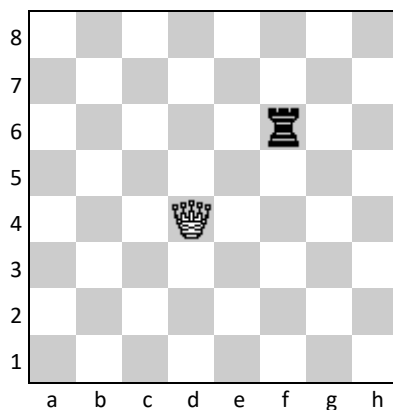


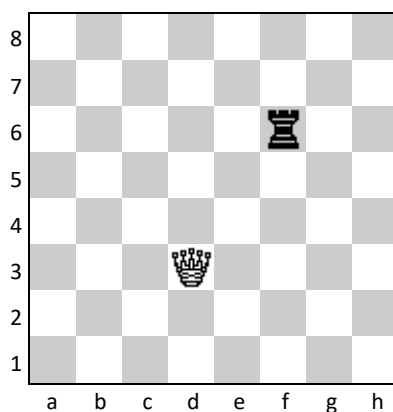
## ANGREIFEN

### Angriff

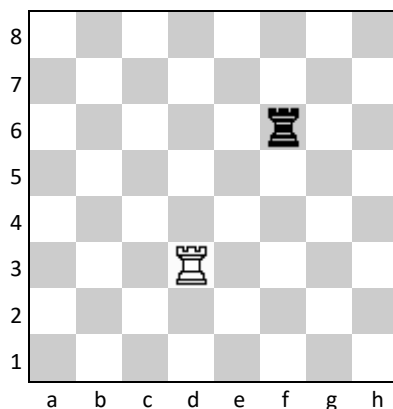
Im folgenden Diagramm ist der Turm von der Dame angegriffen. Wäre die weiße Dame am Zug, dann könnte diese den schwarzen Turm schlagen.



Um den schwarzen Turm schlagen zu können, muss dieser erst angegriffen werden.

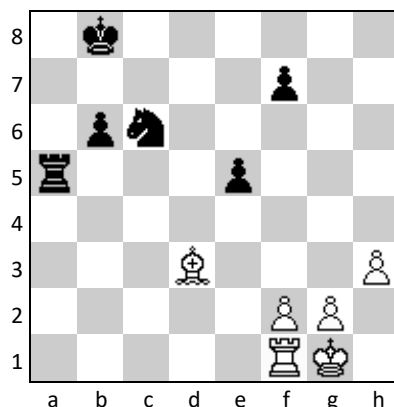


Im Diagramm kann dies durch die Züge Dd3-a6, Dd3-c3, Dd3-d4, Dd3-d6, Dd3-d8, Dd3-f1, Dd3-f3, Dd3-f5 oder Dd3-g6 erfolgen. Dabei sind nur die Züge Dd3-c3, Dd3-d4 oder Dd3-d8 gute Züge, da bei den anderen Zügen der schwarze Turm die weiße Dame schlagen kann.



Der weiße Turm kann den schwarzen Turm mit den Zügen Td3-f3 oder Td3-d6 angreifen. Keiner der beiden Züge ist ein guter Zug, da sich gleiche Figuren nicht gegenseitig angreifen können, ohne sich selbst der Gefahr auszusetzen, geschlagen zu werden.

## Beispiel



Die möglichen weißen Angriffszüge des Diagramms auf die angegebene Figur sind:

Springer auf c6: Ld3-b5, Ld3-e4 oder Tf1-c1  
 Bauer auf f7: Ld3-c4 oder Ld3-g6  
 Turm auf a5: Tf1-a1  
 Bauern auf b6: Tf1-b1  
 Bauer auf e5: Tf1-e1 oder f4

Von allen Angriffszügen sind nur die Züge Ld3-e4, Ld3-c4, Tf1-b1, Tf1-c1 oder Tf1-e1 gute Züge, da bei den anderen Zügen die angreifende Figur geschlagen werden kann.

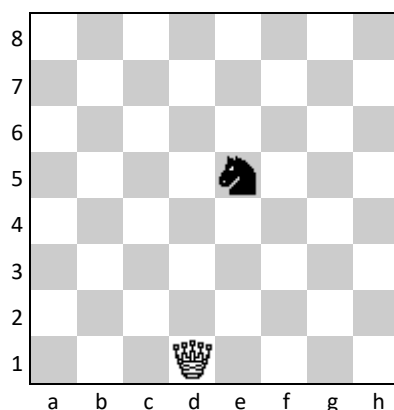
Die möglichen schwarzen Angriffszüge des Diagramms auf die angegebene Figur sind:

Läufer auf d3: Sc6-b4, Ta5-a3, Ta5-d5 oder e4  
 Turm auf f1: Ta5-a1  
 Bauer auf f2: Ta5-a2

Von allen Angriffszügen sind nur die Züge Ta5-a3, Ta5-a2, Ta5-d5 oder Sc6-b4 gute Züge, da bei den anderen Zügen die angreifende Figur geschlagen werden kann.

## Spiele

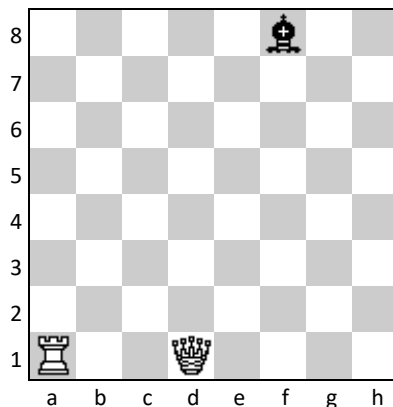
### Springer fangen



Beim Spiel "Springer fangen" versucht die weiße Dame den schwarzen Springer zu schlagen. Gelingt ihr dies in maximal 20 Zügen, dann hat der Spieler mit der Dame gewonnen. Sollte der Springer sich mehr als 20 Züge wehren können, ist der Spieler mit dem Springer der Sieger.

Tipp: Der schwarze Springer kann nur gefangen werden, wenn dieser sich am Brettrand oder in der Nähe des Brettrandes befindet. Die Dame muss daher versuchen, die Fluchtwege des Springers abzuschneiden.

## Läufer fangen

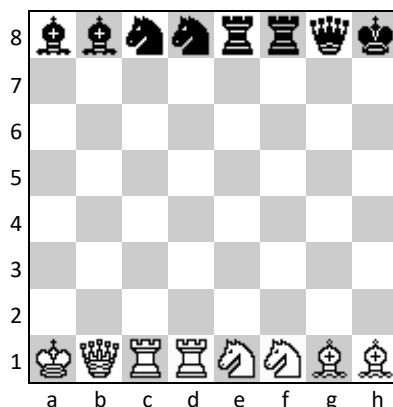


Die Regeln des Spieles entsprechen dem Spiel "Springer fangen", nur mit dem Unterschied, dass Weiß noch einen zusätzlichen Turm besitzt.

Tipp: Den Läufer zu gewinnen, ist sehr schwierig. Dies gelingt nur, wenn die Dame und der Turm gut zusammenarbeiten.

Das Spiel kann für die weiße Seite vereinfacht werden, indem noch ein weiterer weißer Turm auf h1 eingesetzt wird.

## Einparken



Beim Spiel "Einparken" muss jeder Spieler die Figuren möglichst schnell auf ihr Anfangsfeld bringen. Wem dies als Erster gelingt ist Sieger. Sollte Schwarz direkt nach Weiß fertig werden, endet das Spiel unentschieden.

Das Spiel lässt sich mit einer beliebigen Ausgangsstellung spielen, vorausgesetzt keine Figur steht bereits auf ihrem Anfangsfeld.