

468 Street Chess - spelvarianten

Vier leuke spelvarianten van 468 Street Chess, waarin je beweegt als een schaakstuk, goed nadenkt en soms ook nog snel moet reageren.

Tips voor het spelbord:

Voor veel bewegingsvrijheid wordt bij voorkeur gespeeld op spelborden met een veldgrootte van 90 x 90 cm.

Afhankelijk van beschikbare ruimte en spelsoort kies je voor 16 velden (4x4) of 36 velden (6x6) of 64 velden (8x8). Het bord kan met stoepkrijt op b.v. een schoolplein getekend worden.

Benodigde materialen: Schaakhesjes, stoepkrijt, meetlint, bal (voor lummel variant)

Variant 1: Tikkertje

Bijvoorbeeld met 3 tot 6 spelers, keuze uit de 4 hesjes (Dame, Toren, Loper en Paard). Ieder kiest een leeg veld. Je spreekt een volgorde af waarin je steeds opnieuw aan de beurt bent om een zet te doen. Een zet doen betekent een ander leeg veld bezetten of een ander stuk “slaan” en dat veld overnemen. Spreek eventueel af dat je in de eerste ronde nog niet mag slaan. Wie blijft over? Naar behoefte wisselen van schaakstuk.

Bedenk dat een dame “sterker” is dan de andere stukken en een loper slechts op de helft van het aantal velden kan komen. Bij 2 overgebleven spelers eindigt het spel als er na 5 zetten geen stuk meer geslagen is.

Spelbord 4x4 of 6x6 of 8x8

Variant 2: Vier tegen vier

Bijvoorbeeld Dame, Toren, Loper en Paard tegen Dame, Toren, Loper en Paard.

Opstelling in 2 rijen (2 teams) tegenover elkaar (op de randvelden), zodanig dat geen enkel stuk een stuk van de andere rij direct kan slaan. De teams doen om de beurt 1 zet. Dus de teams overleggen welke speler een zet doet. Welk team houdt de meeste stukken over? Het spel eindigt als er na 5 zetten geen stuk meer geslagen is. Bij minder spelers zijn andere combinaties mogelijk, zoals 3 tegen 4, 3 tegen 3, 2 tegen 4 etc.

Spelbord 4x4

Variant 3: Dame vangen (4 tegen 1)

Bijvoorbeeld Dame, Toren, Loper en Paard tegen 1 Dame. Opstelling van de 4 spelers (het team) in 1 rij op de randvelden. Tegenover het paard of de loper staat de dame. Doel is met het team van 4 de dame te vangen. Bij slim aanvallen kan dat soms al na een paar zetten. Als het team aan de beurt is kiest het 1 stuk waarmee een zet wordt gedaan.

Spelbord 4x4

Variant 4: lummelen (3 tegen 3)

Bijvoorbeeld: Toren, Loper en Paard tegen Toren, Loper en Paard

Er is 1 spelbal (zacht, van stof, indrukbaar). Het team met de bal gooit deze over naar teamgenoten. Doel:

Houd de bal zo lang mogelijk in je eigen team. De speler met bal moet op het veld blijven staan en een teamgenoot vinden om de bal af te spelen. Je mag de bal maar 5 tellen (seconden) vasthouden. Indien langer dan gaat de bal naar het andere team. Er mag slechts 1 speler op 1 veld staan.

Afspelen naar een teamgenoot mag alleen naar de velden waar je als schaakstuk naartoe kunt. De vangende teamgenoot moet dus op een veld staan waar de gooier als schaakstuk ook kan komen. Staat een

tegenstander tussen gooier en vanger op de “gooilijn” van dame, loper of toren, dan kan er dus niet gegooid worden. Tegenstanders hoeven niet te vangen en mogen de bal aanraken of wegslaan om te voorkomen dat de bal gevangen wordt. Afpakken mag niet. De speler die de bal “veroverde” moet vanaf dat veld de bal naar een teamgenoot spelen (binnen 5 tellen). Een paard in de hoek (met bal) heeft maar 2 velden om af te spelen. Als die velden bezet zijn door spelers van het andere team, dan heeft dit team de bal veroverd. Indien de bal is gegooid mogen spelers niet meer naar een ander veld lopen: Dit is de “buitenveld”- regel (vergelijk “buitenspel” bij het voetbal).

Spelbord 6x6 of 8x8