

# Minispiel – Mighty Wizard / Mächtiger Zauberer

## Nötiges Vorwissen

Gangart der Figuren, Schachmatt

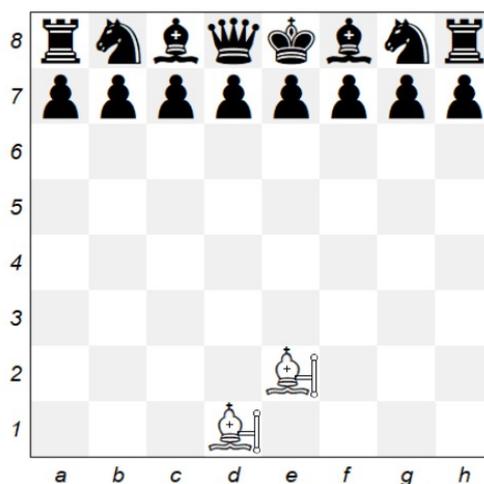
## Lernziel

Plandfindung, Prophylaktisches Denken

## Regeln

Während Schwarz aus der normalen Grundstellung beginnt, hat Weiß lediglich 2 Zauberer zur Verfügung. Glücklicherweise sind diese sehr mächtige Figuren, da Sie alle Gangarten der Figuren vereinen. Sie dürfen also ziehen wie eine Dame und wie ein Springer. Dies macht es äußerst schwierig für Schwarz die Zauberer zu fangen und zu schlagen, während aber auch Weiß kein leichtes Spiel hat, da der übermächtige schwarze Figurenblock schwer eingenommen werden kann. Schwarz gewinnt durch das Schlagen der beiden Zauberer, Weiß gewinnt durch Schachmatt. Dank der Einführung einer Spezielschachfigur und durch das dennoch sehr reduzierte Material trägt das Spiel sowohl den Charakter eines Minispiels, als auch den einer Schachvariante.

## Grundstellung



## Tipps

Weiß sollte versuchen einen direkten Königsangriff zu starten, um den schwarzen von seinen Plänen abzulenken. Alles in allem sollte bei korrektem Spiel aber ein schwarzer Sieg feststehen. Es ist daher ratsam abwechselnd Weiß und Schwarz zu spielen und kann eine spannende Herausforderung sein, eine sichere Gewinnstrategie für Schwarz auszuarbeiten. Eine guter Tipp für das Spiel mit den schwarzen Steinen ist möglichst viele Bauern zur Umwandlung zu bringen, um die Zauberer gegen die neuen Damen abtauschen zu können. Am Weg dahin sollte die eigene Stellung als Festung aufgebaut werden und möglichst keine Einbruchfelder unbeachtet bleiben.

## Alternative Regeln

Das Spiel kann beliebig verändert werden und neue Formen sind leicht zu schaffen. Eine interessante Idee ist das entfernen von 2 schwarzen Türmen und einem der beiden Zauberer. Es bleibt dennoch spannend!

Patrick Reinwald

