

Mannschaft 1 gegen	Itze	Garsky	Christ	Roth L.	Brätz	Schmitt J.	Walter E.	Tribus T.	Schmitt M.	Lehmann M.		
	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	
Mannschaft 2	Viernekäs	Schott	Roth J.	Rüger M.	Foitzik L.	Chen J.	Tribus M.	Zhukovec I.	Hartmann L.	Papa Schmitt		
Räuberschach	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6,0	
	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4,0	
Circeschach	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7,0	
	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3,0	
Zylinderschach	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8,0	
	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2,0	
Überraschungsschach	1	1	1	1	0,5	0	1	1	1	0	7,5	
	0	0	0	0	0,5	1	0	0	0	1	2,5	
Fortsschrittschach	0	1	1	0,5	1	0	0	1	0	1	5,5	
	1	0	0	0,5	0	1	1	0	1	0	4,5	
Atomschach	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	6,0	
	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	4,0	
Hoppelpoppel	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5,0	
	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	5,0	
Summen:	4,0	6,0	5,0	2,5	5,5	4,0	4,0	5,0	6,0	3,0	45,0	45,0
	3,0	1,0	2,0	4,5	1,5	3,0	3,0	2,0	1,0	4,0	25,0	25,0

Räuberschach: Es muss geschlagen werden, es gewinnt der, der als erster keine Figuren mehr hat

Circe-Schach: Geschlagene Figuren müssen auf dem Ausgangsfeld wieder eingesetzt werden.

Zylinder-Schach: Das Brett ist „gerollt“, es geht links weiter, wo es rechts aufhört!

Überraschungsschach: Von Zeit zu Zeit wird die Uhr angehalten und der Spielleiter gibt eine neue Voraussetzung vor.

Fortsschrittschach: Weiß zieht einmal, Schwarz zieht einmal, Weiß zweimal, Schwarz zweimal, Weiß dreimal, Schwarz dreimal usw.

Atomschach: Alle Figuren um eine geschlagene Figur herum einschließlich der schlagenden Figur werden vom Brett entfernt.

Hoppelpoppel: Läufer zieht wie immer, schlägt aber wie der Springer; Springer zieht wie immer, schlägt aber wie der Läufer.