

# TAKTIV-6 vom 5. November 2015

Teil 1: **Aufwärmphase**

**Teil 2:** Besprechung der **Hausaufgabe:**

Betrachte Dein Heer als **Firma** und Du selbst bist der König und **Manager:**  
Jede Figur hat ja eine andere Gangart, also eignet sie sich besser oder schlechter für bestimmte Aufgaben.

⇒ **SEI KREATIV, DIE ANDEREN PROFITIEREN DAVON !**

Die **Pflichtenhefte** findest Du im **Anhang**

**Teil 3:** **Partien** nachspielen und besprechen:

a) **Jacques Villars - Peter Bucher** (ganz)

b) **Albert Dietz – Jürgen Simon** (teilweise)

→ Die persönlichen Ziele werden auf Einhaltung überprüft

Teil 4: **Märchenschach** – eine kreative Übung mit der „**Prinzessin**“ (P)

Schwarz: **Kh7, Bh6**

Weiss: **Ke6, Te1, Ph1** → zieht wie Läufer und Springer kombiniert

Teil 5: Kleiner **Taktik-Wettbewerb**

Teil 6: **Hausaufgaben**

# **Pflichtenhefte der Figuren → überprüfe sie während der Partie !**

## König

- 1 Sich bedeckt halten
- 2 Rochieren
- 3 Aktiv stehen im Endspiel
- 4 Sich NICHT freiwillig in Gefahr begeben

## Dame

- 1 Beweglich bleiben, Mehrfachangriffe suchen
- 2 Reihen und Diagonalen beherrschen
- 3 Mit Türmen und Läufern zusammen Druck aufbauen
- 4 Mit Springern zusammen Mattbilder suchen
- 5 Gegners Figuren und Bauern fesseln
- 5 Sich NICHT für die Deckung von Bauern einsetzen

## Turm

- 1 Sich mit dem anderen Turm verbinden
- 2 Offene Linien suchen, falls keine vorhanden in halboffene Linien gehen
- 3 Sich in offenen Linien verdoppeln oder mit der Dame kombinieren
- 4 Auf die 7. resp. 2. Reihe eindringen
- 5 Hinter eigenen Freibauern stehen
- 6 Sich hinter fremden Bauern platzieren
- 7 Gegnerische Figuren und Bauern fesseln
- 8 Sich NICHT in der Ecke einschliessen lassen

## Läufer

- 1 Freie Diagonalen beherrschen
- 2 Schwache Felder blockieren
- 3 Höherwertige Figuren und Bauern fesseln
- 4 Gemeinsam mit dem anderen Läufer Gegners Türme bedrängen
- 5 Sich NICHT hinter eigen Bauern einschliessen lassen

## Springer

- 1 Gabelschachs und Gabelangriffe suchen
- 2 Sich auf Vorposten etablieren
- 3 Zusammen Dame oder Turm Mattdrohungen aufstellen
- 4 Den König schützen
- 5 NICHT Wirkungsbereiche von Langschrittlern behindern

## Bauern

- 1 Gegnerische Bauern blockieren
- 2 Sich gegenseitig schützen
- 3 Bauerngabeln suchen
- 4 Fremde Läufer einschliessen
- 5 Den König schützen
- 6 Zum Freibauern werden
- 7 NICHT vereinzelt, vorwützig oder rückständig werden