

KW 52: Materialgewinn mit der Dame

Bitte Notiere die richtigen Züge - wenn Du möchtest auch die Zeit - auf dem ausgedruckten Blatt oder/und sende die richtigen Züge je Diagramm an:

dirk.jordan@ran-ans-brett.de oder [Ran an's Brett e.V.](http://Ran-ans-Brett.de) Oskar-Mai-Str. 6, 01159 Dresden

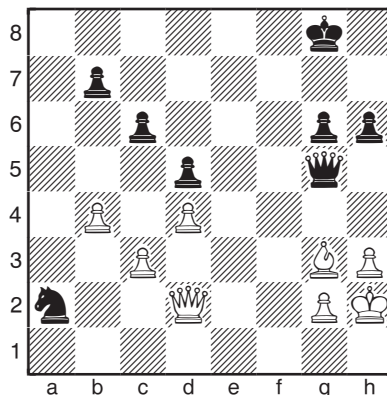
In diesem Kapitel ist der Hauptheld die Dame. Die Dame kann diagonal oder in Richtung einer Reihe oder Linie (horizontal oder vertikal) ziehen und schlagen. Wir werden Beispiele sehen, wie die Dame gegnerische Figuren gewinnen kann. Aber zuerst ist es wichtig, den relativen Wert der einzelnen Figuren zu verstehen:

- Dame = 9
- Turm = 5
- Läufer oder Springer = 3
- Bauer = 1

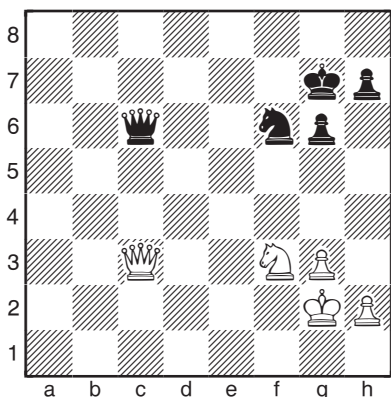
Der König kann niemals geschlagen (vom Brett entfernt) werden und hat keinen relativen Wert. Wenn der König angegriffen wird und nicht entkommen kann, ist es Schachmatt. Wenn der König angegriffen ist und entkommen kann, ist es nur ein Schach.

Wenn im vorhergehenden Beispiel Weiß am Zug ist, ist Dxc6 das richtige Schlagen, um einfach die Dame zu gewinnen. Wenn Schwarz an der Reihe ist, wäre die Antwort mit Dxc3 analog.

Im nächsten Beispiel kann Weiß zwischen dem Schlagen der schwarzen Dame oder des Springers wählen.



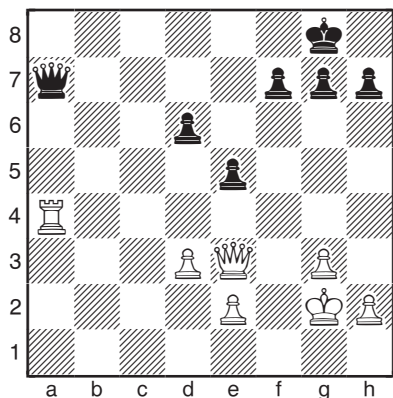
Weiß am Zug



Weiß oder Schwarz am Zug

Wenn Du über den nächsten Zug oder die nächste Schlagmöglichkeit nachdenkst, ist es immer wichtig zu versuchen, den besten nächsten Zug Deines Gegners vorherzusehen. Möglicherweise kannst Du etwas zurückerobern. In der Position oben wäre es ein Fehler die schwarze Dame zu schlagen, da Du eine viel bessere Variante verpassen würdest.

Nach 1. Dxd5 würde Schwarz mit 1... hxd5 antworten, was bedeutet, dass Du die Damen ohne materiellen Gewinn getauscht hättest. Auf der anderen Seite gewinnt Weiß mit 1. Dxa2 Material (einen Springer), ohne etwas zu verlieren.



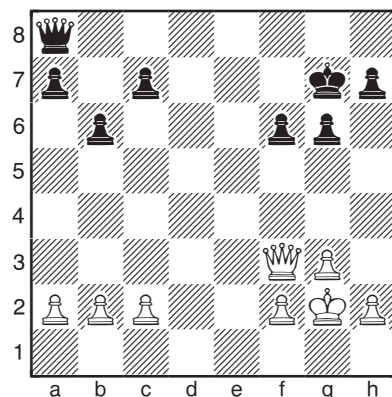
Schwarz am Zug

In dem obigen Diagramm kann Schwarz die Dame oder den Turm von Weiß erobern. Hier, selbst wenn man denkt die Dame ist doch die wertvollere Figur, sollte der Turm (auf a4) geschlagen werden. 1... Dxe3 wäre ein Fehler, da es Schachmatt in einem Zug mit 2. Ta8 erlaubt.

In einigen der folgenden Übungen kannst Du möglicherweise „nur“ einen Bauern gewinnen, aber in der Regel ist das besser, als nichts zu gewinnen. Möglicherweise findest Du in diesem Kapitel auch einige Aufgaben, bei der eine Seite im Schach steht. Denke daran, dass Du nicht unbedingt Deinen König bewegen musst. Es ist eventuell möglich, die Figur zu schlagen, die gerade Schach gibt.

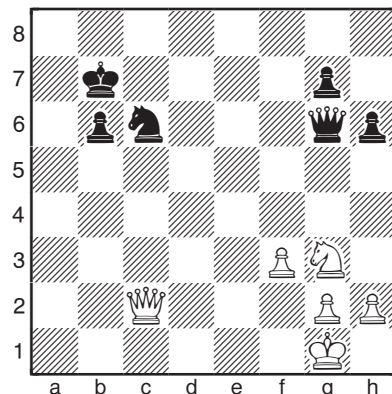
Viel Spaß und viel Glück beim Lösen der nächsten 9 Diagramme!

Weiß am Zug ○ (1)



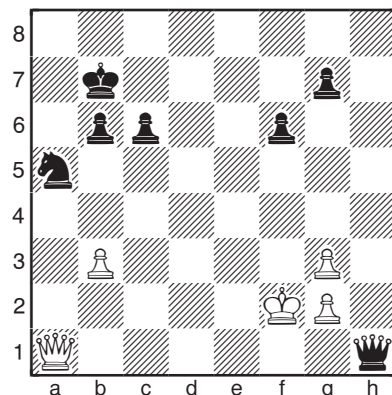
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (2)



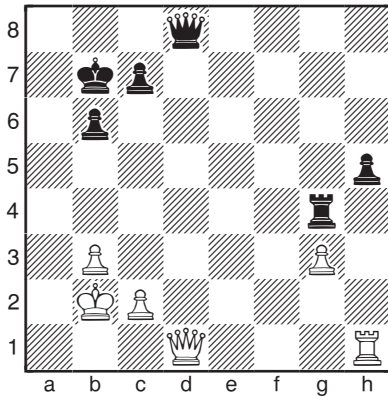
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (3)



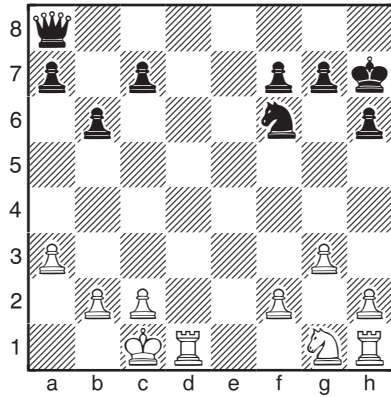
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (4)



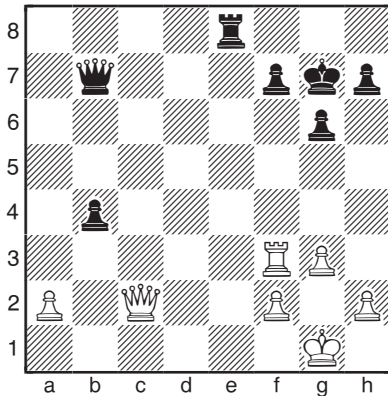
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

● (7)



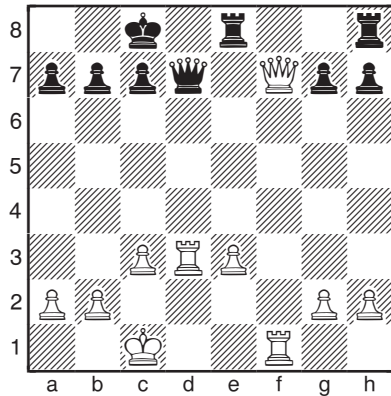
1... _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

Schwarz am Zug ● (5)



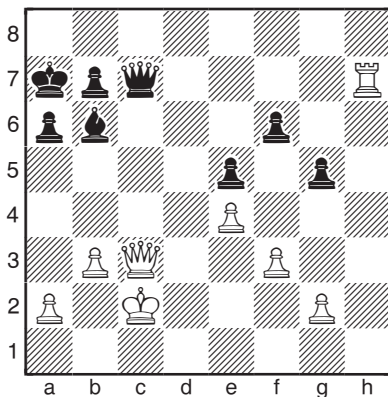
1... _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

● (8)



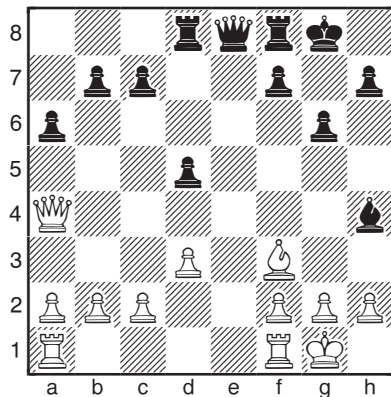
1... _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

● (6)



1... _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

Weiß am Zug ○ (9)



1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____