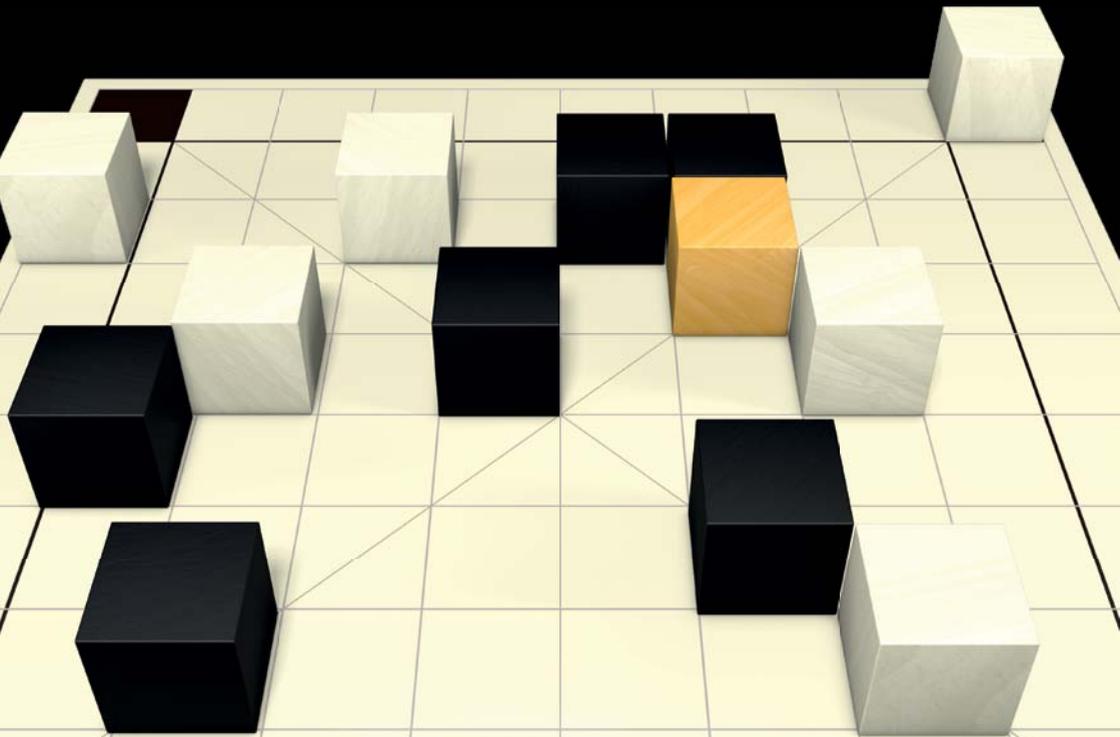


Thomas Sing und Ralf-Peter Gebhardt

TACKLE

Duell der Strategen

SPIELANLEITUNG



Süddeutsche Zeitung Edition

INHALT

1. Auf einen Blick	S. 4
2. Im Detail	S. 6
Das Spielbrett	S. 6
Der job	S. 7
Die Spielsteine	S. 8
A. Der Einzelstein (single)	S. 8
B. Der Block	S. 9
C. Der Goldstein	S. 10
worm – der Opferzug	S. 11
3. Für Profis	S. 12
Strategische Überlegungen	S. 12
Die Notation	S. 13
Übungsaufgaben	S. 14
Kompositionen	S. 15
Lösungen	S. 16
Beispielpartie	S. 17
4. FAQ – häufige Fragen	S. 18
5. Die jobs	S. 20



TACKLE

Duell der Strategen

SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Thomas Sing und Ralf-Peter Gebhardt

Spieleranzahl: 2

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ab 10 Minuten je nach Figur

Bei diesem Duell des Geistes sind strategisches Geschick und räumliches Denken gefragt. Wer klug zieht und zuerst die Zielfigur auf dem Spielbrett abbildet, gewinnt. Abwechselnd verschieben die beiden Spieler dazu ihre Steine, bilden Blöcke und drängen sich gegenseitig aus der Gefahrenzone. Immer den Gegner im Blick und das Ziel vor Augen.

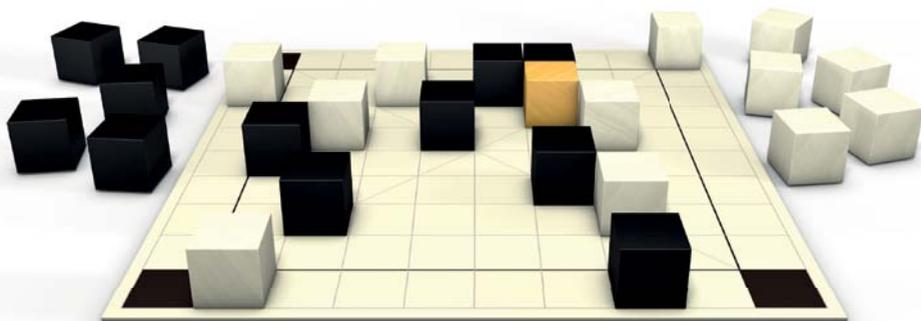
Tackle ist ein Tempospiel. Die Regeln sind einfach, die strategischen Möglichkeiten unbegrenzt. Von einfachen Figuren wie dem Turm bis zum anspruchsvollen Brunnen bestimmen Sie selbst den Schwierigkeitsgrad jeder Partie. Und so ist Tackle ein Spiel für kleine wie große Strategen.

SPIELINHALT

25 Spielsteine: 12 x Schwarz, 12 x Weiß, 1 Goldstein

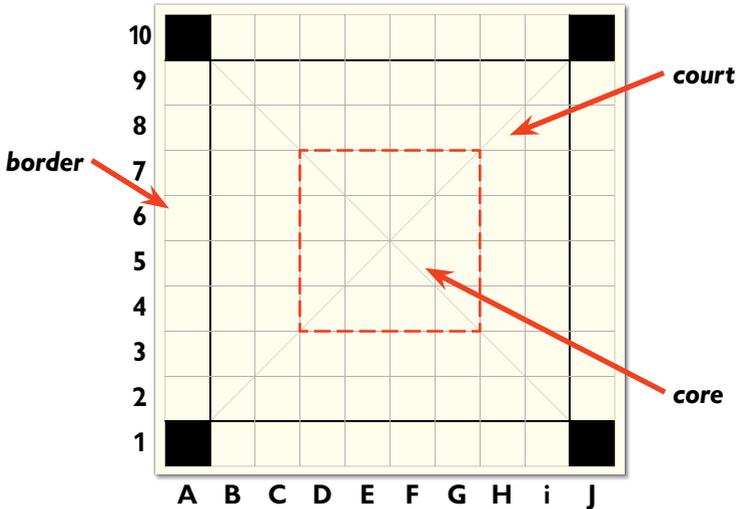
1 Spielbrett

1 Spielanleitung



IM DETAIL

DAS SPIELBRETT



Das Brett ist in 3 Bereiche unterteilt:

border: Der border besteht aus den 36 Randfeldern. Im border platzieren beide Spieler zu Beginn des Spiels immer abwechselnd an beliebiger Stelle ihre Steine. Die eigenen Steine dürfen dabei nicht direkt nebeneinander liegen.

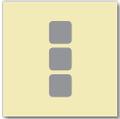
core: Die inneren 16 Felder werden core genannt. Nach der Aufstellung der Steine im border darf der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen den Goldstein im core platzieren. Der Goldstein ist ein Blockadestein, der den weißen Anzugsvorteil ausgleicht.

court: Die inneren 64 Felder werden court genannt. Der court besteht also aus allen Feldern des Spielbretts abzüglich des borders. Nach der Goldsteinplatzierung ziehen beide Spieler immer abwechselnd mit ihren Steinen in das Innere des Brettes und versuchen, dort die gewählte Figur zu bilden. Nur wenn alle Steine der Figur im court liegen, gilt der job als gelöst.

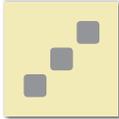
DER JOB

Bestimmen Sie gemeinsam, welchen job Sie auf dem Brett nachbilden wollen. Ein job ist eine Aneinanderreihung von Spielsteinen. Je mehr Steine der job benötigt, desto komplexer ist die Aufgabe. Jeder Spieler spielt immer mit 2 Steinen mehr, als der job es erfordert (3-Feld-jobs spielen Sie also jeweils mit 5, 4-Feld-jobs mit 6 Steinen). Alle jobs mit ihren genauen Bezeichnungen finden Sie auf der Rückseite dieses Heftes.

3-Feld-jobs



Turm3

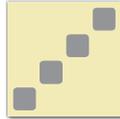


Treppe3

4-Feld-jobs



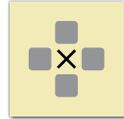
Turm4



Treppe4

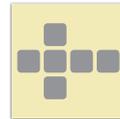
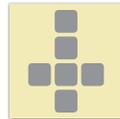
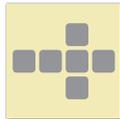
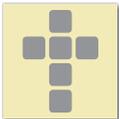


Quadrat

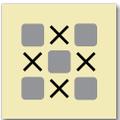


Blüte

WICHTIG: Ein job ist bei seiner Richtungsgebung flexibel zu betrachten. Sie können die Figur sowohl um 90, 180 als auch um 270 Grad drehen. Die unten abgebildeten 4 jobs sind also identisch.



Kreuz



Fünf

Bei manchen jobs sind Felder mit einem x gekennzeichnet. Das bedeutet, dass dieser job erst dann erfüllt ist, wenn die mit x gekennzeichneten Felder nicht von einem eigenen Stein besetzt sind. Die Felder können frei, von einem gegnerischen Stein oder vom Goldstein belegt sein.

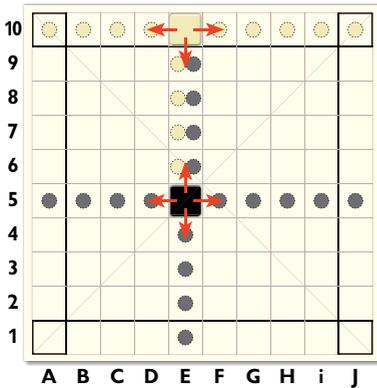
DIE SPIELSTEINE

Der Anziehende spielt immer mit den weißen, der nachziehende Spieler mit den schwarzen Steinen.



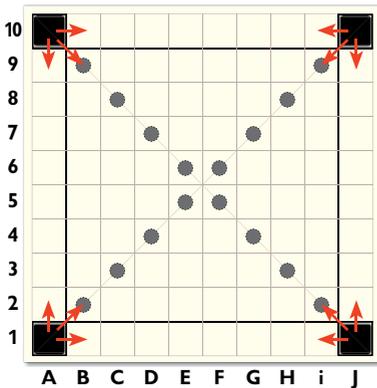
Ein ganz besonderer Stein ist der Goldstein. Auf Seite 10 finden Sie dazu nähere Informationen.

A. Der Einzelstein (single)



Ein **single** darf waagrecht oder senkrecht so weit ziehen, wie er will. Begrenzung sind nur der Spielfeldrand, ein anderer eigener oder gegnerischer Stein und der Goldstein. Für den schwarzen Stein unseres Beispiels gibt es also 17 Zugmöglichkeiten. Der weiße Stein hat insgesamt 13 mögliche Züge.

Bei Tackle darf nur waagrecht und senkrecht gezogen werden. Es gibt aber eine Ausnahme:

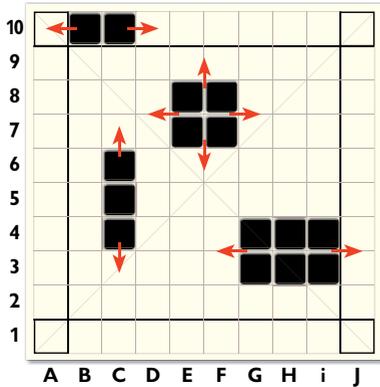


Steht ein Stein auf einem der 4 Eckfelder, darf er von dort aus auch diagonal ziehen. Das muss er aber nicht. Er kann im border auch waagrecht und senkrecht ziehen.

Sobald der Stein im court ist, darf er allerdings nur waagrecht und senkrecht ziehen. Ein Diagonalzug ist also nur von einem Eckfeld aus möglich.

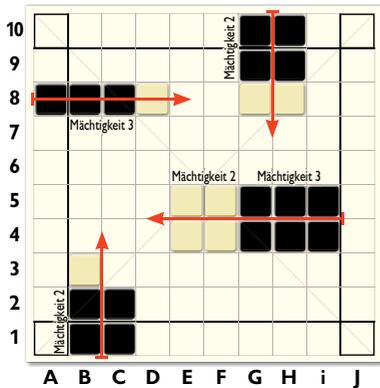
B. Der Block

Ein **Block** ist eine Aneinanderreihung von Spielsteinen, die in ihrer Gesamtheit eine rechteckige Form (Viereck) bilden.

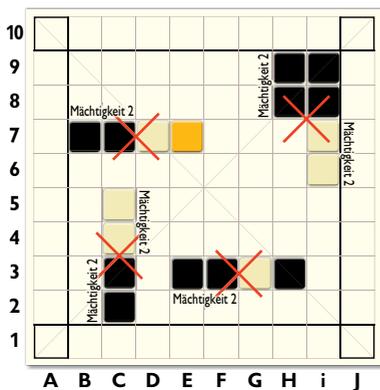


Ein Block darf in seiner Gesamtheit gezogen werden, allerdings nur in die Längsrichtung des Blockes. Ist der Block ein Quadrat, kann man in alle 4 Richtungen ziehen. Sie dürfen mit dem Block so weit ziehen, wie Sie wollen. Begrenzung sind nur der Spielfeldrand, der Goldstein oder ein anderer Stein.

Sie können aber auch nur mit einzelnen Steinen oder mit kleineren Blöcken des Gesamtblockes ziehen.



Liegt ein Block **DIREKT NEBEN** einem Stein oder einem kleineren Block des Gegners, darf man diesen **vor sich herschieben**. Auch hier dienen der Brettrand, der Goldstein oder ein anderer Stein als Begrenzung. Niemals können gegnerische Steine vom Brett geschoben werden. Die Blockbildung ermöglicht es, Steine des Gegners zu verschieben und sich somit selbst Raum zu verschaffen.



Bedingung für die Verschiebung ist aber, dass der Block in die **Ziehrichtung eine größere Mächtigkeit** hat als der oder die gegnerischen Steine. Die Mächtigkeit bestimmt sich aus der Anzahl der Steine in Ziehrichtung. Wie bei allen anderen Zügen kann auch hier nur so weit verschoben werden, bis man auf den Brettrand, den Goldstein oder einen anderen Stein trifft.

In den Beispielen der Grafik links ist also kein Verschieben möglich.

C. Der Goldstein



Nachdem beide Spieler ihre Steine im border aufgestellt haben, darf der Nachziehende den **Goldstein** auf ein Feld seiner Wahl im **core** setzen. Der Goldstein kann niemals verschoben werden und dient somit als Blockadestein. Erst, wenn kein einziger Stein mehr im border steht, wird der Goldstein entfernt. Das Feld ist dann für das Spiel freigegeben.

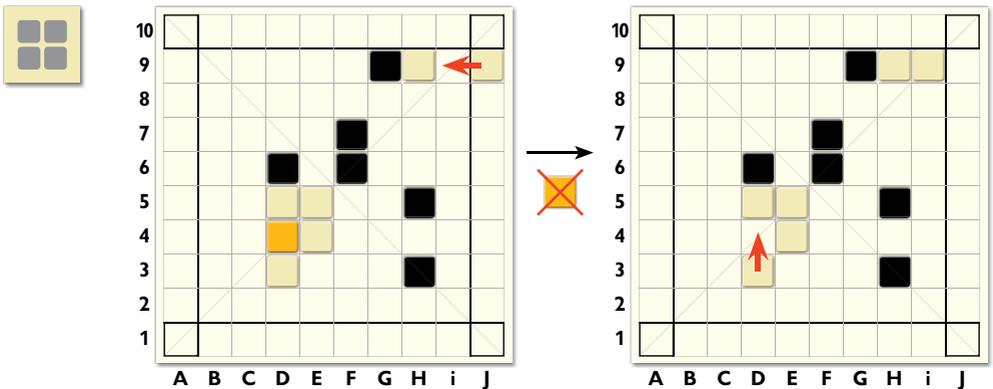
Der Goldstein erfüllt folgende Funktionen:

1. Er gleicht den Anzugsvorteil von Weiß aus.
2. Er erhöht das strategische Potenzial.
3. Er teilt den court in verschiedene Bereiche, sodass Tackle an Räumlichkeit gewinnt.

Ein Gefühl für den Goldstein zu entwickeln, ist eine der unabdingbaren Voraussetzungen, um Tackle auf hohem Niveau spielen zu können. Schwarz sollte den Goldstein so platzieren, dass er die weißen Steine, nicht aber die eigenen Steine in ihrer Beweglichkeit einschränkt.

Das Entfernen des Goldsteins kann in einer Partie zu ganz überraschenden Wendungen führen. Deshalb ist es manchmal für einen Spieler angebracht, die Entfernung des Goldsteins zu verhindern. Dies kann der Spieler erreichen, indem er darauf achtet, dass sich immer mindestens ein Stein im border befindet.

Beispiel: Der job erfordert die Bildung eines Quadrats. Weiß ist am Zug.

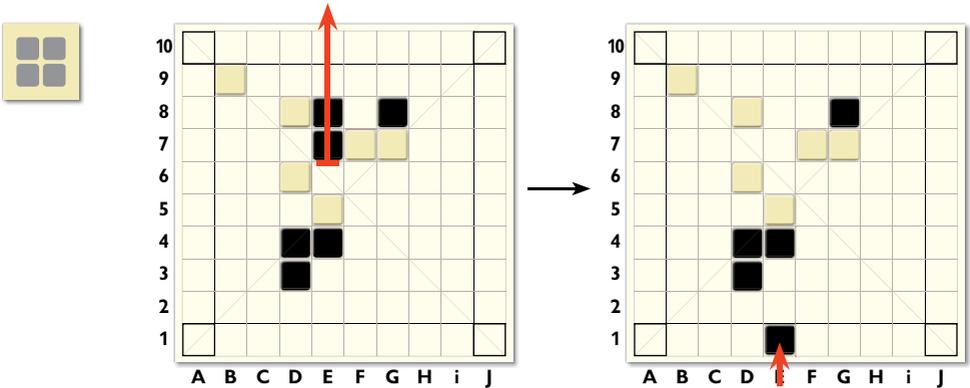


Weiß zieht einfach **J9–i9**. Nun ist kein Stein mehr im border und der Goldstein kann entfernt werden. Weiß gewinnt so im nächsten Zug durch **D3–D4**. Schwarz hätte die Goldsteinentfernung mit seinem letzten Zug verhindern können, wenn er einen seiner Steine zurück in den border geschoben hätte.

WORM – DER OPFERZUG

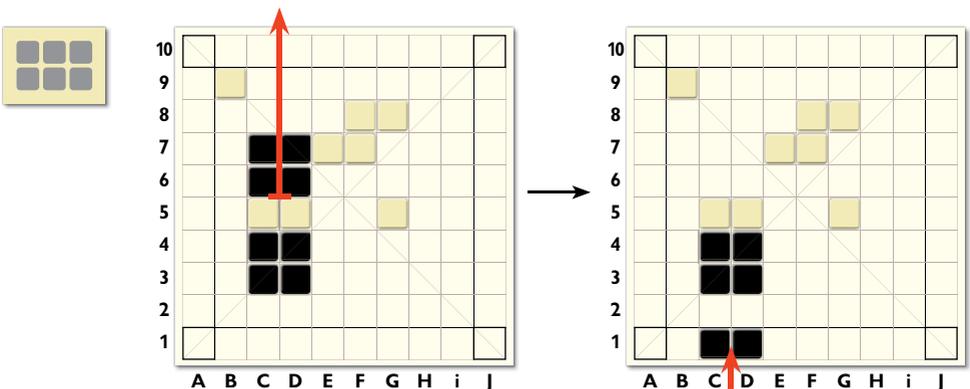
Dieser Zug kommt ganz selten vor, als ambitionierter Spieler sollten Sie ihn aber kennen. Er wird worm genannt, da er an den physikalischen Begriff des Wurmlochs erinnert. Sie verlassen das Brett mit einem Block an einer Seite und tauchen unverzüglich auf der gegenüberliegenden Seite des Brettes wieder auf. Die Voraussetzung für den worm ist, dass Sie mit Ihrem Block **freien Zugang zum Brettrand** haben und dass **die Einzugsfelder auf der anderen Seite** ebenfalls frei sind. Beim worm ist also keine Verschiebung eines gegnerischen Steins erlaubt. Der worm ist ein Opferzug, denn Sie verlieren dabei immer **die vordere Ebene Ihres Blocks**. Deshalb wird der worm fast nur dann gespielt, wenn er der einzige Abwehrzug ist oder unmittelbar zum Sieg führt.

Beispiel: Der job besteht in der Bildung eines Quadrats. Schwarz ist am Zug.



Schwarz verlässt mit einem **double** das Brett auf E10 und taucht auf E1 mit einem Stein wieder auf. Schwarz gewinnt im nächsten Zug mit E1–E3.

Hätte Schwarz das Brett oben mit einem **triple** verlassen, wäre er unten mit 2 Steinen (auf E1 und E2) wieder herausgekommen. Der worm kann mit jedem Block durchgeführt werden. **Sie opfern dabei immer die vordere Ebene.** Führen Sie den worm also mit einem Quadrat aus, opfern Sie damit gleich 2 Steine.

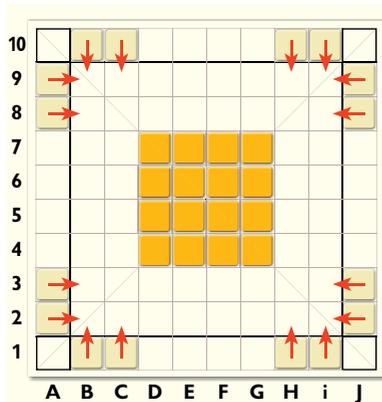


FÜR PROFIS

STRATEGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Je nach job sind unterschiedliche strategische Herangehensweisen erforderlich. Treppen spielen sich anders als Türme. Dennoch gibt es ein paar allgemeingültige Leitsätze:

- Versuchen Sie die Initiative zu erlangen und beginnen Sie schnellstmöglich damit, den job zu bilden. Haben Sie dabei stets die Figur vor dem geistigen Auge.
- Es ist meist sinnvoll, Blöcke zu bilden. Das schafft Mächtigkeit und erlaubt es, mehrere Steine gleichzeitig zu ziehen, was Tempogewinn mit sich bringt.
- Belegen Sie die wichtigen Schnittpunkte auf dem Brett.
- Ihr Gegner kann den job nicht erfüllen, wenn Sie 3 seiner Steine blocken.
- Bewahren Sie Geduld beim Endspiel. Den letzten Stein anzudocken, stellt bei den schwierigeren jobs die größte strategische Herausforderung dar und verlangt Logik, Präzision und ein hohes Maß an optischer Intelligenz.
- Achten Sie mit Schwarz bei der Eröffnung darauf, ob Weiß ein Spiel abseits des Goldsteins aufzieht und positionieren Sie Ihre Steine entsprechend im border.



Das Spiel abseits des Goldsteins

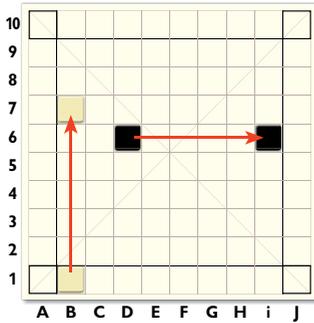
Der Goldstein darf nur in den inneren 16 Feldern platziert werden. Weiß hat also die Möglichkeit, seine Steine im border so aufzustellen, dass der Goldstein für ihn keine Blockade ist. Weiß zieht sein Spiel auf den Außenlinien sozusagen um den Goldstein herum auf.

Dieses Spiel hat Vor- und Nachteile. Weiß kann bei den kleinen jobs auf diese Weise überfallartige Kurzsiege feiern. Gelingt dies jedoch nicht, stehen die weißen Steine abseits und können das Spiel von Schwarz nur noch schwer behindern.

(Anmerkung: Bei dieser Spielvariante gibt es für den job Turm3 eine Zugfolge, mit der Weiß das Spiel zwangsläufig gewinnt. 3-Feld-jobs sind daher Übungsjobs. Sie können die Regel auch dahingehend abändern, dass der Goldstein beim job Turm3 auf jedes Feld im court gestellt werden darf.)

DIE NOTATION

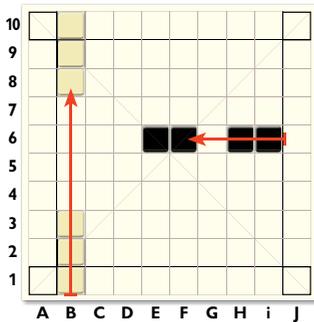
Die Regeln der Notation sollten Sie beherrschen, um sich mit anderen Tackle-Spielern über das Spiel auszutauschen. Sie sind so einfach wie möglich gehalten.



Zuerst wird das Ausgangsfeld und danach das Zielfeld des Steines angegeben, verbunden mit einem Bindestrich. Die Notation der beiden Züge lautet also:

Weiß: B1-B7

Schwarz: D6-i6

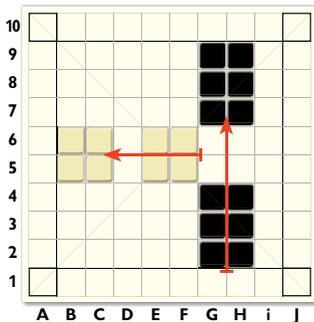


Bei Blockzügen wird vor dem Zug ein Block ■ notiert.

Man notiert das Spielfeld des Spielsteines, der den Block vor sich herschiebt. Die Notation der Züge der Grafik lautet:

Weiß: ■ B1-B8

Schwarz: ■ i6-F6



Bei einem Block, der sowohl in Längs- als auch in Quer-richtung eine Mächtigkeit von mindestens 2 hat, werden die Felder der Steine angegeben, die den Block vor sich herschieben. Die Notation der Züge der Grafik lautet:

Weiß: ■ F56-C56

Schwarz: ■ GH2-GH7

Kommentare: Folgende Zeichen hinter der Zugnotation bedeuten:

(!): guter Zug

(?): schlechter Zug

(!?): interessanter Zug

(w): worm

x: droht Gewinn in 1 Zug (**job in one**)

(!!): sehr guter Zug

(??): sehr schlechter Zug

(>): Entfernung des Goldsteins

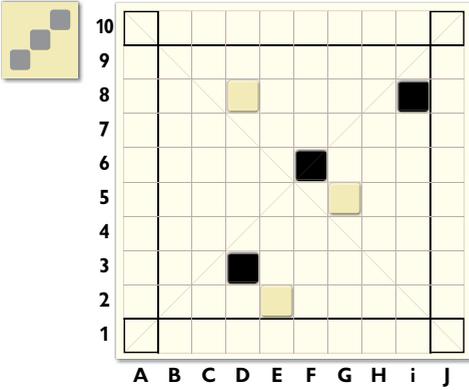
xx: job erfüllt (gewonnen)

KOMPOSITIONEN

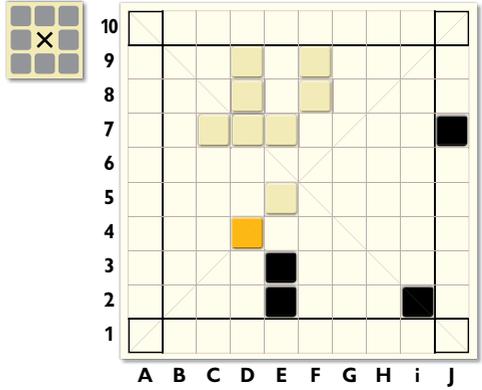
Wie beim Schach gibt es auch bei Tackle ausgeklügelte und rätselhafte Problemstellungen. Die Lösungen solcher Kompositionen sind meist kunstvoll verborgen und erfordern viel Geduld und Freude am Analysieren. Weiß muss den Sieg zwingend, bei bester schwarzer Verteidigung, in der geforderten Zuganzahl erringen. Für die Komposition von Problemstellungen dürfen bei Tackle, unabhängig vom job, beliebig viele Steine verwendet werden.

Finden Sie die Lösungen der 4 abgebildeten Kompositionen?

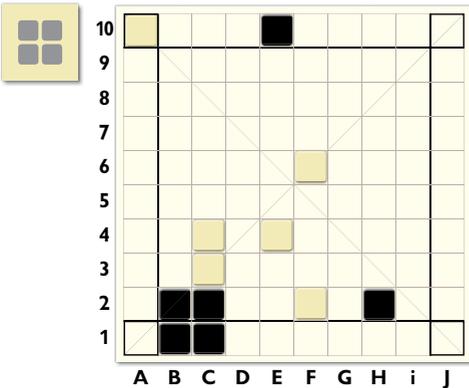
A) Weiß gewinnt in 3 Zügen



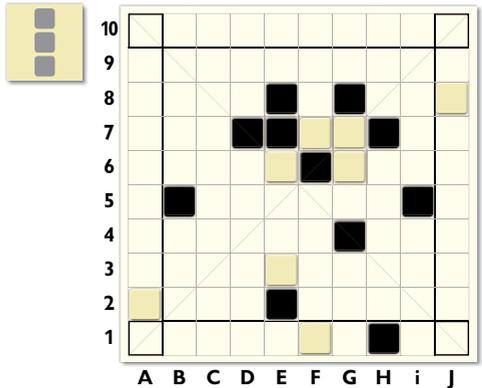
B) Weiß gewinnt in 3 Zügen



C) Weiß gewinnt in 3 Zügen



D) Weiß gewinnt in 6 Zügen



LÖSUNGEN

Übungsaufgaben

A) A5-H5xx

Beachten Sie bitte, dass A5-A3 nicht richtig gewesen wäre, da kein Stein der Figur im border liegen darf.

B) J10-B2xx

Steht ein Stein auf einem der 4 Eckfelder, darf er auch diagonal ziehen. Weiß fährt von J10 fast über das ganze Brett und setzt sich auf das Feld B2.

C) F3-F6xx

Das weiße triple (Mächtigkeit 3) darf das schwarze double (Mächtigkeit 2) vor sich herschieben. Bedenken Sie, dass es keine Rolle spielt, in welche Richtung die Figur des jobs zeigt, nur die Form ist entscheidend.

D) C6-C10xx (w)

Hier sehen Sie ein Beispiel für den Sonderzug „worm“. Weiß fährt mit seinem triple in der C-Reihe ganz nach unten und kommt auf der oberen Brettseite mit 2 Steinen wieder heraus. Dieser Zug kostet den Spieler den vorderen Stein. Denken Sie daran, dass der Goldstein niemals verschoben werden darf.

E) 1. i3-G3x

Schwarz droht G3-G5xx. Der einzige weiße Abwehrzug ist C4-G4. Nun aber ist der Weg frei für den schwarzen Stein C1.

2. C4-G4 C1-C5xx

F) 1. H8-D8x

Doppeldrohung! Schwarz droht sowohl auf C3 als auch auf E8 zu gewinnen. Beide Drohungen kann Weiß nicht gleichzeitig abwehren. Schwarz gewinnt im nächsten Zug durch C8-C3xx oder E3-E8xx.

Kompositionen

A) 1. E2-E7

Weiß droht nun G5-C5 oder G5-G9. Schwarz kann nur einen der beiden Züge abwehren. Sowohl von Feld C5 als auch von Feld G9 hat Weiß eine nicht abwehrbare Doppeldrohung.

1. D3-D5 (oder i8-G8)

2. G5-G9x F6-F8

3. G9-C9xx

B) 1. C7-F7

E7-D7 oder E7-E9 hätte Schwarz mit J7-E7, andere weiße Züge mit E2-E3 und einer Verschiebung von E5 pariert.

1. E2-E3

2. E5-E9x mit Gewinn, da H7-F7xx nicht zu verhindern ist. Wissen Sie auch, warum es ohne den Stein i2 keine Lösung in 3 Zügen gäbe?

C) 1. F2-F5

Weiß droht nun sowohl A10-E6x als auch F6-F4x. Beide Drohungen kann Schwarz nicht gleichzeitig abwehren. Darum bleibt Schwarz nur die Möglichkeit zu versuchen, sein eigenes Quadrat aus dem border zu schieben, um Weiß zuvorzukommen. Übrigens wäre A10-F5 an B12-C12x und F6-F3 an B12-D12x gescheitert.

1. B12-D12x

2. C3-E3x mit Gewinn

oder

1. B12-F12x

2. F6-F4x mit Gewinn

D) Diese Lösung müssen Sie selbst finden. Dafür versprechen wir Ihnen einen ästhetischen Leckerbissen.

Tipp: Sie müssen (fast) ständig einen Sieg im nächsten Zug androhen.

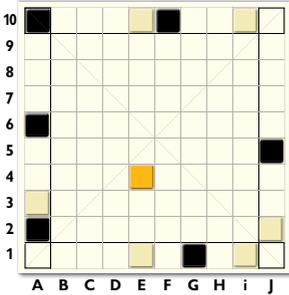
BEISPIELPARTIE

Zum Nachspielen und Analysieren



Aufstellung:

1. E10, F10; 2. J2, J5; 3. i1, A2; 4. i10, G1
5. A3, A10; 6. E1, A6; E4



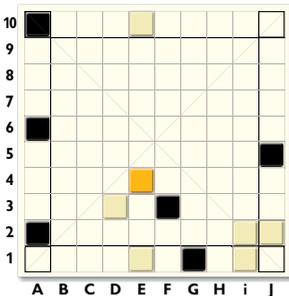
Weiß zieht eine Partie „abseits des Goldsteins“ auf (siehe S. 12). Seine Steine sind überwiegend so platziert, dass der Goldstein keine Blockade darstellt, und zielen auf die rechte untere Ecke. Dort wird der weiße Angriff beginnen. Hat Schwarz genügend Verteidigungssteine, um den weißen Angriff abzuwehren?

7. i10-i2

Erst ein Stein ist gezogen, und schon brennt es lichterloh. Kommt Weiß jetzt noch zu A3-H3, dann ist die Partie für Schwarz schon nicht mehr zu halten.

7. F10-F3
verhindert A3-H3.

8. A3-D3



Weiß droht J2-E2x mit der Absicht, beide double zum Quadrat zusammenschieben.

8. A2-E2

G1-G2 hätte wegen E1-H1 schnell verloren.

9. J2-G2 E2-E3

Schwarz plant, Stein D3 zu verschieben.

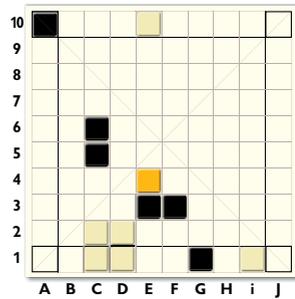
10. D3-D1 (!)

Weiß kann jetzt im nächsten Zug ein Quadrat bilden, er muss dies zum Sieg aber erst noch aus dem border führen. Schwarz versucht, ihm das so schwer wie möglich zu machen.

10. J5-C5

11. G2-E2 A6-C6

12. E12-D12x

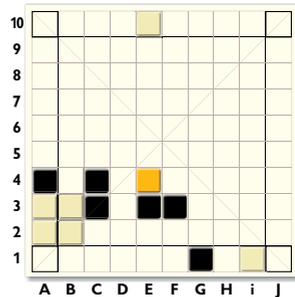


12. C6-C4

Der einzige Abwehrzug. Schwarz blockiert das weiße Quadrat.

13. D12-B12 (!) A10-A4

14. AB1-AB2x



Das Quadrat ist für Schwarz zu mächtig. Jetzt erfolgt der Angriff horizontal.

14. F3-E3

15. AB2-AB6x Schwarz gibt auf.

Weiß schiebt das Quadrat beim nächsten Zug in den court und gewinnt.

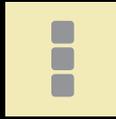
FAQ – HÄUFIGE FRAGEN

- 1. Dürfen sich die eigenen Steine bei der Startaufstellung übers Eck (z.B. auf A2 und B1) diagonal berühren?** *Ja, das ist erlaubt, die eigenen Steine dürfen nur nicht direkt nebeneinander liegen. Ist das Spiel aber im Gange, können Sie auch am Rand (border) jederzeit Blöcke bilden.*
- 2. Bei der Aufstellung im border dürfen die eigenen Steine niemals nebeneinander liegen. Ist das überhaupt immer möglich?** *In der Tat gibt es eine Ausnahme von dieser Regel. Bei 8- und 9-Feld-jobs könnte es sein, dass Sie den letzten oder die letzten 2 Steine nicht mehr dieser Regel entsprechend platzieren können. Nur in diesem Fall dürfen Sie die letzten Steine direkt an einen eigenen Stein anlegen.*
- 3. Mit einem Block verschiebe ich einen gegnerischen Stein. Dabei erfülle ich während des Ziehvorgangs kurzfristig den job für meinen Gegner. Hat er dann gewonnen?** *Nein, der job ist nur dann erfüllt, wenn die Figur nach Zugende auf dem Brett liegt.*
- 4. Auf dem Brett habe ich einen Turm4 gebildet, obwohl der job nur einen Turm3 verlangt. Habe ich gewonnen?** *Ja, Sie haben gewonnen. Die Figur darf Teil eines anderen jobs sein. Wichtig ist nur, dass die mit einem x gekennzeichneten Felder nicht mit einem eigenen Stein belegt sind.*
- 5. Wieso sind die jobs achsensymmetrisch?** *Auf der Seite liegende oder auf dem Kopf stehende Figuren sind leichter zu erkennen, wenn sie eine achsensymmetrische Form haben. Da eine möglichst einfache Visualisierung der Figur wichtig für ein angenehmes Spielgefühl ist, besitzen alle hier aufgeführten jobs Achsensymmetrie.*
- 6. Gibt es noch weitere jobs?** *Ja. Sie können auch eigene jobs erfinden. Achten Sie aber darauf, dass die Figur so einfach wie möglich visualisiert werden kann.*
- 7. Warum werden 2 Steine mehr genommen, als der job es erfordert?** *Diese Steinanzahl ist für das Verhältnis von Angriff zu Verteidigung optimal. Es kann aber reizvoll sein, mit einer anderen Steinanzahl zu experimentieren.*
- 8. Gibt es bei Tackle immer einen Sieger?** *Nein, auch ein Remis ist möglich. Dies ist der Fall, wenn beide Parteien keinen Gewinnweg mehr sehen, wenn durch Verschiebung beide den job gleichzeitig erfüllt haben oder wenn dreimal die gleiche Stellung auf dem Brett entsteht.*
- 9. Kann ich den worm auch dann spielen, wenn ich mit einem Block bereits am Brett-rand stehe?** *Ja, das ist erlaubt.*

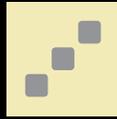
- 10. Muss man ziehen, wenn man am Zug ist? Ja, es besteht Zugzwang.**
- 11. Wir haben vergessen, den Goldstein zu entfernen und weitergespielt. Was passiert jetzt? Das macht nichts. Die Partie wird nachträglich nicht geändert. Steht inzwischen wieder ein Stein im border, darf der Goldstein nicht entfernt werden, auch wenn es ein paar Züge zuvor möglich war. Steht kein Stein mehr im border, kann jeder Spieler (auch der, der nicht am Zug ist) verlangen, dass der Goldstein unverzüglich entfernt wird.**
- 12. Hat Weiß Anzugsvorteil? Ja, ein Anzugsvorteil für Weiß bleibt trotz des Goldsteins bestehen. Je weniger Steine ein job benötigt, desto größer ist der Vorteil.**
- 13. Warum soll der Goldstein nur im core platziert werden? Durch die Platzierung des Goldsteins nur im core wird der Anzugsvorteil von Weiß bei den meisten jobs annähernd ausgeglichen. Außerdem gibt diese Regelung Weiß die Möglichkeit, sein Glück auf den äußeren Feldern zu suchen und ein Spiel „abseits des Goldsteins“ (siehe Seite 12) aufzuziehen, woraus sich oft ganz besonders reizvolle Partien ergeben.**
- 14. Muss der Goldstein immer im core platziert werden? Beim Übungsjob Turm3 gibt es Zugfolgen, die zwangsläufig zu einem Sieg von Weiß „abseits des Goldsteins“ führen. Deshalb ist bei diesem job ausnahmsweise ein Setzen des Goldsteins auf jedem Feld im court erlaubt. Sollte sich herausstellen, dass auch für andere jobs derartige Zugfolgen existieren, können diese durch freies Setzen des Goldsteins ebenfalls unterbunden werden.**
- 15. Wie weit ist Tackle bereits analysiert? Noch steckt die Tackle-Theorie in den Kinderschuhen, aber es gibt unendlich viel zu entdecken und erforschen. Für den job Turm3 ist bereits eine Zugfolge bekannt, die für Weiß immer zum Sieg führt, wenn der Goldstein im core platziert werden muss. Für den job Treppe3 gibt es vermutlich ebenfalls eine derartige Zugfolge. Weitere aktuelle Fragen sind z.B.: Welche taktischen und technischen Elemente können beschrieben werden? Wie können Figuren durch Verschiebung schnellstmöglich in andere Figuren überführt werden? Wie sieht eine gute Aufstellung im border aus? Gibt es Eröffnungsfallen? Wie unterscheiden sich die Herangehensweisen bei verschiedenen jobs? Gibt es mittel- und langfristige Strategien? Kurzum, mit Tackle können Sie unendlich viel Zeit verbringen.**

DIE JOBS

3-Feld-jobs:



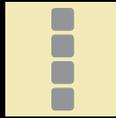
Turm3



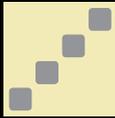
Treppe3

3-Feld-jobs sind Übungsjobs.

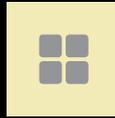
4-Feld-jobs:



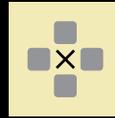
Turm4



Treppe4

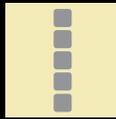


Quadrat

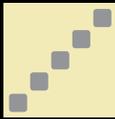


Blüte

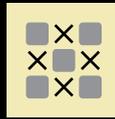
5-Feld-jobs:



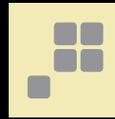
Turm5



Treppe5

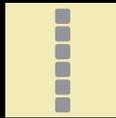


Fünf



Fisch

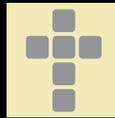
6-Feld-jobs:



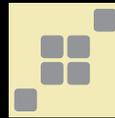
Turm6



Block6

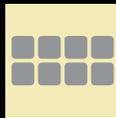


Kreuz

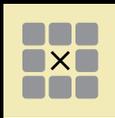


Vogel

8-Feld-jobs:

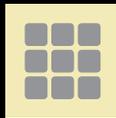


Block8



Brunnen

9-Feld-jobs:



Block9

Selbstverständlich können Sie weitere jobs erfinden.