

Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Patt und Tote Stellung	RTP: GLT 1.3

Patt: alle Figuren, Bauern und König einer Partei können nicht mehr ziehen. Wer schlecht steht kann sich mit dem Patt retten. Der König muss eingeeengt sein. Steht der **eigene König im Patt**, sind dessen beweglichen Figuren festzulegen oder zu entledigen. Steht der **eigene König nicht im Patt**, sind gegnerische Figuren zum Patt hinzulenken. Dies kann auch kombiniert auftreten. Möglich ist auch den **gegnerischen König** Patt zu setzen, dessen beweglichen Steine, müssen vernichtet oder festgelegt werden.

Tote Stellung: trotz **schlechtestem** Spiel beider Parteien kann nicht mattgesetzt werden.

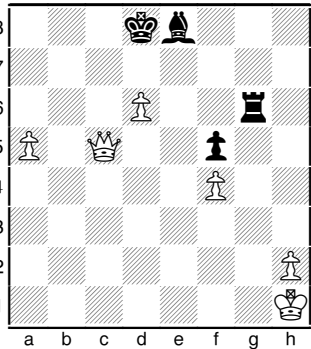
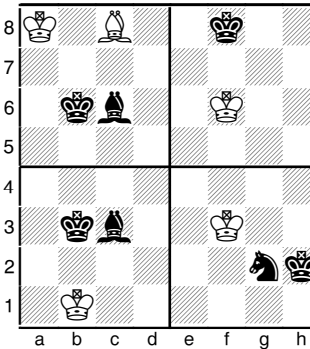
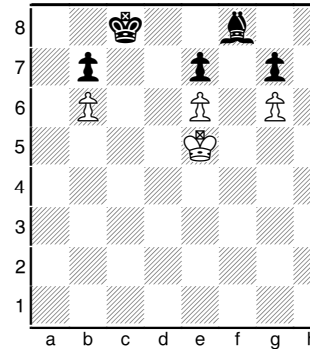
Die Figuren sind

- **verstellt** und somit unwirksam,
- **zu wenig**, um Matt zu setzen.

Für eine Tote Stellung, sind gegnerische Figuren massiv zu tauschen oder einzuschränken.

Diese Methoden können von einem Spieler erzwungen werden, um sich bei materiell unterlegener Stellung ins Unentschieden zu retten.

Daher kann es sich lohnen eine materiell unterlegene Partie weiterzuspielen. Um sich zeigen zu lassen (Training) wie der Gegner gewinnen will.

Patt	Tote Stellung	Tote Stellung
 <p>1...Lc6+ 2.Dxc6 Ablenkung g8 g8, Hinlenkung Pattstellung, Entledigung Lc6. 2...Tg1+ Entledigung Tg1 3.Kxg1 Patt.</p>	 <p>ungenügendes Material</p>	 <p>unwirksames Material</p>