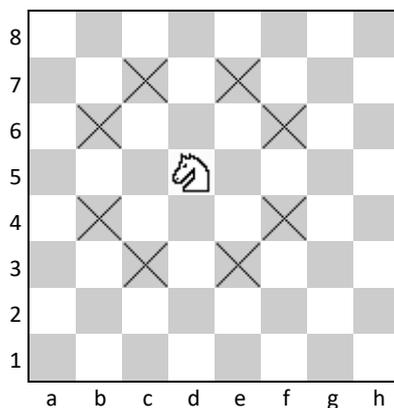


WERT DER FIGUREN (VORTEILHAFTER ABTAUSCH)

Wert der Figuren

Wenn der Wert einer Figur bekannt ist, dann lässt sich leichter bei einem Abtausch entscheiden, ob dieser günstig oder ungünstig für einen Spieler ist. Um den Wert einer Figur zu bestimmen, ist es hilfreich seine Reichweite zu betrachten. Ein Springer in der Brettmitte, z.B. auf d5, kann 8 Felder erreichen.

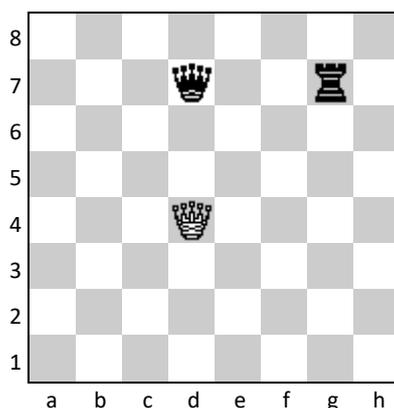


Wird dies für alle Figuren gemacht, ergibt sich folgende Tabelle:

	Züge von d5	Wert
Bauer	1	1
Springer	8	3
Läufer	13	3
Turm	14	5
Dame	27	9
König	8	-

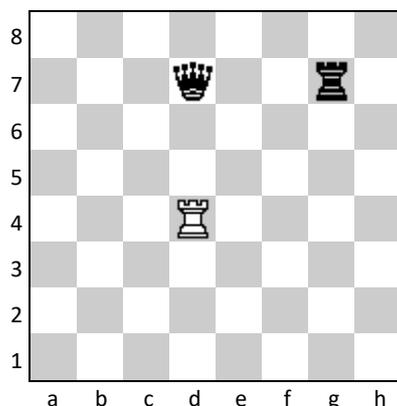
Daraus lassen sich die angegebenen Wertigkeiten der Figuren ableiten. Der Wert einer Figur ist immer bezogen auf den Wert eines Bauers. Zwar kann der Läufer fast so viele Felder erreichen wie der Turm, doch ein Läufer kann nur auf Felder der gleichen Farbe ziehen und somit nur die Hälfte des Bretts erreichen. Daher ist sein Wert genauso groß wie des Springers. Der Wert des Königs lässt sich nicht beziffern, da der König nie geschlagen werden darf.

Aus der Tabelle lässt sich ableiten, dass zwei Türme (Wertigkeit: 10) einen Bauern mehr wert sind als eine Dame (Wertigkeit: 9). Das heißt, dass der Abtausch einer Dame gegen zwei Türme günstig ist. Ebenso günstig ist der Abtausch eines Turms (Wertigkeit: 5) gegen einen Läufer und einen Springer (Wertigkeit: 6), aber nicht der Abtausch einer Dame und eines Turms (Wertigkeit: 14) gegen beide Läufer und beide Springer (Wertigkeit: 12).

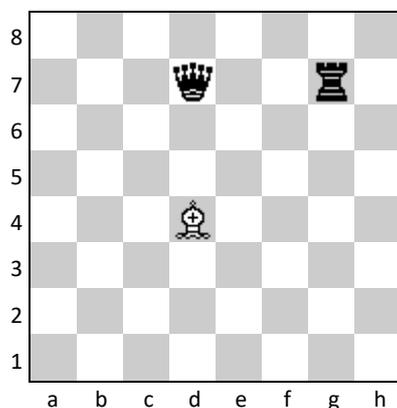


In der Stellung ist das Schlagen der schwarzen Dame für Weiß mit 1.Dd4xd7 lediglich ein gleichwertiger Abtausch, da er zwar die schwarze Dame gewinnt, doch der schwarze Turm die weiße Dame anschließend mit 1...Tg7xd7

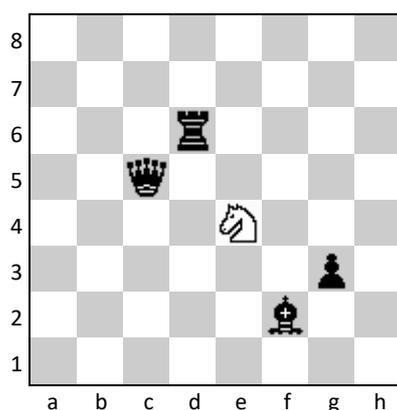
zurückschlagen kann. Wenn Weiß hingegen den schwarzen Turm mit 1.Dd4xg7 schlägt, ist dies ungünstig für ihn, da die weiße Dame von der schwarzen Dame mit 1...Dd7xg7 zurückgeschlagen werden kann. Damit hätte Weiß einen Verlust von vier Bauern (Dame mit Wertigkeit 9 gegen Turm mit Wertigkeit 5) erlitten.



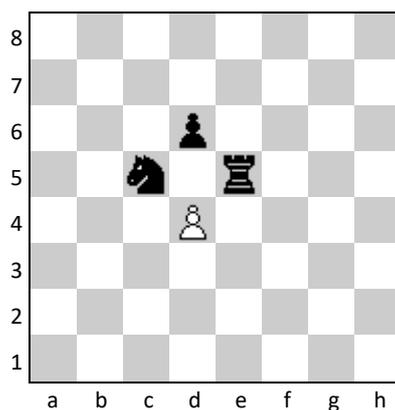
Anders sieht es in dieser Stellung aus. Nach 1.Td4xd7 kann zwar Schwarz mit 1...Tg7xd7 zurückschlagen, doch Weiß gewinnt die Dame für seinen Turm. Der Abtausch ist daher für Weiß vorteilhaft.



Auch hier ist der Abtausch für Weiß vorteilhaft. Für seinen Läufer (Wertigkeit 3) bekommt er nach 1.Ld4xg7 den gegnerischen Turm (Wertigkeit 5).



In manchen Stellungen kann man sich sogar aussuchen, welchen gegnerischen Stein man schlägt. Gleich vier Steine hat Weiß in der Stellung zur Auswahl. Am günstigsten ist das Schlagen der Dame mit 1.Se4xc5. Für den Springer (Wertigkeit 3) bekommt Weiß die schwarze Dame (Wertigkeit 9) und damit ein Zugewinn der Stärke von sechs Bauern. Beim Schlagen der anderen Steine ist der Vorteil nicht ganz so groß (Turm mit Zugewinn von zwei Bauern), gleich (beim Läufer) oder gar ein Verlust (Bauer mit Verlust von zwei Bauern).



Auch in dieser Stellung hat Weiß die Wahl zwischen dem Springer (Wertigkeit 3) und dem Turm (Wertigkeit 5). Hier sollte Weiß sich für den Turm entscheiden, da er dadurch einen Vorteil von zwei Bauern mehr als im Falle des Schlagens des Springers hätte.

Schachvariante Würfelschach

Das Spiel Würfelschach wird nach normalen Schachregeln gespielt. Vor jedem Zug wird gewürfelt und je nach Augenzahl mit dem gewürfelten Stein gezogen (6: König, 5: Dame, 4: Turm, 3: Läufer, 2: Springer und 1: Bauer). Ist kein gewürfelter Stein mehr vorhanden oder kann dieser nicht ziehen, verfällt der Zug und der Gegner ist an der Reihe. Auch Bauernumwandlungen müssen ausgewürfelt werden. Die Könige dürfen bei diesem Spiel im Schach stehen. Sieger ist die Partei, welche den gegnerischen König schlagen kann.