

Schaken met icosaeëder (archimedisches lichaam)

Elke worp wordt gevolgd door het spelen van wit gevolgd door zwart. Wit is hier dus wat bevoorreed, daarom worden minstens twee partijen gespeeld.

1. gewone schaakregels
2. beurt bestaat uit 2 zetten, met 2 verschillende stukken (vb K+p) in 1 beurt
3. elke speler verwisselt 2 eigen stukken van plaats, daarna doet elke speler een zet met een ander van zijn stukken
4. indien er bij beide partijen geslagen stukken zijn (zoniet een zet gewoon schaken), kiest elke speler een van zijn geslagen stukken en dropt ze op een leeg veld naar keuze (niet tegelijk schaakzetten, pion niet op laatste rij), daarna elk een zet met een ander stuk
5. als 4, maar tegenspeler kiest je stuk
6. indien er bij beide partijen geslagen stukken zijn (zoniet een zet gewoon schaken), blijft elke speler om beurt een van zijn geslagen stukken op een leeg veld droppen naar keuze (niet tegelijk schaakzetten, pion niet op laatste rij), tot een van beide partijen geen geslagen stuk meer heeft, daarna elk een zet met een ander stuk
7. je mag en moet enkel met een pion of koning zetten (beurt kwijt indien het stuk ontbreekt)
8. je mag en moet enkel met een paard of koning zetten
9. je mag en moet enkel met een of koning loper zetten
10. je mag en moet enkel met een toren of koning zetten
11. loper of toren hebben in deze beurt een bijkomende zetkracht van 1 vak in de andere richting (als gepromoveerde loper en toren in shogun)
12. elk dropt het extra stuk op een leeg veld naar keuze (zoals in shogun), die is joker (heeft de capaciteit van het stuk dat het laatst bewoog) - daarna een zet met een ander stuk naar keuze.*
13. elk dropt een extra stuk op een leeg veld naar keuze, die is olifant (1 of 2 vakken diagonaal, ook springen) - daarna een zet met een ander stuk naar keuze *
14. elk dropt een extra stuk op een leeg veld naar keuze, die is berg (kan niet bewegen, noch geslagen worden, enkel een paard kan er voorbij) - daarna een zet met een ander stuk naar keuze *
15. de koning heeft één beurt de capaciteit van een paard, (je kan ook kiezen met een ander stuk zetten), rokeren kan hier even niet
16. voor enkel deze beurt geldt cilindrisch schaken, rechter- en linkerkant lopen in elkaar over (alsof het schaakbord een cilinder was)
17. je kan enkel zetten (of slaan) als vervolgens een ander stuk van je (naar keus) identiek hetzelfde doet (ongeacht diens capaciteit) en zodoende op een leeg veld belandt
18. je mag en moet in deze beurt enkel achteruit bewegen (als dat tot de capaciteit behoort)
19. elke speler dient één van zijn stukken te kiezen om als geslagene aan de tegenspeler te geven, daarna ieder nog gewone zet
20. indien wordt gekozen met toren, loper of paard te zetten of te slaan, dienen beide stukken met dezelfde capaciteit (indien nog op het bord), te zetten (of schaakzetten of slaan)

(*) Indien het extra stuk reeds op het bord staat, verandert het van capaciteit en kan het elders worden gezet. Indien het stuk bij de geslagenen staat, wordt het opnieuw ingezet. Indien wit zijn extra stuk heeft gebruikt, kan ook zwart ervoor kiezen zijn extra stuk te gebruiken. Bij 4, 5 en 6 (het droppen) worden ze niet als geslagen stuk ingezet. Hun capaciteit blijft behouden tot een gooi dat verandert of tot zij geslagen worden. Ook bij het gooien van 1 blijven zij behouden.