

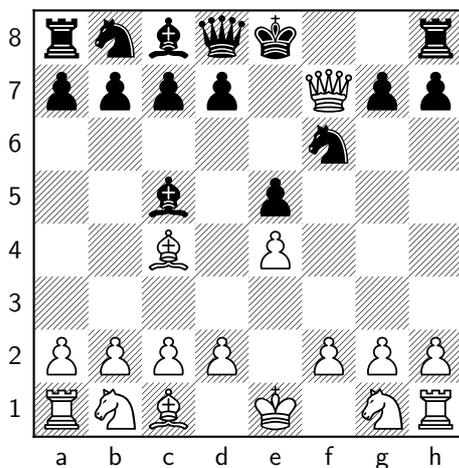
# 1 Schach, Schachmatt und Patt

## 1.1 Schach

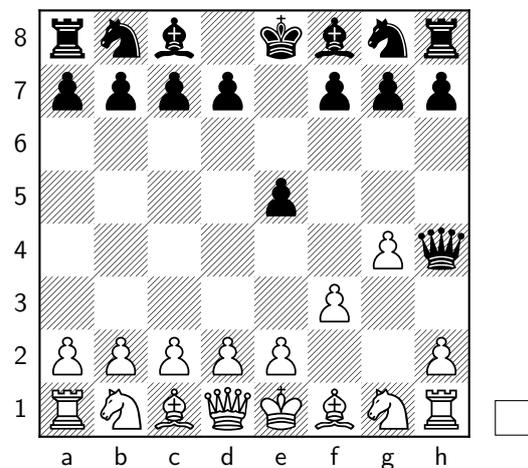
Ein Spieler steht im *Schach*, wenn sein König bedroht ist. Bedroht bedeutet, dass sein Gegner den König im nächsten Zug schlagen könnte. Der Spieler muss einen Zug finden, so dass sein König nicht geschlagen werden kann. Im Gegensatz zum letzten Freitag darf der König nicht geschlagen werden. Falls man den gegnerischen König schlagen kann, so hat der Gegner einen unmöglichen Zug gemacht, der zurückgenommen werden muss. Die Züge, nach denen der eigene König nicht geschlagen werden kann, nennen wir hier *zulässige Züge*.

## 1.2 Schachmatt

Falls der gegnerische König im Schach steht und es keinen zulässigen Zug gibt, so hat man den Gegner *Schachmatt* gesetzt und somit die Partie gewonnen.



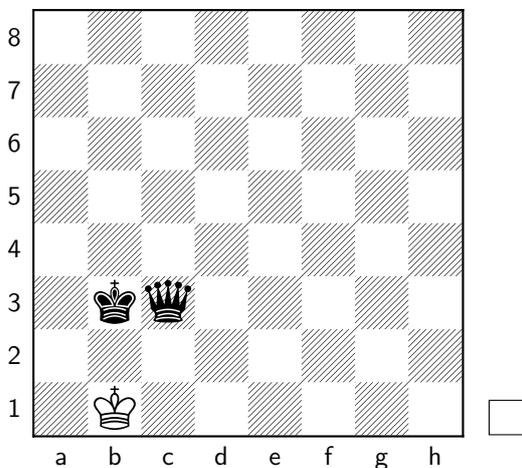
Schachermatt



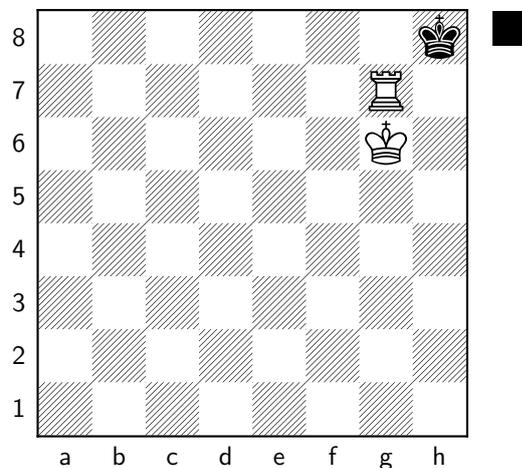
Narrenmatt

## 1.3 Patt

Falls der am Zug befindliche Spieler keinen zulässigen Zug hat und sein König nicht im Schach steht, so endet die Partie mit *Patt*. Das bedeutet, dass keiner der beiden Spieler gewonnen hat. Die Partie endet also mit einem Unentschieden.

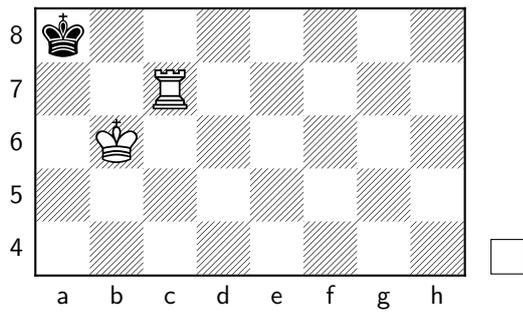


Patt mit der Dame

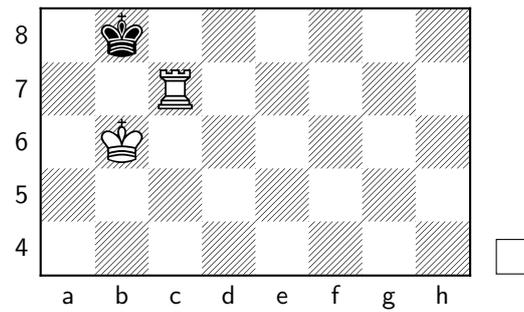


Patt mit dem Turm

## 2 Mit dem Turm matt bzw. schachmatt setzen



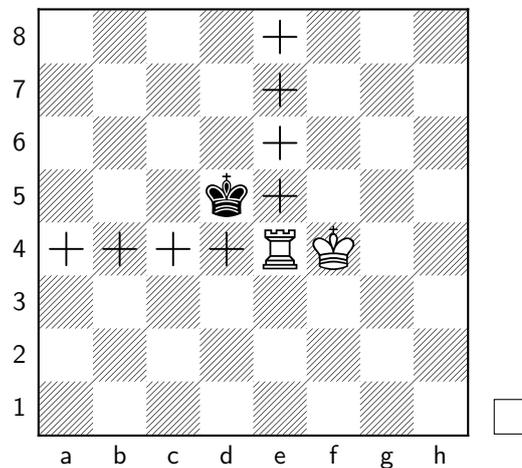
Matt in einem Zug



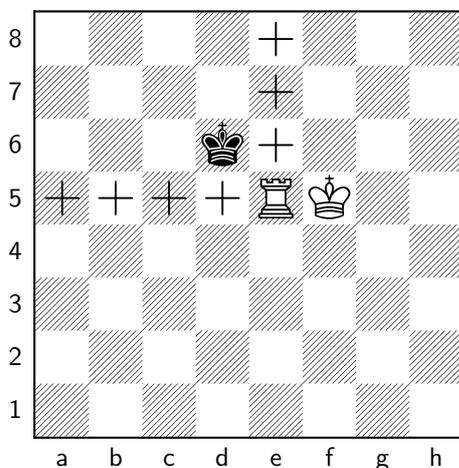
Matt in zwei Zügen

### 2.1 Die Strategie

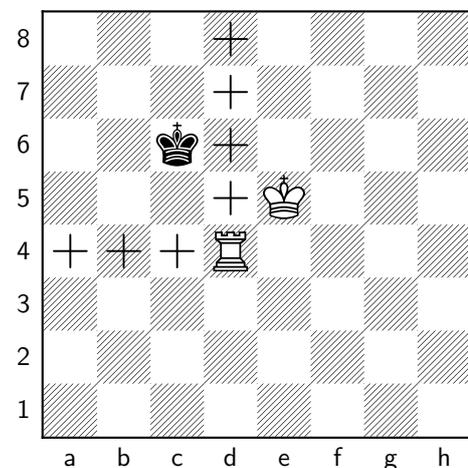
Der Turm ist sehr mächtig. Zusammen mit dem König sperrt er den gegnerischen König in einem Rechteck ein.



Da der König den Turm verteidigt, kann der gegnerische König nicht aus dem Rechteck fliehen. Das Ziel des Spielers mit dem Turm ist es dieses Rechteck kleiner zu machen. Beispielhaft: Nach 1. **Kf4-f5** und



1... **Kd5-d6** 2. **Te5-e6**



oder 1... **Kd5-c5** 2. **Kf5-e5** **Kc5-c6** 3. **Te4-d4**

ist das Rechteck in beiden Fällen kleiner geworden.