



Niel's Chess - Poker-Variante




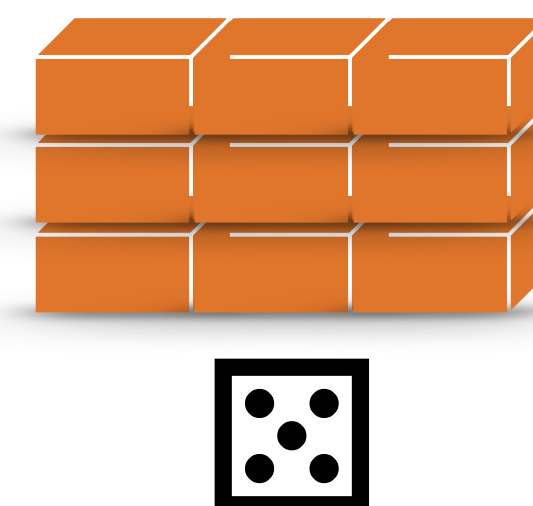
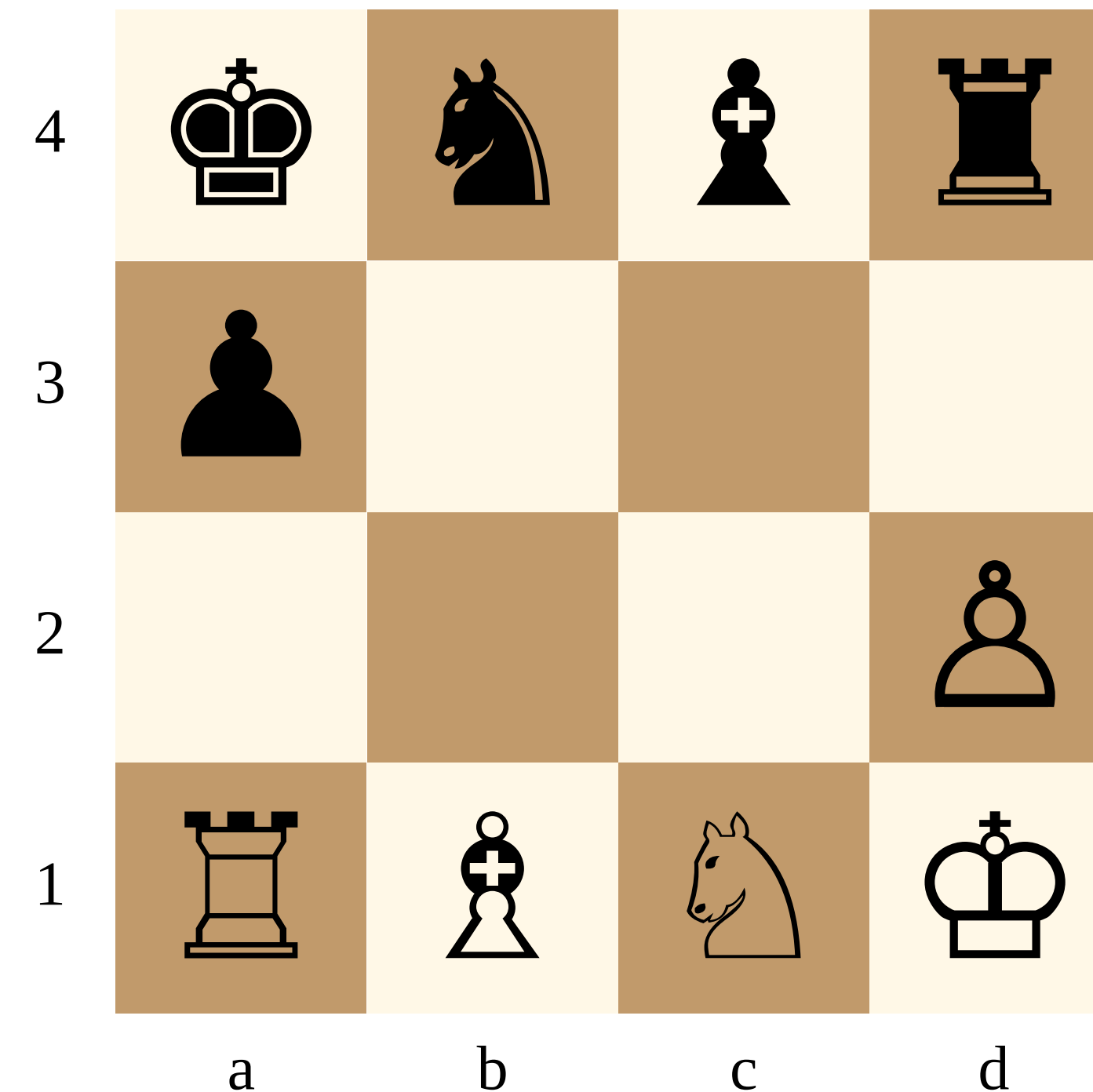
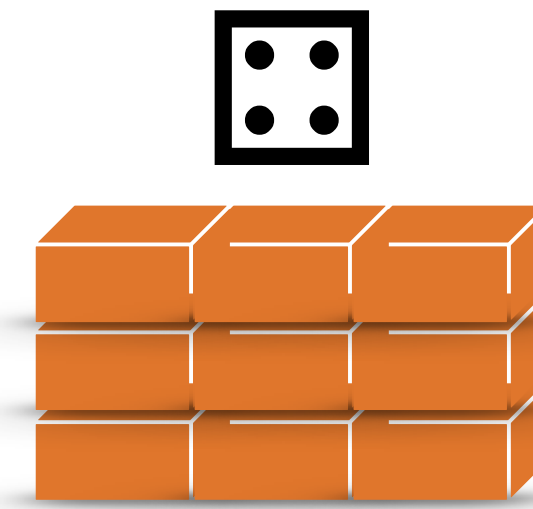
Anfangsstellung

Wir empfehlen, das Spiel auf einem **4x4-Schachbrett** zu spielen, mit der auf der rechten Seite gezeigten Anfangsstellung.

👉 *Andere Brettgrößen, wie 5x6 oder 8x8, können ebenfalls verwendet werden.*

Zu Beginn muss jeder Spieler **würfeln** und das Ergebnis vor dem Gegner **verbergen**.

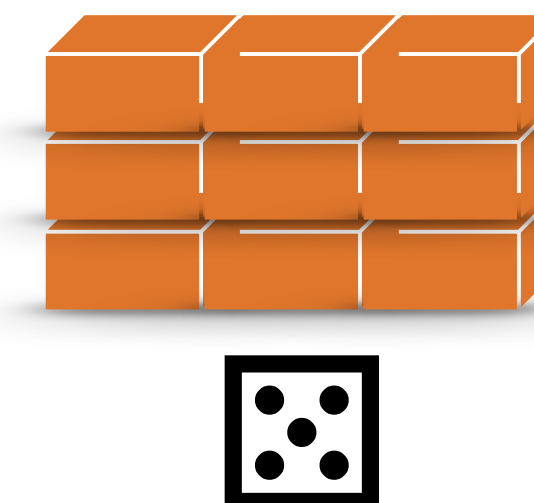
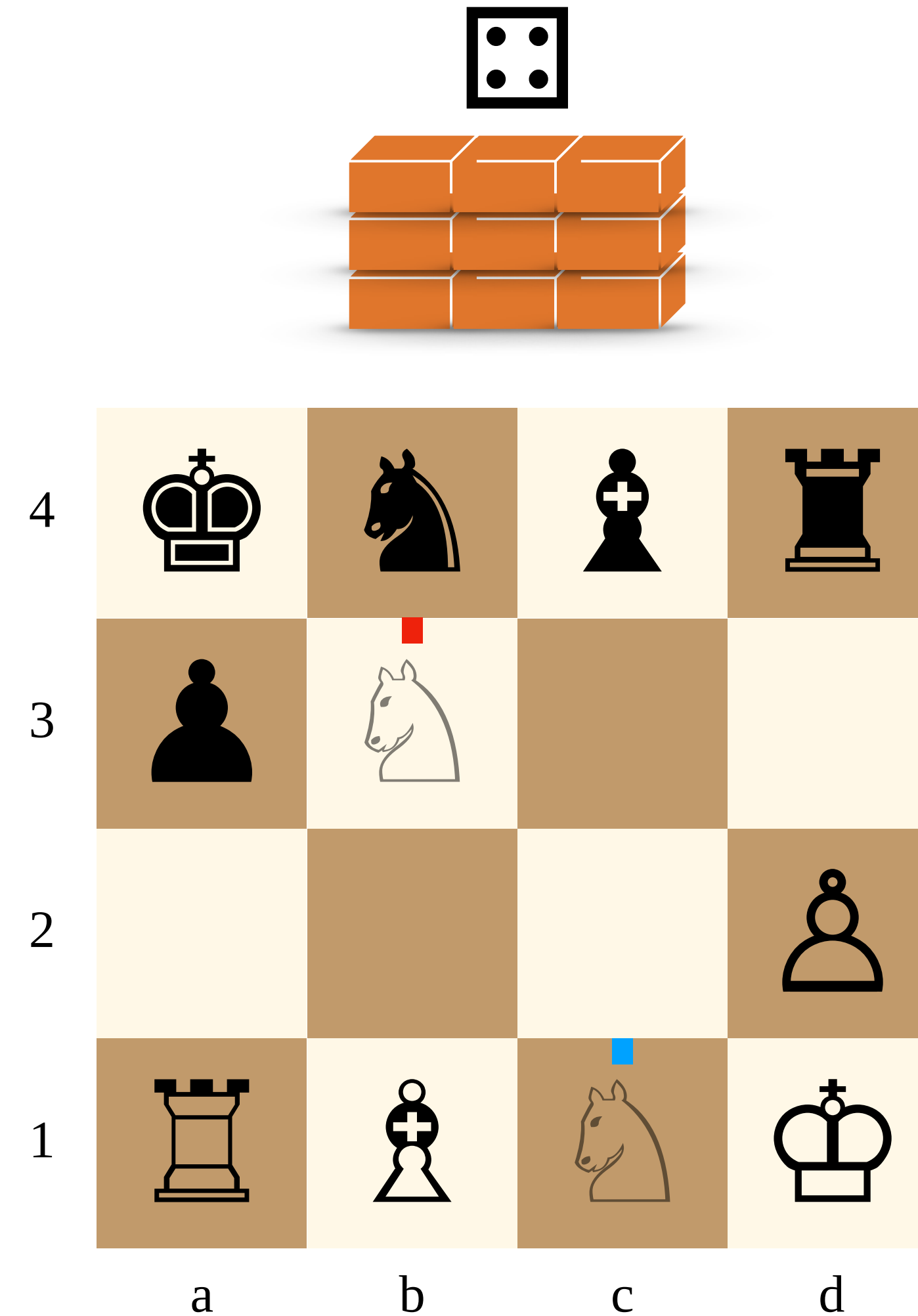
Weiß hat eine 5 () gewürfelt, die für Schwarz verborgen bleibt. Ebenso kann Weiß nicht sehen, was Schwarz geworfen hat.



Erste Partie

Weiß begann mit einem Superpositionszug, wobei sein Springer auf **c1** bleibt und nach **b3** zieht.

Schauen wir, wie Schwarz darauf reagiert...

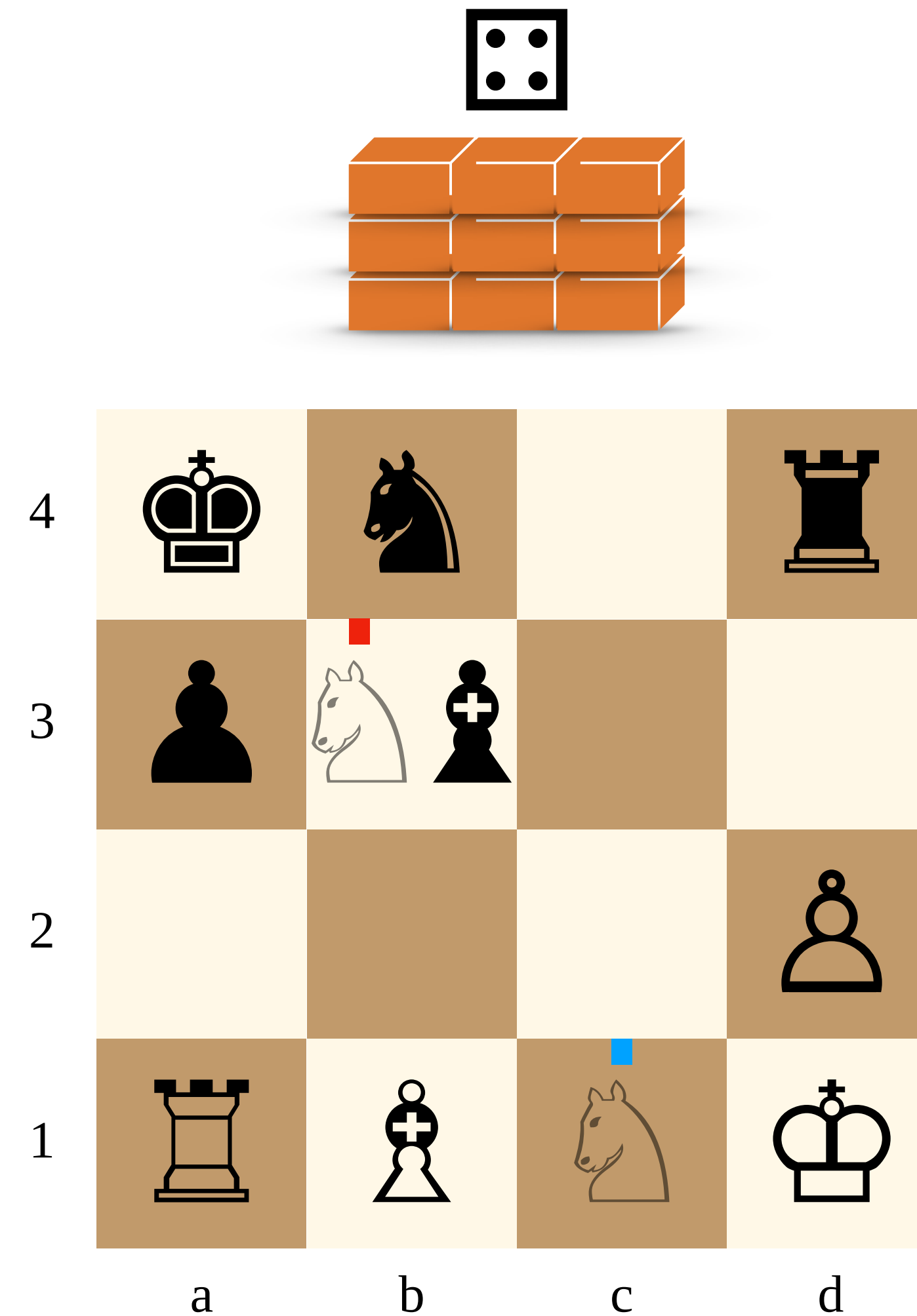


Erste Partie

Schwarz versucht, den Springer auf **b3** zu schlagen.

Nun muss Weiß seinen Würfel aufdecken, um den Springer kollabieren zu lassen.

Es ist eine 5 ()...



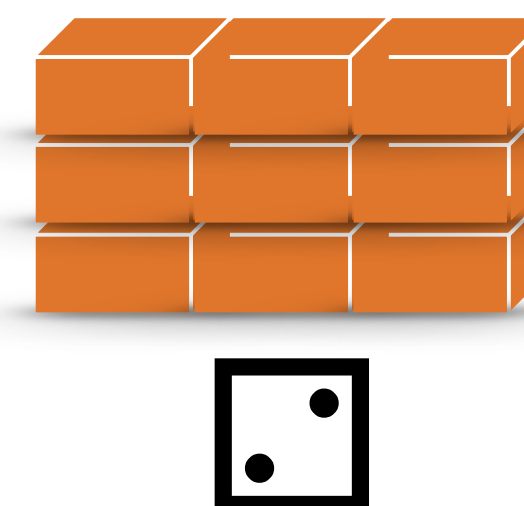
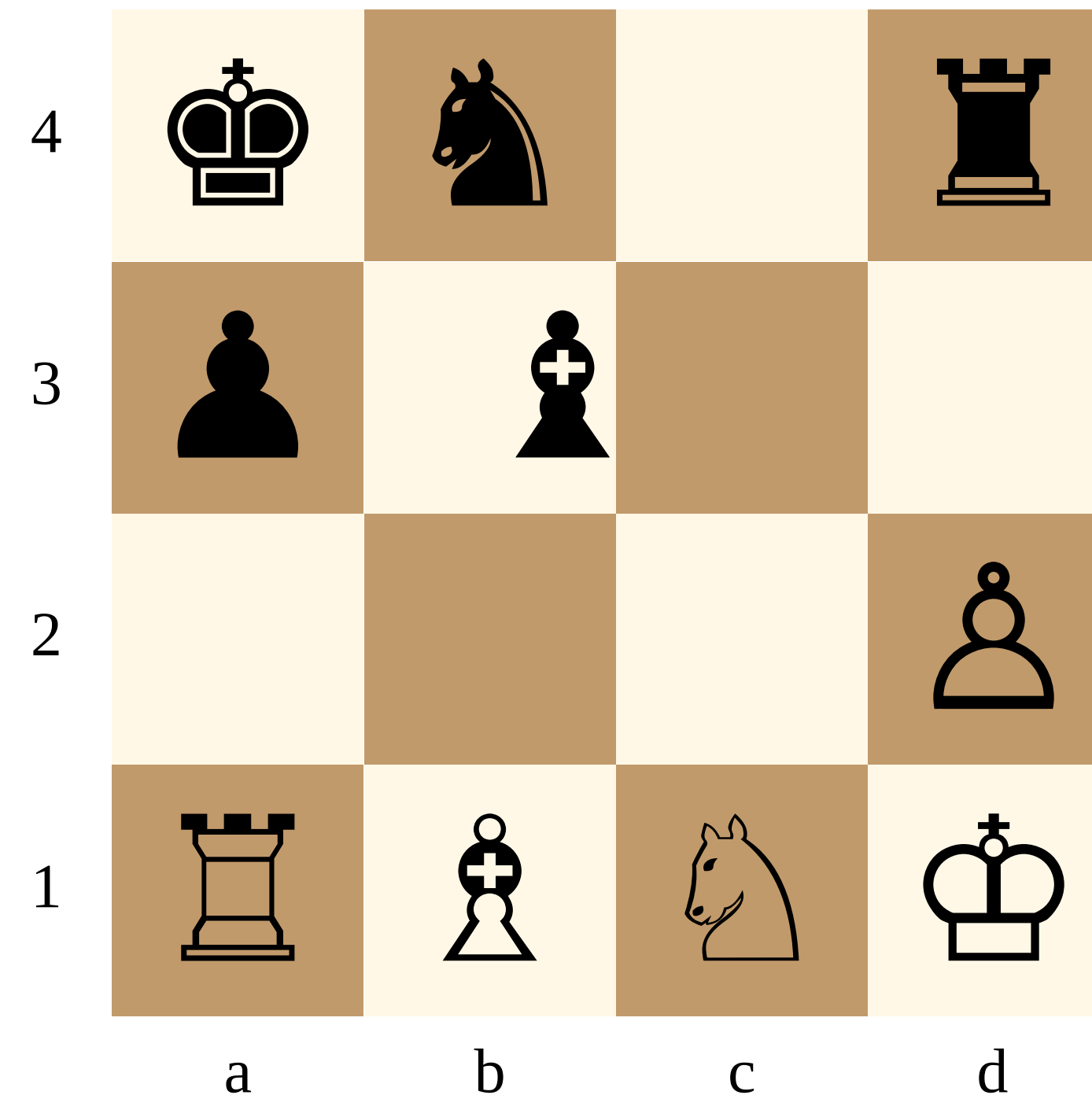
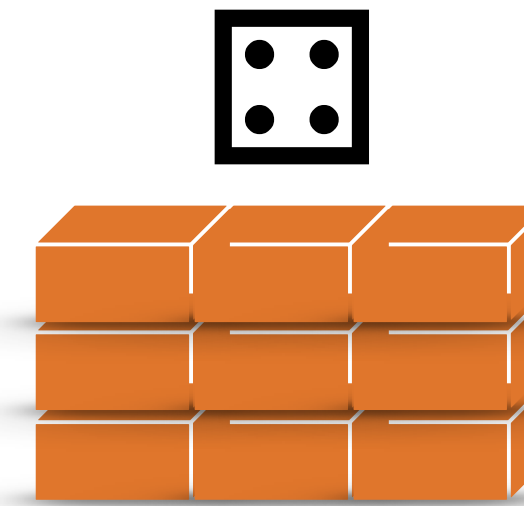
Erste Partie

Der Springer kollabierte auf **c1** und ist damit entkommen.

💡 *Weiß wusste im Voraus, wohin sein Springer kollabieren würde! Nach den Gesetzen der Quantenmechanik ist das jedoch unmöglich... Die Poker-Variante von Niel's Chess ist einfach ein unterhaltsames Spiel, bei dem wir fälschlicherweise annehmen, dass die Spieler über eine Art „übernatürliche Voraussicht“ für ihre eigenen Figuren verfügen.*

Da Weiß seinen Würfel aufgedeckt hat, musste es **erneut würfeln**.

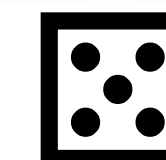
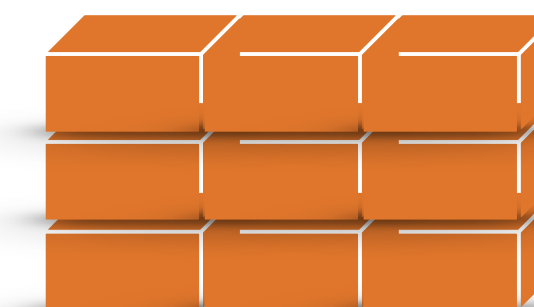
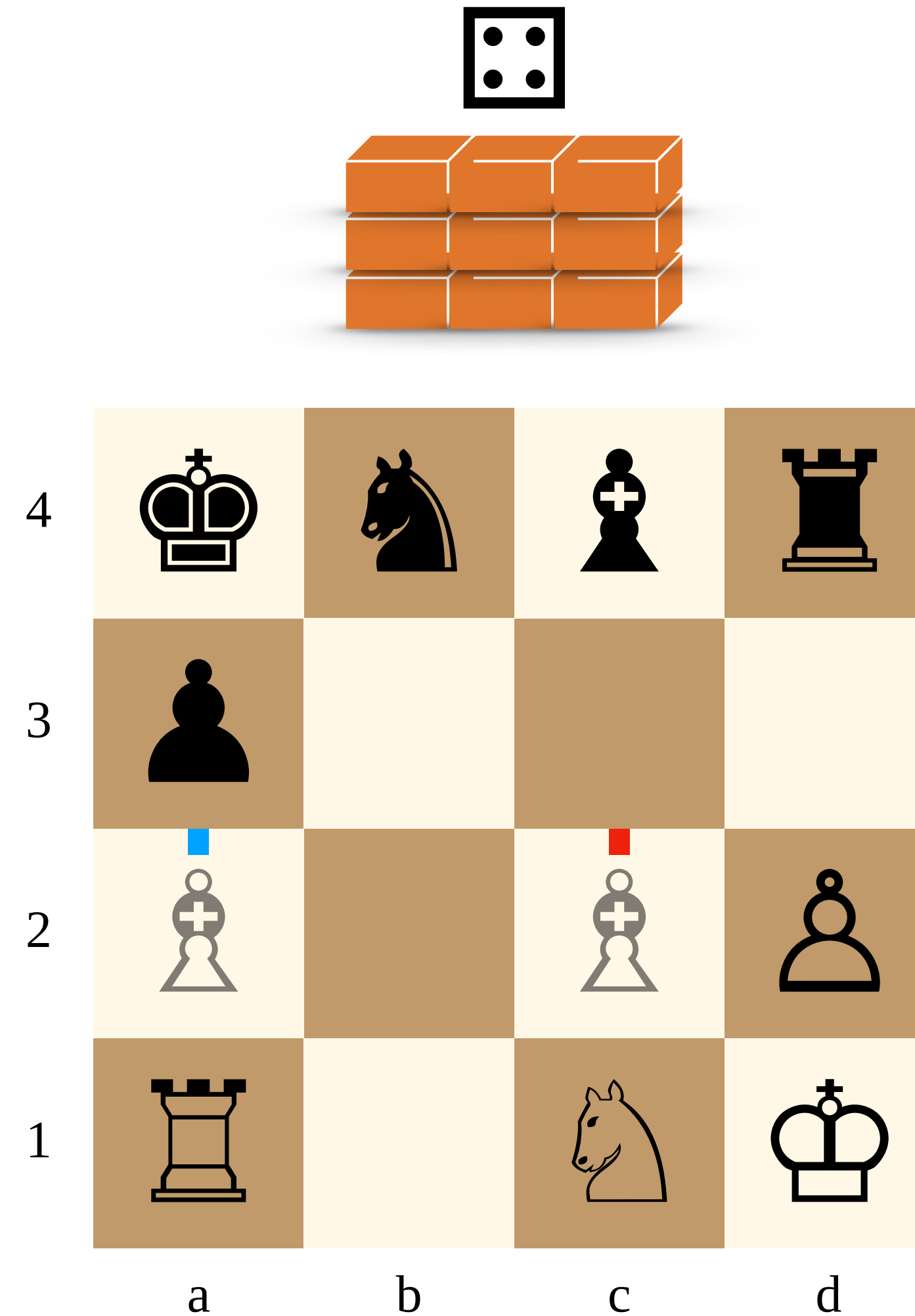
Es hat eine 2 () geworfen... vor Schwarz verbor-gen... und wird beim nächsten Mal verwendet.



Zweite Partie

Weiß begann mit einem Superpositionszug, wobei sein Läufer nach **a2** und **c2** zieht.

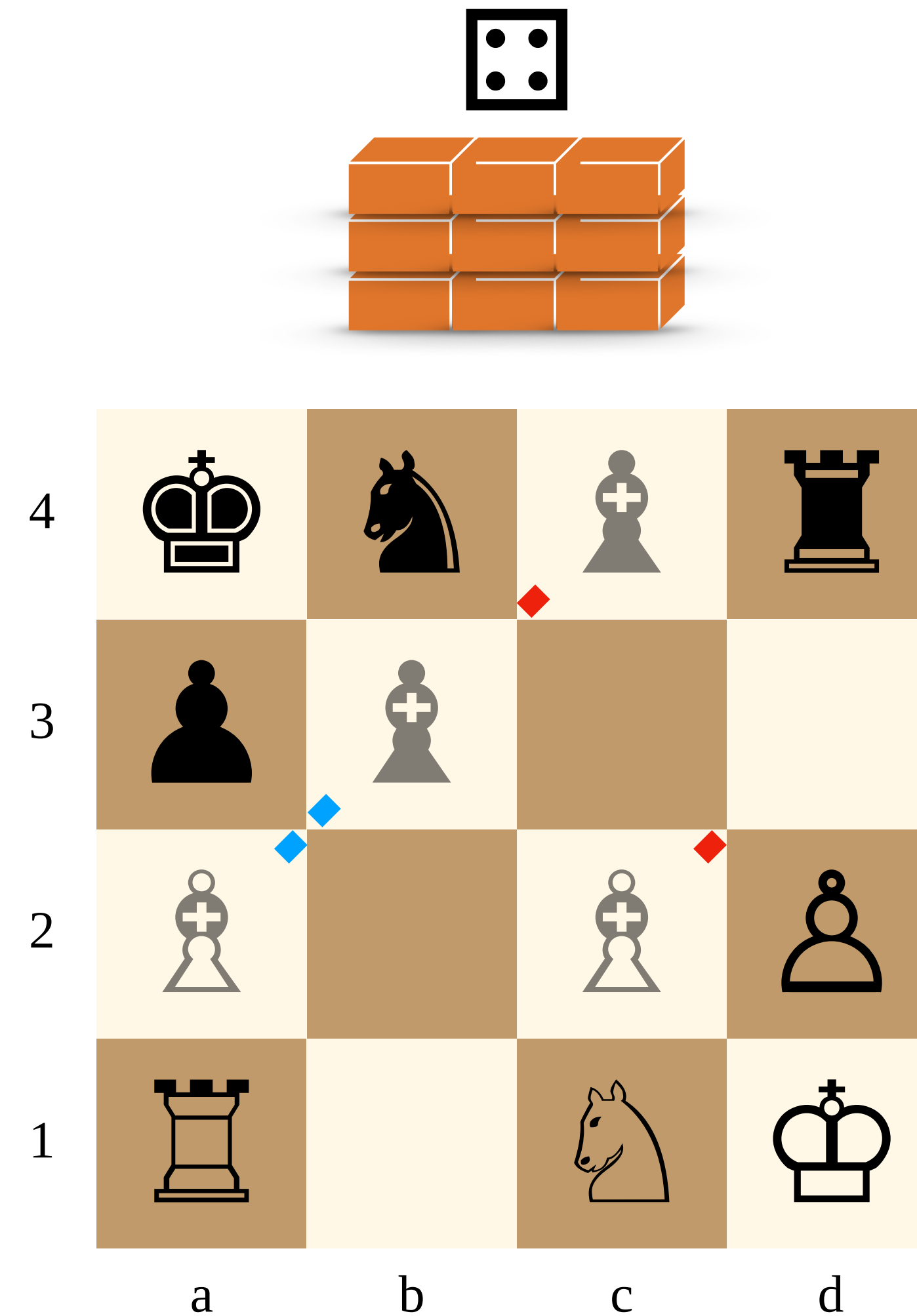
Schauen wir, wie Schwarz darauf reagiert...



Zweite Partie

Der schwarze Läufer verschränkte sich mit dem weißen Läufer, indem er auf **c4** bleibt und nach **b3** zieht.

Schauen wir, wie Weiß darauf reagiert...

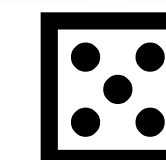
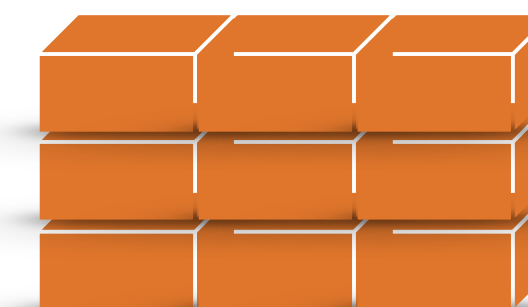
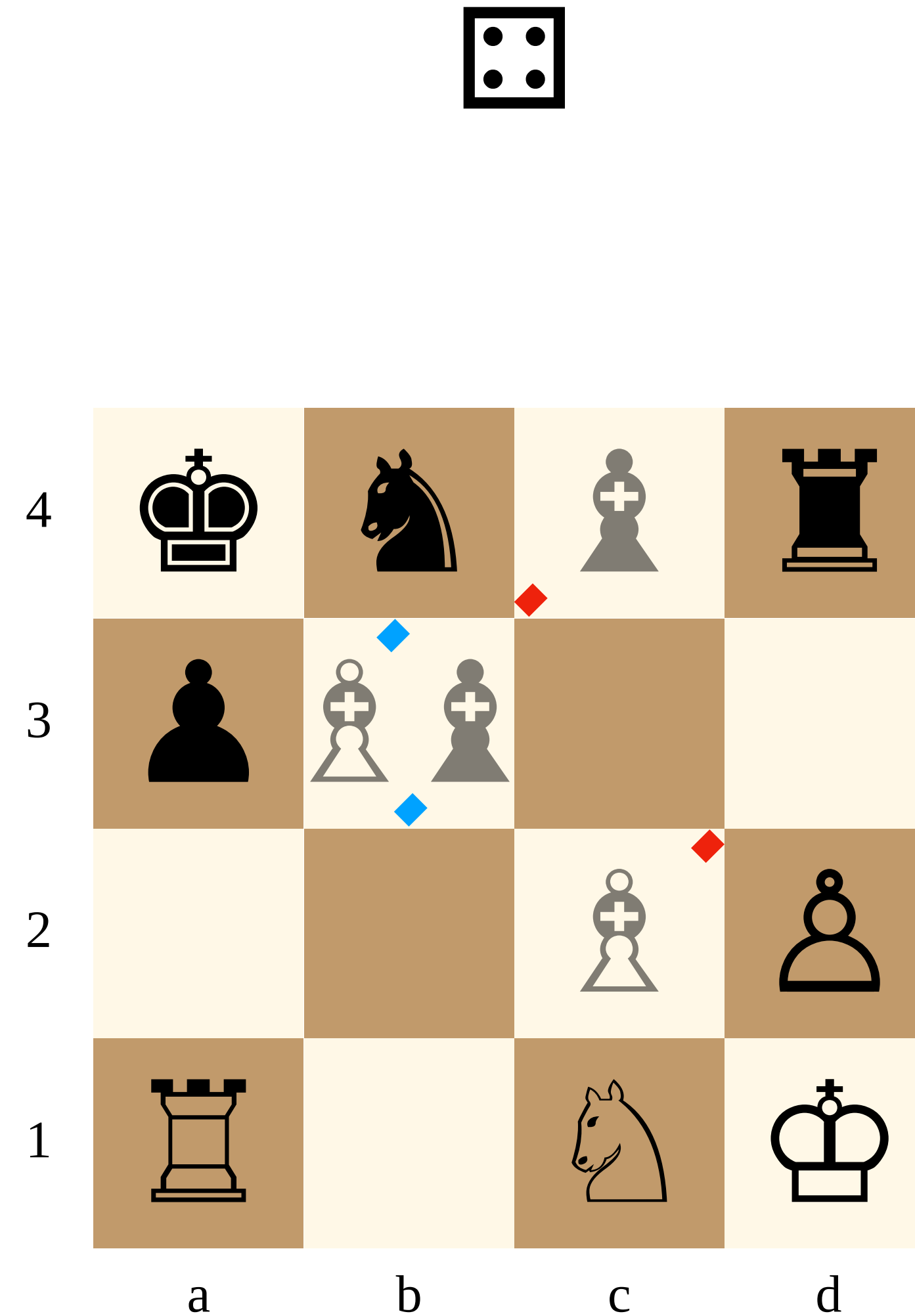


Zweite Partie

Weiß versucht, den schwarzen Läufer auf **b3** zu schlagen.

Da nun versucht wird, eine Figur von Schwarz zu schlagen, **muss Schwarz seinen Würfel aufdecken**, um seinen Läufer kollabieren zu lassen.

Es ist eine 4 ()...

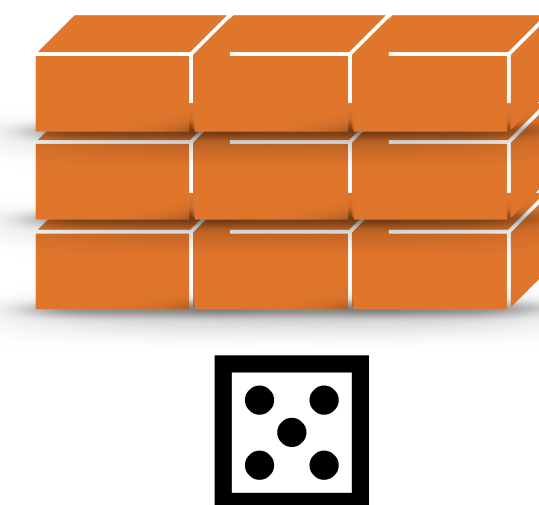
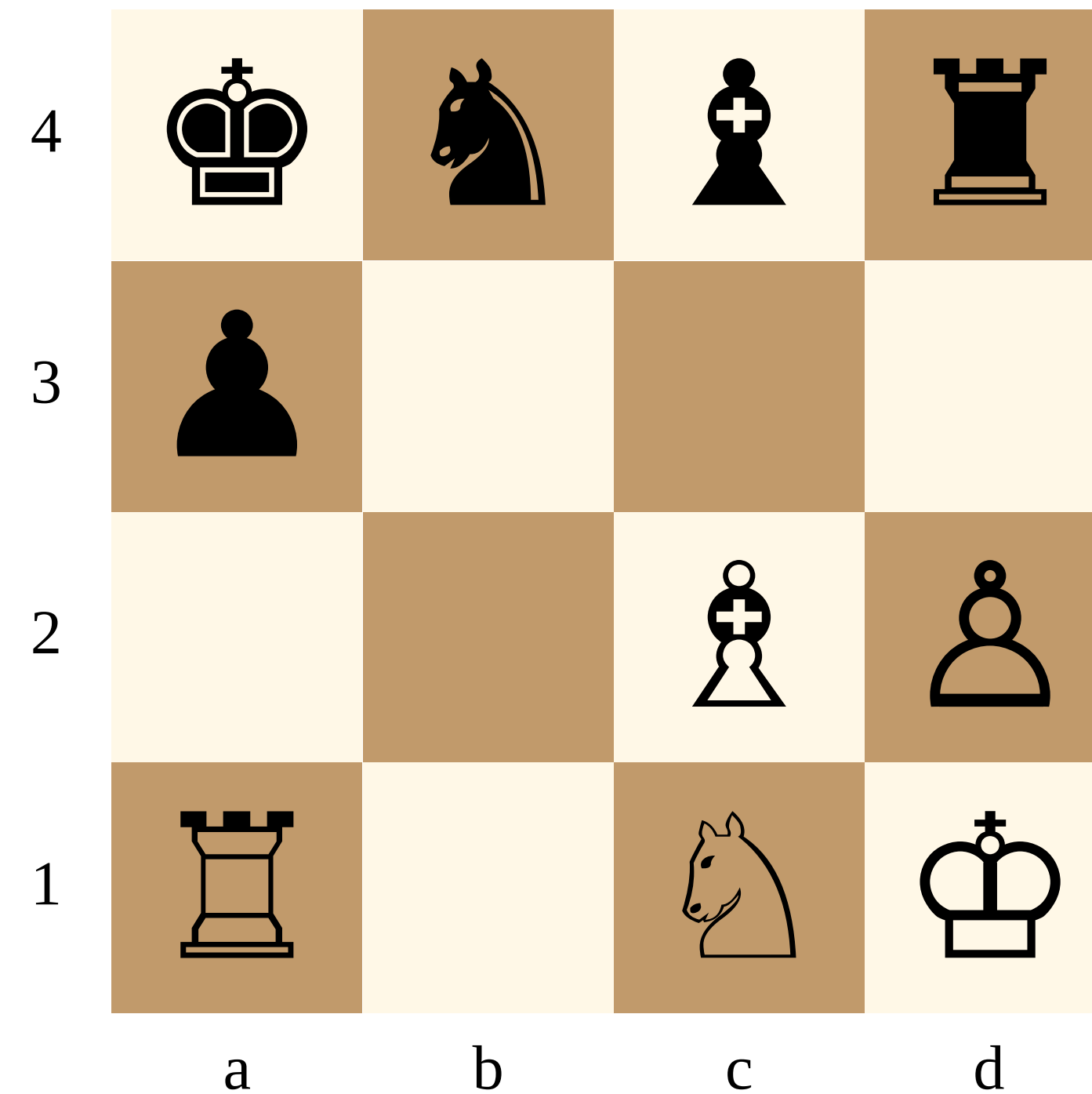
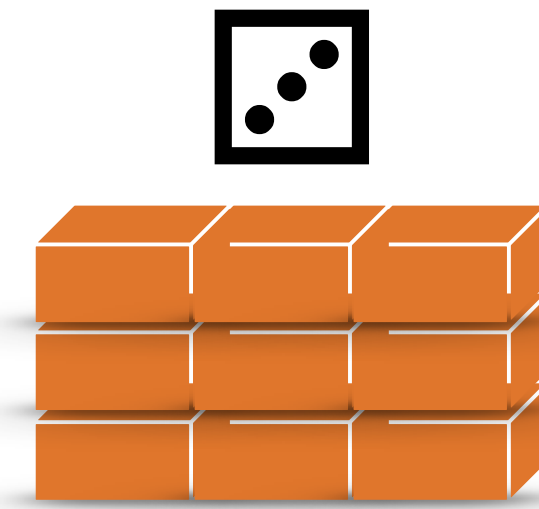


Zweite Partie

Die Läufer kollabierten auf **c4-c2**; der schwarze Läufer ist entkommen.

Da Schwarz seinen Würfel aufgedeckt hat, musste es **erneut würfeln**.

Es hat eine 3 () geworfen... vor Weiß verbor-gen... und wird beim nächsten Mal verwendet.



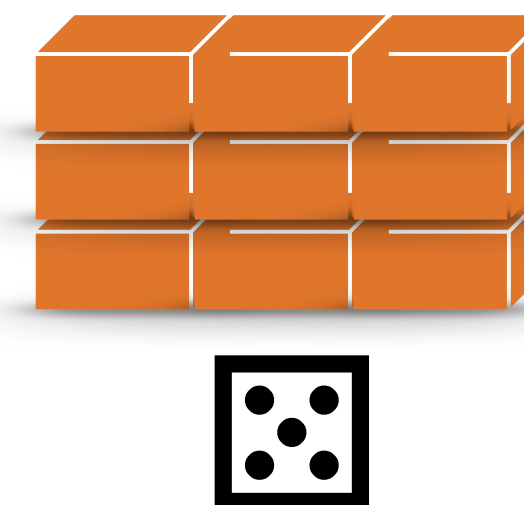
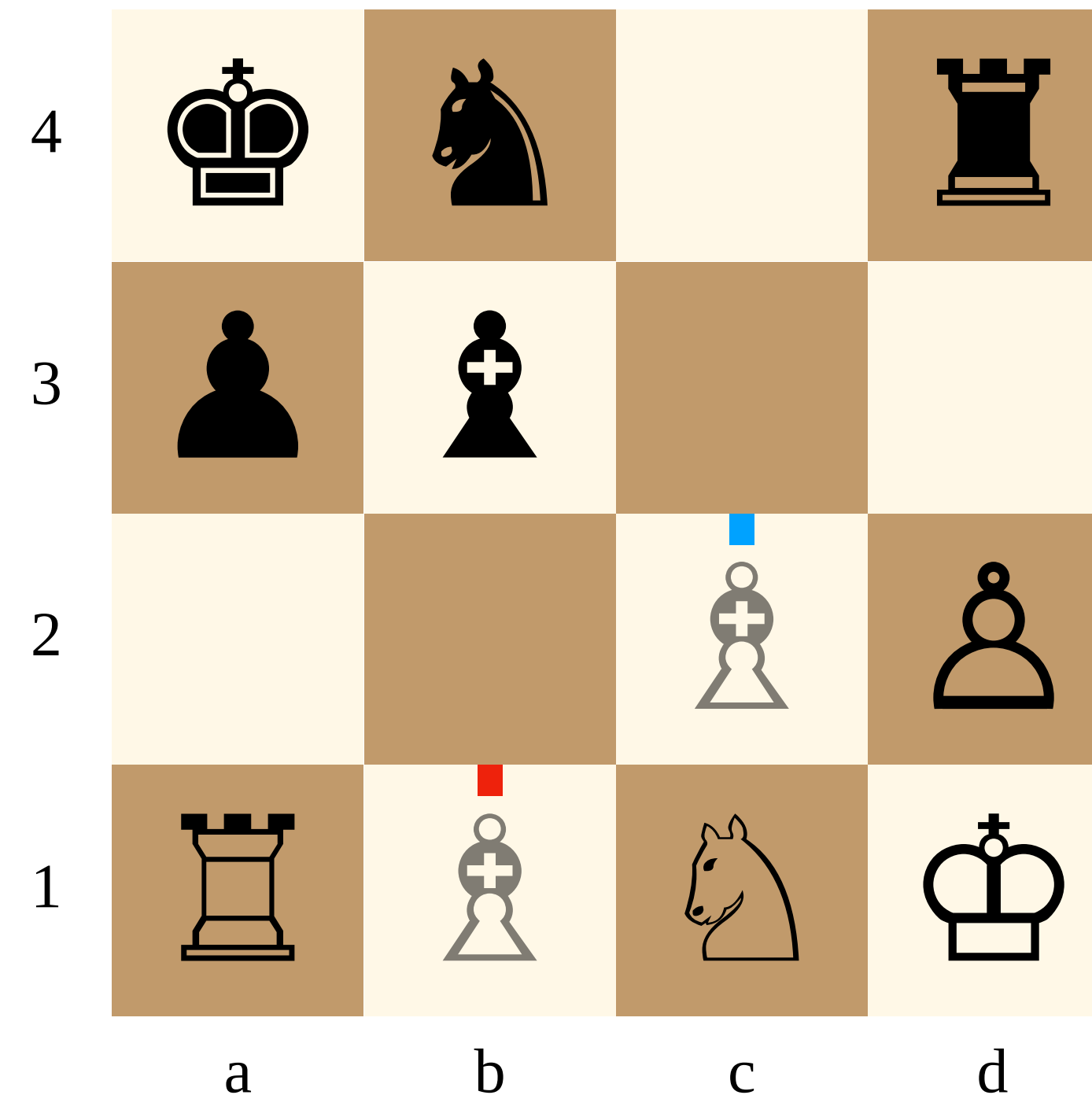
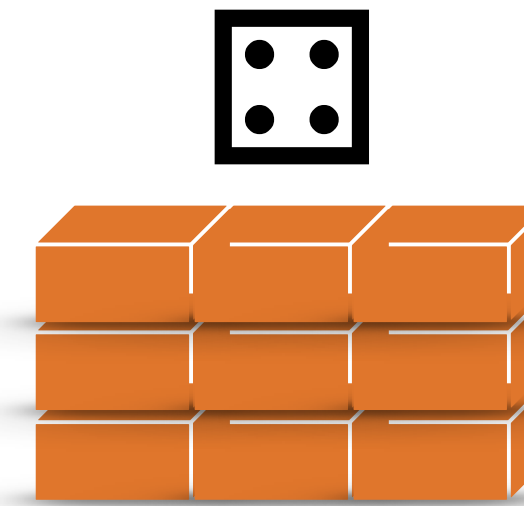
Dritte Partie

Zwei Züge nach Beginn der Partie...

Der weiße Läufer auf **c2** darf versuchen, den schwarzen Läufer auf b3 zu schlagen, da Weiß **sicher weiß**, dass der Schlag gelingen wird.

! *Mit anderen Worten, Weiß weiß, dass sein Läufer nicht auf b1 kollabieren wird, sodass der König auf d1 nicht dem Schach des schwarzen Läufers ausgesetzt wird.*

Weiß kann also fortfahren und den schwarzen König schachmatt setzen!



Gleicher Start

Im Gegensatz zum Pokerspiel mit Karten beginnen bei Niel's Chess beide Spieler mit der **gleichen** „Hand“, also der Anfangsstellung.

