



LEKTION 9

ZIEHEN UND SCHLAGEN

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

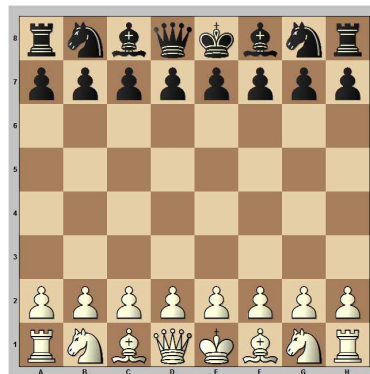
Rätsel

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Herzlichen Glückwunsch!

Sie beherrschen nun alle Figuren des Königlichen Spiels. In dieser Lektion werden wir uns daher ein wenig Zeit nehmen, alle Gangarten der Figuren kurz zu wiederholen und ein besonders Augenmerk auf alle Schlagmöglichkeiten zu richten. Beginnen wir mit der Grundstellung:



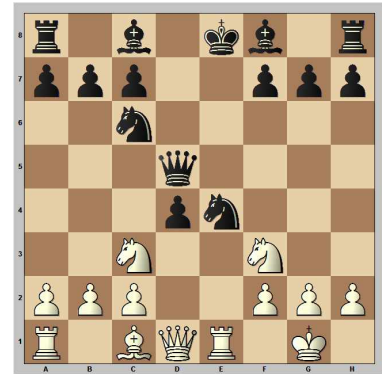
Frage:

Wie viele Zugmöglichkeiten hat Weiß in der Grundstellung?

Antwort:

Es gibt 20 Möglichkeiten. Die Bauern dürfen jeweils ein oder zwei Felder nach vorne ziehen (8 Bauern x 2 Möglichkeiten = 16 Möglichkeiten) und den Springern stehen jeweils zwei Felder zur Verfügung (2 Springer x 2 Möglichkeiten = 4 Möglichkeiten). Alle anderen Figuren sind momentan noch hinter den Bauern gefangen.

In der nächsten Stellung geht es um alle Schlagmöglichkeiten:



Frage:

Welche Figuren kann Weiß im nächsten Zug schlagen?

Antwort:

Weiß hat die Auswahl zwischen drei Figuren: Dame d5, Springer e4 und Bauer d4. Dabei stehen im gleich fünf Züge zur Verfügung, denn der Springer und der Bauer können auf zwei unterschiedliche Arten geschlagen werden (Überzeugen Sie sich selbst!).

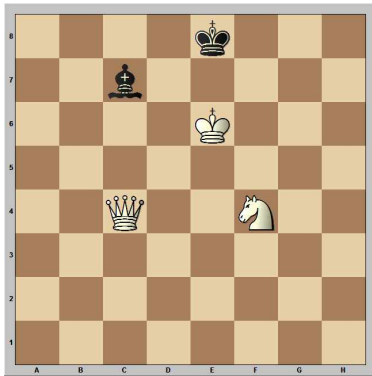




Aufgaben

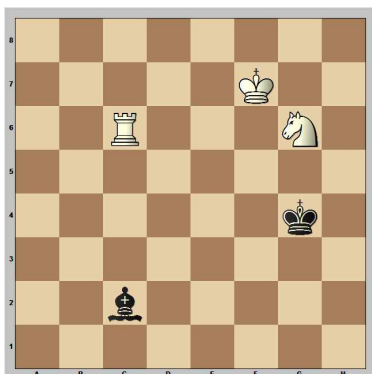
Aufgabe 1:

Zeichne alle Damenzüge ein!



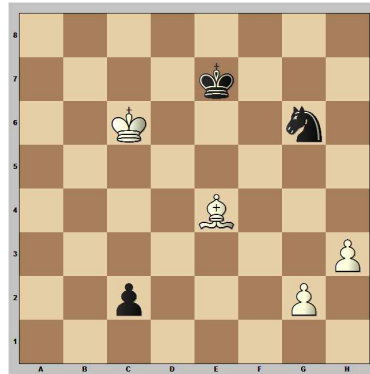
Aufgabe 2:

Zeichne alle Turmzüge ein!



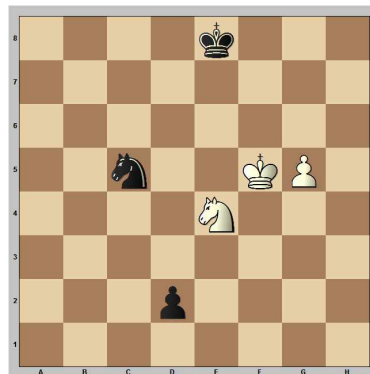
Aufgabe 3:

Zeichne alle Läuferzüge ein!



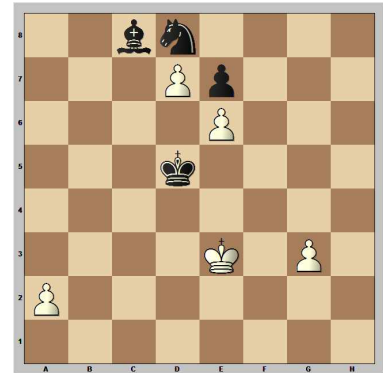
Aufgabe 4:

Zeichne alle Zugmöglichkeiten des weißen Springers ein!



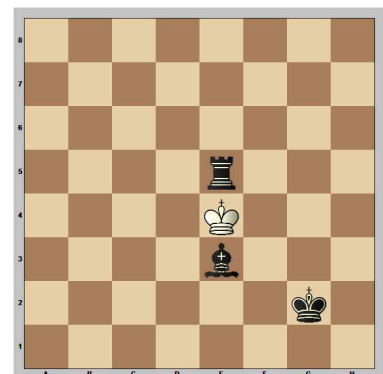
Aufgabe 5:

Zeichne alle möglichen Bauernzüge ein!



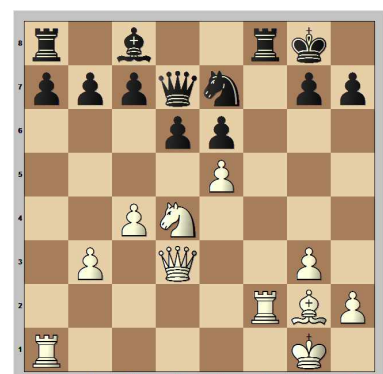
Aufgabe 6:

Weiß ist am Zug. Zeichne alle möglichen Züge ein!



Aufgabe 7:

Kreuze alle Figuren an, die Weiß im nächsten Zug schlagen kann!

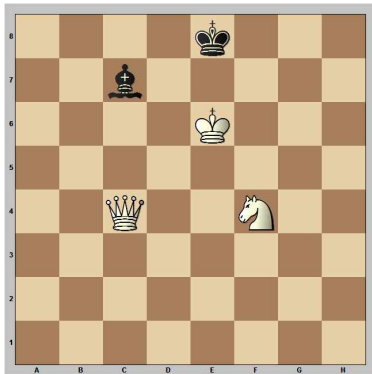




Lösungen

Aufgabe 1:

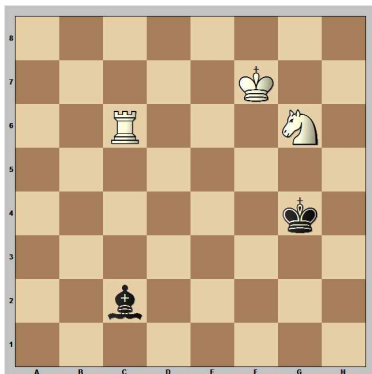
Zeichne alle Damenzüge ein!



Die Dame kann nach a4, b4, a6, b5, c5, c6, c7, d5, d4, e4, d3, e2, f1, c1, c2, c3, a2 und b3 ziehen (18 Möglichkeiten).

Aufgabe 2:

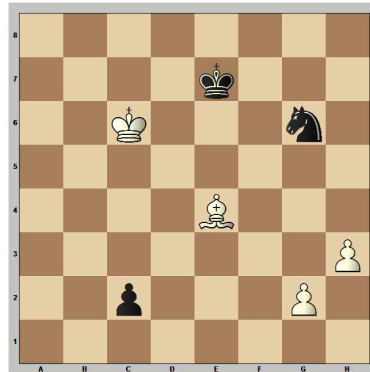
Zeichne alle Turmzüge ein!



Der Turm kann nach a6, b6, c2, c3, c4, c5, c7, c8, d6, e6 und f6 ziehen (11 Möglichkeiten).

Aufgabe 3:

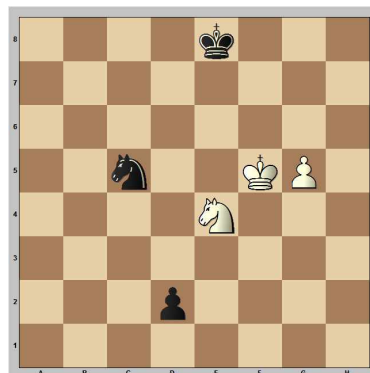
Zeichne alle Läuferzüge ein!



Dem Läufer stehen folgende Felder zur Verfügung: c2, d3, d5, f3, f5 und g6 (6 Möglichkeiten).

Aufgabe 4:

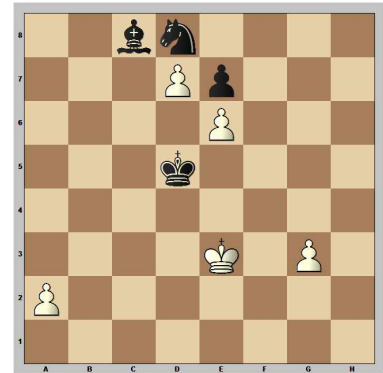
Zeichne alle Zugmöglichkeiten des weißen Springers ein!



Der Springer kann sich nach c3, c5, d6, f6, g3, f2 und d2 begeben (7 Möglichkeiten).

Aufgabe 5:

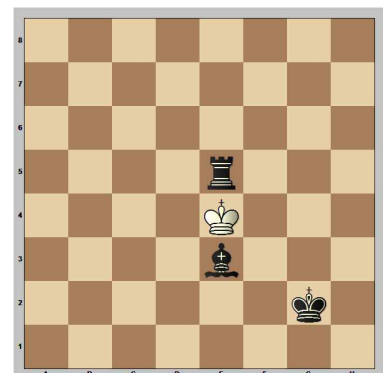
Zeichne alle möglichen Bauernzüge ein!



Gesucht waren 4 Züge: Der a-Bauer kann nach a3 oder a4, der g-Bauer nur nach g4 ziehen. Während der e-Bauer momentan nicht ziehen darf, kann der benachbarte d-Bauer den schwarzen Läufer c8 schlagen und sich umwandeln.

Aufgabe 6:

Weiß ist am Zug. Zeichne alle möglichen Züge ein!



Dem König stehen nur 2 Felder zur Verfügung: d3 oder e5. Alle anderen Felder werden von schwarzen Figuren kon-

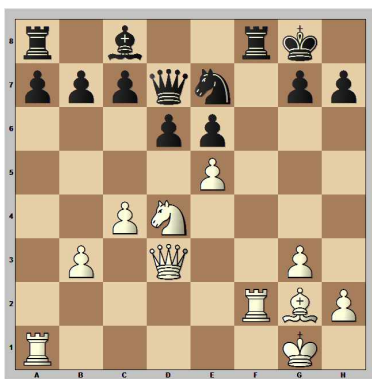




trolliert. Beachte: Während der schwarze Turm geschlagen werden kann, ist der Läufer vom Turm gedeckt!

Aufgabe 7:

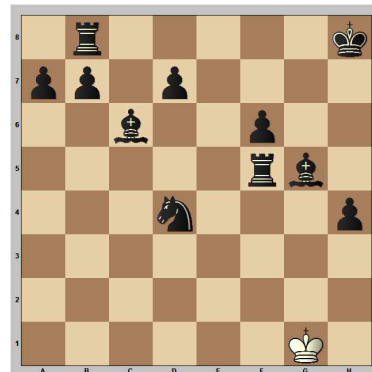
Kreuze alle Figuren an, die Weiß im nächsten Zug schlagen kann!



Folgende Figuren waren anzukreuzen: Bauer a7, Bauer b7, Bauer d6, Bauer e6, Turm f8 und Bauer h7.

Die Übungsaufgaben sollten Ihre Teilnehmer nicht vor große Schwierigkeiten gestellt haben. Für alle besonders Stellen gibt es noch ein kleines Rätsel.

Die Reise des weißen Königs



Aufgabe:

Der weiße König möchte nach a8. Er darf beliebig oft hintereinander ziehen. Finde den schnellsten Weg!

Wichtig: Weiß darf nie im Schach stehen!

Lösung:

Der König kann es in 11 Zügen schaffen. Seine Route: Kg1-h2-h3-g4-h5-g6-f7-e7-d6-c7-b8-a8

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir gute von schlechten Zügen unterscheiden lernen.

