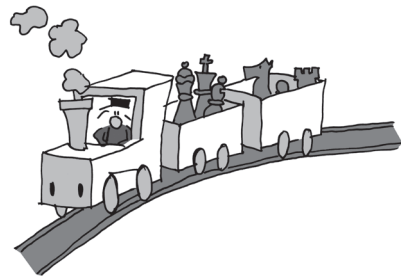




.....  
**PROTEST**  
.....  
anstelle eines Zuges

Nimm Deinen letzten Zug zurück und spiele einen anderen Zug!



.....  
**SEITENWECHSEL**  
.....  
anstelle eines Zuges

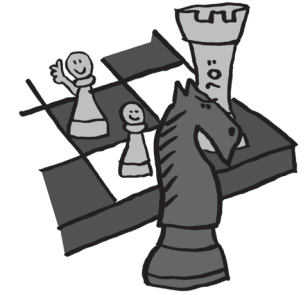
Laß uns das Brett drehen!



.....  
**ANGRIFFSSPRINGER**  
.....  
vor einem eigenen Zug

Springer können nur vorwärts ziehen und schlagen.

Bei Erreichen der Grundreihe des Gegners wird auf einem beliebigen Feld der eigenen Grundreihe neu gestartet.



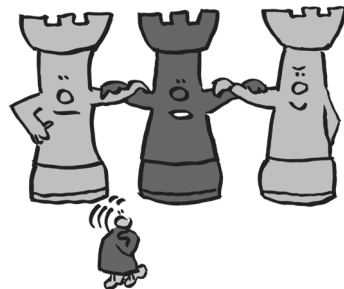
.....  
**SPRINGERSCHWUND**  
.....  
anstelle eines Zuges

Alle Springer verlassen sofort das Brett!



.....  
**ZURÜCK AUF START**  
.....  
vor einem eigenen Zug

Alle Sonderregeln sind hiermit aufgehoben!



.....  
**MAUER**  
.....  
vor einem eigenen Zug

Alle Türme können sich nicht mehr bewegen, aber auch nicht geschlagen werden.



.....  
**BESOFFENE BAUERN**  
.....  
nach einem eigenen Zug

Bauern ziehen schräg und schlagen gerade!



.....  
**PAUSENREGEL**  
.....  
nach einem eigenen Zug

Bauernzüge sind nur in jedem zweiten Zug möglich!



## KONTER

vor einem eigenen Zug

Deine letzte Karte  
ist ungültig!



## WAFFENSTILLSTAND

vor einem eigenen Zug

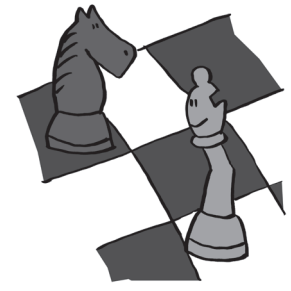
In den nächsten drei Zügen  
ist das Schlagen einer  
gegengerischen Figur für  
beide Spieler verboten!



## SPRENGSTOFF

nach einem eigenen Zug

Türme explodieren  
bei Feindkontakt und  
sprengen alle Figuren auf  
umliegenden Feldern weg!



## POSITIONSWECHSEL

anstelle eines Zuges

Alle Springer und Läufer der  
gleichen Farbe wechseln die  
Position. Figuren, die keinen  
Tauschpartner besitzen,  
verlassen das Brett.



## BESCHNITTEN

anstelle eines Zuges

Deine Dame darf nur wie ein  
Läufer ziehen und schlagen!



## URLAUBSSTIMMUNG

anstelle eines Zuges

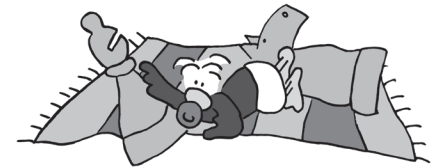
Alle Damen machen  
Urlaub und dürfen fünf  
Züge nicht mitspielen!



## GAMBIT

nach einem eigenen Zug

Nimm einen Deiner  
Bauern vom Brett!



## POSITIONSTAUSCH

anstelle eines Zuges

Zwei meiner Figuren  
tauschen die Position.