

# Schachvariante - Horde

## Lerninhalte

Spiel gegen Bauern, Einschätzen von Wertigkeiten, Zusammenspiel von Figuren

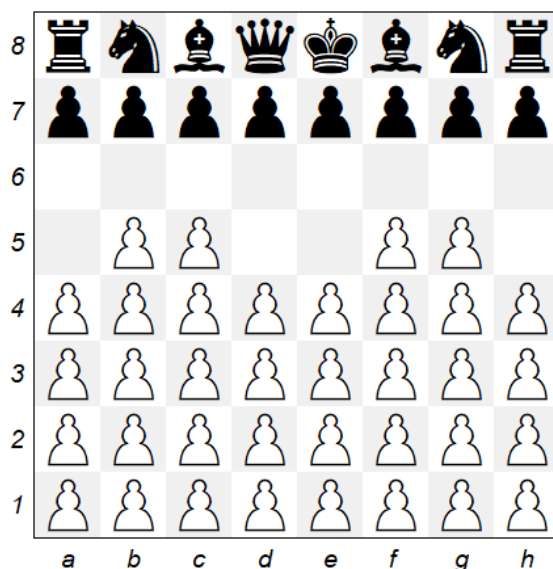
## Benötigtes Material

Schachset, 28 zusätzliche weiße Bauern.

## Anleitung

Weiß beginnt die Partie ohne Figuren, auch ohne König, spielt dafür aber mit gesamt 36 Bauern. Schwarz beginnt aus der normalen Grundstellung. Weiß muss Schachmatt anstreben (Umwandlung der Bauern ist erlaubt), Schwarz muss alle Bauern schlagen, oder den Weißen Patt setzen, um die Partie zu gewinnen. Alle weißen Bauern dürfen nur 1 Feld weit ziehen und keinen Doppelschritt ausführen. Dies gilt auch für die Bauern auf den Reihen 1 und 2.

## Startaufstellung



## Einfachere Spielorganisation

Wenn keine 36 weißen Bauern zur Verfügung stehen, können alternativ auch andere Spielsteine verwendet werden. Go-Steine eignen sich hervorragend, ebenso denkbar sind beispielsweise Lego-Steine oder Spielfiguren von anderen Spielen.

## Tipps:

Die weiße Bauernübermacht sieht überlegen aus, doch das Spiel ist nicht einfach oder leicht entschieden. Weiß sollte versuchen durch Zusammenspiel der Bauern einen Durchbruch zu organisieren, um einen oder mehrere Bauern umzuwandeln. Schwarz wird versuchen die weißen Bauern zu schlagen, indem sie zuerst bestmöglich blockiert werden. Optimal wäre anschließend ein Eindringen einer eigenen Figuren in die hintersten Reihen des Gegners, um ihn an der Verteidigung seiner Bauern zu hindern, wodurch sie einfach geerntet werden können. Besonders effektiv ist das Eindringen der Dame. Es ist nicht immer sinnvoll für Schwarz jeden weißen Bauern abzutauschen, da der Anziehende über weitaus mehr Steine verfügt. Oftmals ist es besser eine Blockade anzustreben, um den Gegner zu Schlagzügen zu bewegen.