

Mannschaft 1	Viernekäs	Foitzik	Kähm	Kenntner	Haas	Valean	Zhang	
gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	gegen	
Mannschaft 2	Hawout	Brätz	Alekhin	Schalkhäuser	Löhr	Khraban	Bokov	
Räuberschach	1,0	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	0,0	
	0,0	1,0	1,0	1,0	0,0	1,0	1,0	
Circeschach Variante	1,0	0,0	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0	
	0,0	1,0	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	
Zylinderschach	0,5	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	0,0	
	0,5	1,0	1,0	1,0	0,0	1,0	1,0	
Chess 960	1,0	0,5	1,0	1,0	1,0	0,0	0,0	
	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	1,0	1,0	
Fortschritts- schach	1,0	0,0	0,0	1,0	1,0	1,0	0,0	
	0,0	1,0	1,0	0,0	0,0	0,0	1,0	
Atomschach	1,0	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	0,0	
	0,0	1,0	1,0	0,0	0,0	1,0	1,0	
Hoppelpoppel	1,0	1,0	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0	
	0,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	
Summen:	6,5	1,5	3,0	3,0	7,0	1,0	0,0	22,0
	0,5	5,5	4,0	4,0	0,0	6,0	7,0	27,0

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!

Fortschrittsschach: 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.