

# Manual Hexchess

## I. Allgemeine Regeln

Hexchess ChE55h spielen drei Spieler (schwarz, weiss, rot), wobei jeder gegen jeden spielt.

### Zugreihenfolge

Schwarz beginnt mit dem ersten Zug, gefolgt von Weiss und zum Schluss spielt Rot.

### Spielende

Der König ist die wichtigste Figur im Spiel. Wird er von einer gegnerischen Figur geschlagen, ist das Spiel verloren und sämtliche Figuren seiner Farbe verschwinden vom Spielfeld. Das Spiel geht weiter für die verbleibenden zwei Farben. Das angestrebte Ziel eines jeden Spielers ist, die beiden gegnerische Könige zu schlagen. Das Spiel ist demnach vorbei, wenn nur noch ein König übrigbleibt.

## II. Spielfiguren

Jeder Spieler hat insgesamt 28 Figuren:

- 19 Bauern
- 2 Türme
- 2 Springer
- 3 Läufer
- 1 Dame
- 1 König

## III. Bewegung der Figuren

Im Folgenden wird gezeigt, welche Züge mit den einzelnen Figuren möglich sind.

### Bauer

Die Bauern bewegen sich auf die gegnerische Seite des Brettes zu, indem sie ein Feld vorrücken. Dabei haben sie bei jedem Zug zwei Felder zur Auswahl (Abb. 1).

Nur zu Beginn des Spiels gibt es die Möglichkeit, zwei Felder vorzurücken.

Der Bauer kann Figuren schlagen, die auf den mit einem x markierten Feld stehen (Abb. 1). Wenn der

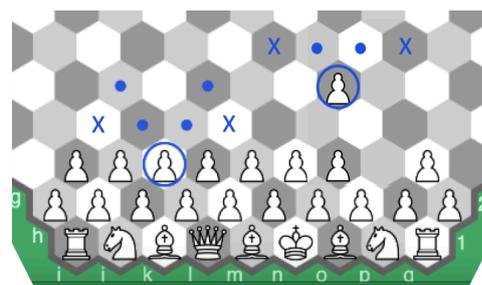


Abb. 1 Bewegung Bauer

Bauer die gegenüberliegende Seite des Feldes erreicht, kann er sich in eine beliebige andere Figur verwandeln.

### Turm

Die Türme bewegen sich entlang dreier gerader Linien, die jeweils in sechzig Grad Winkel zueinanderstehen (Abb. 2). Pro Zug können sie eine beliebig weite Distanz zurücklegen.

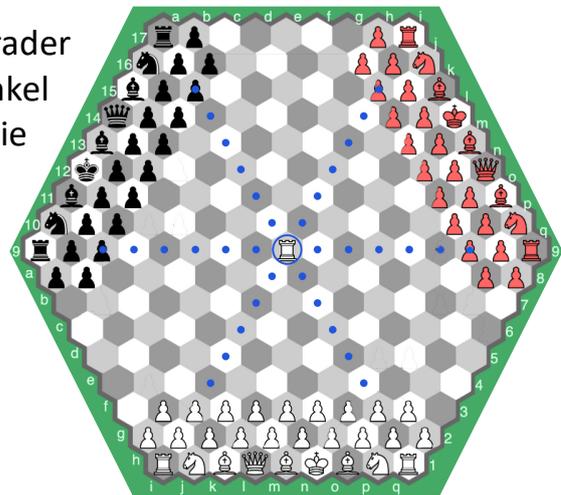


Abb. 2 Bewegung Turm

### Springer

Der Springer bewegt sich ein Feld in diagonaler Richtung und ein Feld in gerader Richtung. Er hat pro Zug zwölf Felder zur Auswahl und kann über andere Figuren springen. Ein Springer kann die Figuren schlagen, die sich auf den mit einem blauen Punkt markierten Feldern befinden (Abb. 3).

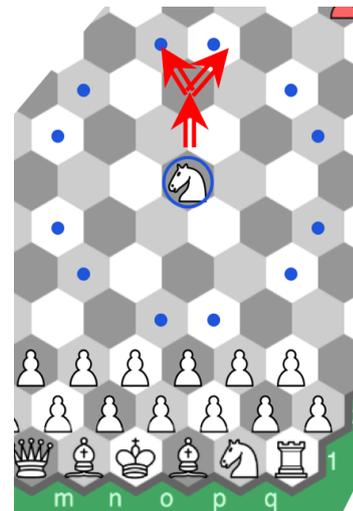


Abb. 3 Bewegung Springer

### Läufer

Die Läufer bewegen sich wie der Turm ebenfalls entlang dreier gerader Linien, die jeweils in einem sechzig Grad Winkel zueinander stehen (Abb. 4). Ein Läufer kann nur auf Felder seiner Feldfarbe ziehen. Jeder Spieler hat drei Läufer, einen für jede Feldfarbe.

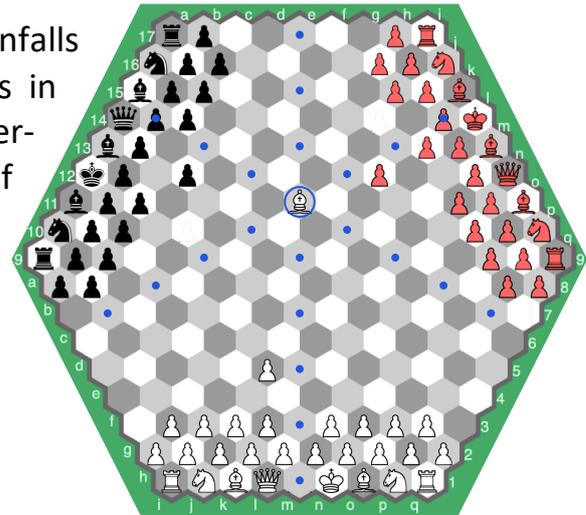


Abb. 4 Bewegung Läufer

### Dame

Die Bewegung der Dame kombiniert die Bewegung des Turms und des Läufers. Sie kann sich entlang von sechs geraden Linien bewegen, die jeweils in einem dreißig Grad Winkel zueinander stehen (Abb. 5).

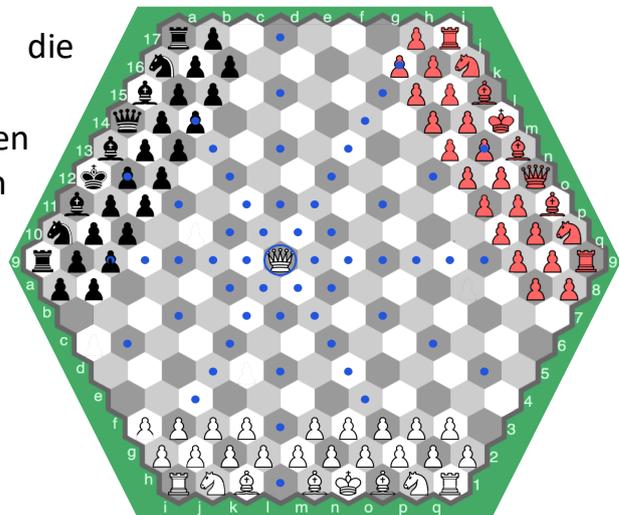


Abb. 5 Bewegung Dame

## König

Der König kann sich immer nur ein Feld in jede mögliche Richtung bewegen (Abb. 6).

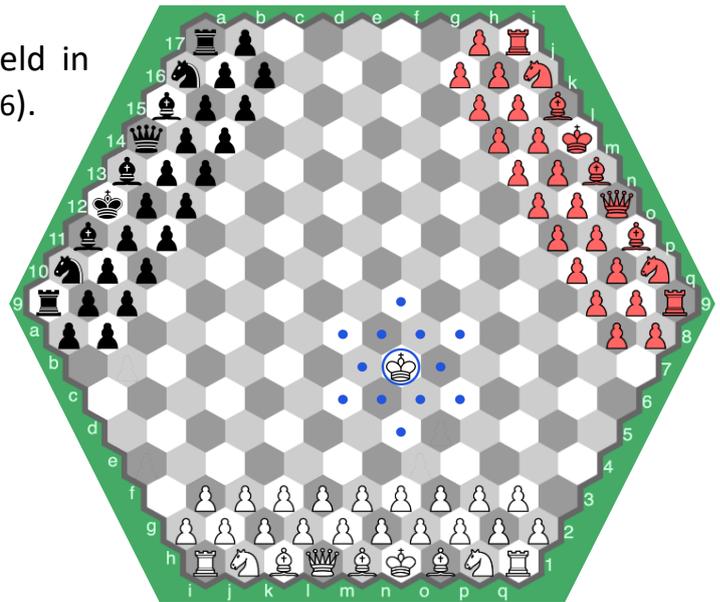


Abb. 6 Bewegung König

## IV. Schlagen von Figuren

Ein Spieler kann eine Figur des Gegners schlagen, indem er mit einer eigenen Figur auf ein Feld zieht, auf dem sich eine Figur des Gegners befindet. Die Figur des Gegners wird dann vom Spielfeld genommen. Deshalb gilt es, seine Figuren zu decken, also so zu schützen, dass man die gegnerische Figur ebenfalls schlagen kann, sollte diese eine Figur schlagen.

## V. How to Play

Ist man mit dem Server verbunden, erscheinen zwei Fenster auf dem Bildschirm. Das kleine graue Fenster (Abb. 7) enthält den Chat. Mit diesem Fenster kann man mit allen anderen Spielern, die mit dem Server verbunden sind, chatten.

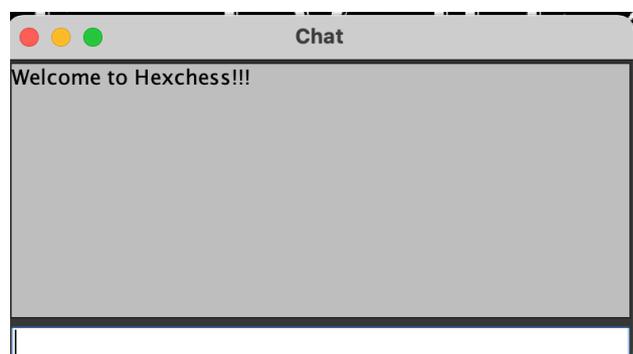


Abb. 7 Chatfenster

Im grossen Fenster (Abb. 8) muss ein Benutzer Name eingegeben werden.



Abb. 8 Username

Danach erscheint das Lobby Fenster (Abb. 9) mit 10 Lobby-Beitrittsknöpfen und 4 weiteren Knöpfen für

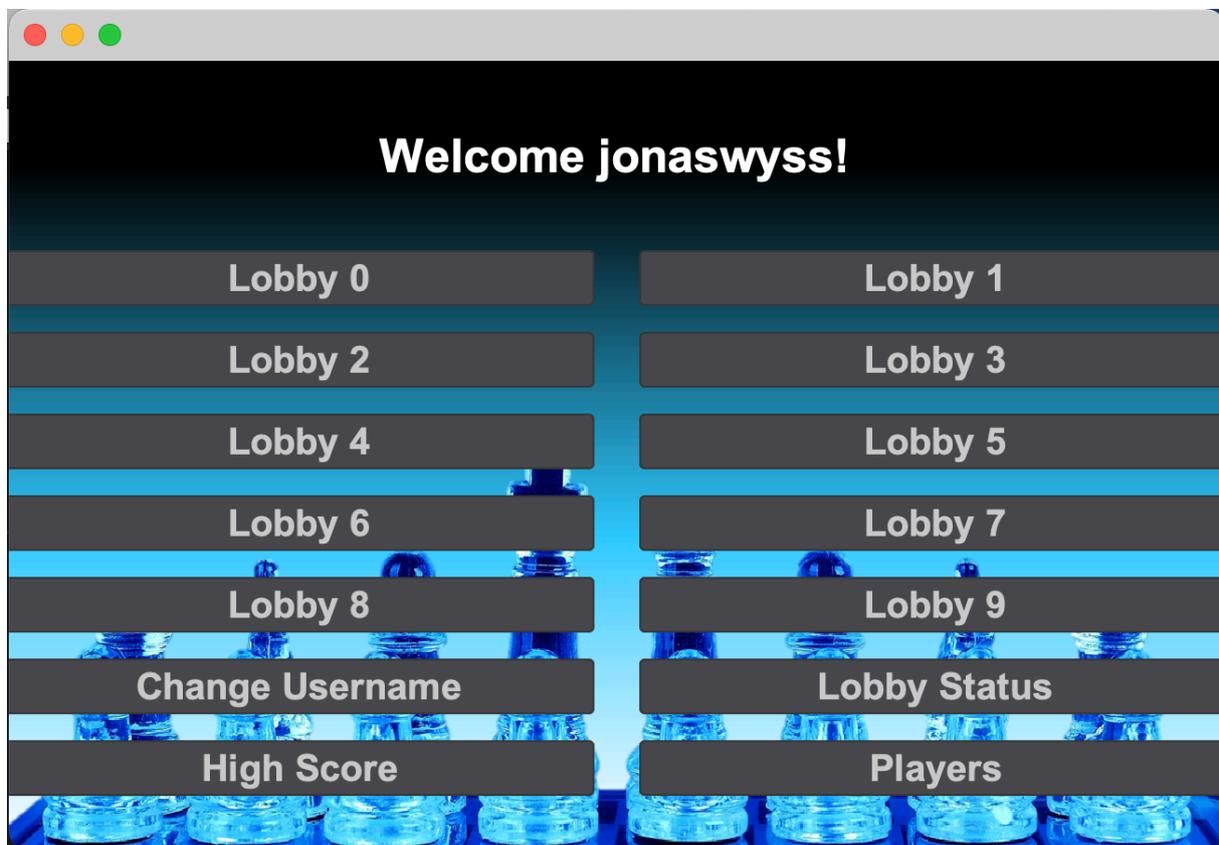


Abb. 9 Lobbyfenster

1. das Wechseln des Usernamens: drückt man auf den Knopf «Change Username», erscheint nochmals das Eingangsfenster (Abb. 8), indem der neue Username eingegeben werden kann.
2. das Anzeigen des High Score: drückt man auf den Knopf «High Score», erscheint ein neues Fenster mit einer Liste die die Anzahl Siege eines Users anzeigt.
3. das Anzeigen des Lobby Status: Es kann damit nachgeschlagen werden, welcher Spieler sich in welcher Lobby befindet. Drückt man auf den Knopf

«Lobby Status», erscheint ein neues Fenster (Abb. 10), welches die Zuteilung der Players zu den verschiedenen Lobbies aufzeigt.



Abb. 10 Zuteilung der Spieler zu den Lobbies

4. Das Anzeigen der Spieler: drückt man auf den Knopf «Players», erscheint ein neues Fenster (Abb. 11), das sämtliche Spieler aufzeigt, die aktuell mit dem Server verbunden sind.
5. Das Anzeigen der Spieler: drückt man auf den Knopf «Players», erscheint ein neues Fenster, das sämtliche Spieler aufzeigt, die aktuell mit dem Server verbunden sind (Abb. 11).

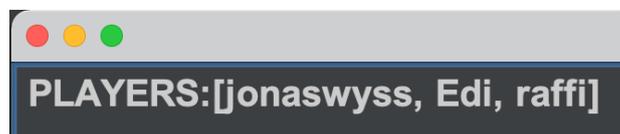


Abb. 11 Angabe der Spieler

Wird einer der 10 Lobby Beitrittsknöpfe gedrückt, erscheint das Welcome Fenster der jeweiligen Lobby (Abb. 12).

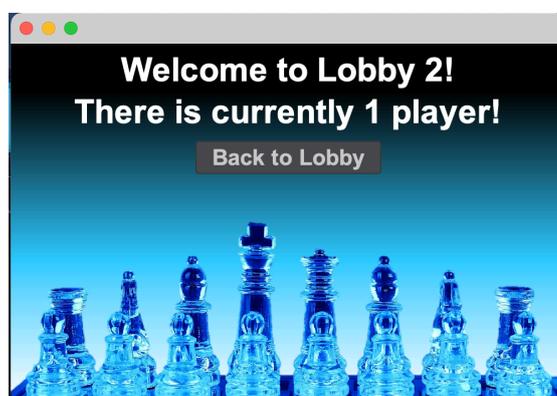


Abb. 12 Lobby Welcome

Die Anzahl der aktuellen Spieler in dieser Lobby wird angezeigt. Sind weniger als drei Spieler in der Lobby, muss auf einen dritten Spieler gewartet werden. Mit dem Knopf «Back to Lobby» tritt man aus der Lobby aus und gelangt zurück zum Lobby Auswahlfenster. Sobald der dritte Spieler einer Lobby beigetreten ist, beginnt das Spiel und das Spielfeld erscheint (Abb. 13).

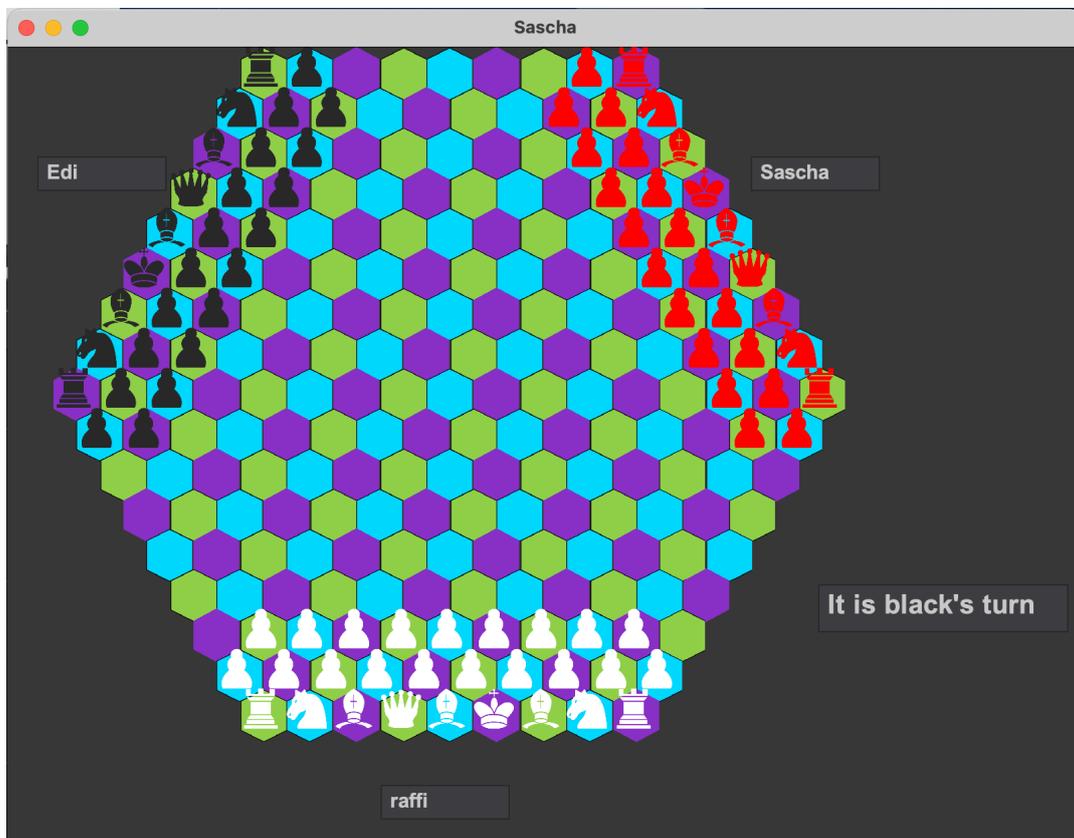


Abb. 13 Spielfeld

Die Farbzweisung Schwarz, Weiss, Rot erfolgt gemäss der Lobbybeitritts Reihenfolge. Der als erstes der Lobby beigetretene Spieler erhält die Farbe Schwarz und kann mit dem ersten Spielzug beginnen.

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Um eine Figur zu bewegen, klickt man auf die Mitte des Felder, auf dem sie steht. Ein gelber Rahmen erscheint um das ausgewählte Feld (Abb. 14).

Um eine Bewegung auszuführen, muss das Zielfeld mit Links-Klick angewählt werden. Entspricht dieser Zug den oben genannten Zug-Regeln, wird der Zug ausgeführt und die Figur bewegt sich. Ist der Zug nicht erlaubt, erscheint eine entsprechende Rückmeldung im Chatfenster.

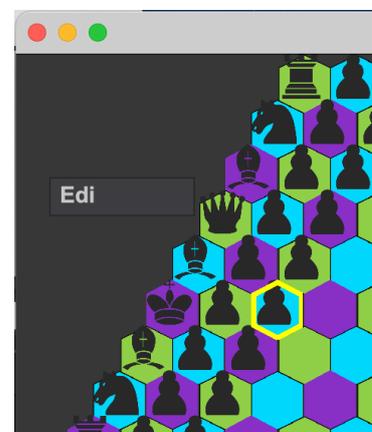


Abb. 14 Spielfeld mit ausgewähltem Feld (gelber Rahmen)

Jede Zugeingabe eines Spielers wird im Chatfenster mit einer Zahlenkombination hinter dem jeweiligen Benutzername angegeben. Dies ermöglicht die Zugeingaben nachträglich zu verfolgen.

Die ersten beiden Zahlen stehen dabei für Zeile und Spalte des ausgewählten Startfeldes und die letzten beiden für Zeile und Spalte des Zielfeldes des Zugs.

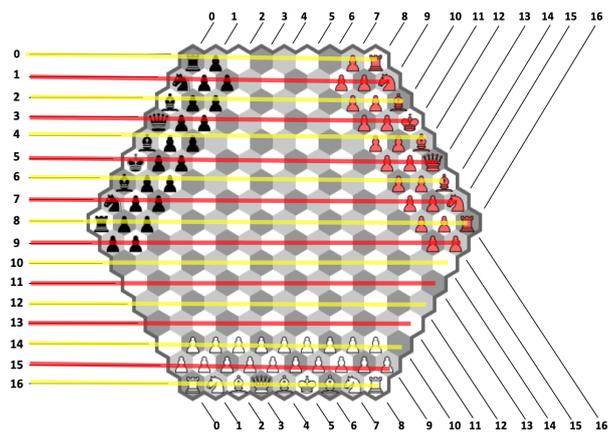


Abb. 15 Zeilen im Spielfeld

Es ist dabei wichtig zu beachten, dass aufgrund der sechseckigen Form des Spielfeldes nicht jede Zeile gleichviele Spalten besitzt und diese Spalten schräg über das Spielbrett verlaufen. Abbildung Abb. 15 zeigt in gelb und rot die geraden bzw. ungeraden Zeilen des Spielfeldes, während auf Abbildung Abb. 16 in grün und blau der Verlauf der geraden bzw. ungeraden Spalten zu sehen ist.

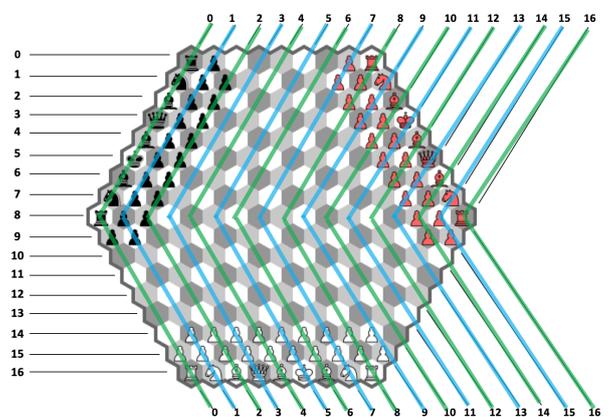


Abb. 16 Spalten im Spielfeld

Abbildung Abb. 17 zeigt die Nummerierung jedes Feldes.

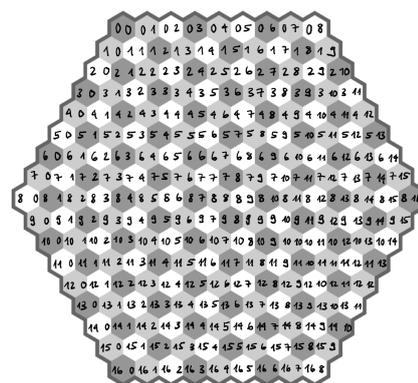


Abb. 17 Nummerierung der Felder