

Schachvariante - Sparta

Lerninhalte

Vorausdenken, Einordnen neuer Elemente in bekannte Denkmuster, bedingt Analysefähigkeit

Benötigtes Material

Schachset

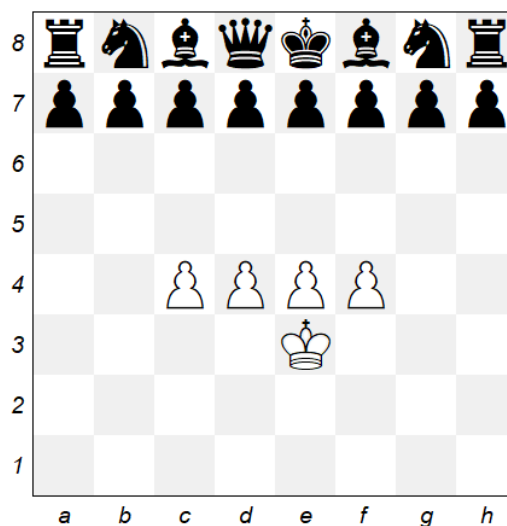
Anleitung

Eine kleine Gruppe unerschrockener Recken kämpft gegen die große Übermacht der feindlichen Armee. Der materielle Vorteil des Nachziehenden ist erdrückend, doch der Vorteil der kleinen weißen Zusammenkunft ist ihre Schnelligkeit!

Weiß spielt mit lediglich 4 Bauern und einem König gegen alle schwarzen Figuren. Weiß darf allerdings immer 2x ziehen. Sobald der schwarze König mit 2 Zügen geschlagen werden könnte, steht er im Schach und muss ausweichen. Wenn er dies nicht kann, ist er Schachmatt gesetzt. Sollte ein Schach übersehen werden, muss der Spieler seinen Zug zurücknehmen (manchmal wird dieses Spiel mit "König schlagen" gespielt um zu häufiges zurücknehmen zu vermeiden). Wenn Weiß im Schach steht, muss dieses durch den ersten Zug abgewehrt werden. Der König darf nicht ins Schach ziehen (auch nicht mit dem ersten Zug, um mit dem zweiten wieder hinauszuziehen).

Weiß darf also bei einem Zug entweder mit 1 Figur 2x ziehen, oder mit 2 Figuren 1x ziehen.

Startaufstellung



Tipp:

Zahlreiche Meister sind der Ansicht, dass dieses Spiel für Schwarz gewonnen sein muss. Dennoch gewinnt in praktischen Partien zumeist Weiß! Die Seite des Angreifers ist viel leichter zu spielen und ein endgültiger Beweis, wer hier nun im Vorteil ist, ist noch nicht erbracht.