

** (Aufbauspiel)

Station

Grundstellung



Alle Figuren stehen durcheinander.

Bringe sie wieder in die richtige Aufstellung.

Und zwar in möglichst wenig Zügen.

Dabei bleibt jeder auf seiner Bretthälfte:

Weiß spielt von 1 bis 4

Schwarz von 8 bis 5.

Man darf nicht darüber hinaus ziehen.

Und schlagen auch nicht. Gewonnen hat der, dessen Figuren in der richtigen Ausgangsstellung stehen.

* (Abbauspiel)

Station

Springerfressen

Wer frisst am Schnellsten?

Beide Farben haben einen Springer, nur diese Springer dürfen ziehen.

Sie sollen so schnell wie möglich die gegnerischen Figuren um sie herum schlagen.

Der, der zuerst alles aufgefressen hat gewinnt.

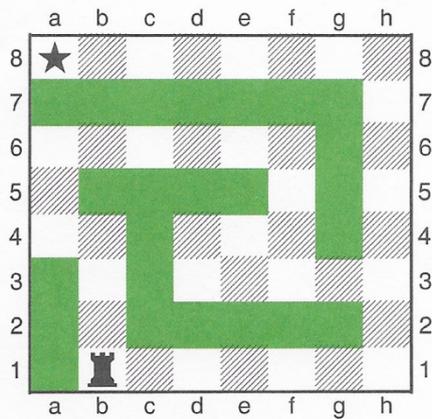


*** (Lernkartei)

Station

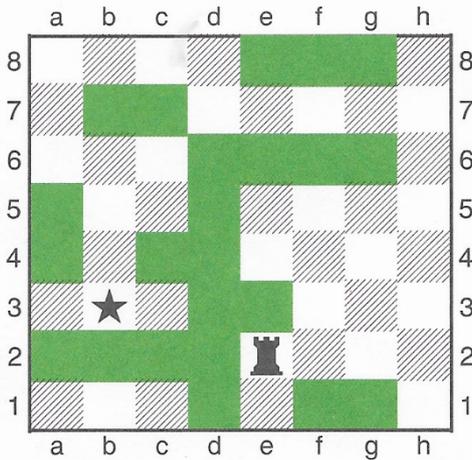
Turm im Irrgarten!

Führe den Turm durch die Irrgärten in der angegebenen Zahl von Zügen!



_____, _____, _____, _____,
 _____, _____, _____, _____,

8 Züge



_____, _____, _____, _____,
 _____, _____, _____, _____,

8 Züge

* (Spielekartei)

Station

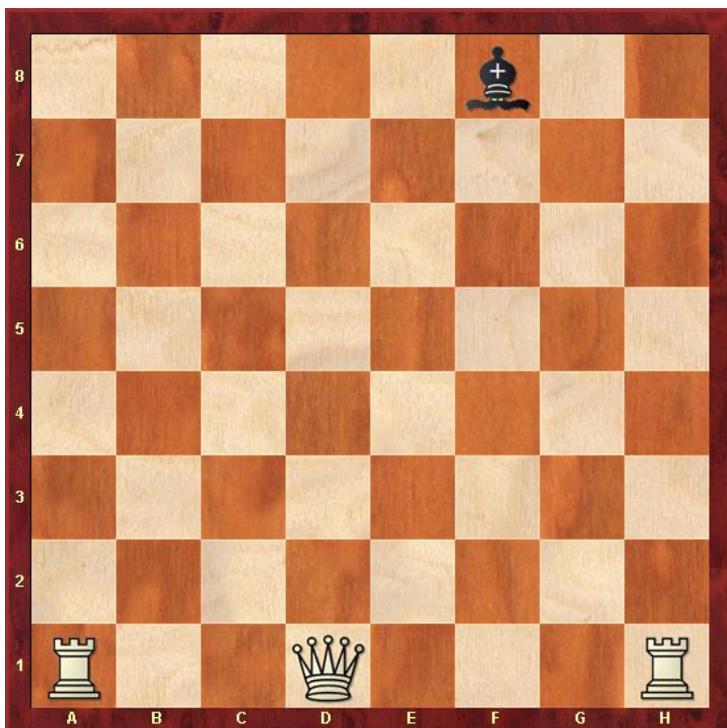
Läuferfang

Weiß hat eine Dame und zwei Türme, er soll den Läufer fangen.
Das geht, mit etwas nachdenken.

Aber Vorsicht:

- Schlägt der Läufer eine weiße Figur, hat er gewonnen.

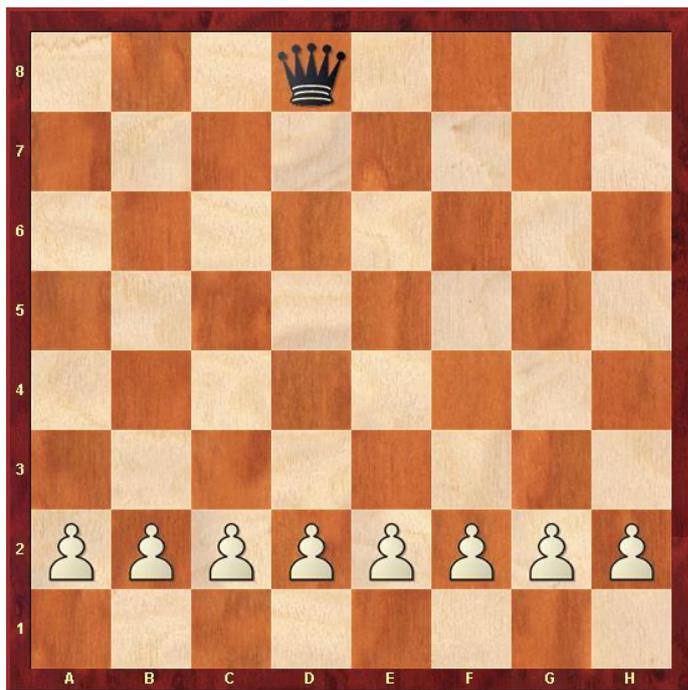
ODER: Hält der Läufer 20 Züge durch, hat er gewonnen.



** (Spielekartei)

Station

Dame gegen 8 Bauern



Die Dame kämpft gegen die 8 Bauern. Sie hat gewonnen, wenn alle Bauern geschlagen sind.

Die Bauern haben gewonnen, wenn es einer von Ihnen auf die gegenüber liegende Seite schafft (egal ob er geschlagen werden kann oder nicht--- geschafft = gewonnen, Differenzierung ist möglich).

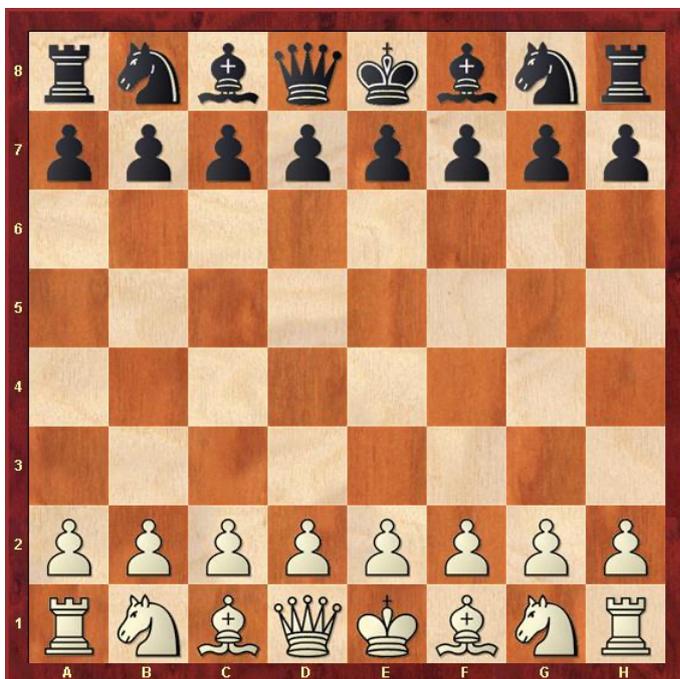
** (reines Spaßspiel)

Station

Räuberschach

Beim Räuberschach ist das Spielziel, alle seine Figuren **zu verlieren** (alternativ: keine Züge mehr zur Verfügung zu haben). **Es besteht Schlagzwang**, d. h. wenn man am Zug ist und eine Figur des Gegners schlagen kann, so muss man auch eine Figur schlagen. Aber man darf sich aussuchen, welche man schlägt, wenn es mehrere sind.

Schachgebot und Matt sind aufgehoben: Der König kann wie eine normale Figur geschlagen werden. Ebenso sind Bauernumwandlungen in Könige erlaubt.



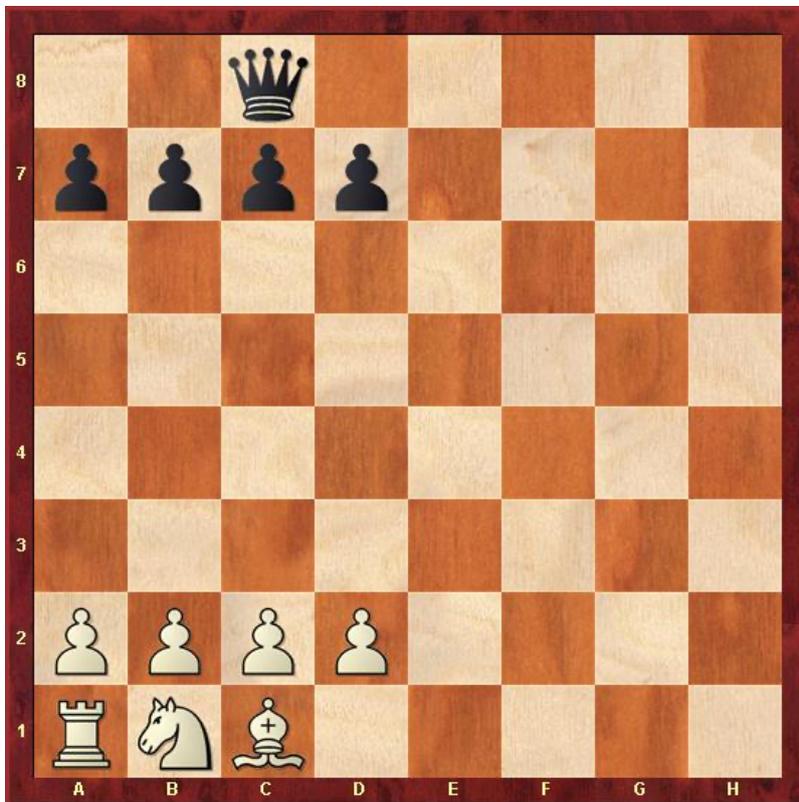
/ (Strategie)

Station

Wer behält etwas übrig?

Ihr müsst angreifen und Verteidigen mit ungleichem Material:

Schwarz hat eine Dame, Weiß Turm, Springer und Läufer.



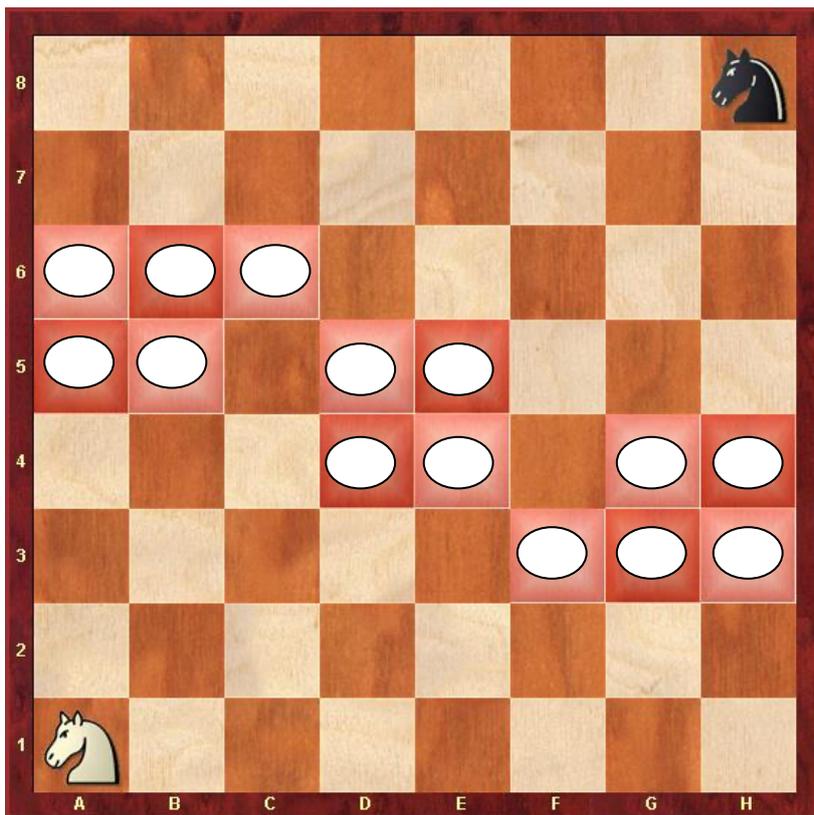
Derjenige gewinnt, der alle Figuren seines Gegners geschlagen hat!

* (Springerspiel)

Station

Münzen sammeln

Beide Seiten haben einen Springer, beide sollen Münzen sammeln.



Es gewinnt derjenige, der mehr Münzen geschlagen hat am Ende
oder wer den Springer des Gegners schlägt!