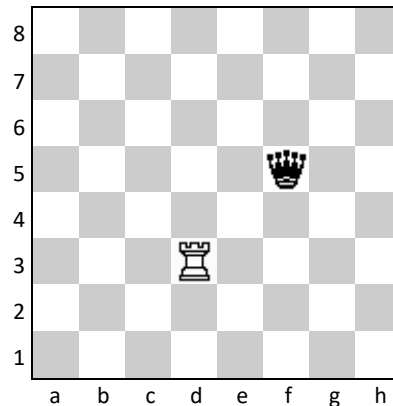


VERTEIDIGEN

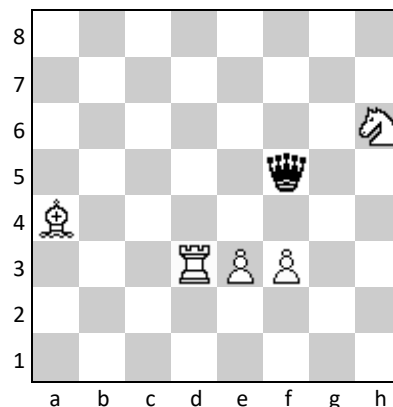
Verteidigen

Im folgenden Diagramm ist der Turm von der Dame angegriffen. Wäre die schwarze Dame am Zug, dann könnte diese den weißen Turm schlagen. Ist hingegen Weiß am Zug, wird er den Turm verteidigen.



Für die Verteidigung hat man prinzipiell vier Möglichkeiten:

1. die angegriffene Figur wegziehen,
2. die angegriffene Figur decken,
3. den Angreifer schlagen,
4. und eine eigene Figur dazwischenziehen.



Die möglichen Verteidigungszüge des Diagramms für Weiß sind:

- Wegziehen: Td3-a3, Td3-b3, Td3-c3, Td3-d1, Td3-d2, Td3-d4, Td3-d5, Td3-d6, Td3-d7 oder Td3-d8
 Decken: La4-b5 oder La4-c2
 Angreifer schlagen: Sh6xf5
 Dazwischenziehen: e3-e4

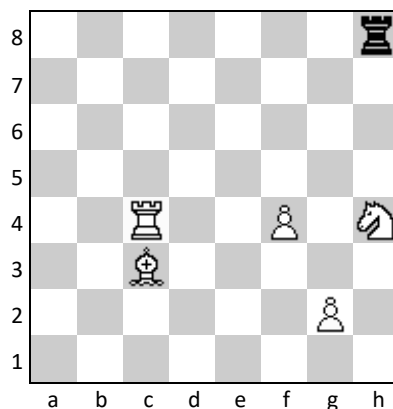
Von den möglichen Zügen sollte Weiß Td3-d5 oder La4-b5 nicht ziehen, weil die gezogene Figur geschlagen werden kann.

Nach La4-c2 kann der jetzt gedeckte Turm weiterhin geschlagen werden, aber die Dame kann anschließend vom weißen Läufer zurückgeschlagen werden. Dies wäre ein guter Tausch für Weiß, da die Dame mehr wert ist als der Läufer.

Durch den Zug Td3-d7 zieht der Turm auf ein von der schwarzen Dame bedrohtes Feld, ist aber da durch seinen Läufer auf a4 gedeckt. Daher wäre das Schlagen des weißen Turmes mit der schwarzen Dame auch hier ein guter Tausch für Weiß, da auch der Turm weniger als die Dame wert ist. Das Decken einer Figur macht nur dann Sinn, wenn die gedeckte Figur weniger wert ist als die angreifende Figur.

Das Dazwischenziehen einer Figur macht auch nur Sinn, wenn die dazwischengezogene Figur gedeckt und weniger wert als der Angreifer ist. Dies ist im Fall des Bauernzuges e3-e4 der Fall, da dieser vom Bauern auf f3 gedeckt ist.

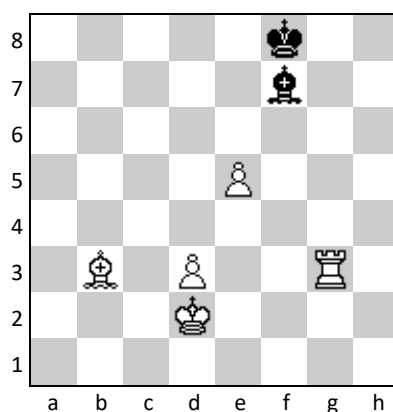
Beispiele



Die möglichen Verteidigungszüge des Diagramms für Weiß sind:

Wegziehen: Sh4-f3, Sh4-f5 oder Sh4-g6
 Decken: Lc3-e1, Lc3-f6, g2-g3 oder f4-f5
 Angreifer schlagen: Lc3xh8
 Dazwischenziehen: geht hier nicht

Beim Zug f4-f5 handelt es sich auch um ein Zug zur Deckung. Mit dem Zug f4-f5 ermöglicht Weiß, dass sein Turm auf c4 den Springer deckt, da der Bauer auf f4 im Wege stand. Dies wird als Räumung bezeichnet.

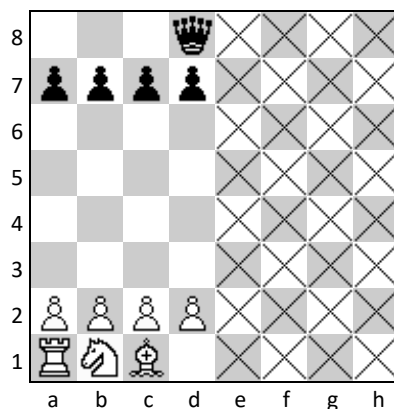


Die möglichen Verteidigungszüge des Diagramms für Weiß sind:

Wegziehen: Lb3-La4, Lb3-c2, Lb3-c4 oder Lb3-d1
 Decken: Kd2-c2, Kd2-c3 oder d3-d4 (Räumung)
 Angreifer schlagen: Lb3xf7
 Dazwischenziehen: e5-e6

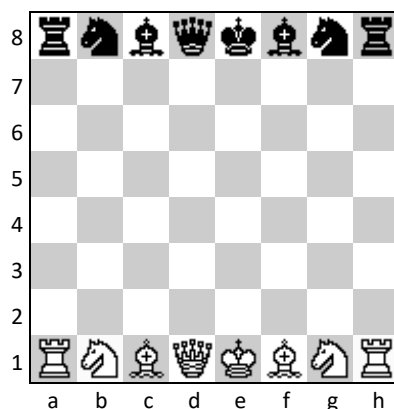
Spiele

Beute machen



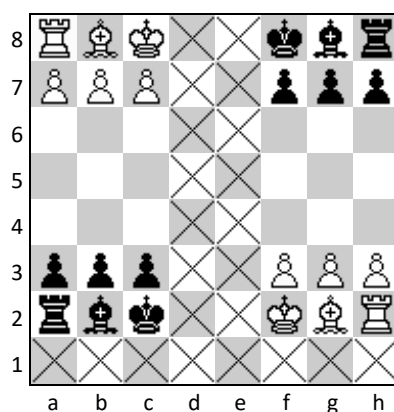
Beim Spiel "Beute machen" dürfen die mit X markierten Felder nicht betreten werden. Das Spiel wird nur auf den anderen Feldern gespielt. Ziel des Spieles ist, alle gegnerischen Figuren zu schlagen. Wem dies als Erster gelingt, hat das Spiel gewonnen.

Halma



Beim Spiel "Halma" müssen die weißen und schwarzen Figuren die Felder tauschen. Wem dies als Erster gelingt, hat das Spiel gewonnen. Erreicht dies Schwarz unmittelbar nach dem letzten Zug von Weiß, endet das Spiel unentschieden. Das Schlagen der gegnerischen Figuren ist in diesem Spiel nicht erlaubt.

Mini-Tandem



Beim Spiel "Mini-Tandem" dürfen die mit X markierten Felder nicht betreten werden. Das Spiel wird nur auf den anderen Feldern gespielt.

Das Spiel wird in Teams mit jeweils zwei Spielern gespielt, die nebeneinander mit unterschiedlichen Farben zwei voneinander unabhängige Spiele spielen. Es gelten die normalen Schachregeln mit der Ausnahme, dass der Bauer kein Doppelzug in der Grundstellung machen darf.

Das Besondere am Spiel ist, dass die herausgeschlagenen Figuren des Gegners an den Partner weitergereicht werden. Dieser darf diese Figuren statt des eigenen Zuges an einer beliebigen freien Stelle einsetzen. Die Bauern stellen eine Ausnahme dar, da diese nicht auf der Grundreihe eingesetzt werden dürfen.

Erreicht ein Bauer die Grundreihe des Gegners, wird dieser zu einer Dame. Wenn im Verlaufe des Spiels der umgewandelte Bauer geschlagen wird, verwandelt er sich wieder in einen Bauern zurück.

Das Team gewinnt, welches es schafft, einen der gegnerischen Könige zu schlagen. Beim Spiel dürfen sich die Partner Tipps geben aber keine Züge vorsagen. Teams dürfen sich auch auf Unentschieden einigen.