

Daniel Ammann: Schach ohne Ende

Fritz & Fertig – Folge 3: Schach für Siegertypen. CD-ROM, Win ME/XP oder CD-ROM, Mac OS 10.1.5. München: Terzio, 2006, 29,00 €

Wer die ersten beiden Folgen von Fritz und Fertig erfolgreich bestanden hat, darf die Hände noch lange nicht in den Schoß legen. Das königliche Brettturnier hält auch für erprobte Spielerinnen und Spieler noch zahlreiche Finessen bereit. Schach für Siegertypen von Björn Lengwenus und Jörg Hilbert bietet Kindern ab acht Jahren wiederum humorvoll verpackte Trainingsmöglichkeiten und führt in neue Varianten und raffinierte Winkelzüge ein. Da können selbst Erwachsene noch einiges dazulernen. Natürlich ist der durchtriebene König Schwarz wieder mit von der Partie. Diesmal treibt er auf dem Bärenthaler Dorfrummel sein Unwesen und sinnt nach seiner letzten Schlappe erneut auf Rache.

In König Bunts Spezialitätenimbiss treffen Fritz und Bianca sechzehn verzweifelte Könige an. Durch eine hinterlistige Wette hat ihnen König Schwarz all die gewonnenen Kuscheltiere abgeluchst. Gemeinsam mit ihrem alten Schachcoach Fred Fertig ziehen Fritz und Bianca gleich los, um an den verschiedenen Jahrmarktbuden neue Kuscheltiere zu holen. Wie zu erwarten, geht es im Flohzirkus, beim Dosenwerfen, auf dem Riesenrad, in der Geisterbahn oder an der Losbude ausschließlich um knifflige Schachaufgaben. Die Macher der gelungenen Lernsoftware haben sich hierzu wieder einiges einfallen lassen und führen didaktisch überzeugend und in gewohnt lockerer Weise durchs Programm. Wie immer steht den Spielerinnen und Spielern Biancas Tagebuch als hilfreiches Nachschlagewerk zur Verfügung und unter www.terzio.de/tipps finden sich auf der Verlagsseite weitere Hinweise zu den einzelnen Stationen. Schafft man es in den Spielen auf die Highscoreliste oder löst die Aufgaben zur Zufriedenheit der Budenbesitzer, winkt jeweils ein Kuscheltier als Belohnung. Mal wird auf Zeit gespielt und schnelle Reaktion ist gefordert, mal müssen die Züge in weiser Voraussicht geplant und für den Sieg sogar wertvolle Figuren geopfert werden.

Bei der Wahrsagerin lernt man, mit einem Gedankenfahrplan brenzlige Situationen zu erkennen, verschiedene Handlungsmöglichkeiten sorgfältig abzuwägen und erst nach reiflicher Überlegung die geeigneten Schritte einzuleiten. Beim Autoscooter wird das Hinlenken und Anlocken gegnerischer Figuren geübt, und in der Westernbude gilt es, die Revolverkugel reaktionsschnell so lange im Spiel zu halten, bis alle Ballone getroffen sind. Für spannende Abwechslung sorgt auch das Räuberschach. Bei dieser Variante müssen ausnahmsweise möglichst viele Figuren verloren werden. Die Übersichtsseite zeigt jeweils an, welche Schauplätze man schon besucht hat, und erlaubt den direkten Zugriff auf bereits absolvierte Spiele. Hat man sich schließlich mit Fritz und Bianca an allen Buden bewährt, kann man König Schwarz erneut zum Duell fordern und in einem Entscheidungsspiel die erspielten Prämien gegen die gestohlenen Kuscheltiere setzen.