

## Schach: Varianten zur Förderung der Kombinationsfähigkeiten

11.08.98 / J. Hertli

Kombinationen der  
Varianten werden wie  
folgt empfohlen:  
3 = super, 2 = gut,  
1 = evtl., 0 = nein

Nr.	Bezeichnung	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	Vorgabe-Partie	x	2	2	2	1	0	2	2	3	0	2	2	3	3	3	3	0	0	2	2	2	0	1	2	2
2	Zweizugschach	2	x	3	3	2	3	3	2	3	1	2	1	3	1	1	2	0	0	1	2	2	1	2	3	3
3	König unbeweglich	2	3	x	0	1	0	3	2	0	2	3	2	2	1	1	3	1	3	0	2	3	0	3	2	2
4	Sackspringer	2	3	0	x	2	0	3	3	3	0	3	1	1	1	0	3	3	3	2	2	0	3	0	0	0
5	Indisch	1	2	1	2	x	0	2	2	1	2	1	0	0	3	3	3	0	0	1	1	2	0	0	1	1
6	Fress-Schach	0	3	0	0	0	x	3	0	0	2	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
7	Zylinderschach	2	3	3	3	2	3	x	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	0	2
8	Figur auf Turm	2	2	2	3	2	0	3	x	2	0	0	2	0	0	0	1	0	0	2	3	1	0	2	0	1
9	Schach nur mit Matt	3	3	0	3	1	0	2	2	x	1	1	1	1	0	0	2	0	0	3	2	1	0	0	1	1
10	Verkehrte Welt	0	1	2	0	2	2	0	0	1	x	0	1	1	0	0	0	2	0	2	2	2	0	1	0	0
11	Freischach	2	2	3	3	1	1	0	0	1	0	x	2	2	0	2	0	0	1	1	2	2	3	0	0	2
12	Doppelschlag	2	1	2	1	0	0	0	2	1	1	2	x	3	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0
13	Safety-Schach	3	3	2	1	0	0	0	0	1	1	2	3	x	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	1
14	Weihnachtsschach	3	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	x	1	3	0	0	3	0	3	0	0	1	1
15	Tauschen verboten	3	1	1	0	3	2	0	0	0	0	2	0	0	1	x	1	0	1	1	2	2	0	0	0	0
16	Kannibalenschach	1	2	3	3	3	0	0	1	2	0	0	0	0	3	1	x	3	0	2	2	1	0	1	0	0
17	2-Brett-Schach	0	0	1	3	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	3	x	0	2	2	3	0	3	3	3
18	Kriegsschach	0	0	3	3	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	x	3	0	3	0	0	1	2
19	Oppositionsschach	2	1	0	2	1	0	1	2	3	2	1	2	2	3	1	2	2	3	x	3	3	3	3	2	1
20	Rochadeschach	2	2	2	2	1	0	2	3	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	3	x	3	1	2	1	1
21	Würfelschach	2	1	3	0	2	1	2	1	1	2	2	0	0	3	2	1	3	3	3	3	x	1	3	2	2
22	3 Könige	0	2	0	3	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	x	3	1	1
23	Prioritätsschach	1	1	3	0	0	0	0	2	0	1	0	0	2	0	0	1	3	0	3	2	3	3	x	2	2
24	Pilgerschach	2	3	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	1	2	1	2	1	2	x	2
25	Maxi-Schach	2	3	2	0	1	0	2	1	1	0	2	0	1	1	0	0	3	2	1	1	2	1	2	2	x