



## LEKTION 6

### DAME

#### Inhalt

#### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

- Wiederholung
- Dame

#### *Aufgaben*

#### *Lösungen*

#### *Ausblick*

#### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

In den letzten Lektionen haben wir schon drei Figuren kennen gelernt.

#### *Frage:*

Welche waren das und wie können sie ziehen?

#### *Antworten:*

#### *König*

Der König darf in jede Richtung ziehen allerdings nur ein Feld weit.

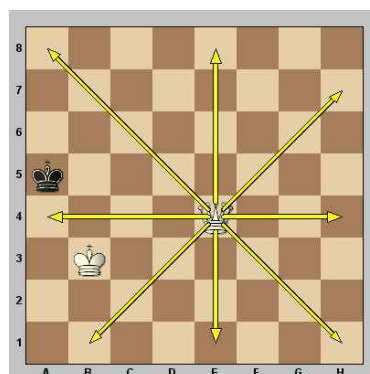
#### *Turm*

Der Turm zieht immer geradeaus auf den Linien (Beispiel: d-Linie) und Reihen (Beispiel: 5.Reihe).

#### *Läufer*

Der Läufer bewegt sich schräg auf den Diagonalen. Er darf die Farbe der Felder während einer Partie nicht wechseln!

Bauen Sie nun die folgende Stellung auf:



Es gibt eine Figur beim Schach, die wie ein Turm und ein Läufer gleichzeitig ziehen kann, die Dame.

Teilen Sie bereits jetzt die Aufgabenzettel aus. Aufgabe 1 und die aufgebaute Stellung sind identisch.

#### *Kleines Quiz:*

Auf wie viele Felder kann die Dame ziehen?

#### *Antwort:*

Die Dame hat 27 Züge zur Auswahl. Das ist eine ganze Menge, wenn man bedenkt, dass ein Schachbrett 64 Felder hat. Daher ist die Dame auch eine der vielseitigsten und wertvollsten Figuren beim Schachspiel.

#### *Aufgaben*

In dieser Trainingseinheit müssen wir viele Felder ankreuzen. Kein Wunder bei so vielen Zugmöglichkeiten!

Los geht es mit den Übungsaufgaben!

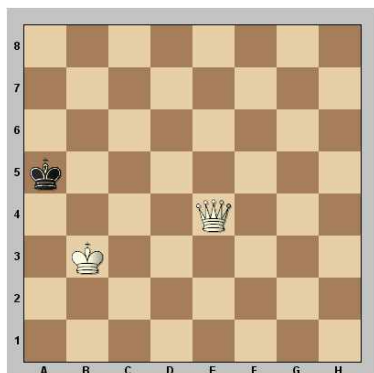




## Aufgaben

Auf welche Felder kann die weiße Dame ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

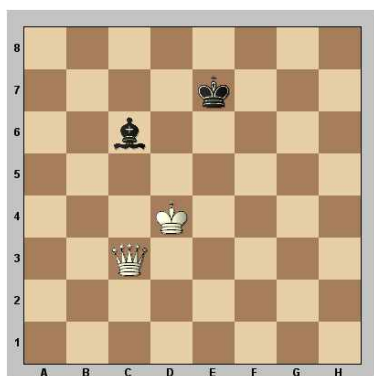
### Aufgabe 1:



Wie viele Zugmöglichkeiten hat die weiße Dame?

---

### Aufgabe 2:

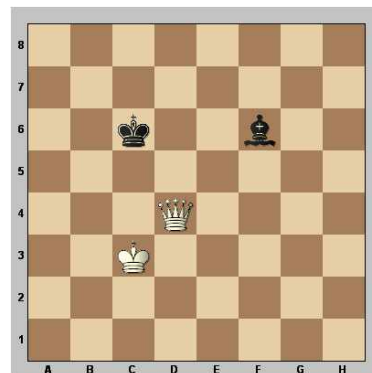


Auf welche Felder kann die weiße Dame ziehen, ohne dass sie geschlagen werden kann? Markiere sie mit einem Kreuz!

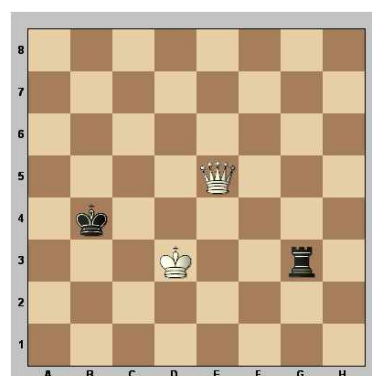
### Aufgabe 3:



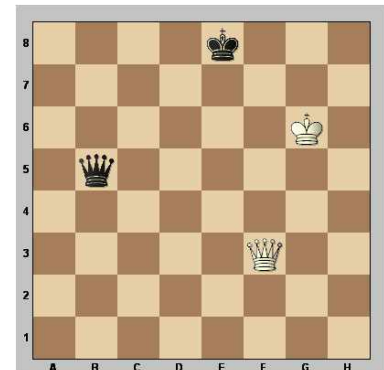
### Aufgabe 4:



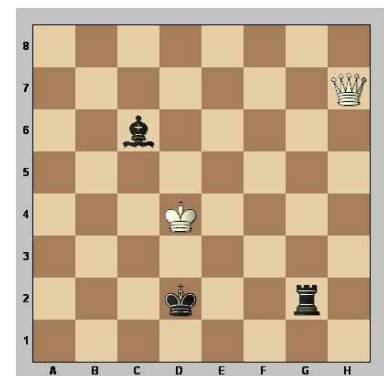
### Aufgabe 5:



### Aufgabe 6:

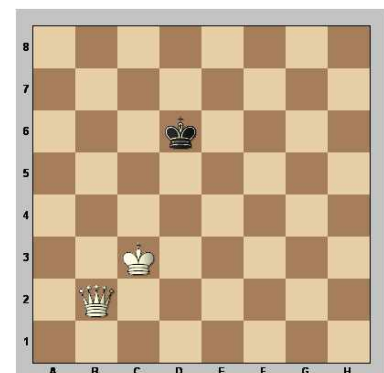


### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:

Auf welchen Feldern kann die weiße Dame dem schwarzen König ein Schach geben?



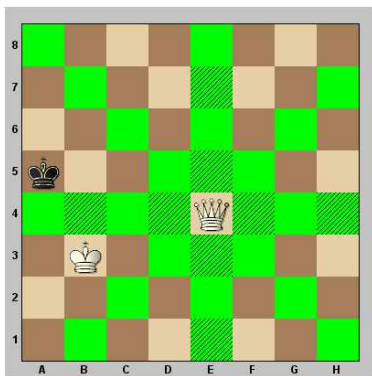


## Lösungen

### Aufgabe 1+2

Auf welche Felder kann die weiße Dame ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

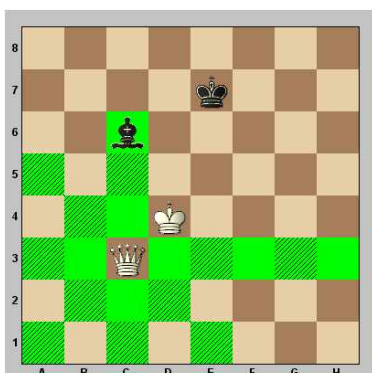
### Aufgabe 1:



Wie viele Zugmöglichkeiten hat die weiße Dame?

Ein Turm auf e4 hätte 14 Zugmöglichkeiten, ein Läufer 13 Zugmöglichkeiten. Das macht zusammen: 14 (Turm) + 13 (Läufer) = 27 (Dame)

### Aufgabe 2:



In dieser Stellung gab es 18 mögliche Züge. Die Dame

kann geradeaus ziehen wie ein Turm (c-Linie und 3.Reihe) und diagonal wie ein Läufer (Diagonale a5-e1 und auf die Felder a1 und b2).

### Frage:

Welcher Zug ist der Beste, welcher der Schlechteste in dieser Stellung?

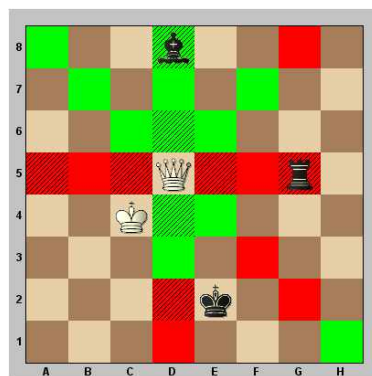
### Antwort:

Der beste Zug ist sicherlich das Schlagen des schwarzen Läufers, der schlechteste Zug mit der Dame nach f3, denn hier kann sie vom schwarzen Läufer geschlagen werden!

### Aufgabe 3-7

Auf welche Felder kann die weiße Dame ziehen, ohne dass sie geschlagen werden kann? Markiere sie mit einem Kreuz!

### Aufgabe 3:

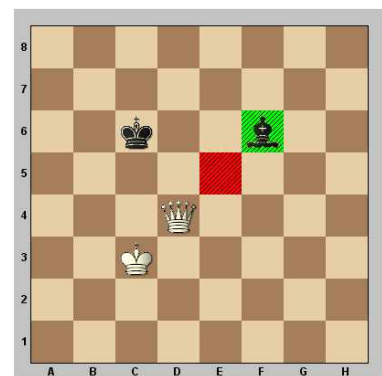


Der schwarze Turm kontrolliert die fünfte Reihe und die Felder g2 und g8. Außerdem ist er vom Läufer gedeckt. Der schwarze König würde die

Dame auf d1, d2 und f3 schlagen. Alle anderen Züge waren anzukreuzen. Und was ist mit d3? Geht hier nicht die weiße Dame verloren?

Nein, sie ist hier vom weißen König gedeckt!

### Aufgabe 4:



Hier musste die Fesselung erkannt werden.

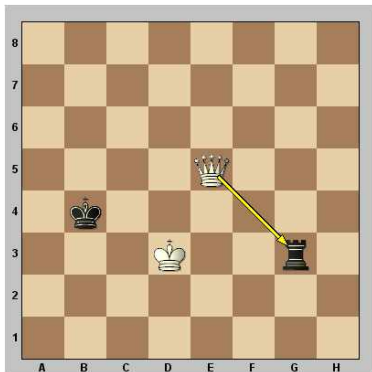
**Polizist** = Läufer  
**Räuber** = Dame

Somit kamen nur zwei Züge in Frage: Auf e5 geht die weiße Dame verloren, sie musste also den schwarzen Läufer schlagen.



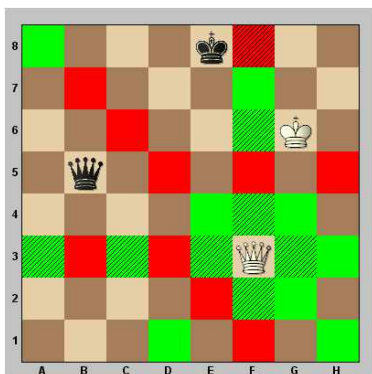


## Aufgabe 5:



Der schwarze Turm gibt dem weißen König Schach. Dies soll durch einen Damenzug abgewehrt werden. Weiß könnte freiwillig in die Fesselung ziehen (Dame nach e3), aber dann ginge die Dame verloren. Folglich bleibt nur das Schlagen des Turmes übrig.

## Aufgabe 6:



Hier musste man sehr genau darauf achten, welche Felder von beiden Damen kontrolliert werden. Dies waren die Felder: b3, b7, c6, d3, d5, e2, f1, f5 und h5.

Beachte: Auf f5 und h5 geht die Dame nicht verloren, da sie vom weißen König gedeckt wird.

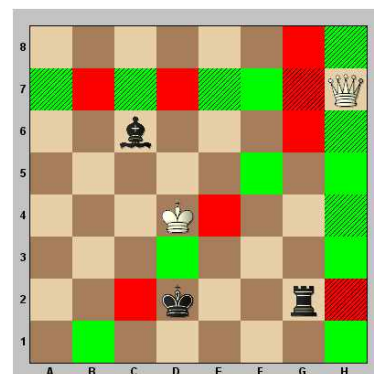
## Frage:

Was ist von den Schachgeboten auf f7 und f8 zu halten?

## Antwort:

Das Schachgebot auf f8 ist schlecht, denn hier wird die weiße Dame einfach vom schwarzen König geschlagen. Auf f7 steht die Dame jedoch sicher. Sie ist vom weißen König gedeckt.

## Aufgabe 7:



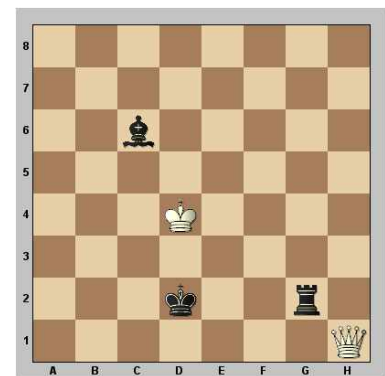
Der schwarze Turm passt auf die Felder g6, g7, g8 und h2 auf, während der Läufer b7, d7 und e4 kontrolliert. Auf c2 würde die Dame vom schwarzen König vom Brett befördert. Alle anderen Felder waren anzukreuzen.

Beachte: Auf d3 kann die weiße Dame dem schwarzen König ein Schach geben, ohne dass sie geschlagen werden

kann, da sie hier von ihrem eigenen König gedeckt wird. Auf h1 könnte sich die Dame hinter dem Turm vor dem schwarzen Läufer verstecken.

## Zusatzfrage für besonders Schnelle:

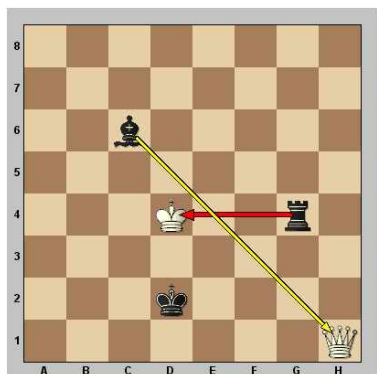
Die weiße Dame ist nach h1 gegangen. Durch welchen Turmzug verliert Weiß nun doch seine Dame?



## Antwort:

Schwarz zieht seinen Turm nach g4 und gibt Schach. Plötzlich ist die Diagonale für den Läufer wieder offen und die weiße Dame verschwindet vom Brett. Weiß könnte das Schach abwehren und seine Dame nach e4 ziehen, aber auch dies bringt nichts mehr.





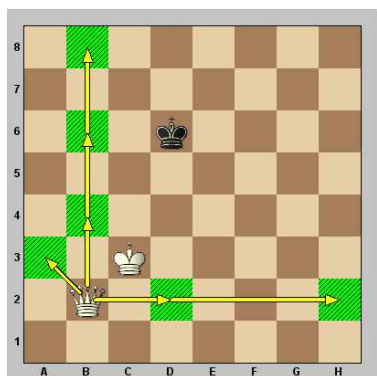
Zum Beispiel: Läufer schlägt Dame. Weiß kann den Läufer nicht nehmen, da dieser vom Turm gedeckt ist.

Solche Tricks lernen wir in Lektion 30 (**Abzugschach**).

Andere Versuche, die weiße Dame anzugreifen scheitern leider: Zieht der Turm nach g1 oder h2, hat die weiße Dame freie Auswahl. Sie kann den Turm oder den Läufer schlagen!

### Aufgabe 8:

Auf welchen Feldern kann die weiße Dame dem schwarzen König ein Schach geben?



Die Dame hat 6 verschiedene Möglichkeiten, den schwarzen König Schach zu geben: a3, b4, b6, b8, d2 und h2!

Es ist sehr wichtig, dass gerade Anfänger einen Blick dafür bekommen, wann ihr König im Schach steht. Dies kann man mit gezielten Übungen (Schach geben, Schach abwehren) trainieren. In den letzten Lektionen habe ich immer wieder eine Aufgabe eingebaut, wo Weiß bereits im Schach steht (siehe Aufgabe 5). Wie viele Teilnehmer sind in die Falle getappt und haben brav alle möglichen Damenzüge angekreuzt? Wenn man auf Schachgebote achtet, kann man sich eine Menge Zeit und Mühe sparen!

Es gibt nur **drei Abwehrmöglichkeiten**:

1. **Schachgebende Figur schlagen**
2. **Mit dem König weglaufen**
3. **Eine Figur dazwischen ziehen**

Nutzen Sie diese Aufgaben, um diese drei Möglichkeiten immer zu wiederholen. Je früher ihre Teilnehmer, diese Regeln verinnerlichen, desto besser werden sie später Schachgebote erkennen und darauf reagieren können.

Viele Partien im Anfängerbereich enden damit, dass ein Spieler ein Schachgebot übersieht und der Andere einfach den König raus schlägt, obwohl es noch Möglichkeiten gab, dass Schach abzuwehren. Achten Sie bei den Partien ihrer Schützlinge stets darauf, dass dies nicht passiert! Der letzte Zug muss zurück genommen werden und stattdessen das Schach abgewehrt werden. Erst wenn dies nicht mehr möglich ist, ist die Partie zu Ende (Matt). Aber um diese Dinge werden wir uns noch ausführlich in den späteren Lektionen zu den Themen **Schach** und **Matt** kümmern.

### Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns mit dem Springer beschäftigen.

