

# QUATRO CHESS

## REÛLS

### 1. TOERUSTING

- 1.1 Quatro skaakbord i.e. swart en wit skaakbord met 64 blokke plus twee rye met agt blokke aangeheg aan elkeen van die vier kante en waarop die speler se 8 stukke en 8 pionne opgestel word in die gewone beginposisie. Daar is dus 128 blokke op die bord.
- 1.2 Stukke – vier verskillende kleure halwe stelle (d.w.s. 16 skaakstukke). Kleure moet maklik onderskei kan word.

### 2. SPELERS

- 2.1 **Twee spelers:** Een speler speel met twee kleure langs mekaar op die bord.
- 2.2 **Vier individuele spelers:** Vier spelers speel elkeen met 'n kleur.
- 2.3 Vier spelers, twee spanne: Twee spelers kan saam met mekaar speel teen die ander twee. Die twee spanlede sit teenoor mekaar (soos met brug).
- 2.4 **Drie spelers:** Die sterkste speler speel met twee kleure gelyktydig teen die ander twee spelers.
- 2.5 **Dubbele span uitdaging vir agt spelers:** Twee spanne van vier spelers elk. Die spelers speel op twee verskillende borde, twee spelers speel saamop elke bord. Die totale aantal punte ingesamel deur die span se spelers sal die totale puntetelling vir die span opmaak.
- 2.6 **Driedelige span uitdaging vir twaalf spelers:** Drie spanne met vier spelers elk. Die spelers speel op drie verskillende borde, die spelers van een span speel twee-twee saam op 'n bord en kan soos volg afgepaar word.

<b>AFPARING VIR NET EEN RONDTE</b>	- Span A se bord 1&4 teen Span B se bord 2&3
	- Span B se bord 1&4 teen Span C se bord 2&3
	- Span C se bord 1&4 teen Span A se bord 2&3
- 2.7 Indien drie of meer rondtes geskeduleer word, word voorgestel dat die Berger Tabelle vir die afparing gebruik word.
- 2.8 Indien vier spanne speel, of meervoude van vier kan die volgende metode gebruik word. Die vier nommer een spelers van elke span word in een groep geplaas, die vier nommer twee spelers van elke span in die volgende groep, ens. Die span telling is die gesamentlike telling wat die verskillende spanspelers ingesamel het soos in punt 4.1

### 3. VERLOOP VAN DIE SPEL

Die speler word aangedui met die kleur waarmee hy speel in hierdie reëls. Wanneer Groen vir Rooi se koning skaakmat sit, word Rooi se koning van die bord afgehaal en die oorblywende stukke van Rooi

bly net so staan op die bord. Die rooi stukke kan nie gebuit word nie en hulle het geen invloed meer nie behalwe om te keer dat die ander spelers op daardie blokke waar hulle staan, kan staan of beweeg. Die spel gaan gewoon voort met die oorblywende spelers nadat 'n speler gemat is.

Die volgende koning wat gemat word volg dieselfde pad as die eerste en die stukke van daardie koning bly net so staan soos "standbeelde" of hindernisse op die bord.

### 4. TOEKENNING VAN PUNTE

- Die speler wie se koning eerste gemat word, verdien geen punte nie.
  - Die speler wie se koning tweede gemat word, verdien 2 punte.
  - Die speler wie se koning derde gemat word, verdien 4 punte.
  - Die speler wie se koning oorbly verdien 8 punte.
- 4.1 **Span punte:** Die totale aantal punte wat elke speler van die span verdien het sal die span se puntetelling wees.
  - 4.2 Gelykop word aanvaar slegs in die gevalle van pat, die vyftig skuiwe reël en geen matmateriaal oor nie. Die speler(s) kry die helfte van die punte.

### 5. ALGEMENE REÛLS

1. Die skuiFREÛLS van die FIDE Reëls is ook op die Quatro Chess van toepassing.
2. Die speler met die ligste kleur sal die eerste skuif maak. Die spelers speel dan om die beurt kloksgewys, en elkeen maak net een skuif.
3. 'n Speler mag stukke van enige een van die ander spelers buit. Enige van die spelers kan enige een van die ander spelers skaakmat.
4. Spelers mag, as die eerste skuif 'n pion van die ander speler buit. Desnieteenstaande, kan 'n speler slegs 'n pion promoveer op die laaste(verste) blok van een van die agt lyne waar sy stukke in die beginposisie gestaan het.
5. Indien 'n speler nie 'n wettige skuif kan maak nie(bv. om sy koning te red) wanneer dit sy beurt is, sal hy as gemat beskou word, en sy koning van die bord afgehaal word. Indien hy geen wettige skuif kan maak nie en sy koning is nie in skaak nie, kry hy die helfte van die punte soos in punt 4 aangedui. Sy koning word dan ook afgehaal.
6. Tydhouer: Dit sal moeilik wees en ook tydrawend om 'n skaakkluk te gebruik om die dinktyd in te kort. Indien die speelyd wel beperk moet word, word voorgestel dat 'n "uurglas" (soos een wat vir die kook van eiers, 3-4 minute) gebruik word. Die speler moet dan skuif voordat of wanneer sy sand uitgelopen het.
7. Wanneer in spanne gespeel word mag die spanspelers nie tydens die spel vir mekaar raad vra of gee nie.