

“blumenspiel,,



Spielziel

Das Spiel kann mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Das Ziel jedes Spielers ist es als erster sein Blumenbeet vollständig zu bepflanzen. Der Spieler, der als erstes alle Blumen seines Beetes gepflanzt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält jeweils einen Chip mit den fünf unterschiedlichen Symbolen (Sechseck, Kreis, Herz, Dreieck und Viereck). Der Symbolwürfel wird bereitgelegt. – Auf dem Würfel sind alle 5 Zeichen abgebildet – eine Würfelseite ist leer, wenn man diese würfelt, setzt man eine Runde aus.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt. Der Würfel zeigt ein Symbol. Der Spieler darf den Chip mit dem gewürfelten Symbol auf seine Blume legen. Er hat die Blume gepflanzt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der als erstes auf jeder seiner Blume den passenden Chip liegen hat, gewinnt das Spiel.

“schach,”



Spielziel

Der Begriff „Schach“ entstammt dem persischen Begriff „Schah“, was übersetzt so viel bedeutet wie Herrscher oder König. Beim Schach handelt es sich um ein raffiniertes Brettspiel, welches zu zweit gegeneinander gespielt wird. Ziel des Spieles ist es den König des Gegenspielers schachmatt zu setzen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält zu Beginn jeweils 16 Figuren einer Farbe, entweder rot oder schwarz. Jeder Spieler hat 8 Bauern, 2 Türme, 2 Springer, 2 Läufer, 1 Dame und 1 König. Die Figuren müssen in einer vorgeschriebenen Formation auf das Schachbrett gestellt werden (Formation siehe Grafik). Es gilt zu beachten, dass das Schachbrett so ausgerichtet wird, dass sich auf beiden Seiten ein weißes Feld unten rechts befindet. Die Bauern bilden die erste Reihe. In der hinteren Reihe werden jeweils von außen nach innen die Türme, Springer und Läufer positioniert. Die rote Dame kommt auf das weiße Feld und die schwarze Dame auf das schwarze Feld. Die Könige nehmen den Platz neben der Dame ein. Der Spieler mit den roten Figuren zieht immer zuerst. Daher muss man vor einer Partie entscheiden, wer mit den roten Figuren spielen darf. Weiß zu haben gibt dem Spieler einen kleinen Vorteil, weil dieser Spieler seinem Gegner praktisch immer einen Zug voraus ist und damit als erster angreifen kann.



Spielablauf

Jede der 6 Schachfiguren bewegt sich unterschiedlich. Abgesehen vom Springer, der über andere Figuren springen kann, können Figuren weder durch andere Figuren hindurch, noch auf ein bereits von einer anderen eigenen Figur besetztes Feld ziehen. Allerdings kann man auf Felder ziehen, die von einer gegnerischen Figur besetzt sind. Damit schlägt man diese Figur und sie muss das Brett verlassen. Die eigenen Figuren zieht man in der Regel auf Felder, von denen aus man entweder die Figuren des Gegners angreift, eigene Figuren deckt, oder sonstige wichtige Felder auf dem Brett kontrolliert.

Der König: Er ist zwar die wichtigste Figur, aber gleichzeitig auch einer der schwächsten. Er kann sich nur ein Feld in jede Richtung bewegen - hoch, runter, seitlich und diagonal. Der König darf niemals in ein Schach, also auf ein Feld, auf dem er geschlagen werden könnte, ziehen. Wenn ein Spieler am Zug ist und mit einer seiner Figuren den gegnerischen König bedroht, nennt man das "Schach".

Die Dame: Sie ist die stärkste Figur. Sie kann so weit sie möchte und in alle Richtungen ziehen - hoch, runter, seitlich und diagonal. Nur wenn ihr eine eigene oder eine feindliche Figur im Weg steht, muss sie anhalten. Bei einer eigenen Figur muss sie vor dieser Figur anhalten und wenn die Dame eine gegnerische Figur schlägt, darf sie auch nicht weiterziehen, sondern muss auf diesem Feld bleiben. Hier kannst Du sehen, wie die Damen ziehen und wie die rote Dame schließlich die schwarze Dame schlägt.

Der Turm: Ein Turm darf so weit ziehen wie er will, aber nur vorwärts, rückwärts und seitwärts. Türme sind besonders starke Figuren, wenn sie sich gegenseitig unterstützen und zusammenarbeiten!

Die Läufer: Er darf ebenfalls so weit ziehen, wie er will, allerdings nur entlang der Diagonalen. Jeder Läufer beginnt auf einer Spielfeldfarbe (schwarz oder weiß) und bleibt während der gesamten Partie auf dieser Farbe. Läufer ergänzen einander gut, da sie ihre gegenseitige Schwäche, nur die Felder einer Farbe kontrollieren zu können, aufheben.

Die Springer: Sie bewegen sich ganz anders als andere Figuren: Zwei Felder vorwärts und eines zur Seite, also in der Form des Buchstaben "L". Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren springen können.

Die Bauern: Sie sind sehr ungewöhnliche Figuren, denn sie schlagen anders als sie ziehen! Sie ziehen nur gerade nach vorne, schlagen aber diagonal. Beim jeweils ersten Zug können sie zwei Felder weit ziehen, aber danach immer nur ein Feld weit. Sie können niemals rückwärts oder seitlich ziehen und wenn sich zwei feindliche Bauern direkt gegenüberstehen, sind beide Bauern blockiert. Auch wenn sie eine andere Figur schlagen möchten, haben sie nur eine Reichweite von einem Feld. Aber wie gesagt: Bauern schlagen immer nur diagonal! Außerdem besitzen Bauern eine weitere besondere Fähigkeit. Wenn ein Bauer bis zur gegnerischen Grundreihe gelangt, darf er in jede andere Figur (außer in den König umgewandelt) werden. Ein häufiger Irrtum ist, dass Bauern nur in eine bereits vom Gegner geschlagene Figur umgewandelt werden dürfen. Das stimmt aber nicht! Meistens wird ein Bauer in eine Dame umgewandelt und dann darf man auch mehrere Damen gleichzeitig auf dem Brett haben.

Die Rochade: Dieser Zug erlaubt es Spielern, zwei wichtige Dinge auf einmal zu erledigen. Den König (hoffentlich) in Sicherheit und den Turm aus der Ecke heraus und in die Partie zu bringen. Bei einer Rochade zieht man den König immer 2 Felder seitlich und der Turm springt aus der Ecke heraus über den König auf das Feld direkt neben dem König. Allerdings müssen für das Ausführen einer Rochade einige Bedingungen erfüllt sein:

- Der König darf noch nicht gezogen haben
- Der an der Rochade beteiligte Turm darf auch noch nicht gezogen haben
- Es dürfen keine Figuren zwischen dem König und dem rochierenden Turm stehen
- Der König darf nicht im Schach stehen oder ein vom Gegner angegriffenes Feld überqueren

Hast du bemerkt, dass der König zu Beginn einer Partie näher an einem Rand steht als am anderen? Wenn Du in diese Richtung rochierst, nennt man das die kurze Rochade. Rochierst Du hingegen auf die andere Seite, in Richtung der Anfangsposition der Dame, ist das eine lange Rochade. Bei beiden Rochaden zieht der König aber immer zwei Felder.

Es gibt mehrere Arten, wie eine Partie enden kann. Die häufigsten sind Schachmatt, Aufgabe und Remis.

Das Matt: Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König Schachmatt zu setzen. Dies gelingt, wenn der König im Schach steht und sich nicht aus dem Schach befreien kann. Es gibt nur drei Wege, wie sich ein König einem Schach entziehen kann:

- Auf ein nicht bedrohtes Feld ziehen (Rochieren ist allerdings nicht erlaubt!)
- Das Schach mit einer anderen Figur blockieren
- Die Figur, die das Schach gibt, zu schlagen.

Kann sich ein König einem Schach nicht entziehen, endet die Partie. Traditionell wird der König nicht geschlagen oder vom Brett genommen, sondern die Partie wird einfach beendet.

Aufgabe: Befindet sich ein Spieler in einer aussichtslosen Lage, muss er sich nicht bis zum Schachmatt quälen. Er darf die Partie auch vorzeitig aufgeben.

Remis: Gelegentlich enden Schachpartien nicht mit einem Gewinner, sondern Unentschieden. Und das nennen wir im Schach Remis. Es gibt fünf Gründe, warum eine Schachpartie Remis enden kann:

- Ein Spieler wird Patt gesetzt. Das bedeutet, dass der Spieler, der am Zug ist, keinen Zug ausführen kann, der seinen eigenen König nicht in ein Schach ziehen würde.
- Übereinkunft: Die Spieler können sich einfach auf ein Remis einigen und damit die Partie beenden
- Es gibt nicht genügend Material auf dem Brett um ein Matt zu erzwingen (Beispiel: König und Läufer gegen König)
- Ein Spieler kann Remis reklamieren, wenn genau dieselbe Stellung zum dritten Mal auf dem Brett erscheint (das muss nicht dreimal hintereinander sein)
- 50-Züge-Regel: Es wurden beiderseits fünfzig aufeinanderfolgende Züge gespielt, bei denen weder ein Bauer gezogen, noch eine Figur geschlagen wurde

Es gibt einige einfache Dinge, die jeder Schachspieler wissen sollte:

Beschütze deinen König

Bring deinen König in die Ecke des Brettes, denn dort steht er meistens üblicherweise sicherer. Warte nicht zu lange mit der Rochade. Normalerweise solltest du so schnell wie möglich rochieren. Merke: Es ist egal, wie kurz du davor stehst, den gegnerischen König Schachmatt zu setzen, wenn dein König zuerst Schachmatt gesetzt wird!

Verschenke keine Figuren

Verliere nicht unbedacht deine Figuren! Jede Figur ist wertvoll. Ohne Figuren zum Mattsetzen kannst du keine Schachpartie gewinnen. Es gibt ein einfaches System, das die meisten Spieler nutzen, um den relativen Wert jeder Figur festzuhalten.

- Ein Bauer ist 1 Punkt wert.
- Ein Springer ist 3 Punkte wert.
- Ein Läufer ist 3 Punkte wert.
- Ein Turm ist 5 Punkte wert.
- Eine Dame ist 9 Punkte wert.
- Der König ist unendlich wertvoll.

Am Ende einer Partie sind diese Punkte zwar bedeutungslos, aber während einer Partie dienen sie dazu, dir bei Entscheidungen, wie ob du eine Figur schlagen oder tauschen solltest, zu helfen.

Kontrolliere das Zentrum

Du solltest versuchen, mit deinen Figuren und Bauern das Zentrum, also die Mitte des Schachbretts, zu kontrollieren. Wenn du das Zentrum kontrollierst, wirst Du mehr Platz haben, um deine Figuren zu ziehen und gleichzeitig wird es für den Gegner schwieriger, gute Felder für seine eigenen Figuren zu finden.

Erklärung mit Videos:

<https://www.chess.com/de/schachregeln>