

Schach



Figuren



Stellen sich vor

Dieses Heft gehört:

Bitte, sorgfältig aufbewahren.



Inhalt

Labyrinth-Aufgaben	Seite 3
Läufer gegen Bauern	Seite 10
Springer gegen Bauern	Seite 11
Springer gegen König	Seite 13
Turm gegen Bauern	Seite 14
Dame gegen Bauern	Seite 15
Minipartie mit Bauern und König	Seite 17
Minipartie mit Turm und Bauern	Seite 19
Minipartie zum Spiel mit der Rochade und den Türmen	Seite 20
Minipartie mit Läufern	Seite 21
Minipartie mit Springern	Seite 22
Minipartie mit Dame und Leichtfiguren	Seite 23
Einige Endspiele!	Seite 24

Creative Commons Lizenz

Dieses Material ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ **Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International** zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Das heißt konkret:

Dieses Material darf heruntergeladen, verändert und als Grundlage für eigene Werke verwendet werden. Es darf in veränderter Form weitergegeben werden unter der Bedingung, dass der Urheber genannt wird und die neue Version unter denselben Bedingungen lizenziert wird. Weder das Original noch die veränderte Version darf kommerziell verwendet werden.



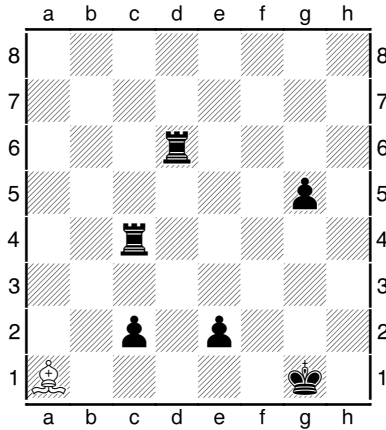
Figuren stellen sich vor



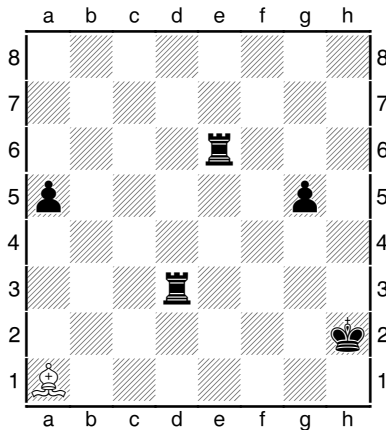
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

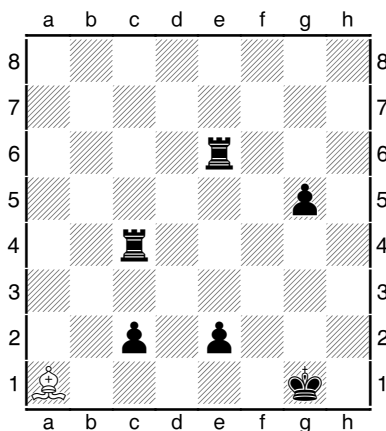
1)



2)



3)





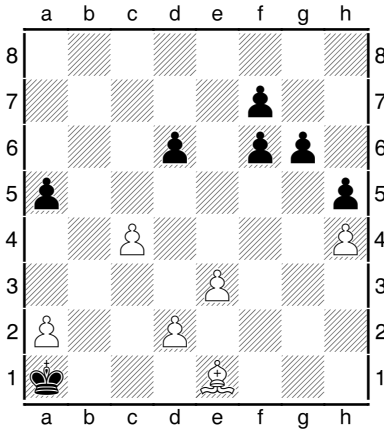
Figuren stellen sich vor



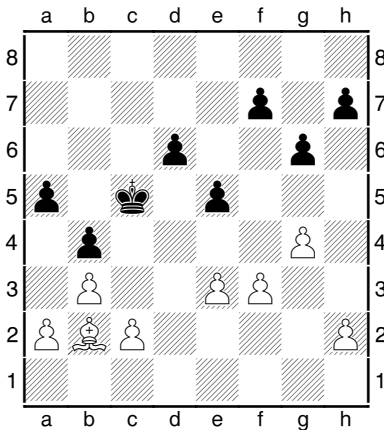
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

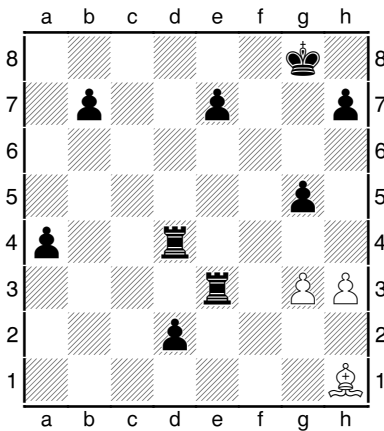
4)



5)



6)





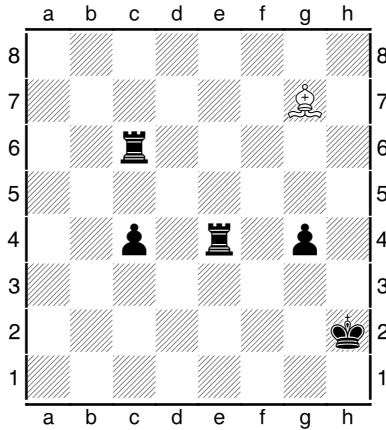
Figuren stellen sich vor



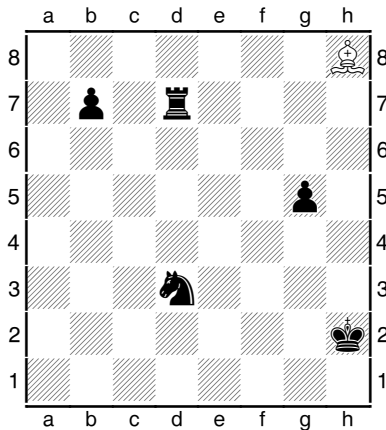
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

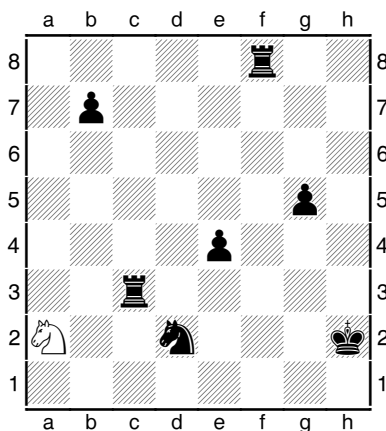
7)



8)



9)





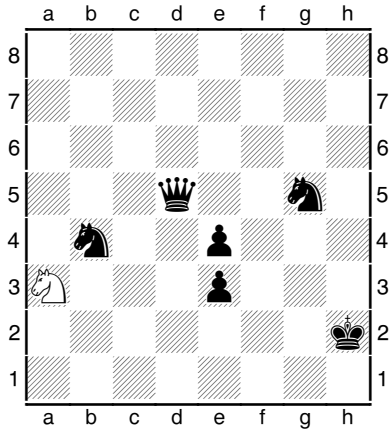
Figuren stellen sich vor



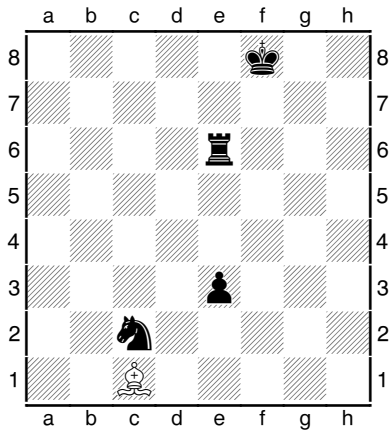
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

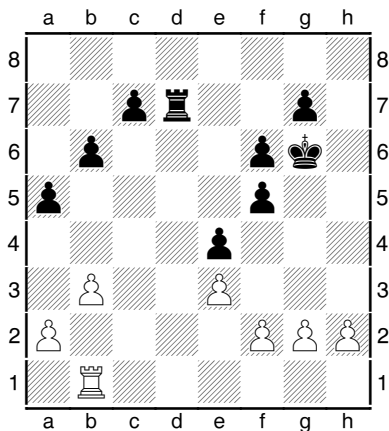
10)



11)



12)





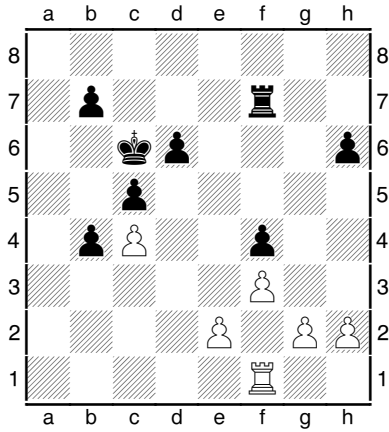
Figuren stellen sich vor



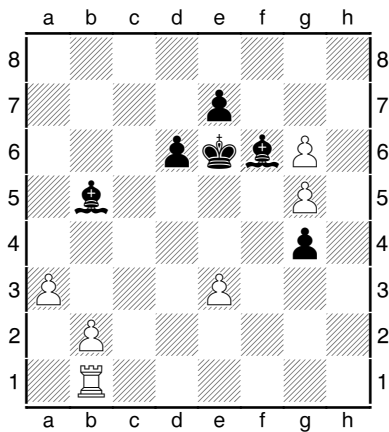
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

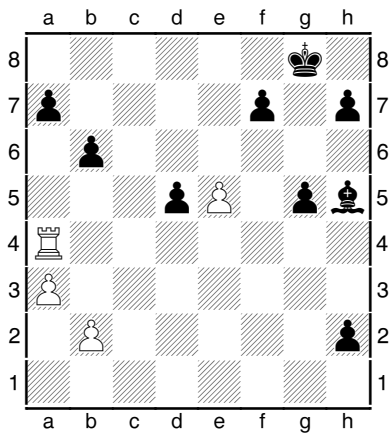
13)



14)



15)





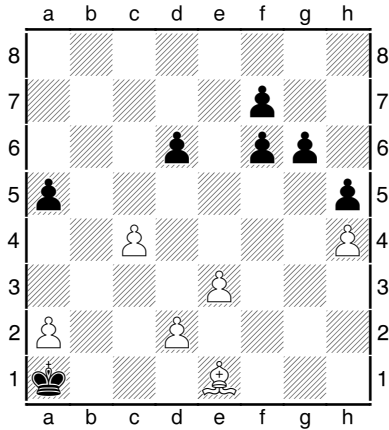
Figuren stellen sich vor



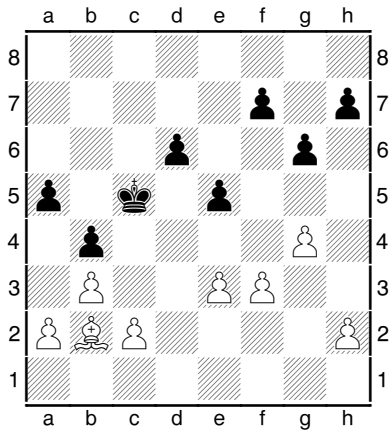
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

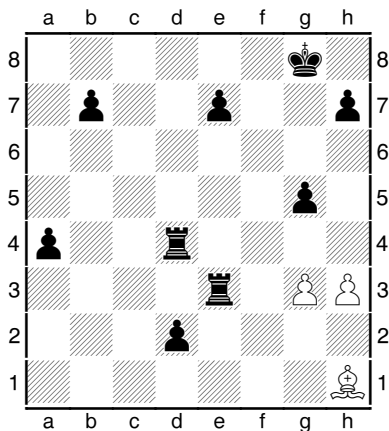
16)



17)



18)





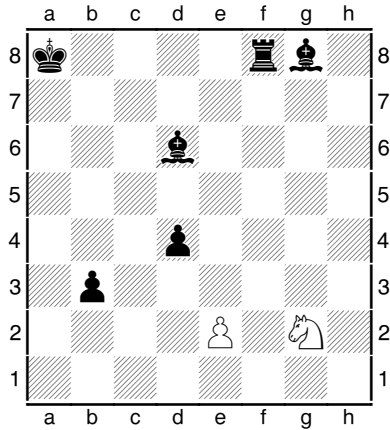
Figuren stellen sich vor



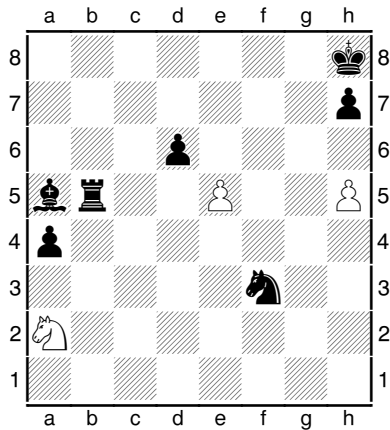
Labyrinth-Aufgaben

Die Labyrinth-Figur soll dem König Schach bieten. Sie darf keine Felder betreten, auf denen sie geschlagen werden könnte. Die gegnerischen Steine bleiben passiv, ausgenommen, sie könnten die Labyrinth-Figur schlagen.

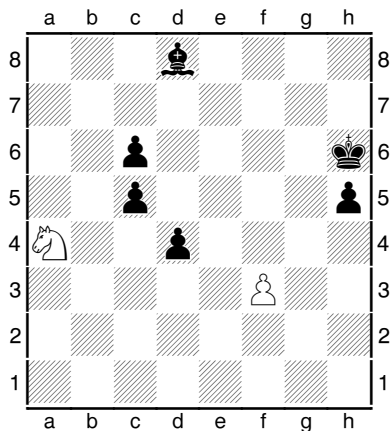
19)



20)



21)





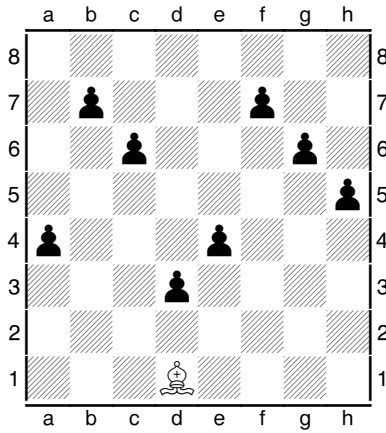
Figuren stellen sich vor



Läufer gegen Bauern

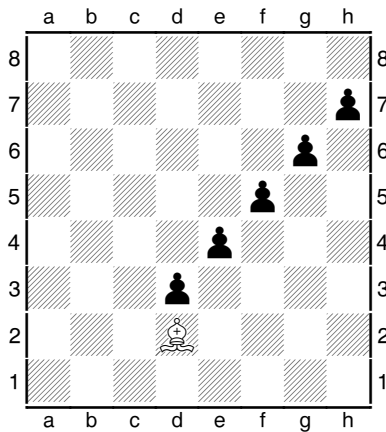
Versuche, die Bauern so schnell wie möglich zu schlagen!

1)



Kann der Läufer die Bauern aufhalten? (mit und ohne h7)

2)

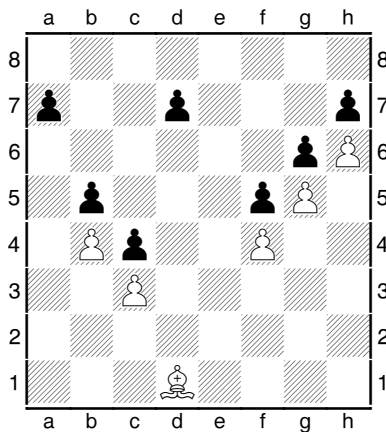


Mit h7:

Ohne h7:

Wie kann Weiß am schnellsten einen Bauer zur Umwandlung führen?

3)





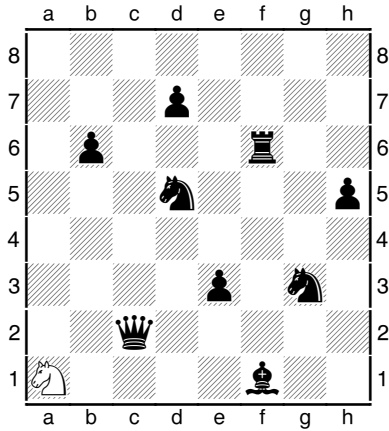
Figuren stellen sich vor



Springer gegen Bauern

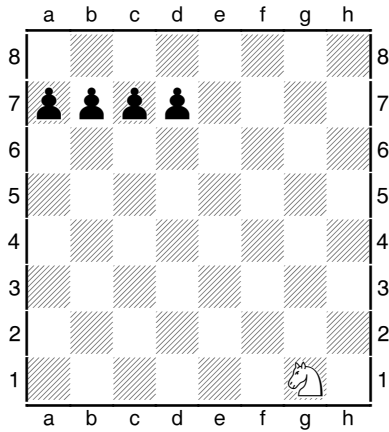
Versuche, die Bauern so schnell wie möglich zu schlagen!

1)

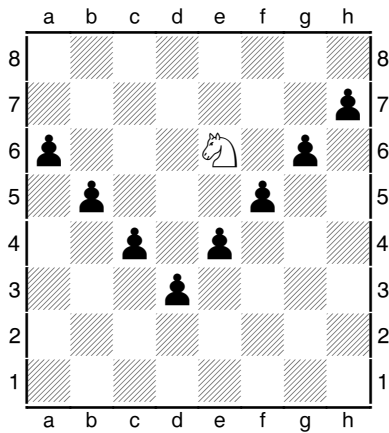


Versuche, die Bauern so schnell wie möglich zu schlagen!

2)



3)





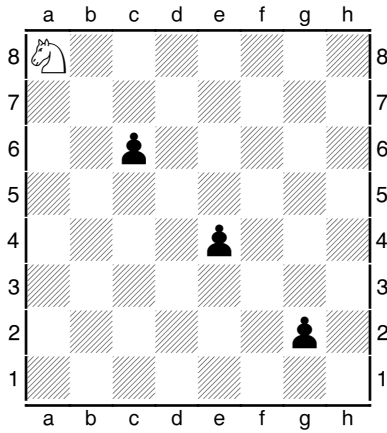
Figuren stellen sich vor



Springer gegen Bauern

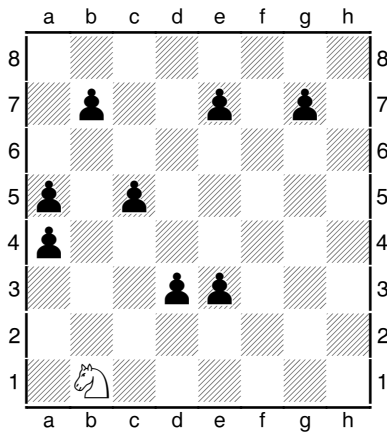
Versuche, die Bauern so schnell wie möglich zu schlagen!

4)



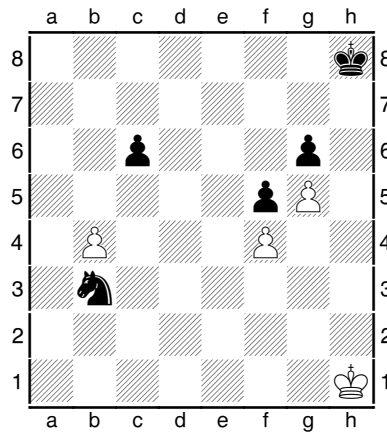
Versuche, die Bauern so schnell wie möglich zu schlagen!

5)



Der Springer soll nach g8 geführt werden.

6)





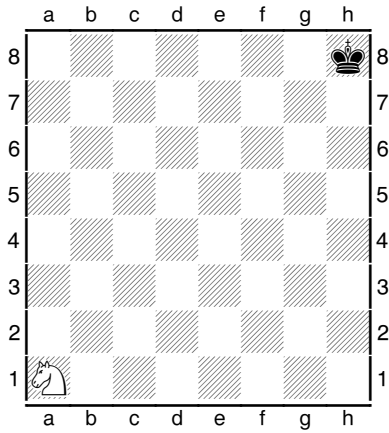
Figuren stellen sich vor



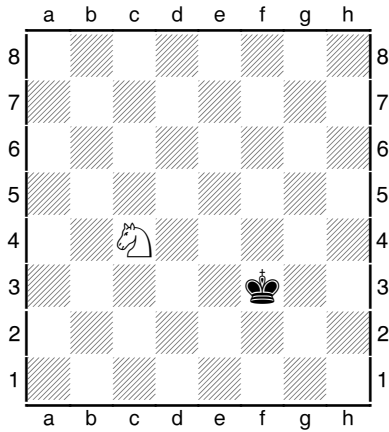
Springer gegen König

Finde den schnellsten Weg, dem König Schach zu bieten! Versuche mehrere Wege!

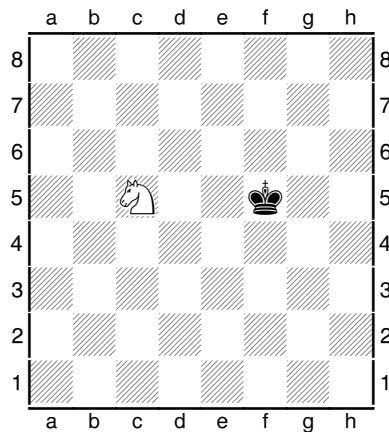
1)



2)



3)





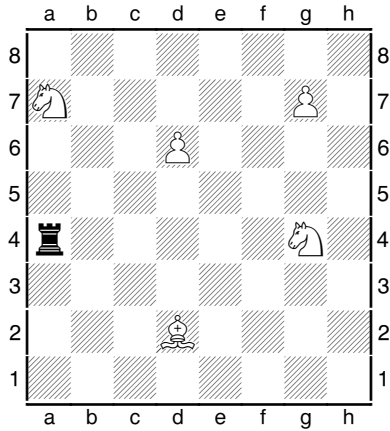
Figuren stellen sich vor



Turm gegen Figuren und Bauern

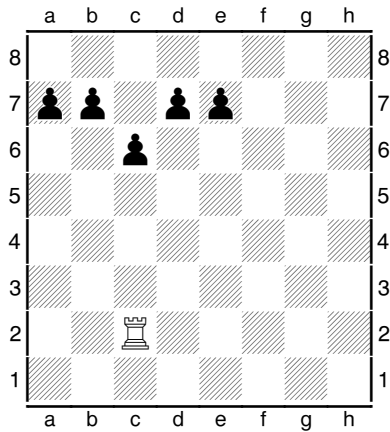
Versuche, die Steine so schnell wie möglich zu schlagen!

1)

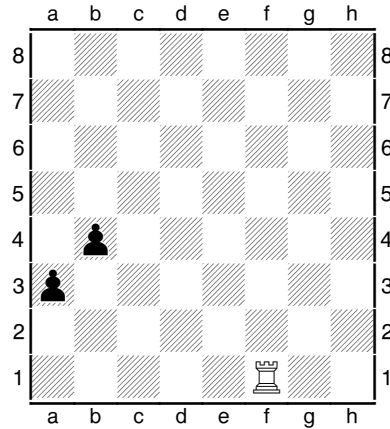


Versuche eine Bauernumwandlung zu verhindern

2)



3)





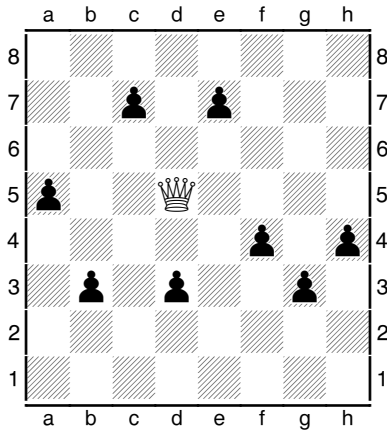
Figuren stellen sich vor



Dame gegen Bauern

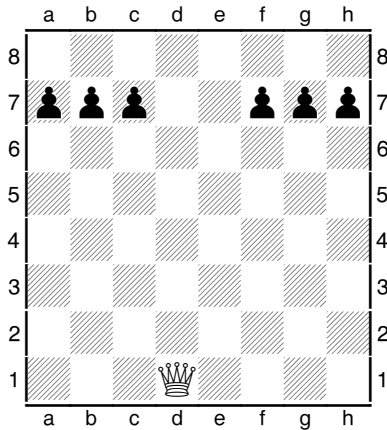
Schlage so schnell wie möglich alle Bauern!

1)



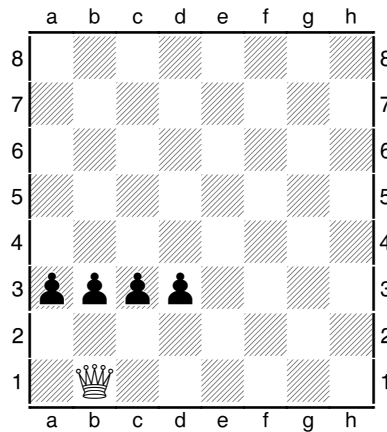
Schlage so schnell wie möglich alle Bauern! Die Bauern dürfen sich wehren.

2)



Versuche die Bauerumwandlung zu verhindern!

3)





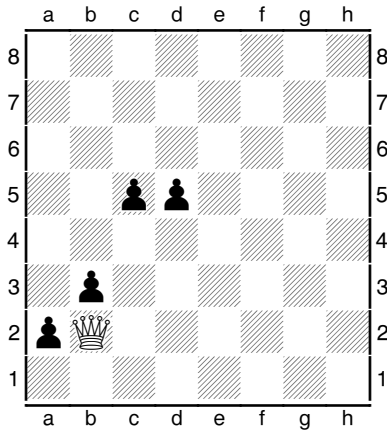
Figuren stellen sich vor



Dame gegen Bauern

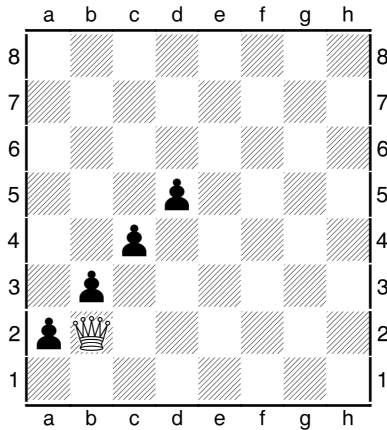
Versuche die Bauerumwandlung zu verhindern!

1)



Warum verliert Schwarz?

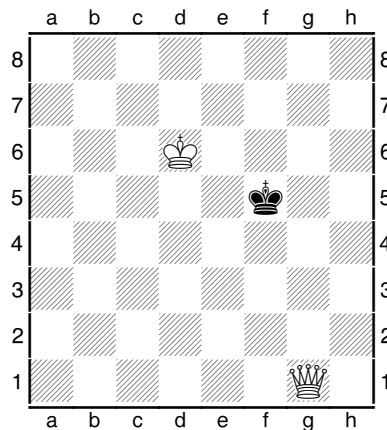
2)



Randmatt der Dame!

Zwinge den schwarzen König an den Rand und setze ihn dort matt!

3)





Figuren stellen sich vor



Minipartie mit Bauern und König

Die Könige werden auf ihren Ausgangsfeldern in der 1. Bzw. 8. Reihe gestellt. Danach werden vier weiße und vier schwarze Bauern auf beliebige Felder der Grundreihen gestellt. Nun wird abwechselnd – Weiß beginnt – mit allen Steinen gespielt mit dem Ziel, möglichst schnell eine Dame zu erhalten. Gewonnen hat, wem das als Erster gelingt. Denke auch an die **En Passant-Regel**. Wer dreimal einen regelwidrigen Zug gemacht hat, hat verloren.

Variante: Die Anzahl der Bauern wird gesteigert, bis schließlich mit allen Bauern gespielt wird.

Einige Beispiele:

<p>1)</p> <p>Chessboard diagram 1) showing a starting position. White king on e1, black king on e8. White pawns on a2, b2, d2, h2. Black pawns on b7, d7, f7, g7.</p>	<p>2)</p> <p>Chessboard diagram 2) showing a starting position. White king on e1, black king on e8. White pawns on c3, d4, f4, g4. Black pawns on b5, d6, f5, g5.</p>
<p>3)</p> <p>Chessboard diagram 3) showing a starting position. White king on e1, black king on e8. White pawns on a3, b2, d4, f3. Black pawns on c5, e6, g7, h7.</p>	<p>4)</p> <p>Chessboard diagram 4) showing a starting position. White king on e1, black king on e8. White pawns on a4, c3, d4, f3. Black pawns on b7, d6, f6, g6.</p>



Figuren stellen sich vor



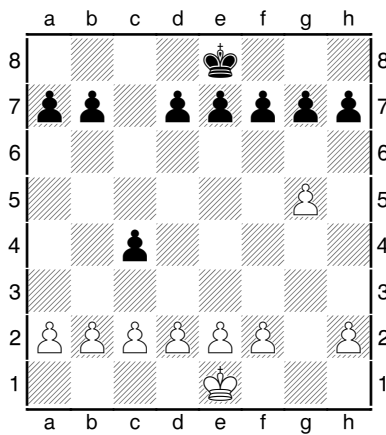
Minipartie mit Bauern und König

Baue folgende Stellungen auf!

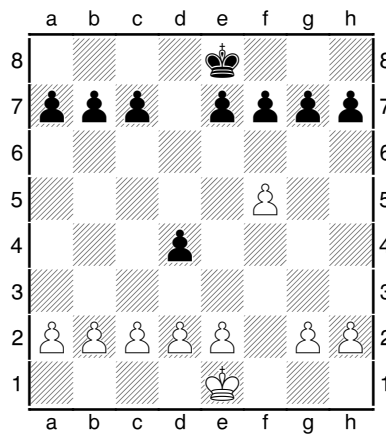
Nun wird abwechselnd – Weiß beginnt – mit allen Steinen gespielt mit dem Ziel, möglichst schnell eine Dame zu erhalten und danach mattzusetzen. Denke auch an die **En Passant-Regel**.

Wer dreimal einen regelwidrigen Zug gemacht hat, hat verloren.

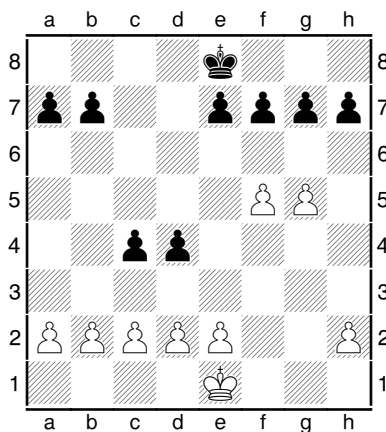
5)



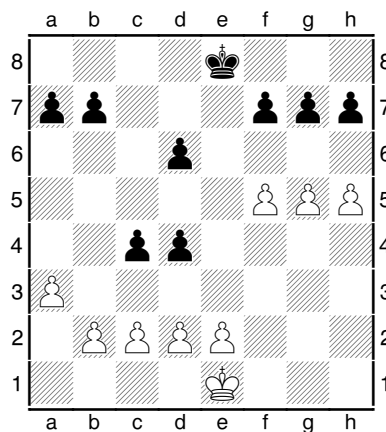
6)



7)



8)





Figuren stellen sich vor



Minipartie mit Turm und Bauern

Baue die folgenden Stellungen auf! Suche dir einen Partner und spiele nach den normalen Regeln. Weiß beginnt das Spiel.

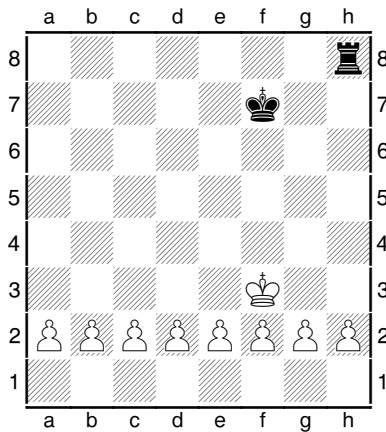
Weiß will eine Dame erhalten. Schwarz muss das verhindern. Wird die entstehende Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter. Bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen.

Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen.

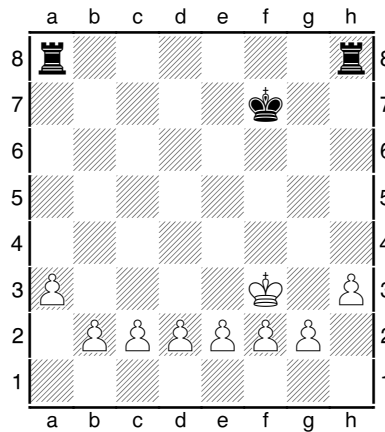
Wer dreimal einen regelwidrigen Zug gemacht hat, hat verloren.

Ist ein Turm stärker als acht Bauern oder nicht?

1)

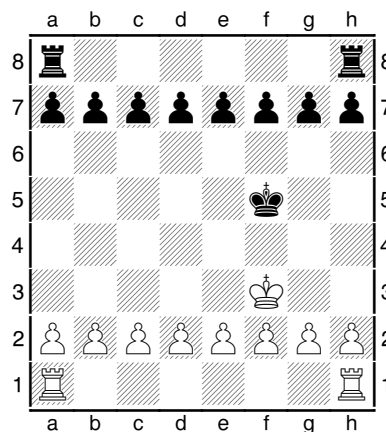


2)



Baue die folgenden Stellungen auf! Suche dir einen Partner und spiele nach den normalen Regeln. Weiß beginnt das Spiel.

3)





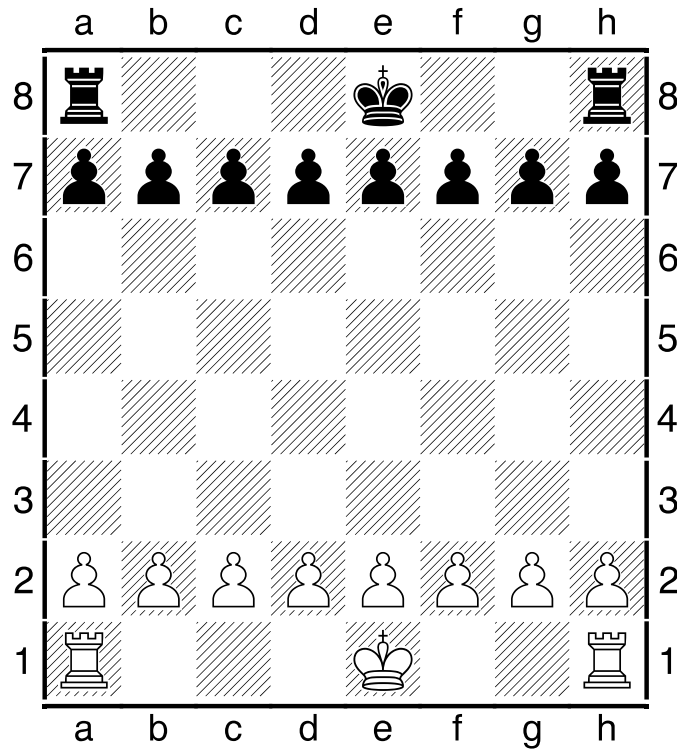
Figuren stellen sich vor



Minipartei zum Spiel mit der Rochade und den Türmen

Baue die folgenden Stellungen auf! Suche dir einen Partner und spiele nach den normalen Regeln. Weiß beginnt mit einer Rochade. Schwarz antwortet ebenfalls mit einer Rochade. Nun wird abwechselnd eine normale Partie gespielt.

Beachte beim Spiel mit den Bauern die En Passant-Regel.
Versuche für deine Türme eine offene Linie zu erhalten.
Wer dreimal einen regelwidrigen Zug gemacht hat, hat verloren.





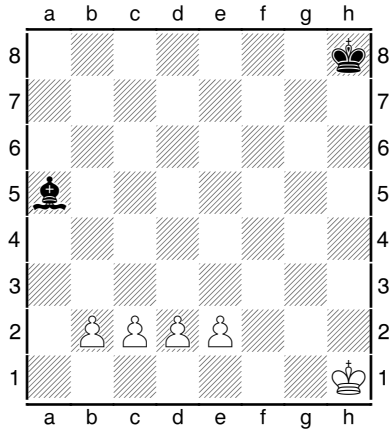
Figuren stellen sich vor



Minipartie mit Läufern

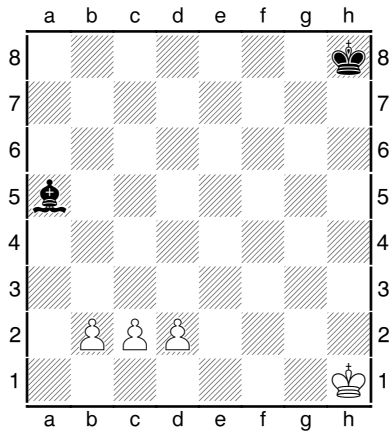
Baue die folgenden Stellungen auf! Suche dir einen Partner und spiele nach den normalen Regeln.

1)



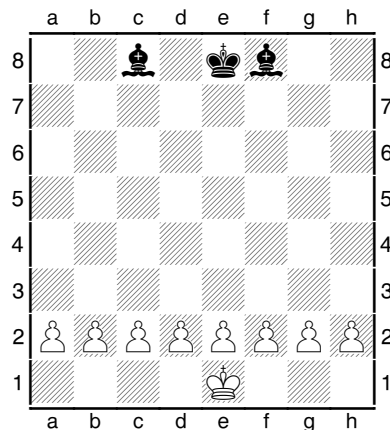
Spiele mit und ohne den König.
 Können die Bauern ohne König gegen den Läufer gewinnen?
 Bei bestem Spiel sollte das möglich sein.

2)



Spiele mit und ohne den König.
 Können die Bauern ohne König gegen den Läufer gewinnen?
 Bei bestem Spiel sollte der Läufer Remis erreichen.

3)



Spiele mit diesen Steinen eine normale Partie.
 Bei bestem Spiel sollten die Läufer gewinnen, denn zwei Läufer können sogar mattsetzen.



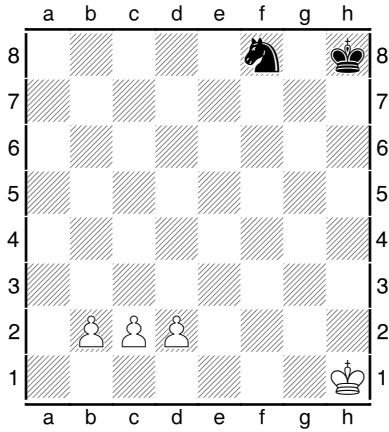
Figuren stellen sich vor



Minipartie mit Springern

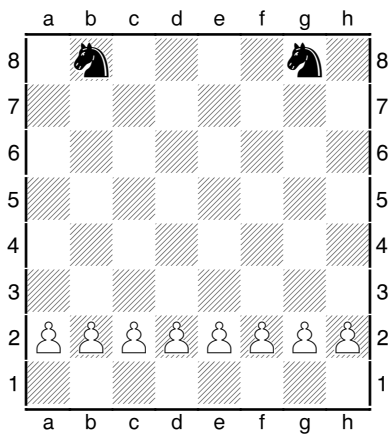
Baue die folgenden Stellungen auf! Suche dir einen Partner und spiele nach den normalen Regeln.

1)



Spiele mit und ohne den König.
Ohne König sollte der Springer verlieren.
Mit dem König kann Schwarz Remis erreichen.

2)



Spiele nach den Regeln für Minipartien!



Figuren stellen sich vor

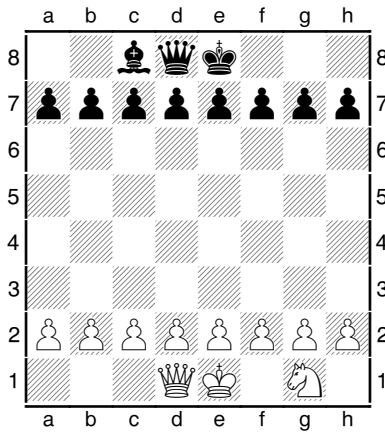


Minipartie mit Dame und Leichtfiguren

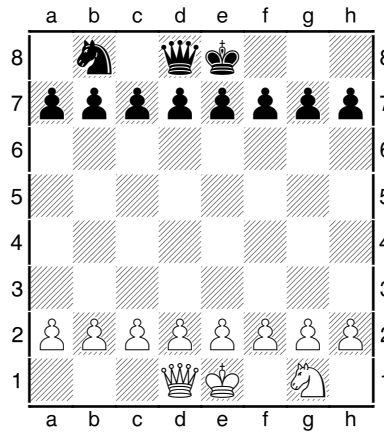
Die ausgewählten Figuren stehen stets auf den Ausgangsfeldern. Nun wird eine normale Partie gespielt.

Einige Beispiele:

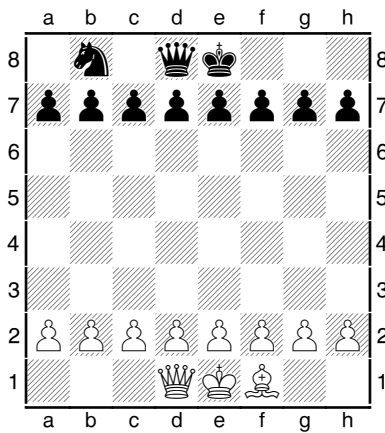
1)



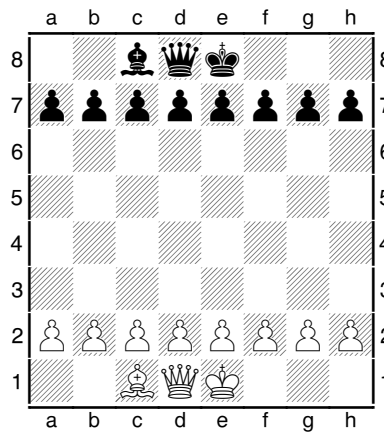
2)



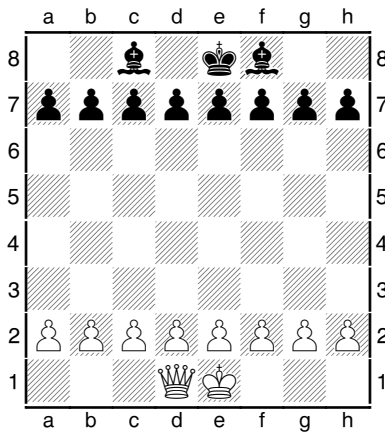
3)



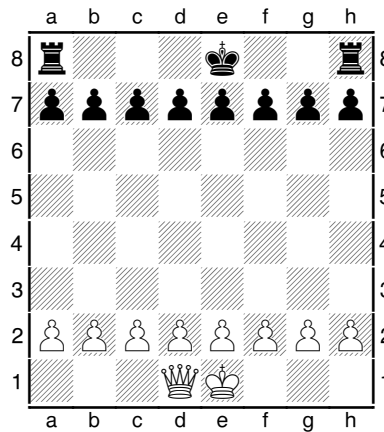
4)



5)



6)





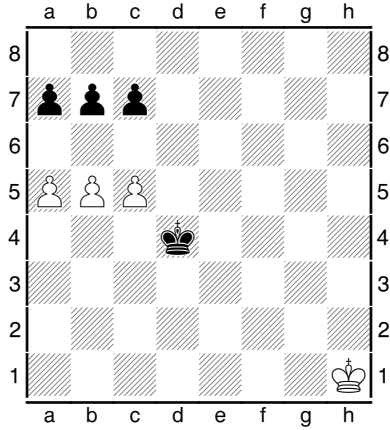
Figuren stellen sich vor



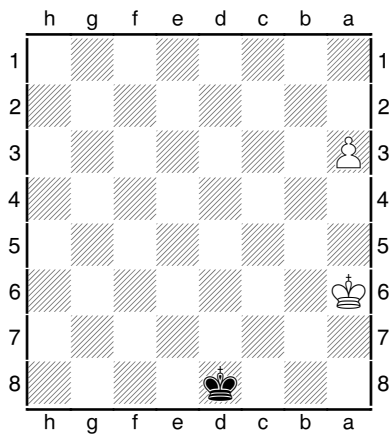
Einige Endspiele!

Finde jeweils den Gewinnweg!

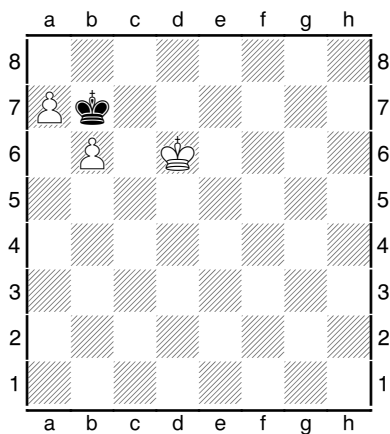
1)



2) Schwarz am Zug. Remis!



3)





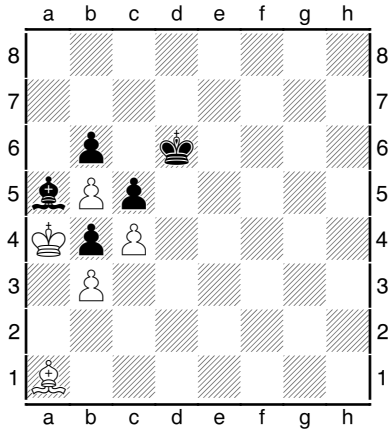
Figuren stellen sich vor



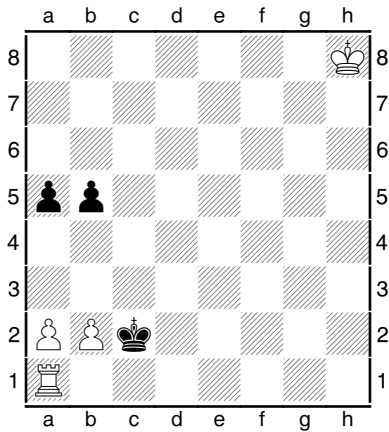
Einige Endspiele!

Finde jeweils den Gewinnweg!

4)



5)



6)

