



LEKTION 21

WERT DER FIGUREN

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Herzlichen Glückwunsch!

Die erste Hälfte des Kurses liegt hinter uns und ich hoffe, alle Teilnehmer haben den Zwischentest erfolgreich bestanden. Im zweiten Kursabschnitt werden wir uns mit den folgenden taktischen Elementen des Schachspiels beschäftigen:

- Doppelangriff
- Fesselung
- Spieß
- Abzugschach

Anschließend steht die Mattführung auf dem Programm:

- Matt mit 2 Türmen
- Matt mit der Dame

Mattaufgaben in einem Zug trainieren das Variantenberechnen und schulen unseren taktischen Blick. Anfang August, kurz vor den Chess Classic in Mainz, wird dann unser Wissen in einem Abschlusstest noch einmal überprüft.

Aber bevor wir mit den taktischen Übungen beginnen können, müssen wir uns mit dem Wert der Figuren beschäftigen. Schreiben Sie die Namen der Figuren an die Tafel. Stellen Sie nun vor, welche Figur wie viele Punkte wert ist. Lassen Sie den Wert des Königs zunächst noch offen.

Wert der Figuren

- Bauer = 1
- Springer = 3
- Läufer = 3
- Turm = 5
- Dame = 9
- König = ?

Warum ist die Dame 9 Punkte wert? Warum hat der Turm mehr Punkte als ein Läufer? Fragen über Fragen! Aber genau das wollen wir heute erforschen!

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Aufgaben!

Viel Spaß beim Erforschen der Figurenwerte!

Ihr Kursleiter





Aufgaben

Aufgabe 1

Trage den Wert der Figuren ein!

Bauer =

Springer =

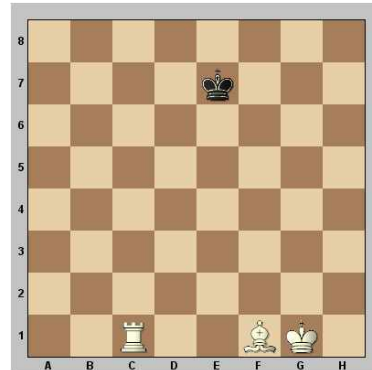
Läufer =

Turm =

Dame =

König =

Tipp:



Weiß möchte dem schwarzen König Schach bieten.

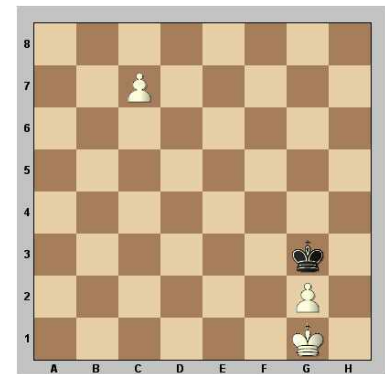
Wie viele Züge braucht der Turm?

Wie viele Züge braucht der Läufer?

Aufgabe 5

Wann wird ein Bauer besonders stark?

Tipp:



Welcher Bauer ist stärker?

Bauer g2

Bauer c7

(bitte ankreuzen!)

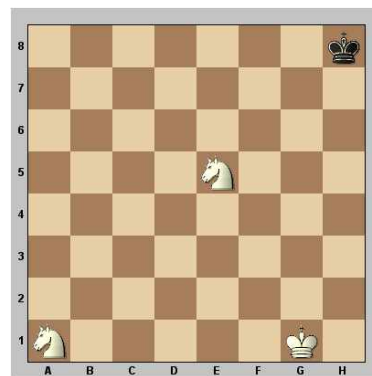
Aufgabe 2

Warum ist die Dame stärker als ein Turm?

Aufgabe 3

Warum ist ein Turm stärker als ein Läufer?

Aufgabe 4



Auf wie viele Felder kann der Springer ziehen?

Se5: _____

Sa1: _____

Aufgabe 6

Wollen wir tauschen?
Rechne die Punkte zusammen und entscheide dich!

Du bekommst von mir: Dame

Punkte: _____

Ich bekomme von dir: 2 Türme

Punkte: _____

Wollen wir tauschen?

ja

nein

(bitte ankreuzen!)





Lösungen

Aufgabe 1

Trage den Wert der Figuren ein!

Bauer = 1

Springer = 3

Läufer = 3

Turm = 3

Dame = 9

König = vom Handel ausgeschlossen!

Frage:

Ich biete Euch 2 Türme und eine Dame und bekomme dafür Euren König. Wollen wir tauschen?

Antwort:

Das Angebot klingt zunächst recht großzügig: 2 Türme (10 Punkte) und eine Dame (9 Punkte) sind zusammen 19 Punkte wert. Allerdings ist eine Schachpartie vorbei, wenn der König verloren geht (genauer: bereits einen Zug davor!). Somit macht es wenig Sinn, den König zu tauschen, noch ihm irgendwelche Punkte zuzuordnen.

Tragen Sie nun beim König ein: **vom Handel ausgeschlossen!**

Aufgabe 2

Warum ist die Dame stärker als ein Turm?

Die Dame kann gerade (wie ein Turm) und diagonal (wie ein Läufer) ziehen. Im Zentrum bedroht sie 27 Felder, ein Turm nur 14.

Aufgabe 3

Warum ist ein Turm stärker als ein Läufer?

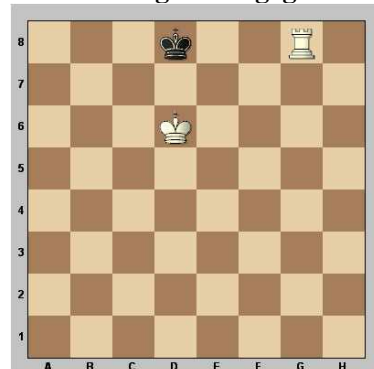
Ein Turm kann alle 64 Felder des Schachbretts betreten, ein Läufer nur die Hälfte (32 weiße oder 32 schwarze Felder!). Mit Turm und König kann man am Ende noch matt setzen, mit König und Läufer nicht.

Zusatzaufgabe an besonders Schnelle:

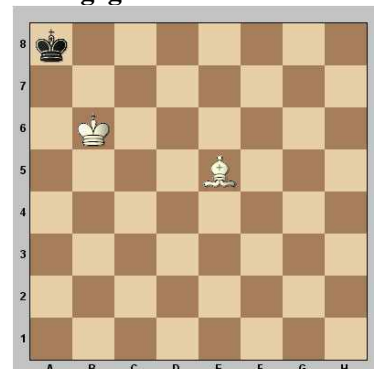
Baue eine Mattstellung auf

- mit König + Turm gegen König
- mit König + Läufer gegen König

Mattstellung: K+T gegen K

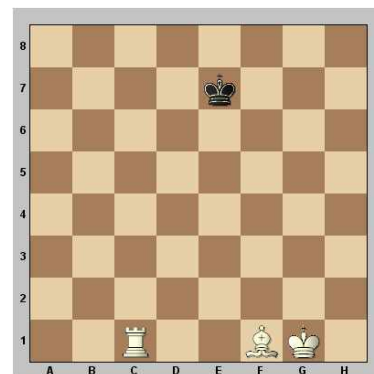


K+L gegen K



Mit diesem Material ist keine Mattstellung möglich. Weiß kann nur Patt setzen (siehe Diagramm).

Tipp:



Weiß möchte dem schwarzen König Schach bieten.

Wie viele Züge braucht der Turm?

Der Turm kann in einem Zug auf e1 oder c7 Schach bieten.

Wie viele Züge braucht der Läufer?

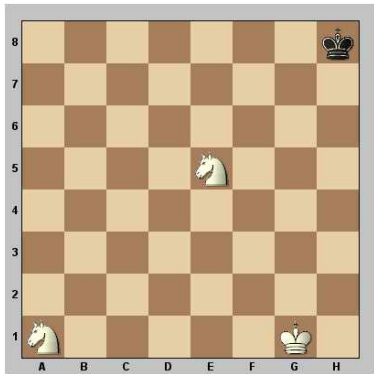
Der Läufer kann nicht Schach bieten. Er kann sich nur auf weißen Feldern bewegen, der





schwarze König steht jedoch auf einem schwarzen Feld!

Aufgabe 4



Auf wie viele Felder kann der Springer ziehen?

Se5: 8 Felder
Sa1: 2 Felder

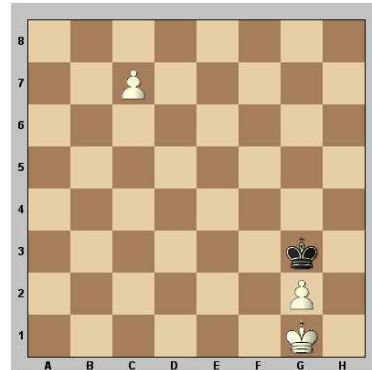
Betonen Sie, dass daher die Figuren viel lieber im Zentrum, als am Rand oder sogar in der Ecke des Schachbretts stehen. In der Mitte des Schachbretts bedrohen die Figuren mehr Felder, sie stehen aktiver.

Aufgabe 5

Wann wird ein Bauer besonders stark?

Ein Bauer (1 Punkt) wird besonders wertvoll, wenn er kurz vor der Umwandlung in eine Dame (9 Punkte) steht.

Tipp:



Welcher Bauer ist stärker?

Natürlich ist hier der Bauer auf c7 viel stärker. Er braucht nur noch einen Zug, um sich in eine Dame (9 Punkte) zu verwandeln. Der Bauer auf g2 steht noch in der Grundstellung und wird sogar noch durch den schwarzen König blockiert.

Aufgabe 6

Wollen wir tauschen?
Rechne die Punkte zusammen und entscheide dich!

Du bekommst von mir: Dame

Punkte: 9 Punkte

Ich bekomme von dir: 2 Türme

Punkte:
1 Turm (5 Punkte)
+
1 Turm (5 Punkte) = 10 Punkte

Wollen wir tauschen?

Nein, es handelt sich um ein schlechtes Geschäft. Der Teilnehmer würde einen Punkt verlieren (10 Punkte gegen 9 Punkte).

Ausblick

In der nächsten Lektion wollen wir lernen, wie man einen Schachzug richtig aufschreibt. „Die Notation“ heißt unser Thema.

