

# DeltaChess ©

## Les phases de la partie:

Avec leurs 17 pièces, trois joueurs s'affrontent, en jouant à tour de rôle, **pour capturer les rois adverses.**

### 1. Le premier "échec et mat" désigne le perdant.

Un joueur est éliminé mais ses pièces restent sur l'échiquier. Elles appartiennent à celui qui a mis le roi en « échec et mat ». Ce roi est tué ou laissé en vie. La partie continue avec deux adversaires.

### 2. Le second "échec et mat" désigne le gagnant.

Celui qui met "échec et mat" le second roi est le gagnant.

## Les déplacements et les prises:

**Les pions** avancent d'une case tout droit vers les cases brunes en face. S'ils n'ont pas encore bougé, ils peuvent avancer d'une ou de deux cases. Pour prendre, ils avancent d'une case puis vont à droite ou à gauche et se retrouvent sur une case de même couleur.

**Les cavaliers** se déplacent ou prennent en avançant de deux cases sur les pointillés, puis en faisant un pas à gauche ou à droite. D'une case noire, ils arrivent sur une case blanche et inversement.

**Les tours** se déplacent et prennent en suivant les bandes : 3 directions.

**Les fous** se déplacent et prennent en suivant les pointillés : 3 directions. Originalité : on sait aligner deux fous.

**Les dames** se déplacent et prennent en suivant les bandes ou les pointillés.

**Les rois** se déplacent et prennent en avançant d'un triangle. Les cases voisines ont un côté ou un sommet commun. Le roque est identique. Les rois ne peuvent se mettre en échec.

## Quelques particularités:

1. L'abandon n'est pas autorisé tant qu'il y a trois joueurs.
2. Il est interdit de passer par une des 24 cases brunes ou de s'y poser.
3. Le petit pion est promu en une des pièces prises, quand il arrive à sa 8ème bande. Pas de prise en passant.

*Le modèle du jeu et les règles sont protégés par les droits d'auteur.*

DeltaChess © 2006 -2015 Marc Blondeel © All rights reserved

# DeltaChess ©

## De spelfasen:

Met hun 17 stukken, gaan drie spelers om de beurt tegen elkaar spelen om de vijandelijke koningen te veroveren.

### 1. Een eerste 'schaakmat' duidt de verliezer aan.

Als een speler wordt uitgeschakeld, blijven zijn stukken op het schaakbord. Ze behoren toe aan degene die de speler 'schaakmat' gezet heeft. De koning mag genomen worden of op het bord blijven. Het spel blijft doorgaan met twee tegenstanders.

### 2. De tweede 'schaakmat' duidt de winnaar aan.

Degene die de tweede koning 'schaakmat' zet heeft gewonnen.

## Verplaatsing en nemen van stukken:

**De pionnen** kunnen voorwaarts worden verplaatst naar het onbezette veld direct vóór hen op dezelfde stippellijn. Bij hun eerste zet mogen de pionnen twee velden naar voren worden verplaatst op voorwaarde dat beide velden onbezet zijn. Om een stuk te nemen, verplaatsen ze zich een veld vooruit en dan een veld links of rechts en zo bevinden ze zich op een veld van dezelfde kleur.

**De paarden** verplaatsen zich door twee velden van een stippellijn te volgen en dan één veld links of rechts. Van een zwart veld komen ze op een wit veld terecht en omgekeerd.

**De torens** kunnen worden verplaatst naar elk veld van een rij waarop zij staan: 3 richtigen.

**De lopers** kunnen worden verplaatst naar elk veld van de stippellijn waarop zij staan: 3 richtingen.

**De dames** kunnen worden verplaatst naar elk veld van een rij of een stippellijn waarop zij staan.

**De koning** kunnen worden verplaatst naar een aangrenzend veld dat niet door één of meer stukken van de tegenstander wordt aangevallen. Een aangrenzend veld heeft een hoekpunt of een zijde gemeen met het beginveld van de koning. Rokade is mogelijk.

## Enkele bijzonderheden:

1. Opgeven is niet mogelijk alvorens één van de drie spelers uitgeschakeld werd.
2. Het is verboden op één van de 24 bruine velden te spelen.
3. De pion wordt gepromoveerd tot één van zijn eerder genomen stukken. De regel "en passant" is niet van toepassing.

*Het model van het spel en de regels zijn door de auteursrechten beschermd.*

DeltaChess © 2006 - 2015 Marc Blondeel © All rights reserved



### Ziel des Spieles:

Mit ihrem 17 Figuren konkurrieren drei Spieler um die gegnerischen Königen zu schlagen.

#### 1. Die erste "Schachmatt" bezieht den Verlierer.

Ein Spieler ist eliminiert aber die Figuren bleiben auf dem Brett. Sie gehören zu denjenigen, den König "Schachmatt" setzte. In der nächsten Runde wird der König getötet oder am Leben gelassen. Das Spiel geht weiter mit zwei Gegner

#### 2. Die zweite "Schachmatt" ist der Gewinner.

Wer den zweite König Schachmatt setzt ist der Gewinner.

### Hubraum und Figur schlagen:

**Die Bauern** können vorwärts bewegen, um das unbesetzte Feld unmittelbar vor ihnen auf der gepunkte Linie von der Grundlinie. Wenn sie noch nicht umgezogen sind, können sich die zwei Felder bewegen. Um eine gegnerische Figur zu nehmen, bewegen sich die Figur ein Feld vorwärts, dann ein Feld nach links oder rechts. So bekommt sie auf einem Feld in der gleichen Farbe.

**Die Springer** bewegen sich vorwärts und nehmen zwei Felder auf der gepunkteten Linie dann ein Feld nach links oder rechts. Von den schwarzen Feldern, kommen sie auf einem weißen Feld und umgekehrt.

**Die Türme** bewegen und nehmen die folgenden Bands: drei Richtungen. **Die Läufer** bewegen und nehmen die folgenden Bands: drei Richtungen. Original : zwei Läufer haben ist möglich.

**Die Damen** folgen Bands oder gepunkteten Linien.

**Der König** rückt oder nimmt in ein benachbartes Dreieck. Benachbarte Felder haben eine Seite oder einen gemeinsamen Scheitelpunkt. Die Rochade ist identisch.

### Einige Besonderheiten:

1. Aufgeben ist nicht möglich, solange drei Spieler da sind.
2. Es ist verboten auf 24 braune Felder zu spielen.
3. Der Bauer wird in einem seiner früheren Figur geschlagen, als er die achste Bands erreicht. Die Regel "en passant" wird nicht verwendet.

*Die Spielweise wird abgeschlossen. Geschützt durch Copyright-Bestimmungen.*

### Play of the game:

With their 17 pieces, three players are in confrontation, by playing alternately, to capture opposite kings.

#### 1. The first one « checkmate » appoints the loser.

A player is eliminated but his pieces remain on the chessboard. They belong to the one who put king "checkmate". In the following tour the king is killed or left alive. The party continues with two opponents.

#### 2. The second "checkmate" appoints the winner.

The one who puts "checkmate" the second king is the winner.

### The movements and the grips:

**The pawns** move forward from a compartment. If they have not moved yet, they can move forward of one or two compartments. To take, they move forward of a compartment forward then go a compartment on the side. At that time, they find themselves on a triangle of the same color.

**The knights** move and set by moving forward of two compartments on dotted lines then by making one step to the left or to the right.

**The rooks** move and set by following bands.

**The bishops** move and take along the dotted line: three directions. Originality, we can align two bishops.

**The queens** move and set by following dotted lines. The queens move and set by following bands or dotted lines.

**The kings** move and set by moving forward of a triangle. The nearby compartments have a side or a common summit. The castling is identical. Kings cannot put in check.

### Some specularities:

1. The abandonment is not authorized as long as there are three players.
2. It is forbidden to pass by one of the 24 brown compartments or to settle there.
3. The pawn is promoted in a previously captured pieces when is arrives at his 8<sup>th</sup> rank. No capturing "en passant"

*The model of the game and the rules are protected by copyright.*