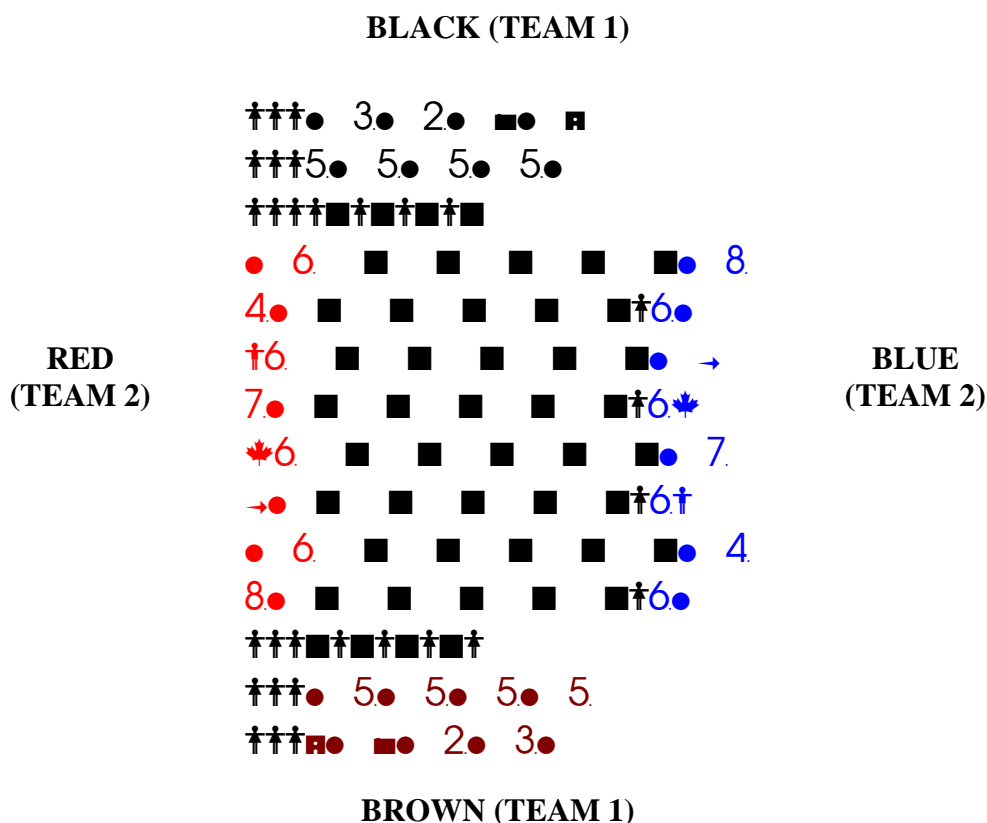


RULES FOR CLASSIC 4-PLAYER CHESS

The game is played by two 2-person teams, brown and black versus red and blue. Before starting, the players should decide whether teammates will be allowed to give each other advice during the game.

SET UP

Teammates set up and sit opposite each other, as follows:



Note that all of the queens set up to the left of their respective kings.

OBJECT OF THE GAME

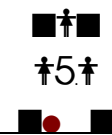
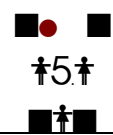
The object of the game is to checkmate both players on the opposing team.

ORDER OF PLAY

The brown player moves first, and play then passes clockwise around the board, to red, black, and blue. A player whose king is currently checkmated loses his or her turn.

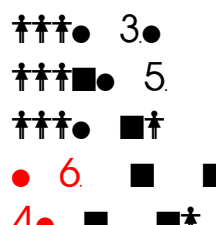
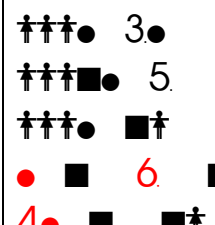
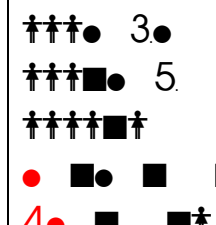
SPECIAL RULES

1. Except as noted below, all pieces move and capture as in standard two-player chess.
2. During your turn, you may only move your own pieces (not your teammate's).
3. You may not capture your teammate's pieces, even if doing so would help you.
4. Because of rule 3, your pieces do not give check to your teammate's king—so it would be legal, for example, to move your king next to your teammate's queen.
5. Your pawns move straight ahead, towards your teammate's side of the board. If one of your pawns reaches your teammate's back rank, **it does not promote**, but reverses direction and starts back towards your side of the board (mark it with a chip or a rubberband to show that it has turned around). Pawns capture diagonally forward, in whatever direction they are currently moving.
6. If your pawn's movement is blocked by one of your teammate's pawns, it may, as its move, leap over the blocking pawn to the square directly behind it:

	
BEFORE	AFTER

Note that (a) you may only leap over one pawn at a time this way, (b) it must be one of your **teammate's** pawns, and (c) the square you leap to must be empty.

7. In order to promote, your pawn must reach one of your opponents' back ranks. The only way to do this is by making multiple captures, so it won't happen very often.
8. As in standard chess, pawns may move two squares on their initial move. A rook pawn on the third rank may make an en passant capture if the opponent's rook pawn takes a double first move:

		
Red's rook pawn...	...moves forward two spaces...	...and black captures, en passant.

9. A player who is checkmated is not out of the game, but loses his or her turn until the checkmate is lifted. While in checkmate, a player's pieces are **inert**—they cannot be captured, and they do not threaten check.
10. If both players on a team are checkmated, they lose.

Αυτό το τμήμα του site μου χωρίζεται σε τρία μέρη? Ο πρώτος ασχολήθηκε με το κανονικό παιχνίδι του σκακιού η ίδια, το παρόν σημείο ασχολείται με τις παραλλαγές του σκακιού από τη δική μου εφεύρεση, και τα επόμενα ασχολείται με προ-υπάρχουσες παραδοσιακές μορφές του σκακιού. Τούτου λεχθέντος, αυτή η σελίδα

μπορεί ίσως να θεωρηθεί η διάσπαση τη διαφορά.

Το θέμα του είναι Σκάκι για τέσσερις παίκτες. Το διοικητικό συμβούλιο για την έκδοση που θα συζητήσουμε πρώτα

είναι αυτή που χρησιμοποιείται από Captain George Verney για την έκδοση του σκακιού τεσσάρων παικτών. Μια έκδοση με τους κανόνες του τροποποιημένου από, από ME-Hughes Hughes, παρέμεινε δημοφιλής για πολλά χρόνια. Κανόνες για τις παραδοσιακές Σκάκι τεσσάρων παικτών έχουν εμφανιστεί συχνά σε αυτά τα βιβλία, καταγόταν από ότι του Hoyle, που δίνουν τους κανόνες για πολλά παιχνίδια καρτών, και πολύ λίγα από τα πιο παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια, όπως σκάκι, ντάμα, και τάβλι, το οποίο καθιστά πολύ λιγότερο εξωτικά, και πολύ πιο γνωστό, από σχεδόν οποιαδήποτε άλλη παραλλαγή σκάκι.

Μετά την εξέταση των μορφών του σκακιού τεσσάρων παικτών που έχουν προταθεί τα τελευταία χρόνια, μου φάνηκε ότι περιγράφεται ένα παιχνίδι αρκετά διαφορετική από τις συνήθειες Σκάκι δύο παικτών ώστε να είναι κάπως απωθητικό για πολλούς. Ορισμένες κοινές πτυχές της προώθησης πiónι ήταν μέρος της, αλλά το κυριότερο και πιο επίμονη διαφορά ήταν η προϋπόθεση για να επιτευχθεί η ταυτόχρονη σύντροφο και των δύο αντιπάλων, συνήθως με το πρώτο ζευγάριωμα έναν αντίπαλο, και κρίνοντας ότι ο σύντροφος μέχρι άλλος αντίπαλος είναι επίσης ζευγαρώνουν.

Ως εκ τούτου, προτείνω μια κάπως διαφορετική μορφή του σκακιού τεσσάρων παικτών από τη συνήθη έκδοχή.

Η διάταξη των κομματιών φαίνεται από τα παραπάνω έχει όλα τα Queens σε λευκά τετράγωνα. Αυτό σημαίνει ότι οι λευκό και κίτρινο Queens είναι τόσο προς τα αριστερά του βασιλιά τους, ενώ οι Μαύρο Κόκκινο και Queens και οι δύο στα δεξιά του βασιλιά τους. Παρόλο που το καθεστώς αυτό μπορεί να προκαλέσει σύγχυση, έχει το πλεονέκτημα ότι ο βασιλιάς Κανένας παίκτης δεν είναι στην ίδια διαγώνιο ως Βασίλισσα του αντιπάλου στο τετράγωνο σπίτι της, πράγμα που σημαίνει ότι η προώθηση πiónι της βασίλισσας (ή πiónι επισκόπου του βασιλιά) δεν θέτει έναν παίκτη στο άμεσο κίνδυνο ματ.

Πiónια προωθούν όταν φτάσουν είτε τις οκτώ τετράγωνα από την πίσω θέση του απέναντι στην ομάδα τους, ή τις δύο ομάδες των τριών πλατειών και στις δύο πλευρές, πέραν του οποίου δεν απαιτείται περαιτέρω πρόοδος είναι δυνατή. Ροκέ, τα δύο-βήμα πiónι πρώτη κίνηση, και en passant σύλληψη είναι, επίσης, όπως και στο κανονικό σκάκι.

Η σειρά έχει περάσει προς τα αριστερά, πρώτος λευκός, στη συνέχεια, κόκκινο, κίτρινο, στη συνέχεια, στη συνέχεια, Μαύρο. (Αυτή ήταν η κατεύθυνση που χρησιμοποιούνται στις πρώτες μορφές του σκακιού τεσσάρων παικτών, αν και η τάση να μετατοπίζεται προς τα δεξιά συντριπτικά νωρίς.)

Πρώτον, εδώ είναι οι ειδικοί κανόνες για το παιχνίδι της εταιρικής σχέσης.

Ένας βασιλιάς δεν θεωρείται ότι πρέπει να ελεγχθεί αν είναι en βραβείο σε ένα κομμάτι για την ομάδα των συνεργατών της? Και ποτέ δεν είναι δυνατόν για ένα κομμάτι από τη μία πλευρά για να συλλάβει ένα κομμάτι που ανήκει σε έναν εταίρο,

ούτε καν για να αποφύγει ή να ξεφύγουν από ματ, οποιαδήποτε περισσότερο από ό, τι θα ήταν δυνατό να συλλάβει ένα κομμάτι στη δική του πλευρά του.

Όταν και οι δύο ομάδες της εταιρικής σχέσης στο ταμπλό, και μία από αυτές τις ομάδες είναι σε αδιέξοδο ή ματ, ότι η ομάδα πρέπει να κάνει ακόμα μια κίνηση με τη σειρά της, έστω και αν η κίνηση αυτή θα αφήσει τον βασιλιά υπό έλεγχο. Όταν ο πρώτος από τους δύο βασιλιάδες των δύο ομάδων της εταιρικής σχέσης συλλαμβάνεται, τότε όλα τα άλλα κομμάτια που ανήκουν σε αυτή την ομάδα αφαιρούνται από το διοικητικό συμβούλιο.

Όταν μόνο μία ομάδα μιας εταιρικής σχέσης παραμένει, τότε η ομάδα χάνει όταν ματ κανονικά, και αδιέξοδο είναι μια ισοπαλία.

Στο παιχνίδι του τέσσερις παίκτες, κάθε ομάδα ψάχνει για τον εαυτό της, ο στόχος είναι να εξαλειφθούν οι δύο ομάδες από το διοικητικό συμβούλιο με τη σύλληψη τους βασιλιάδες, και στη συνέχεια, όταν ο πίνακας έχει μειωθεί σε οποιαδήποτε δύο ομάδες, οι κανόνες αδιέξοδο και ματ του σκακιού ισχύουν κανονικά .

Οι κανόνες αυτοί διαφέρουν σημαντικά από εκείνες από τη συνήθη μορφή των τεσσάρων-handed παιχνίδι? Σε ότι, η κανονική σύμβαση είναι ότι μετά από ένα ματ, κομμάτια του ματ παίκτη να παραμείνει στο διοικητικό συμβούλιο, και τα κομμάτια δίνοντας το ματ πρέπει να παραμείνει στη θέση του, ή να απαλλαγεί από άλλα κομμάτια, αλλιώς η πρώην ματ παίκτης μπορεί να επιστρέψει στο παιχνίδι.

Αυτό έχει το πλεονέκτημα της δένοντας μερικά από τα κομμάτια της σύμπραξης που έχει τώρα δύο σετ πιόνια, και δύο κινήσεις, με το ένα από τα υπόλοιπα παίκτης στην άλλη πλευρά. Με τον τρόπο αυτό, η νίκη για μία πλευρά δεν είναι τόσο εύκολα και ξαφνικά επιτευχθεί, προσθέτοντας στην πρόκληση του παιχνιδιού.

Αλλά ενώ οι στόχοι είναι αξιόπαινες, σκάκι είναι αρκετά δύσκολο όπως είναι, και, ως εκ τούτου, έχω την αίσθηση ότι το κέρδος που προκύπτει από κάνοντας το παιχνίδι πιο απλό και πιο φυσικό από την άποψη της τακτικής μορφή δύο παικτών του σκακιού είναι μεγαλύτερο από την απώλεια κάποιων πρόσθετων πρόκληση.

Σημειώστε ότι ενώ αυτό εξαλείφει σε μεγάλο βαθμό την ανακούφιση των ματ ως ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, όταν αυτό απαιτείται για να συλλάβει το βασιλιά να εξαλείψει έναν παίκτη, μερικοί μπορούν να απαλλαγούν σύντροφος εξακολουθεί να υφίσταται. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι της εταιρικής σχέσης, όταν ένα από τα δύο ενεργούς παίκτες σε μια εταιρική σχέση είναι είτε ματ ή σε αδιέξοδο, αφού ο παίκτης πρέπει να κινηθεί ακόμα, μπορεί να επιλέξει να κινηθεί έτσι ώστε ο βασιλιάς είναι υπό έλεγχο όχι από τον αντίπαλο που θα κινηθεί επόμενη, αλλά ο άλλος αντίπαλος, που θα κινηθεί μετά τη σύντροφό του. Ο συνεργάτης θα μπορούσε να εμποδίσει τη σύλληψη τότε του βασιλιά με την αφαίρεση του ελέγχου, είτε με τη σύλληψη τον έλεγχο κομμάτι, ή με την παρεμβολή, ή δίνοντας επιταγή στο βασιλιά του αντιπάλου. Στην τελευταία περίπτωση, αυτός ο παίκτης θα πρέπει να αφαιρέσετε τη δική βασιλιά από έλεγχο προτού να μπορέσει να εξετάσει τη λήψη βασιλιά ενός άλλου παίκτη, εκτός αν, φυσικά, συλλαμβάνοντας βασιλιάς του άλλου παίκτη, με αποτέλεσμα οι άνδρες του παίκτη να απομακρυνθεί από το διοικητικό συμβούλιο, ήταν ένας τρόπος να ξεφύγουν από την επιταγή, ή, αν δεν ήταν απλώς υπό έλεγχο, αλλά ματ, οπότε θα έπρεπε να κινηθεί, και θα μπορούσε να επιλέξει από τις κινήσεις που θα τον αφήσει

υπό έλεγχο.

Οι ίδιες βασικές εκτιμήσεις ισχύουν και σε αυτό το παιχνίδι, όπου όλοι οι παίκτες είναι ανεξάρτητη, ακόμη και αν είναι λιγότερο πιθανό να είναι σχετικές.

Ένα άλλο κοινό χαρακτηριστικό των υφιστάμενων τεσσάρων παικτών μορφές του σκακιού είναι μερικά κανόνα για την πρόληψη της εκ των προτέρων ένα πiónι από το να εμποδίζεται από ένα πiónι που ανήκει στην ομάδα των συνεργατών της. Λαμβάνοντας υπόψη τις μεγάλες αποστάσεις πiónια πρέπει να προχωρήσει στην προώθηση, μου φαίνεται ότι θα σταθεί αρκετή πιθανότητα να συλληφθούν να κάνουν μια τέτοια διάταξη περιττή.

Ωστόσο, εάν μια τέτοια ρύθμιση είναι απαραίτητη, θα ήθελα να προτείνω ένα που διαφέρει από εκείνες που έχουν ήδη προταθεί. Αυτό που θα ήθελα να προτείνω είναι το εξής: ένα πiónι μπορεί να κινηθεί με τον τρόπο που θα εξελιχθεί κανονικά στο να συλλάβει ένα πiónι που ανήκουν στην ομάδα των συνεργατών της, αλλά αντί να συλληφθούν, ότι Πiónι θα ανταλλάξουν είτε μέρη με την "σύλληψη" πiónι, που τοποθετείται στην πλατεία από την οποία ξεκίνησε την κίνησή του, ή, στην περίπτωση της δέσμευσης en passant, απλά παραμένουν ανενόχλητοι, χωρίς να κινείται.

Με αυτόν τον τρόπο, πiónια των ομάδων σε συνεργασία μπορεί να περάσει ο ένας τον άλλον χωρίς την προσθήκη ενός εντελώς νέου τύπου του κίνηση στο παιχνίδι, την κίνηση, αντί να βασίζεται όσο το δυνατόν περισσότερο για τις προ-υπάρχοντες κανόνες καταγραφής των συμβατικών πiónι σκακιού.

Ενώ υπάρχουν πολλές εκδόσεις του συμβατικού παιχνίδι τεσσάρων παικτών, είναι τα γενικά χαρακτηριστικά των κανόνων τους:

Οι παίκτες κάθονται απέναντι από την άλλη είναι εταίροι. (Α πολύ λίγες παραλλαγές έχουν εταίρους κάθονται δίπλα στο άλλο.)

Συνήθως, ο βασιλιάς είναι πάντα στα δεξιά της βασίλισσας. Σε ορισμένες παραλλαγές, ο βασιλιάς είναι στα δεξιά της βασίλισσας για μία εταιρική σχέση, και στο αριστερό της Βασίλισσας για την άλλη, έτσι ώστε και οι τέσσερις βασίλισσες είναι σε λευκά τετράγωνα. (Σε μερικές περιπτώσεις, ο βασιλιάς είναι πάντα στα αριστερά της βασίλισσας, ή οι τέσσερις βασίλισσες είναι σε μαύρα τετράγωνα. Στην περίπτωση κατά την οποία ο βασιλιάς είναι πάντα στην ίδια πλευρά της Βασίλισσας, ο Βασιλιάς της κάθε ομάδας το ένα είναι για η ίδια διαγώνιο με τις βασίλισσες των δύο αντιπάλων του? όταν οι βασίλισσες είναι όλα σχετικά με τετράγωνα του ίδιου χρώματος, Queens Queens αντιμετωπίζουν μαζί την ίδια διαγώνιο, και Kings αντιμετωπίζουν Kings, το οποίο είναι πιο ευχάριστο για συμβατικά ανοίγματα πiónι κέντρο).

Τα πiónια πρέπει να προχωρήσει στην πίσω σειρά του έναν αντίπαλο για την προώθηση. Σε ορισμένες παραλλαγές, αυτό διευκολύνεται από έναν κανόνα ο οποίος έχει την κατεύθυνση αλλαγής πiónι, προχωρεί προς την πλησιέστερη άκρη του πίνακα, τη στιγμή που θα φτάσει τις κύριες διαγωνίους του κεντρικού τμήματος του διοικητικού συμβουλίου. Σε άλλες περιπτώσεις, τα πiónια αντίστροφη κατεύθυνση απλά όταν φτάσουν βαθμό πίσω του συντρόφου τους. (Σε αυτά τα λίγα παραλλαγές όπου εταίροι είναι παρακείμενα, φυσικά, αυτό δεν είναι ένα θέμα.)

Ένας παίκτης ακινητοποιείται μόλις ματ ή αδιέξοδο, και οι άνδρες αυτού του

παίκτη δεν επηρεάζονται από τη σύλληψη όσο αυτό εξακολουθεί να ισχύει. Επίσης, αυτά τα κομμάτια δεν δίνουν έλεγχο, ενώ ο παίκτης εξακολουθεί να ζευγαρώσει. Το παιχνίδι τελειώνει όταν συνδυάζονται οι δύο παίκτες της εταιρικής σχέσης, και είναι μια νίκη και όχι ισοπαλία για την άλλη συνεργασία μόνο εάν οι δύο σύντροφοι είναι ματ. Έτσι, ένας παίκτης μπορεί να ζευγαρώσει επιστρέφει στο παιχνίδι, εάν η σύντροφος είναι ανακουφισμένος, ανά πάσα στιγμή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Οι πρόοδοι στροφή από έναν παίκτη στο επόμενο σε μία δεξιόστροφη κατεύθυνση (εκτός για μερικές από τις πρώτες παραλλαγές).

Ροκέ, και το αρχικό διπλό-βήμα για το πiónι, επιτρέπεται σε μερικές παραλλαγές, αλλά συνήθως δεν επιτρέπονται.

Τα πiónια που ανήκουν στους εταίρους, όταν το κλείδωμα ο ένας τον άλλο, τη δυνατότητα να περάσει ο ένας τον άλλον, σε ορισμένες μορφές από ένα πiónι πηδώντας πάνω από το κλείδωμα πiónι, σε άλλες από το διαγώνια προώθηση, και στη συνέχεια, στην επόμενη κίνηση του, προχωρεί στην άλλη διαγώνια κατεύθυνση επιστρέψετε στο αρχικό αρχείο του.

Το παιχνίδι περιγράφεται παραπάνω διαφέρει σημαντικά από αυτό το μοτίβο.

Οι παίκτες κάθονται απέναντι από την άλλη είναι εταίροι.

Η παλαιότερη μορφή του διοικητικού συμβουλίου, όπου όλοι οι βασιλιάδες είναι στις πλατείες του ίδιου χρώματος, χρησιμοποιείται.

Ο στόχος είναι να συλλάβει το βασιλιά, εκτός από το ότι εξακολουθεί να είναι παράνομο να προχωρήσουμε σε έλεγχο εκτός αν ζευγαρώσει, όταν υπάρχουν περισσότερα από ένα αντίπαλο στο διοικητικό συμβούλιο, και αφού ο βασιλιάς του παίκτη συλλαμβάνεται, όλα του παίκτη άνδρες αφαιρεθεί από το διοικητικό συμβούλιο. Ματ από το τελευταίο υπόλοιπο αντίπαλος είναι ο τελικός σκοπός του παιχνιδιού, και αυτό γίνεται όπως και στην κανονική σκάκι, με αδιέξοδο είναι μια ισοπαλία.

Η σειρά περνά αριστερόστροφα.

Πiónια προώθηση όταν δεν μπορεί πλέον εκ των προτέρων από την πλευρά του διοικητικού συμβουλίου απέναντι τους, είτε στην πίσω θέση του εταίρου, ή για τις τρεις πλατείες και στις δύο πλευρές του διοικητικού συμβουλίου, όπου εκ των προτέρων είναι επίσης αδύνατη.

Υπάρχει τουλάχιστον μία εμπορική έκδοση που ξέρω (το ένα από Taurus παιχνίδια, χορηγός των σελίδων Παραλλαγή σκακιού), που δίνει μια εναλλακτική δέσμη κανόνων στην οποία ο στόχος είναι να συλλάβει τους Kings of ομάδες των αντιπάλων, με κάθε Η ομάδα που αφαιρούνται από το διοικητικό συμβούλιο, όταν αυτό γίνεται? Τι προτείνω είναι προς αυτή την κατεύθυνση, αλλά πηγαίνει μόνο το μισό μέτρο: αλλάζει τον κανόνα του να συλλάβει το βασιλιά όταν είναι απαραίτητο για να αποφευχθεί η ανάγκη για ταυτόχρονη συντρόφους, όταν περισσότερες από μία αντίπαλη παίκτης παραμένει στο παιχνίδι, αλλά διατηρεί αδιέξοδο ως μια ισοπαλία όταν αυτό δεν παρουσιάζει προβλήματα.

Αφαίρεση τα κομμάτια ενός παίκτη ματ από το διοικητικό συμβούλιο πριν ο άλλος παίκτης στην εταιρική σχέση είναι ματ προτάθηκε ως εναλλακτική κανόνα από τον A. DeMonchy το 1856 για Σκάκι τεσσάρων παικτών στον πίνακα με 8 κατά 2 επεκτάσεις, και είναι ένα χαρακτηριστικό της η εμπορική τεσσάρων παικτών παιχνίδι Έντονη σκάκι.

Η συνήθης κανόνας στο παιχνίδι DeMonchy ήταν να αφαιρέσει μόνο τον βασιλιά από το διοικητικό συμβούλιο, και αυτό μου έδωσε την ιδέα να προτείνει ένα εναλλακτικό κανόνα ο οποίος πιστεύω ότι θα μπορούσε να είναι πραγματικά μοναδικό και πρωτότυπο.

Ο αναπληρωτής κανόνας είναι: όταν ο πρώτος παίκτης της εταιρικής σχέσης νικιέται από τη σύλληψη του βασιλιά στην σειρά μετά από συσσωρευμένες ματ ή πατ (ή, ίσως, σε μια σειρά αργότερα για κάποιο λόγο, όπως μια επιταγή), μόνο το Ο βασιλιάς έχει αφαιρεθεί από το διοικητικό συμβούλιο, και τα υπόλοιπα κομμάτια του παίκτη προστίθεται στις δυνάμεις του άλλου παίκτη της εταιρικής σχέσης. Στη συνέχεια, οι υπόλοιποι παίκτες παίζουν με τη σειρά τους, και νίκησαν οι παίκτες δεν έχουν μια στροφή? Ως εκ τούτου, όταν ο βασιλιάς ένας παίκτης που έχει αφαιρεθεί από το διοικητικό συμβούλιο, ο άλλος παίκτης αυτής της συνεργασίας μπορεί να κινηθεί είτε ένα από τα δικά του κομμάτια, ή ένα από αυτά του νίκησε τη σύντροφό του.

Έτσι, όταν ο βασιλιάς του ένας από τους παίκτες έχει αφαιρεθεί από το διοικητικό συμβούλιο, σύμφωνα με τον αναπληρωτή του κανόνα, εκτός από το βασιλιά, δεν έχασε τις δυνάμεις του, αλλά τη σειρά του έχει χαθεί.

Ρωσική Τέσσερις-Player Σκάκι Φρούριο

Ο κανόνας ότι τα κομμάτια ενός ματ πλευρά απομακρύνονται από το διοικητικό συμβούλιο είναι επίσης ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα μιας από τις παλαιότερες εκδόσεις του σκακιού τεσσάρων παικτών (αν και, φυσικά, τεσσάρων παικτών Chaturanga είναι πολύ μεγαλύτερα ακόμη), η Ρωσική τεσσάρων παικτών Φρούριο σκάκι, το οποίο παίζεται σε έναν πίνακα με την εξής μορφή:

Τα μικρά κενά μεταξύ των τμημάτων της σανίδας δεν επηρεάζουν κίνηση, εκτός από τις βαριές κόκκινες γραμμές, για τις οποίες τα διάκενα που δημιουργούνται δωματίου, τα οποία ενεργούν ως ένα πλήρες εμπόδιο για όλες τις κινήσεις, όπως ακριβώς η άκρη της πλακέτας κάνει.

Τα εμπόδια αυτά περιορίζουν την πρόσβαση στα 4 x 4 τετραγωνικών περιοχές στις γωνίες του διοικητικού συμβουλίου, τα οποία ονομάζονται φρούρια. Στην αρχική ρύθμιση, κάθε παίκτης τοποθετεί ένα τρίτο Πύργο, ένα τρίτο Επίσκοπος, και μια τρίτη Ιππότης οπουδήποτε μέσα στο φρούριο στα δεξιά της αρχικής σειρά του. Αν και αυτό το φρούριο είναι η πλέον βολική τοποθεσία στο καταφύγιο τα κομμάτια του εν λόγω παίκτη, εκτός από τα εμπόδια, είναι ένα φυσιολογικό μέρος του διοικητικού συμβουλίου, καθώς και κομμάτια κάθε παίκτη μπορεί να τεθεί, υπό την προϋπόθεση ότι η προσέγγιση γίνεται από μια κατεύθυνση που δεν εμποδίζεται από το φράγμα.

Πιόνια δεν μπορεί να συλλάβει τα πιόνια που εμφανίζονται en braβείο τους στην αρχική διάταξη. Για να καθοριστεί εάν ή όχι μια κίνηση Ιππότης εμποδίζεται από το φράγμα, η κίνηση των Ιπποτών θεωρείται ως να αποτελείται από ένα ορθογώνιο βήμα που ακολουθείται από μία διαγώνια βήμα. Η Βασίλισσα κινείται επίσης ως Knight, αυτό είναι η Βασίλισσα κίνηση σε κανονικό σκάκι στη Ρωσία κατά το χρόνο της εφεύρεσης αυτής παιχνιδιού. Οι Allied πιόνια που πληρούν κεφάλι απλά μπλοκάρει μέχρι να παρεμβαίνει σύλληψη.

Με τη συμμετρία του πίνακα

Αρχικά, είχα προτείνει μία νέα διάταξη των κομματιών, που είχα επιλέξει, λόγω της

ομοιότητάς του με εκείνη της κανονικής Σκάκι, για το παιχνίδι της εταιρικής σχέσης, καθώς και για το all-play-κάθε παιχνίδι, επέλεξα τη συμμετρική διάταξη στην οποία ο βασιλιάς είναι πάντα στα δεξιά της βασίλισσας.

Στη νέα ρύθμιση που είχα αρχικά προταθεί, όπως στα συμβατικά Σκάκι, οι βασιλιάδες των δύο παίκτες που κάθονται απέναντι από το άλλο είναι στο ίδιο αρχείο. (Αυτό έχει ως συνέπεια ότι η μαύρη βασίλισσα και ο βασιλιάς λευκό, καθώς και η λευκή βασίλισσα και ο βασιλιάς μαύρο, βρίσκονται κατά μήκος ενός διαγώνιου, και το ίδιο ισχύει και από κόκκινο και κίτρινο).

Ο κανόνας για τη δημιουργία των κομματιών για το παιχνίδι της εταιρικής σχέσης είναι μια τροποποίηση του «Βασίλισσα παίρνει το δικό του χρώμα της», έτσι ώστε ο κανόνας αυτός εφαρμόζεται σε κάθε συνεργασία. Ένας συνεταιρισμός αποτελείται από τους λευκό και κίτρινο κομμάτια, τόσο ανοιχτόχρωμα, αλλά από κίτρινο είναι το πιο σκούρο από τα δύο, το κίτρινο βασίλισσα πηγαίνει σε ένα μαύρο τετράγωνο? Το άλλο εταιρικό σχήμα αποτελείται από τους Μαύρο και Κόκκινο κομμάτια, τόσο σκούρο χρώμα, αλλά δεδομένου Red είναι ο αναπτήρας της δύο, η βασίλισσα Κόκκινο πηγαίνει σε ένα λευκό τετράγωνο.

Όμως, η συμφωνία θα σήμαινε ότι η Λευκή και Κόκκινη πρέπει να είναι προσεκτικοί από την προώθηση Πιόνια Queen τους, και μαύρο και κίτρινο πρέπει να είναι προσεκτικοί από την προώθηση Πιόνια Επίσκοπος βασιλιά τους, λόγω του κινδύνου έκθεσης των Βασιλέων τους να επιτεθούν από τη Βασίλισσα ενός αντιπάλου κατά μήκος μιας διαγώνια.

Όταν οι τέσσερις Kings είναι το δικαίωμα του παίκτη των αντίστοιχων Queens τους, και οι τέσσερις παίκτες πρέπει να είναι προσεκτικοί από την προώθηση τόσο Queen πιόνια τους και ο βασιλιάς τους επισκόπου Πιόνια: αυτή είναι η διάταξη των κομματιών που φαίνεται να παρατηρείται πιο συχνά σε πιο πρόσφατες εκδόσεις των τεσσάρων σκακιστής.

Όπως είναι η ρύθμιση όπου οι τέσσερις βασίλισσες είναι στις πλατείες του ίδιου χρώματος είναι εκείνη η οποία εξαλείφει το πρόβλημα αυτό, δεδομένου ότι σ' εκείνη τα πάντα Queens αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλον διαγώνια, Αναγκάστηκα να παραδεχτώ ότι ήταν η καλύτερη ρύθμιση, προτιμότερη η που είχα προτείνει αρχικά. Αυτή ήταν η αρχική ρύθμιση για τα τέσσερα-player παιχνίδι, αργότερα εγκαταλείφθηκε υπέρ της τοποθέτησης του βασιλιά πάντα στα δεξιά της βασίλισσας.

Ωστόσο, ενώ έμαθα ότι η αρχική προτεινόμενη σειρά μου για το παιχνίδι ήταν λανθασμένη, διότι δεν ασχολείται με το θέμα αυτό, καθώς και με το αρχικό με όλους τους βασιλιάδες στο ίδιο χρώμα, τότε έχω μάθει ότι ο πίνακας με όλους τους βασιλιάδες στο δικαίωμα των αντίστοιχων Queens τους έχει κάτι να επαινέσω, καθώς και? με αποτέλεσμα να παίζει στην οποία και οι τέσσερις παίκτες που συνήθως αρχίζουν με την προώθηση πιόνι βασιλιά τους, τείνει να μην ευνοούν τον πρώτο παίκτη στο βαθμό που το ένα με όλους τους βασιλιάδες του ίδιο χρώμα φαίνεται. Είτε η σειρά μου είχε προταθεί αρχικά θα δώσει το χειρότερο και των δύο κόσμων, ή ίσως ένα ενδιάμεσο παιχνίδι μεταξύ των δύο καθιερωμένων ρυθμίσεις (αφήνοντας δύο, αντί για τρεις, ή μόνο ένα, το αρχικό πιόνι κινείται διαθέσιμα σε κάθε παίκτη από αυτούς που μπορεί δυνητικά να επηρεάζονται), ή έχει κάποια πραγματική αξία ήταν

ασαφές για μένα, όπως έχω ετοιμάσει αρχικά αυτής της σελίδας.

Μπλόκο Διπλό Σκάκι

Αλλά έχω πλέον καταλήξει με μια πιθανή χρήση για μια διευθέτηση της εν λόγω γενικής τύπου, αλλά με τα χρώματα των κομματιών ρυθμιστεί εκ νέου:

Αυτή η έκδοση του σκακιού τεσσάρων παικτών είναι μια προσπάθεια να αποκτήσουν ένα παιχνίδι ότι ακόμη και περισσότερο μοιάζει με συνηθισμένο δύο παίκτες σκακιού από ό, τι η έκδοση που περιγράφεται παραπάνω. Ωστόσο, ορισμένοι μπορεί να δείτε αυτές τις εκδόσεις ως απόδειξη του ότι το περισσότερο προσπαθώ να κάνω μια τεσσάρων παικτών σκακιού που μοιάζει με συνηθισμένο σκάκι στενά, όσο πιο μακριά μπορώ πραγματικά να καταλήξουν.

Με το διοικητικό συμβούλιο παραπάνω, η σειρά περνά πάλι προς τα αριστερά, από λευκό σε κόκκινο, μαύρο, στη συνέχεια, και τελικά κίτρινο.

Το πιο σημαντικό ειδικός κανόνας του αυτή την έκδοση του σκακιού τεσσάρων παικτών είναι ότι οι λευκοί μπορούν να συλλάβει μόνο μαύρα κομμάτια, και αντίστροφα, και οι άνδρες μπορεί να συλλάβει Κόκκινο Κίτρινο μόνο κομμάτια, και το αντίστροφο. Όπως επίσης, μόνο μπορεί να δώσει λευκό ελέγξτε Μαύρο, και ούτω καθεξής.

Για τους Black and White κομμάτια, τα κόκκινα και κίτρινα κομμάτια απλά ενεργεί ως μπλοκ σε κίνηση, και αντίστροφα, με τον ίδιο τρόπο ότι η κίνηση δική ένα τετράγωνο κάποιου κομμάτια του. Σημειώστε ότι, για το λόγο αυτό, αυτό το παιχνίδι μπορεί επίσης να παίξει στον πίνακα με 8 κατά 2 επεκτάσεις, στην οποία είναι κατ'εξοχήν πιο κατάλληλο από ό, τι συνήθεις μορφές του σκακιού τεσσάρων παικτών:

Παρά το γεγονός αυτό, λευκό και κίτρινο παιχνίδι ως εταίροι έναντι κόκκινο και το μαύρο.

Λευκό και Μαύρο παιχνίδι αυτό είναι ουσιαστικά ένα συνηθισμένο παιχνίδι του σκακιού εναντίον του άλλου, με ματ το αντικείμενο, και μια ισοπαλία αδιέξοδο, και κόκκινο και κίτρινο κάνουν το ίδιο στις στροφές τους. Κάθε παίκτης ατομικά μπορεί να κερδίσει, να χάσει, ή να σχεδιάσετε, και μια ομάδα κερδίζει όταν το σκορ είτε δύο νίκες ή μία νίκη και μία ισοπαλία. Δύο ισοπαλίες, ή μια νίκη και μια απώλεια, κάνει μια ισοπαλία για την ομάδα.

Όταν ένα από τα δύο παιχνίδια του σκακιού που παίζεται φθάσει σε ένα συμπέρασμα, είτε μέσω ματ, παραίτηση, αδιέξοδο, καταρτίζει μέσω της επανάληψης των κινήσεων, ανεπαρκής δύναμη, ή να σχεδιάσετε από την συμφωνία, ή το 50-κίνηση κανόνας όπως τροποποιήθηκε στη συνέχεια, τα κομμάτια των δύο Οι ομάδες που συμμετέχουν σε αυτό το παιχνίδι αφαιρεθεί από το διοικητικό συμβούλιο, ο νικητής καθώς και ο χαμένος. Η 50-κίνηση κανόνας αυτός τροποποιείται ως εξής: για τις 50 κινήσεις που εμπλέκονται, δεν πρέπει να υπάρχει μια κίνηση πιόνι ή να συλλάβει με όλους τους τέσσερις παίκτες, όχι μόνο οι δύο συμμετέχουν στην κλήρωση.

Επίσης, ροκέ και το διπλό-βήμα πρώτη κίνηση του πιόνι, καθώς και τη σύλληψη en passant, όλες οι εργασίες, όπως σε κανονικό σκάκι.

Οι κόκκινες και κίτρινες παίκτες μόνο, επειδή την κίνησή τους ακολουθεί μια κίνηση από την πλευρά των εταίρων τους, έχουν το προνόμιο να κινείται Kings τους σε έλεγχο, αλλά αν ο σύντροφός τους δεν απαλλαγεί ο εν λόγω έλεγχος, μπορούν να χάσουν τότε μεμονωμένο παιχνίδι τους, αν ατομική αντίπαλο τους συλλαμβάνει τότε βασιλιά τους για την επόμενη κίνηση.

Επιπλέον, αυτό το προνόμιο να κινείται σε έλεγχο επηρεάζεται από τις ακόλουθες πρόσθετες προϋποθέσεις:

Ο παίκτης για να προχωρήσουμε σε έλεγχο πρέπει να ανακοινώσει την πρώτη και την πρόθεσή του, και την κίνηση που προτίθεται να κάνει, πριν προβεί σε αυτή την κίνηση.

Ο συνεργάτης του, ο επόμενος παίκτης να κινηθεί, πρέπει, μετά από κατάλληλη αντανάκλαση, κάνει μία από τις ακόλουθες απαντήσεις:

Ασύνητος

Αποδέχομαι

Άλλος

Αδύνατος

Η απάντηση «συνετό» αναφέρει ότι ο σύντροφός του δεν επιθυμεί να ανακουφίσει τον έλεγχο που θα δημιουργηθεί έτσι, και ο παίκτης για να προχωρήσουμε πρέπει να κάνει τώρα μια κίνηση που δεν θα εκθέσει τον βασιλιά του να ελέγξει?

Η απάντηση «Αποδέχομαι» σημαίνει ότι ο σύντροφός του θα ανακουφίσει τον έλεγχο, και ο πρώτος παίκτης πρέπει να κάνει στη συνέχεια την προτεινόμενη κίνηση, και ο συνεργάτης του πρέπει να κάνει μια κίνηση που ανακουφίζει από τον έλεγχο?

Η απάντηση «άλλο» σημαίνει ότι ο πρώτος παίκτης δεν μπορεί να κάνει την προτεινόμενη κίνηση, αλλά μπορεί, αν το επιθυμεί, να προτείνει προαιρετικά μια διαφορετική κίνηση, η οποία θα εκθέσει τον βασιλιά του να ελέγξει, ή απλά να κάνει μια κίνηση που δεν το πράξει? Και

Η απάντηση "Αδύνατο" δείχνει ότι ο προηγούμενος παίκτης έσφαλε, και ο παίκτης δεν θα απαντήσει, στην πραγματικότητα, να είναι σε θέση να κάνει μια νομική κίνηση που θα ανακουφίσει τον έλεγχο που προτείνεται να δημιουργηθεί.

Χρησιμοποιώντας το προνόμιο να κινείται σε έλεγχο για να ξεφύγουν από αδιέξοδο επιτρέπεται, αλλά είναι προαιρετικό και όχι υποχρεωτικό.

Είτε οι κανόνες αυτοί έχουν ως αποτέλεσμα ένα παιχνίδι του σκακιού τεσσάρων παικτών που περισσότερο μοιάζει με δύο παίκτες σκακιού, ή κάτι που είναι πιο εξωφρενικά και παραδόξως διαφορετική από αυτές είναι πιθανό ένα ερώτημα του οποίου η απάντηση εξαρτάται από το προσωπικό γούστο.

Ουσιαστικά, η στρατηγική του αυτό το παιχνίδι προβλέπεται ως τα ακόλουθα: Λευκό και Μαύρο θα παίξουν ένας εναντίον του άλλου, όπως στο κανονικό σκάκι, και κόκκινο και κίτρινο θα κάνει το ίδιο, αλλά κάθε παίκτης θα πρέπει επίσης να λαμβάνει υπόψη της βοηθώντας τη σύντροφό του από το γεγονός ότι τα κομμάτια του χρησιμεύουν ως μπλόκα στο παιχνίδι στο οποίο ο συνεργάτης του εμπλέκεται. Αυτό δεν σημαίνει, όμως, ότι η ομαδική εργασία είναι μόνο περιθωριακή σημασία.

Μια σημειωθεί chessplayer είπε κάποτε από μια συμβατική εκδοχή του σκακιού τεσσάρων παικτών που "κάνει ένα θαυμάσιο διπλό εικονική παιχνίδι". Που θα μπορούσε να θεωρηθεί ως καταδίκη του σκακιού τεσσάρων παικτών μέσα από την

ίδια τάση λιποθυμίας του επαίνου σ 'αυτό, δεδομένου ότι τα συμβατικά σκάκι είναι μια παρόμοια και καλύτερα παιχνίδι δύο παικτών, οπότε γιατί να ενοχλεί?, Αλλά στη συνέχεια, δεν υπάρχει τίποτα λάθος με ποικιλία σε δύο παικτών παιχνίδια. Αυτή η έκδοση του σκακιού τεσσάρων παικτών, όμως, ό, τι άλλες αρετές μπορεί να διαθέτουν ισχυρούς, μου φαίνεται ότι η έλλειψη ιδιαίτερα ειρωνικό αρετή, και θα ακατάλληλο για χρήση σαν ένα παιχνίδι δύο παικτών με έναν παίκτη να παίζει και τα δύο σύνολα των κομματιών σε ένα εταιρική σχέση.

Διπλό Σκάκι

Στο πλαίσιο αυτό, το παιχνίδι που ονομάζεται Double σκάκι, που προτάθηκε από JT Howard μπορεί να σημειωθεί.

Σε αυτό το παιχνίδι, τα τεμάχια διατάσσονται ως εξής:

Μαύρο Κόκκινο R R

N P P N

B P - P B

K P O Π ***

Q P ---- P K

B P P B *****

N P ----- P N

E P Π P *****

P ----- P

π ρ -----

γ π ρ γ *****

ν π ρ ν -----

β ρ π ***** β

k p p q ----

q p p k ***

β ρ - ρ β

n p p n

Λευκό r r Κίτρινο

όπου * συμβολίζει ένα άδειο σκοτεινό πλατεία, και - ένα κενό τετράγωνο φως.

Το διοικητικό συμβούλιο εμφανίζεται διαγωνίως, όπως ήταν στο βιβλίο του, γιατί αυτό είναι ένα παιχνίδι για δύο παίκτες, έναν έλεγχο των μαύρο και κόκκινο κομμάτια, ο άλλος τον έλεγχο των λευκό και κίτρινο κομμάτια.

Από την πρώτη στροφή, φως κάνει μια κίνηση με ένα λευκό κομμάτι ή ένα κομμάτι κίτρινο.

Στις ζυγές στροφές, σκοτάδι κάνει δύο κινήσεις, το ένα με ένα μαύρο κομμάτι και ένα με ένα κόκκινο κομμάτι, σε οποιαδήποτε σειρά, ποτέ δύο κινήσεις με τα κομμάτια του ίδιου χρώματος.

Σε μονό αριθμό στροφών μετά την πρώτη στροφή, Φως κάνει δύο κινήσεις, το ένα με

ένα λευκό και ένα κομμάτι με ένα κομμάτι κίτρινο, με οποιαδήποτε σειρά, ποτέ δύο κινήσεις με τα κομμάτια του ίδιου χρώματος.

(Στους κανόνες ως δεδομένο, Σκούρο μπορεί επίσης να κινηθεί κατ 'αρχάς, σε αντίθεση με την περίπτωση κατά την κανονική σκάκι.)

Αυτό, σαφώς, έχει ως στόχο την εξίσωση το πλεονέκτημα της πρώτης κίνησης μεταξύ Φωτός και του Σκότους.

Μια παρτίδα είναι ισόπαλη, όταν ο βασιλιάς της κάθε δύο πλευρές είναι σε αδιέξοδο.

Όταν ένας βασιλιάς είναι ματ, για όσο διάστημα παραμένει ματ, τα κομμάτια αυτού του χρώματος είναι ακίνητοι.

Ο σκοπός είναι να κάνει ματ τα δύο βασιλιάδες του αντιπάλου.

Κομμάτια από το άλλο ανοιχτό ή σκούρο χρώμα δεν δίνουν έλεγχο, ούτε να συλλάβει, κομμάτια από την άλλη ομάδα που ελέγχεται από τον ίδιο παίκτη.

Μια κίνηση που εκθέτει είτε των Βασιλέων κάποιου να ελέγξετε είναι παράνομη ακόμη και αν αυτό γίνεται με ένα κομμάτι που ανήκει στην άλλη ομάδα οι αντίστοιχοι έλεγχοι.

Αυτό φαίνεται σαν ένα πολύ φυσικό παιχνίδι δύο παικτών για τους τέσσερις παίκτες του σκάφους, αν και θα ήθελα να έχουν αλλάξει τις θέσεις του Βασιλιά και της Βασίλισσας για τις δύο λευκό και κίτρινο σετ για να μοιάζουν περισσότερο με τα συμβατικά σκάκι.

When his king is in check, a player must resolve it himself - he cannot wait for his partner to resolve the check on his own king.

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

1. Οι Βασίλισσες στα λευκά τετράγωνα

Introduction

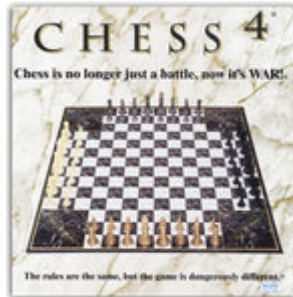
I bought this game because it was being offered cheap in a Geeklist auction in which I was buying some others games, and I thought having four differently colored sets of [Chess](#) pieces might be usually for some projects I vaguely had in mind. As to the game itself, I largely dismissed the notion of four-player **chess** out of hand. Then relatively recently on a whim, I pulled out the game and played it on its own terms-- putting aside any expectations that this game should genuinely play like **chess**. The result has been surprising and I find the game is both better and fundamentally different than I had supposed. Yet at the same time, the game is *not chess* and players should not expect it to be in terms of gameplay.

What makes **chess** the great game it is the combination of relatively simple elegant rules and its tremendous depth at the same time; being a two player perfect

information (traditional) abstract is essential to that. Thus one will never in a four player game get the same *feel* out of a game. So long as one expects that sort of gameplay from this four player game, one will inevitably become disappointed.

Yet if one can judge this game on its own merits, the game offers a rich depth of its own and a very different sort of game than a casual glance would suggest. To see this game's merits, one needs a comparative analysis describing it in terms of **chess** but detailing how and why the game is so different than the parent game.

2. Rules and equipment



I amusing the rules included in the pictured edition, but these rules appear to be standard.

The game is played on a 14x14 square grid from which the four 3x3 corner sub-grids have been removed. One may think of this as a standard 8x8 **chess** board extended independently from each edge for 3 rows or files. The set-up occurs in the back two rows on each of the four sides, but while the arrangement mirrors that of standard **chess** the king is always placed to the left of its queen-- so that kings on opposite sides of the board do not occupy the same file.

The game has two modes, one in which every player is out for himself (cut-throat) and one in which players on opposite sides of the board cooperate (partners). Within each mode, two play options exist with regards to eliminated players. In the first, which I do not recommend, an eliminated player's pieces are simply removed from the board. In the more preferred mode when a player is eliminated (by his king being check-mated without the capture actually being made) his king is removed from play but his other pieces become controlled by the player whose move makes the final check-mate. To be clear, the new controlling player moves the pieces on his own turn as if they were his own except for the forward orientation of pawns.

Pawns promote if they reach the king's row on the opposite side of the board or to either left or right.

A player wins when all other players' kings have been checkmated. All other rules including castling and *en passant* are as in standard **chess**.

For the record, my set includes standard Staunton-style pieces in white, black, silver and gold colors. The board is a double-sided quad-fold board with a standard chess-board on the reverse side.

3. Gameplay

First, the board is larger and hence the pieces are relatively weaker. If one considers a queen on one of the four center spaces of a standard **chess** board, that queen controls in principle 30 out of a possible 64 spaces-- nearly half the board. By contrast, a queen in the center of the board used in this game controls 42 spaces out of a total of 160 spaces-- just slightly more than a quarter of the board. In standard **chess** a pawn can traverse the board in five moves and a knight in four, but in this game a pawn takes eleven moves to reach the other side of the board and a knight takes seven. Thus one cannot control the board as well as in standard **chess** in this game.

In standard **chess** a pawn can reach the center of the board on its first move. The center of the board in that game is a natural focus of the early game. By contrast in this game, any piece at the center of the board is probably overextended and difficult if not impossible at times to support. One's natural opponents in the game are the players at one's flanks, not the player sitting opposite. The relative separation of pieces at a corner of the board (e.g., the rook's pawns of a player and the player to his left or right) is comparable to that of a standard **chess** board. Thus the geometry of the board shifts the focus of the early game from the center of the board to the edges.

Finally, if one considers the initial set-up of the board for a standard **chess** game with the pawns removed, only the queens and the rooks would be attacking each other. The king and other pieces are not threatened. By sharp contrast in this game, if one sets up the game but removes the pawns, every king is simultaneously threatened by all three other players' queen. Both bishops share a diagonal with an opponent's bishop and while the rooks opposite threaten one another the queens do not. Combined with the geometry of the board discussed above, the logic behind openings in this game becomes radically changed from that of the parent game.

All of this does not even mention the interaction of four players as opposed to two in the game. Instead of a simple balance of tempo and momentum with a single move a player does not control for every move of his own as in standard **chess**, one controls only a single move out of every four. The concepts of tempo and momentum become complicated and specifically relative terms.

All these differences make for a very different game from standard **chess**. I do not say better or worse-- just markedly different. For one thing, one must unlearn much of what one has learned in the standard game to play this game well. For example, in the standard game, I regard a knight as more powerful than a bishop because a bishop is strictly confined to a specific half of the board and the weakness of a knight in terms of control of the board is well compensated for by its ability to jump; a knight at the center of the board *always* controls eight spaces because it cannot be blocked. Yet in this game a knight can be much more easily outmaneuvered because the board is just so big comparatively.

If one wants the **chess** experience expanded to four players, I for one think this goal impossible. Yet if one wants a good four player game that draws on **chess** but brings something of its own to the table, then this game genuinely has something to offer.

RULES OF FOUR-HANDED CHESS

THE Rules of Four-handed Chess are in every way similar to those of the ordinary game, with the following exceptions:-

The board consists of one hundred and sixty squares, and thirty-two Pieces and thirty-two Pawns are used for play.

The engraving facing the title-page represents the board prepared for the beginning of a game.

The players who are opposite to each other become partners, and it is their object to checkmate the other two, and vice versa. Therefore the players, Yellow and White, have to unite their forces both for attack and defence against the combined forces of the partners, Red and Black.

On placing the Pieces on the board it is necessary to be careful to place all the Queens on the same colour. In practice we have found it best to place them all four on the white squares, as the game is sufficiently complicated without adding to it, by having the Queen sometimes on a white square and sometimes on a black.

Each player in turn makes a move, passing from right to left, as in Whist. No communication of any sort or kind is allowed to take place between the players with reference to the game; and no consultation is allowed between partners: as one of the chief features of the game consists in the players finding out each for himself the object of each move, both of his partner and of his adversaries; and silently assisting the former in his plans, and defeating the tactics of the latter.

The Pieces and Pawns of those players who are partners have no antagonistic influence over each other, as for all purposes they are working together for the common object of checkmating their adversaries. In this way the Kings of partners could meet on adjoining squares, as in no case do the Pieces or Pawns of one partner attack the Pieces or Pawns of the other.

No player is allowed to move a Piece or Pawn, which move would open his partner's King to a check from either of his adversaries; any more than he may uncover his own King to a similar check.

Castling is not allowed in Four-handed Chess.

The Pawns can only move one square at a time, and not two squares in the first move, as in the ordinary game.

A Pawn to become a Queen must by moving diagonally reach the rear squares of the enemy's game, which can only be done by its taking the Pieces or Pawns of one of its adversaries; therefore, the Pawns cannot be exchanged for Pieces when they reach the

squares at the opposite end of the board from which they started; such squares being friendly squares, because in the hands of their partners. But should a Pawn by repeated captures, and thereby moving diagonally, reach the edges of the board in the ground of either of its enemies, it becomes a Queen.

When a Pawn has attained either one of the ultimate squares of the board, belonging to a partner, such Pawn remains there as a Pawn, and moves back again as a Pawn, one square at a time, in the same direction; that is, towards the player. A Pawn, therefore, which has reached either one of the ultimate friendly squares, should be marked in some way to show that it has exchanged its own line of march for a power exclusively of backward motion. Should such Pawn return to the line from which it originally started, it moves forward again, as it did at first.

As the partners sit opposite to each other, it sometimes happens that their Pawns meet on the board. In every such case, they are allowed to leap over the friendly Pawn, and place themselves in their move on the square beyond; always preserving their forward or backward progression, as the case may be; but never leaving their file, save to take a Piece or another Pawn.

The game is only won when two of the partners are checkmated. Should one be checkmated, and the other be stalemated, the game is drawn, as if both were stalemated.

Should a player be checkmated, his pieces are not removed from the board, but must remain in the same position as when the checkmate occurred. His partner continues the fight single-handed, while the player who is in checkmate cannot move, and therefore misses his turn; but while his pieces are inert and useless, both for attack and defence, they are not liable to capture by the adversaries, and remain on the board merely blocking up the squares they actually occupy, and devoid of all offensive or defensive properties; thus should the squares be open, the adversaries' Pieces and Pawns may move between them, going into their check or range with impunity.

A partner may so far use the Pieces of his checkmated partner as to, without moving them, protect his own Pieces from attack by sheltering them behind the inert pieces of the check-mated party, whose Pieces still offer the inoffensive resistance of a lifeless mass.

A partner may at any time, if he can, release from checkmate the party who is mated, by either capturing the Pieces of his adversaries which hold the checkmate, or by forcing these Pieces to move in such a way as to release his partner from that predicament. The Pieces of the partner thus released regain life, resume their functions, and he moves again in his regular turn.

An opponent having checkmated a player, can at any time release the checkmated adversary, should he consider it desirable to do so, but he cannot in the same move by which he releases the mate, take any of the Pieces or Pawns of the adversary so released.

REMARKS.

IN venturing to offer a few remarks on the Four-handed Chess, I do not in the least wish to set up as an authority on the subject, but merely to record a few of the experiences which my friends and I have encountered in the course of play during several years.

THE BOARD.

In making a board similar to the engraving facing the title page, I have found that it is better to have it of a large size, so as to have the game clearly mapped out in front of the players; and therefore I have each of the squares made two inches square, which makes the size of the board two feet four inches square.

For stowing away, the board can either be made with hinges to fold, or in four pieces to join together with little pegs in the edge of each of the four pieces, similar to the leaves of some dining-tables. An ordinary country carpenter has made mine, and with complete success. I prefer the squares painted in plain black and white, as giving the clearest definition.

THE CHESS-MEN.

I use two sets of Staunton men—one set is of black and yellow wood, and the other is of red and white bone. The latter was made to order for me at the Civil Service Store in the Haymarket, at a cost of about eighteen shillings. The base of the King measures one and five-eighths of an inch, and is three and a-half inches high. The above will give some idea of a good proportion both of the board and the men.

RULES OF PLAY.

It cannot be too strongly urged that the ordinary rules of Chess, with the exceptions and additions mentioned in a former chapter, should be strictly adhered to in Four-handed Chess, more particularly that rule which is so often neglected by moderate players, that when a player touches a piece he must play that piece, and if he takes his hand off the piece the move must be considered as completed. In an ordinary double game, whether of Chess, Draughts, or any other game, there is only one adversary to consider who may be affected by relaxing this rule; but in Four-handed Chess two adversaries and a partner have to be considered, and any deviation from this golden rule is liable to give rise to very serious inconvenience, and to mar the harmony of the game.

We have never found it necessary to impose a penalty in the case of a player moving, or attempting to move, out of his turn. Great care should be taken, however, that nothing of the sort should occur, as the irregular moving of a piece might, and probably would, reveal to the other players, both partner and adversaries, the intentions of the player in moving out of his turn, and might give an unfair advantage to either side.

THE FIRST MOVE.

We have always found that the partners who secure the first move have such a decided advantage over their adversaries, that we have arranged not to leave this to any chance, but to take the first move in strict rotation among ourselves.

OPENING OF A GAME.

I do not think that any better move for the first player and his partner, the third player, can be found than that of their King's Pawn to their King's third, as these moves at once bring into play their two most valuable pieces, viz., their two Queens and their King's Bishops' It is a very dangerous game for their adversaries, viz., players two and four, to adopt, and almost invariably leads to their disaster; though on the following page is an example of the opening by the King's Pawn by all four parties, who find themselves, at the end of fifteen moves, having each lost their Queens and their King's Bishops.

	YELLOW.	RED.	WHITE.	BLACK.
1st ♠ round	K. P. to K. 3.	K. P. to K. 3.	K. P. to K. 3.	K. P. to K. 3.
2nd "	K. B. takes Red's K. B.	Q. takes White Q. (Check).	K takes Red Q.	K. B. takes White's K. B.
3rd "	Q takes Black Q. (Check)	K. takes Yellow B.	K. to K. square.	K. takes Yellow Q.
4th "	Any move.	Any move.	K. takes Black K. B.	♠

After the opening by the first player of his King's Pawn, the wisest course for the second player to adopt is to move either his Knight on his right hand, or his Castle's Pawn on the same side. Another good opening for attack would be his Queen's Pawn; No. 3 player will probably make the same opening as his partner, viz., his King's Pawn one square; and No. 4 player will be guided in his move by what his partner, No. 2 player, has done. Before the King's Pawns of the second and fourth players can be moved with any degree of security, they must, by moving out their Knights, give their King's Bishops the protection of their Castles, as it is undesirable to leave these Bishops with only the protection of their Kings, who should not leave their own squares in the early part of the game, because the squares on each side of them are so easily attacked by their adversaries.

A very pretty attack which I have seen carried out successfully at the beginning of a game, though it is easily met by the opponents, is for two partners to advance each a Knight in such a manner that, when one partner checks the King of an adversary with his Knight, the other partner, in his next move, checks the Queen of the same adversary with his Knight. Unless the adversary receives timely assistance from his partner, he must necessarily lose his Queen by this play, as he must at once get out of the check of his first adversary, and before the move comes to his turn again, his

second adversary takes his Queen. This attack can be completed and the Queen taken in four moves by each partner.

THE CLOSING OF A GAME.

When a game draws towards a close, a partner or an enemy left without Pieces at all, or only Pawns, is nearly valueless either as a partner or as an enemy. In any case they are nearly powerless, though their Kings can be of some use both in attack or defence. It is, therefore, generally worth while for a player to make some considerable sacrifice to save the last one or two Pieces of his partner; for should his partner be left without Pieces, he would have to repel the attack of his two enemies alone, which would be nearly the same odds against him as if his partner were in checkmate and of no use to him.

A game may be considered drawn when only one Piece is left on the board, not including Kings and Pawns, on either side. A double checkmate can then never ensue. As long as one player has two Pieces on the board, or two partners have each a Piece, they can, with the assistance of their Kings, secure a double checkmate; but a game at this stage is scarcely worth playing out to the bitter end, except in the hope of making it a drawn game by the loss of one of the two Pieces, or by securing a stalemate for one of the players.

THE NUMERICAL VALUE OF THE PIECES.

The relative values of the Pieces at Four-handed Chess are somewhat different to those in the ordinary game, and also differ considerably at various stages of it. The following is an approximate numerical table of the value of the Pieces:

Pawn	= 1
Knight	= 5
Castle and Bishop . .	= 9
Queen	= 20

THE KING.

The King is of little value for attack, except just at the close of the game, and then only if the player has lost all his other Pieces. He may then with his King help his partner to secure a checkmate.

THE QUEEN.

The Queen is of even greater value than in the ordinary Chess, and therefore considerable sacrifice may be incurred to secure her capture. The value of a Queen can hardly be estimated, as her range on the board is so extensive, and her powers so great, that she would prove a formidable opponent to several minor pieces.

THE CASTLES AND BISHOPS.

In ordinary Chess a Bishop and a Knight are considered of about equal value, but in Four-handed Chess the Bishop's value far exceeds the value of a Knight, and very

often that of a Castle. Towards the end of a game, the value of a Bishop and a Castle are about equal. The reason of this difference is that the range of the Bishop in the four-handed game is much more extended than in the ordinary game, but the Knight has no such increased advantage. The Bishop is early brought into play, and its influence is felt long before that of the Castle can be brought into the game, more particularly as castling is not allowed. For this reason, if there is no particular attack meditated or defence required, it is well to advance the Castle's Pawns early in the game, so as to bring the Castles into play when required. In the early part of a game, a King's Bishop is of greater value than a Queen's Bishop.

THE KNIGHTS.

The play of the Knight in the game is of great importance, and probably the Piece the most difficult to make the best use of. For carrying out a checkmate in the early part of a game, with the assistance of either the Queen or Bishop of a partner, its value is very great, Towards the end of a game it rather decreases in value.

THE PAWNS.

The value of the Pawns is considerably less in the Four-handed Chess than in the ordinary game. It is almost impossible to obtain a Queen, as it is necessary to get a Pawn on one of the back squares of either of the adversaries, and this can only be effected by taking his Pieces or Pawns, and gaining a Queen by working in a diagonal direction limiting the number of squares on which it is possible to obtain a Queen to six on the side of each adversary. A Pawn can in no case take in the reverse direction in which it is travelling, though in returning from the furthest end of the board, its powers of taking would be the reverse of those it would possess on its journey forwards.

THE END.

<http://www.pathguy.com/chess/VernHugh.htm>