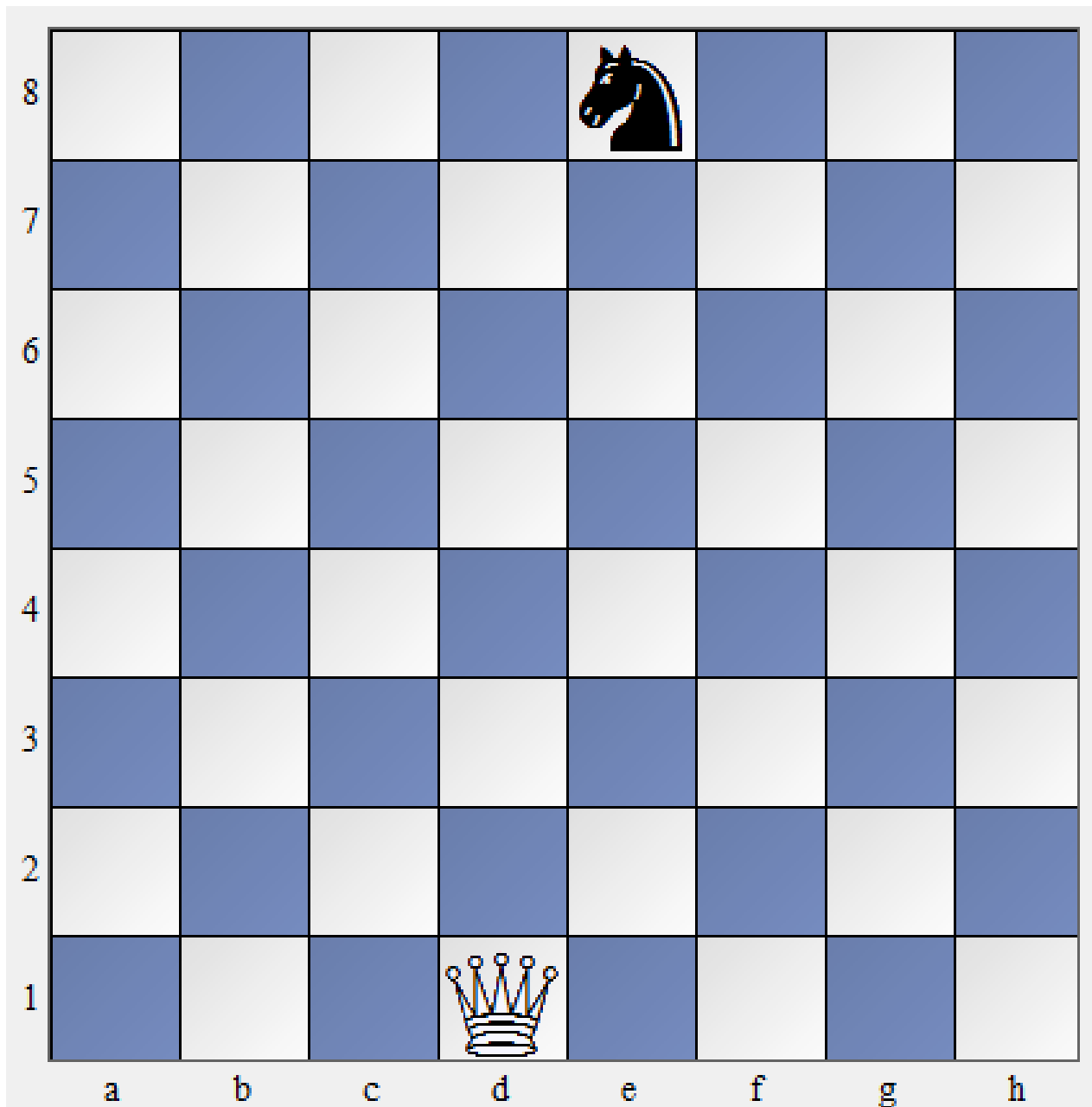


Schatzsuche

Die beiden Könige sind Schatzsucher und sammeln die Schätze (schwarze und weiße Bauern) ein. Beide Spieler dürfen sowohl schwarze als auch weiße Schätze einsammeln. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Schätze eingesammelt hat.

Aber Achtung! Stehen zwei Schachsucher nebeneinander so kann einer den anderen schlagen. Der geschlagene Schatzsucher muss wieder zurück in sein Ausgangsfeld (Eckfeld).

Als Schatzsucher kann bei Fortgeschrittenen auch ein Springer verwendet werden.



Fangspiel I

Besonders geeignet für blutige Anfänger (z.B. die ihre Kinder begleitenden Mütter).

Die Dame hat die Aufgabe in möglichst wenigen Zügen den Springer zu fangen.

Bei mehr als 30 Zügen gewinnt der Springer und es sollte ein neuer Versuch gestartet werden.

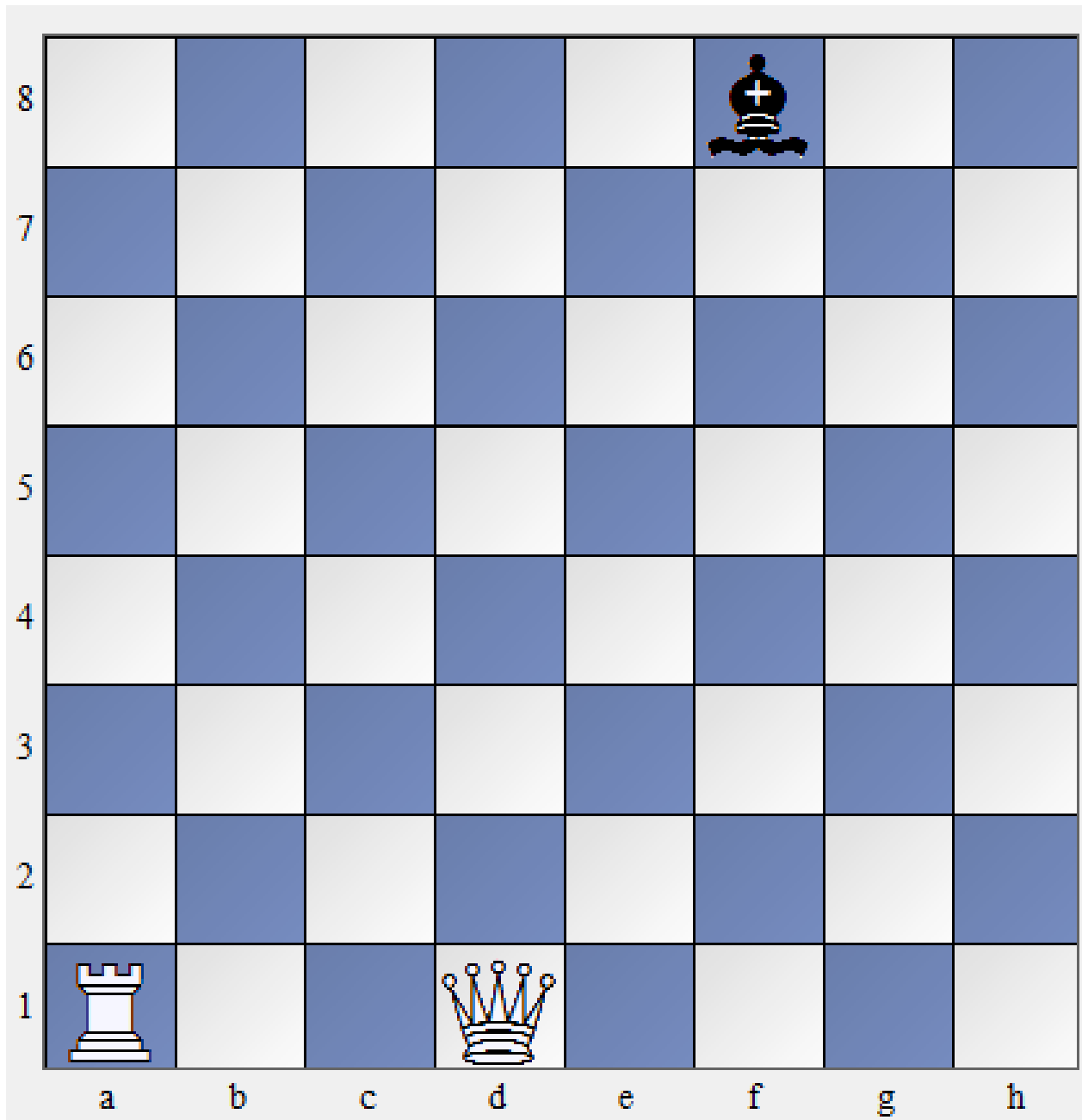
20-30 Züge – geschafft!

10- 19 Züge – guter Amateur

4 bis 9 Züger - meisterlich

3 – Züge - großmeisterlich

Weniger als 3 Züge – da hat wohl Schwarz mitgeholfen!



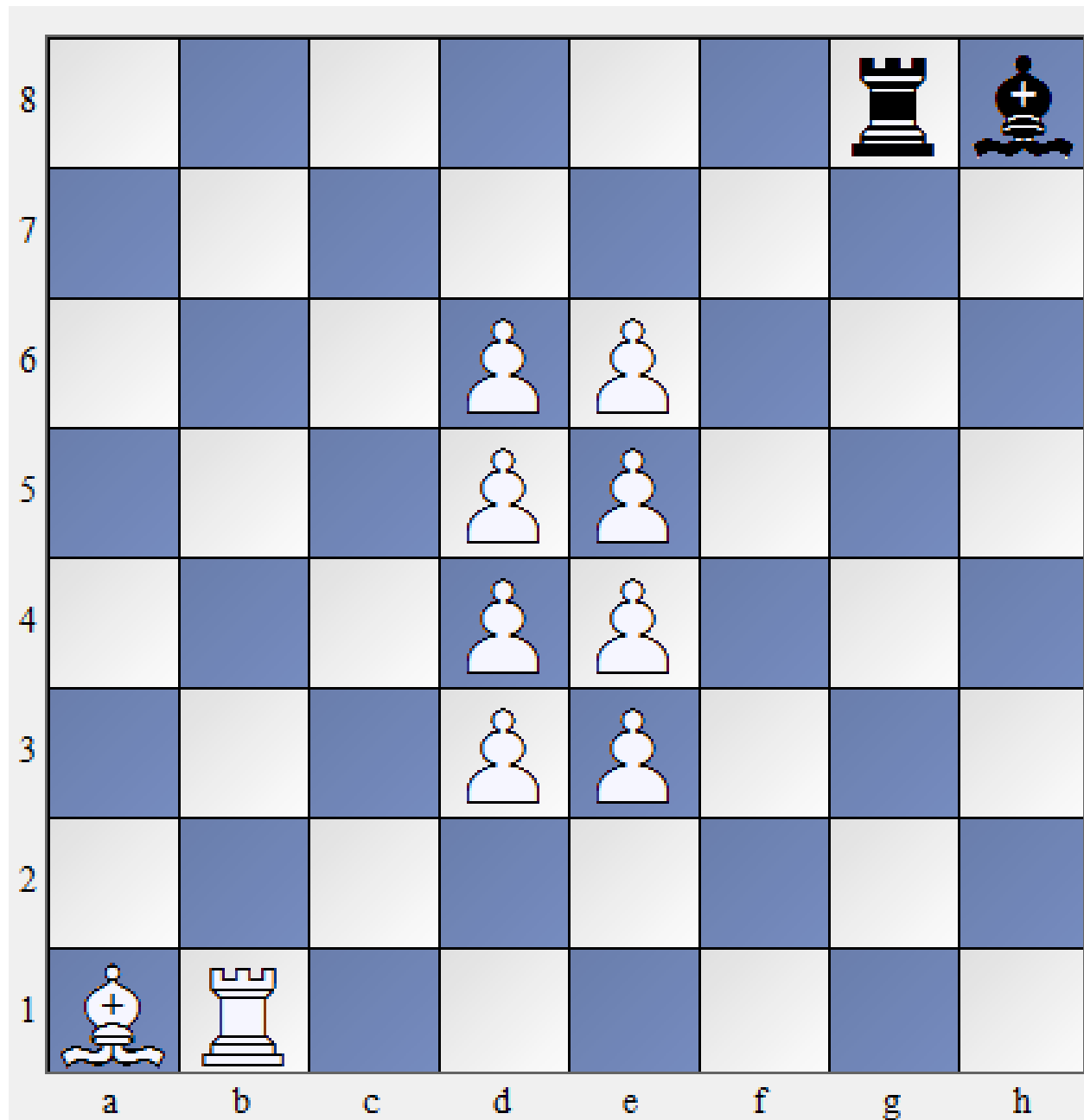
Fangspiel II

Dame und Turm sollen den Läufer fangen.

Dazu hat Weiß 30 Züge Zeit – sonst gewinnt der Läuferspieler.

Tipp: Es gelingt nur, wenn der Turm geopfert wird.

Anfänger sollten dieses Spiel zunächst mit einem zusätzlichen Turm auf h1 versuchen.



Rundlauf

Wie beim „Mensch ärgere dich nicht“ müssen die Figuren das Spielfeld einmal umrunden und wieder auf ihr Ausgangsfeld gelangen.

Die weißen Bauern sind eine Barriere.

Die ersten Partien sollten ohne Figureschlagen gespielt werden.

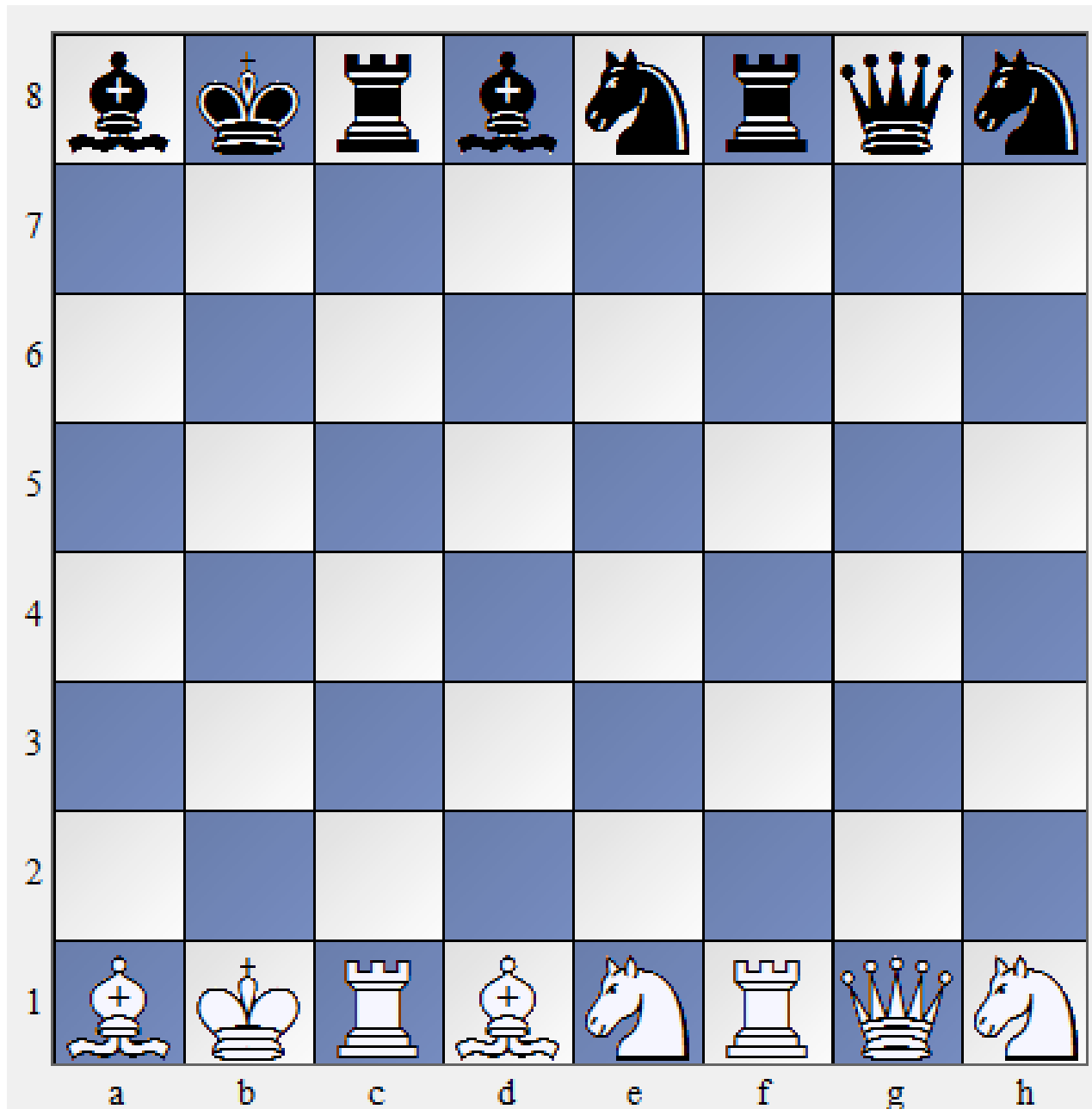
Später kann das Spiel auch mit anderen und mehr Figuren und mit Schlagen gespielt werden.

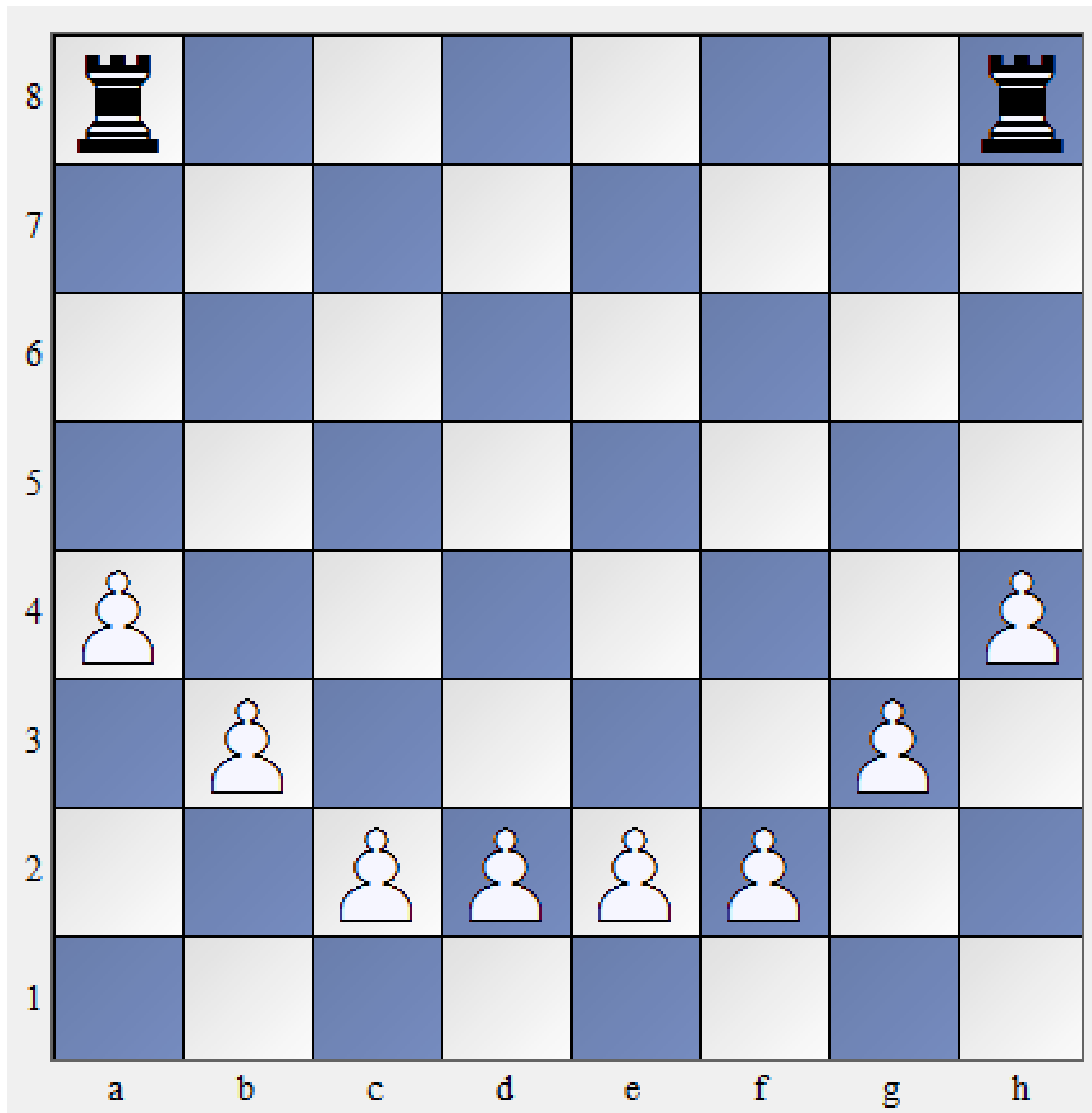
Grundstellungsbingo

Abwechselnd wird gezogen wobei keine Figur die Mittellinie überschreiten darf.

Gewonnen hat wer als Erster seine Figuren auf der Grundreihe in die richtige Turnierschachgrundstellung gebracht hat.

Es sind viele andere Ausgangsstellungen möglich wobei darauf zu achten ist, dass die Läufer auf Feldern unterschiedlicher Farbe stehen.



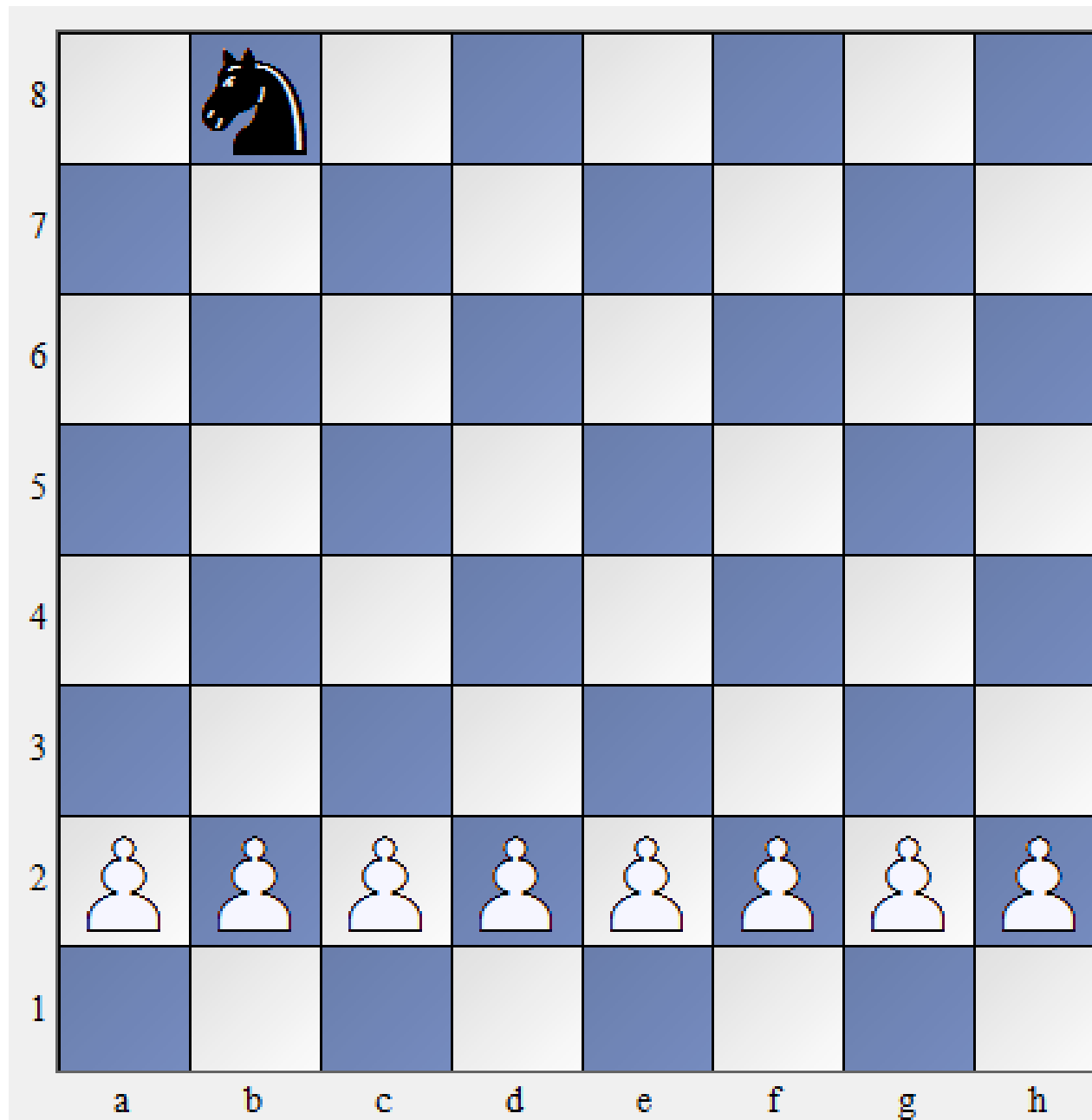


Tolle Türme oder Bauernsturm I

Die Türme beginnen und versuchen alle Bauern zu schlagen.

Es darf auch ein Turm geopfert werden.

Die Bauern gewinnen sobald einer die 8. Reihe erreicht.



Bauernsturm II oder der gefräßige Springer

Für jeden Bauern der die 8. Reihe erreicht bekommt der Weiße Spieler einen Punkt.

Für jeden geschlagenen (gefressenen) Bauern erhält der Schwarze Spieler einen Punkt.

Hat ein Trainer/Betreuer die weißen Bauern kann der andere Spieler auch zwei Springer bekommen.

www.chess-vienna.at
www.chess4kids.at
www.chess-results.com
www.chess.at
www.s-c-d.at

Bauernjagd

Wer als erster einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe gebracht hat der gewinnt.

Kann ein Spieler keinen Zug mehr machen (weil alle seine Bauern blockiert sind) muss der andere Spieler alleine weiter machen.

Dies ist manchmal ein Vorteil – oft aber auch ein Nachteil (Zugzwang).

Sobald ein Spiel beendet ist beginnt gleich das nächste, wobei der Sieger einen Bauern weniger erhält (also nur mehr 7 Bauern hat).

Gewinnt dieser Spieler wieder wird ihm noch ein Bauer weggenommen solange bis einmal der andere Spieler gewinnt. Dann bekommt der Spieler mit den weniger Bauern wieder einen dazu.

Das Spiel kann schrittweise um Figuren erweitert werden. Idealerweise zunächst um die Springer.

