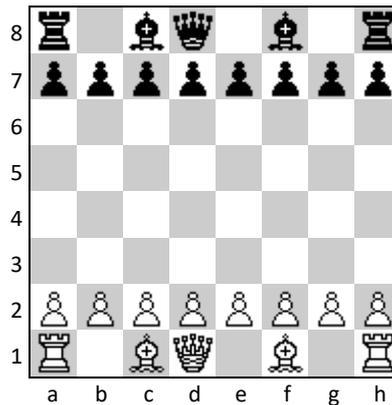


DAME

Grundstellung der Dame

Jeder Spieler hat eine Dame. Die Dame ist die stärkste Figur im Schach. Die weiße Dame steht zu Beginn des Spiels auf dem weißen Feld d1. Die schwarze Dame steht zu Beginn des Spiels auf dem schwarzen Feld d8.

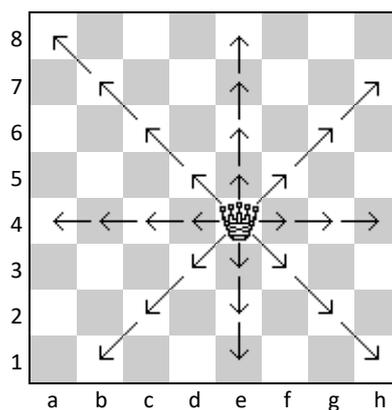
Merkspruch: "Weiße Dame weißes Feld, schwarze Dame schwarzes Feld"



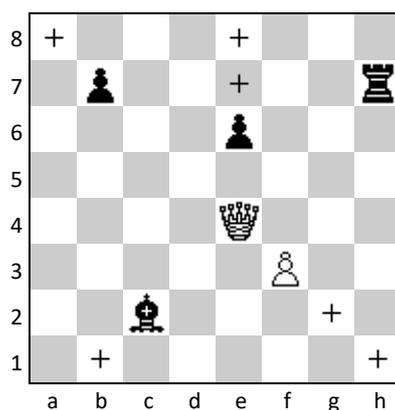
Das Diagramm zeigt die Grundstellung der Damen, Läufer, Türme und Bauern.

Gangart der Dame

Die Dame bewegt sich immer auf den Linien, Reihen oder Diagonalen, auf denen sie sich befindet. Sie kann beliebig weit ziehen, jedoch nicht während eines Zuges die Richtung ändern. Die Dame kann auch rückwärts ziehen.



Die Dame darf keinen Stein überspringen.

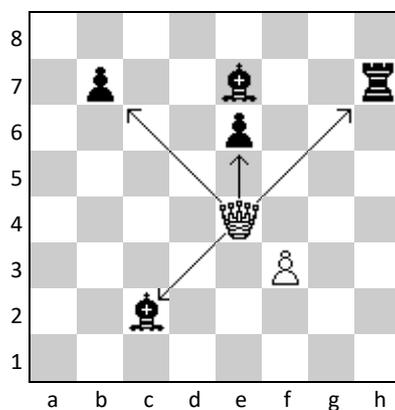


Im Diagramm kann die Dame die Felder a8, e7, e8, b1, g2 und h1 nicht betreten.

Um einen Damenzug zu notieren, schreibt man "D Ausgangsfeld der Dame - Endfeld der Dame". Im obigen Diagramm sind die Damenzüge De4-a4, De4-b4, De4-c4, De4-d4, De4-f4, De4-g4, De4-h4, De4-e1, De4-e2, De4-e3, De4-e5, De4-d3, De4-f5, De4-g6, De4-c6 oder De4-d5 möglich.

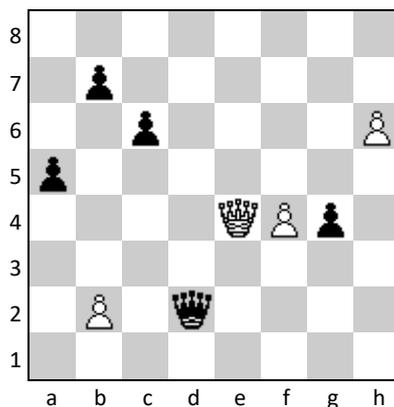
Schlagen mit der Dame

Die Dame schlägt, wie wenn sie einen normalen Zug ausführen würde.



Im Diagramm kann die weiße Dame die Bauern mit De4xb7 oder De4xe6, den Läufer mit De4xc2 oder den Turm mit De4xh7 schlagen. Ihren eigenen Bauern auf f3 darf sie nicht schlagen.

Beispiel



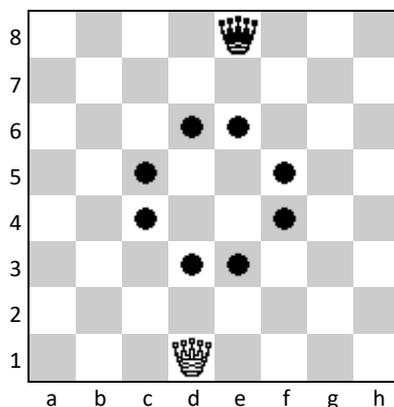
Die möglichen Damenzüge des Diagramms sind:

Für Weiß: Dd4-b1, Dd4-c2, Dd4-d3, Dd4-d4, Dd4-c4, Dd4-b4, Dd4-a4, Dd4-d5, Dd4xc6, Dd4-e5, Dd4-e6, Dd4-e7, Dd4-e8, Dd4-f5, Dd4-g6, Dd4-h7, Dd4-h1, Dd4-e3, Dd4-e2 oder Dd4-e1.

Für Schwarz: Dd2-c1, Dd2-c2, Dd2xb2, Dd2-c3, Dd2-b4, Dd2-d3, Dd2-d4, Dd2-d5, Dd2-d6, Dd2-d7, Dd2-d8, Dd2-e3, Dd2xf4, Dd2-e2, Dd2-f2, Dd2-g2, Dd2-h2, Dd2-e1 oder Dd2-d1.

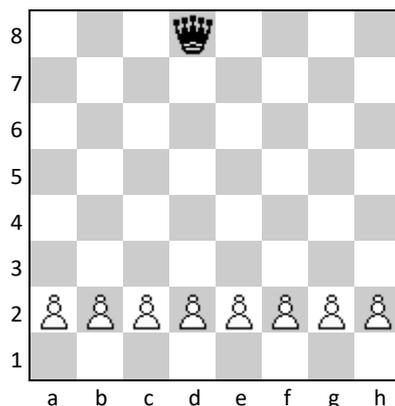
Spiele

Torten essen



Ziel des Spieles ist es, die meisten Torten (Steine) mit der Dame zu verspeisen. Dabei muss aufgepasst werden, dass man die eigene Dame nicht verliert, da sich die Damen auch gegenseitig schlagen dürfen. Gezogen wird abwechselnd, wobei über die Steine nicht gesprungen werden darf.

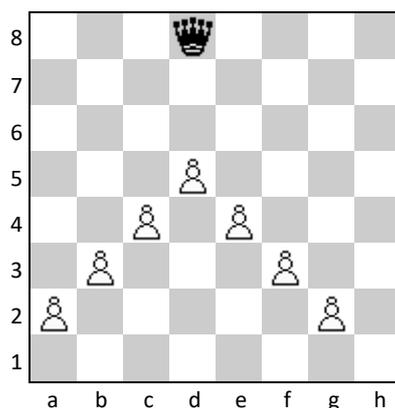
Dame gegen Bauern



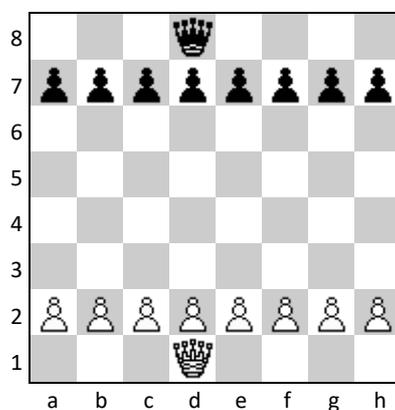
Erreicht ein Bauer die letzte Reihe hat Weiß gewonnen. Er gewinnt auch, wenn er die schwarze Dame geschlagen hat. Schafft hingegen Schwarz alle Bauern zu schlagen, so ist er der Sieger. Er gewinnt auch, wenn Weiß nicht mehr ziehen kann.

Tipps: Weiß muss Bauern so stellen, dass sie sich gegenseitig decken. Die Dame muss diese von der Seite oder von hinten angreifen.

Variante: Wolf und die 7 Geißlein

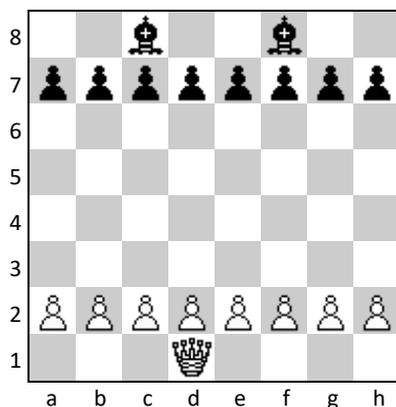


Dame und Bauern



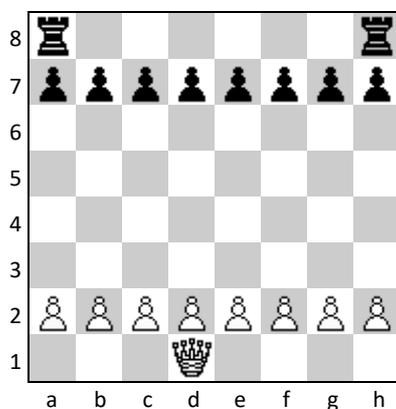
Bei diesem Spiel werden die Bauern und Damen in ihrer Grundstellung aufgebaut. Wer es schafft alle gegnerische Bauern zu schlagen, gewinnt das Spiel. Aber Vorsicht, auch die Damen können geschlagen werden. Hilfreich ist es, einen Bauern auf die letzte Reihe zu bringen. Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er durch eine Dame ersetzt. Mit mehreren Damen lässt sich leichter gewinnen. Das Spiel endet unentschieden, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, obwohl er noch Bauern besitzt.

Variante Dame und Bauern gegen Läufer und Bauern



Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er bei dieser Variante durch eine Dame (Spieler mit der Dame) bzw. einen Läufer (Spieler mit den Läufern) ersetzt.

Variante Dame und Bauern gegen Türme und Bauern



Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, so wird er bei dieser Variante durch eine Dame (Spieler mit der Dame) bzw. einen Turm (Spieler mit den Türmen) ersetzt.