

Schachvariante – King of the Hill

Lerninhalte

Einordnen neuer Elemente, Zentrumskontrolle

Benötigtes Material

Schachset

Anleitung

Die Schachvariante "King of the Hill" beinhaltet nur eine kleine, aber dennoch bedeutende Abwandlung zum Normalschach. Es gelten alle aus dem Schach bekannten Regeln, jedoch kann man zusätzlich, neben Schachmatt, eine Partie auch gewinnen indem man den eigenen König mit einem legalen Zug (auf ein Schachfeld ziehen ist also auch in diesem Fall nicht erlaubt) auf eines der Zentrumsfelder (e4, d4, e5, d5) bringt.

Besonderheiten

Das Spiel unterscheidet sich zu Beginn wenig von normalem Schach, jedoch ist Zentrumskontrolle und Raumvorteil von größerer Bedeutung. Wer das Zentrum sichern kann und den König ungestört nach vorne ziehen kann, der wird schneller ein Zentrumsfeld erreichen und die Partie gewinnen. Die Schwierigkeit besteht in der Gewichtung bestimmter Faktoren im Zuge der Stellungsbewertung, in Bezug auf das Vorziehen des Königs in Gefahrensituationen, die im Normalschach undenkbar wären.

Beispiel



Dieser Zug wäre im Normalschach falsch, aber in „King of the Hill“ eine interessante Idee.



Weiß versucht seinen König mit einer Kombination ins Zentrum zu bringen.



Schwarz sollte die Dame nun besser nicht schlagen! Falls doch:



Gewinnt Weiß die Partie, da sein König eines der Zentrumsfelder erreicht hat!

Zusatzinfo und Idee:

Versuche das Zentrum zu kontrollieren und zu Beginn eine normale Partie zu spielen. Wenn die Stellung gesichert ist, kannst Du versuchen den König im Schutz Deiner Figuren langsam nach vorne zu bringen, um schließlich eine Gewinnkombination anzubringen und den König ins Zentrum zu bringen. Aber Vorsicht! Vernachlässige nicht die Schachprinzipien, die Du aus dem Normalschach kennst. Sonst ist Dein König schnell mattgesetzt bevor er sein Ziel erreicht.