

Schachvariante - Münzschach

Lerninhalte

Vorausberechnung, Kreativität, Räumliches Denken, Zusammenhänge verstehen, Zugzwang

Benötigtes Material

Schachset, (Schachuhr)

Anleitung

Bei der Schachvariante Münzschach wird eine Münze als zusätzliche Komponente ins Spiel eingefügt. Diese Münze liegt immer am Brett. Ihr Feld darf von Figuren nicht betreten oder übersprungen werden (außer Springer). Die Münze startet auf e4 und zieht immer auf genau die gleiche Art und Weise, wie die gezogene Figur (zuerst die Figur, dann die Münze). Nach 1.d4 zieht die Münze auf das Feld e6. Nun kann Schwarz nicht mit dem e-Bauern ziehen und auch ...Sf6 ist verboten, da die Münze auf d4 ziehen müsste, wo allerdings bereits ein weißer Bauer steht. So können neue interessante Konstellationen entstehen, da der Münzzug immer einberechnet werden muss.

Einsatz

Münzschach gestaltet sich zu Beginn oft zäh und ist für unerfahrene SpielerInnen sehr schwierig. Der Einsatz empfiehlt sich für Fortgeschrittene SchülerInnen. Wenn möglich, empfehlen wir die Schachuhr bei dieser Schachvariante wegzulassen, da gerade das schmieden tieferer Pläne in Zusammenhang mit forciert auftretenden Zugzwängen den Reiz am Münzschach ausmachen. Diese Planfindungsphase erfordert allerdings Zeit, wodurch die Bedenkzeitbegrenzung die wesentlichen Lerninhalte der Variante schmälern würde.

Positionelle Elemente fehlen bei Münzschach, doch die komplizierteren taktischen Vorgänge am Brett bieten einen guten Ausgleich.

Tipps

Legen Sie die Regeln und Sonderregeln zu Beginn klar fest! Beispiele für mögliche Unklarheiten:

- Bei der Roche zieht die Münze wie der König, da die Rochade ein Königszug ist.
- Gegen Schach muss man sich verteidigen, auch wenn der König aufgrund der Münzstellung nicht geschlagen werden kann (könnte auch adaptiert werden).
- Schachmatt ist auch Matt, wenn der König aufgrund der Münzstellung nicht geschlagen werden kann (könnte auch adaptiert werden).
- Wenn der König im Schach steht und aufgrund der Münzstellung nicht mehr verteidigt werden kann, geht die Partie verloren.

Praxisbeispiel: *(In der Klammer findet man das jeweilige Zielfeld der Münze)*

1.d4 (e6) d5 (e4) 2.Sf3 (d6) Sf6 (c4) 3.b4 (c6) e6 (c5) 4.a3 (c6) Ld6 (a4) 5.Sbd2 (c5) a5 (c3) 6.b5 (c4) Sbd7 (e3) 7.c4 (e5) Sc5! (d3) Nun kann der Springer nicht geschlagen werden und will gefährliche Drohungen aufstellen! 8.cxd5 (e4) [8.Sb3 (b4)?? wäre ein großer Fehler wegen 8...Sd3 (c2)#] 8...Sxd5 (c3) 9.dxc5 (b4) Sc3 (a2) 10.cxd6 (b3) cxd6 (c2) 11.Se4 (d4) rettet die Dame! 11...Sxe4 (f5) 12.a4 (f6) Db6 (d4) 13.e3 (d5) 0-0 (f5) 14.Ld2 (g6)? Ein unachtsamer Zug wegen 14...Sxf2 (h4)! Der Springer ist sicher, da die weißen Figuren aufgrund der Münzstellung nicht nach rechts ziehen dürfen! 15.Dc2 (g5) Dc5 (h4) 16.Ld3 (f6)?? Dxe3 (g4)# Ein schönes Münzschachmatt! Der Zug Kf1 ist aufgrund der Münze nicht möglich, ebenso, wie der Schlagzug Lxe3 und das Dazwischenziehen durch Le2. Weiß ist daher Schachmatt! Diese Partie zeigt schön die Besonderheiten dieser Schachvariante und die interessanten neuen Konstellationen die sich hier ergeben können.

Patrick Reinwald

