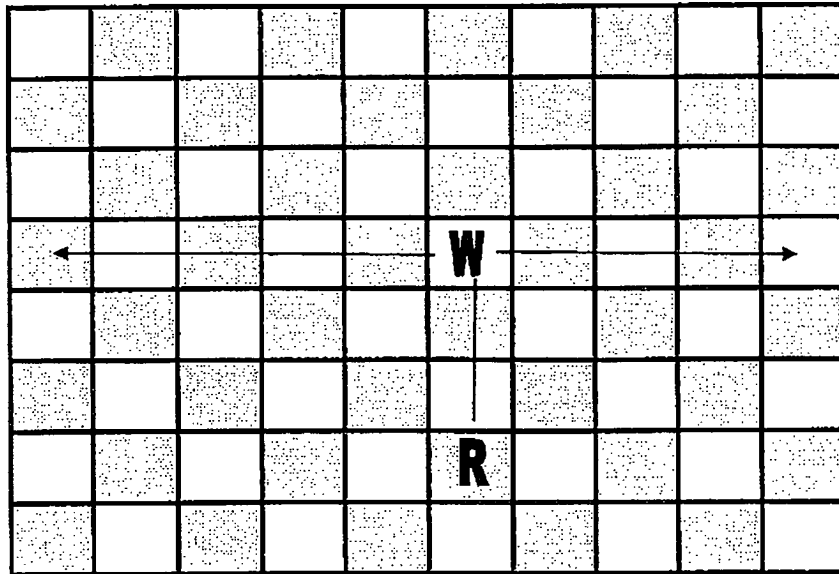


Fig. 9

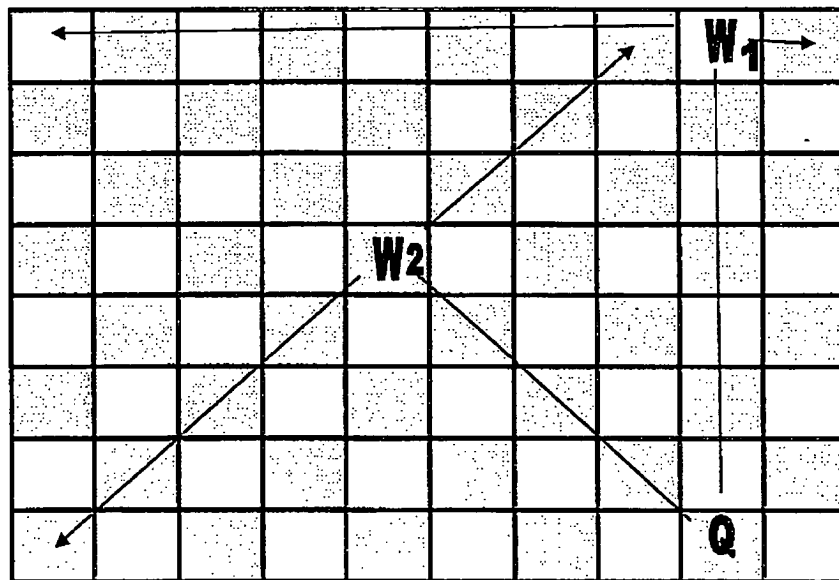


Fig. 10

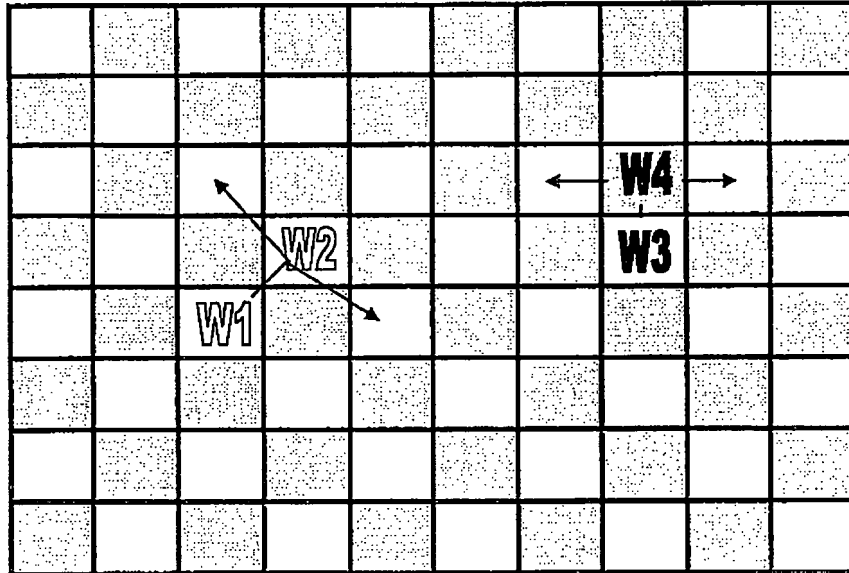


Fig. 11

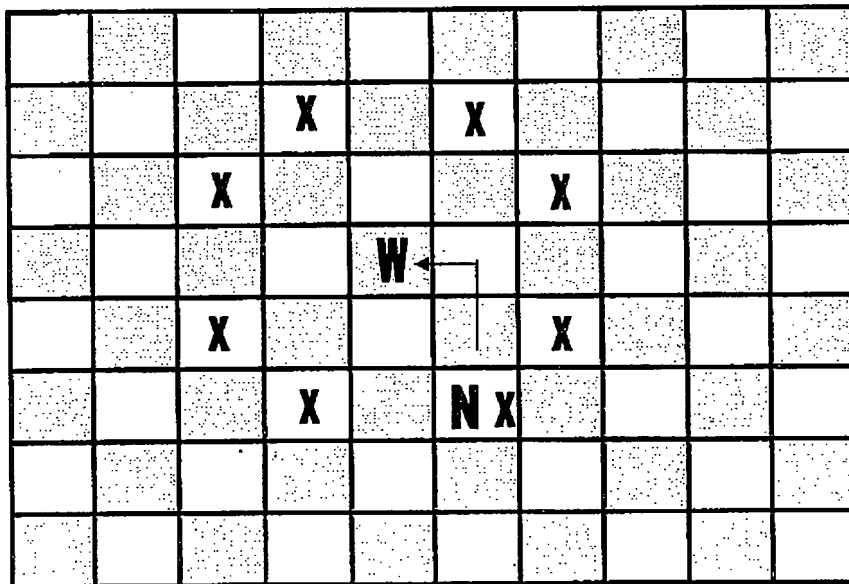


Fig. 12

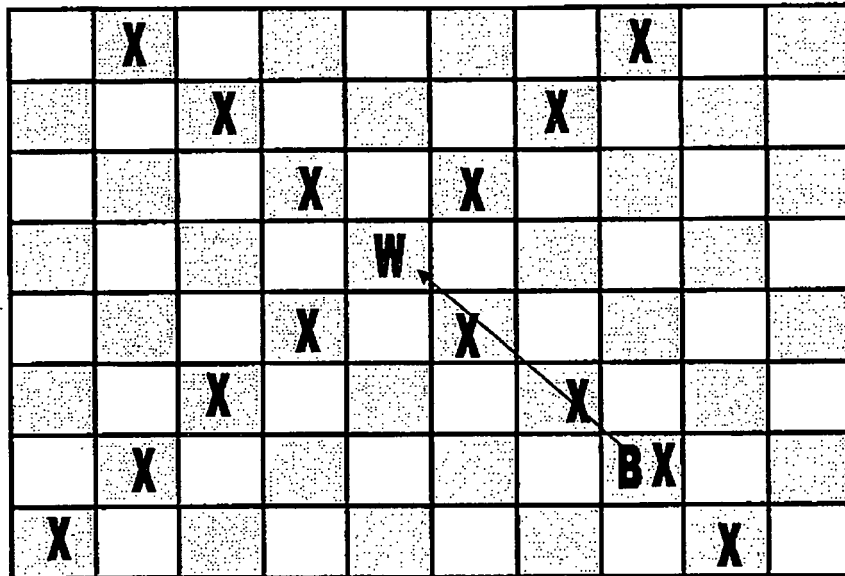


Fig. 13

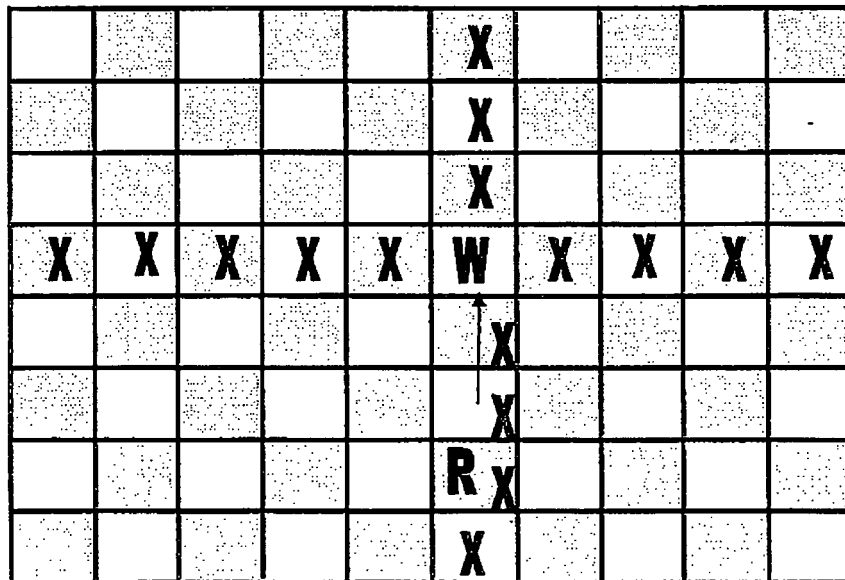


Fig. 14

X1	X1 X2	X1	X1	X1	X1	X1	X1X2	W1	X1
		X2				X2		X1	
			X2		X2			X1	
				W2				X1	
			X2		X2			X1	
		X2				X2		X1	
	X2						X2	X1	
X2								Q X1 X2	

Fig. 15

	↑	↑							
↑	↑	↑	W						
W	W								
P	P	P							

Fig. 16

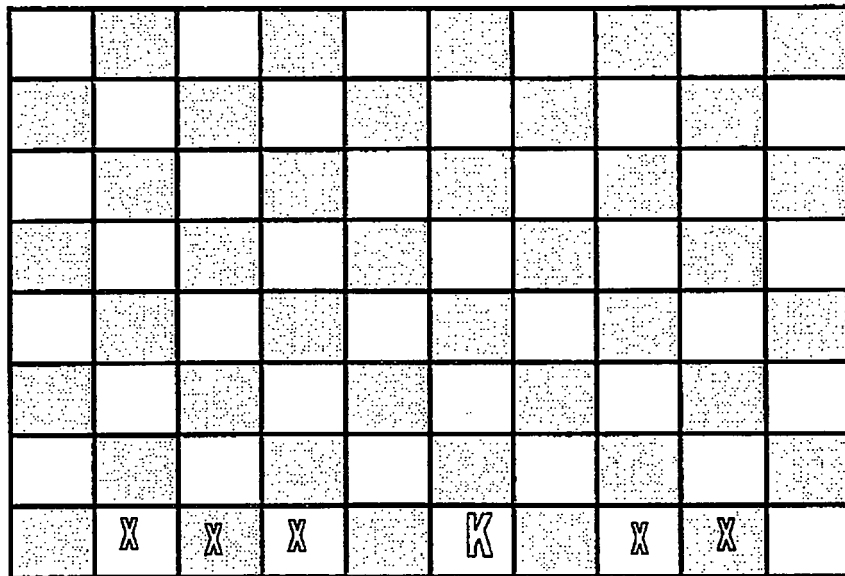


Fig. 17

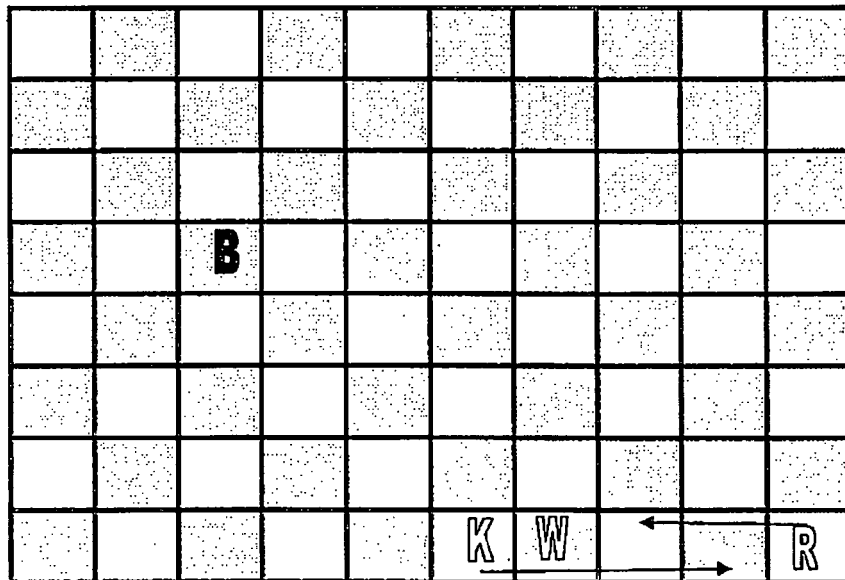


Fig. 18

R	W	N	B	Q	K	B	N	W	R
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
R	W	N	B	Q	K	B	N	W	R

Fig. 19