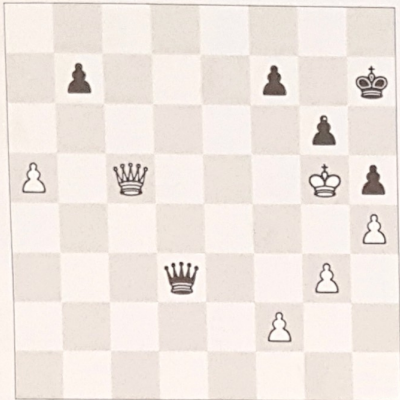


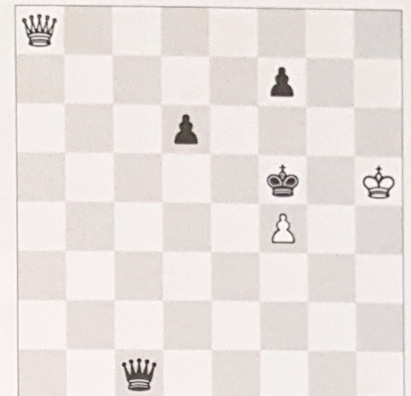
Damenendspiel



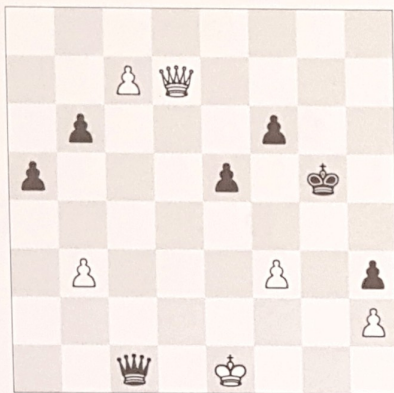
Die Dame kann im Endspiel großen Schaden anrichten. Hier ist der weiße König der Leidtragende: **1. ... Df3!** (droht f6#) **2. De5 f6+** **3. Dxf6 Dg4#**.



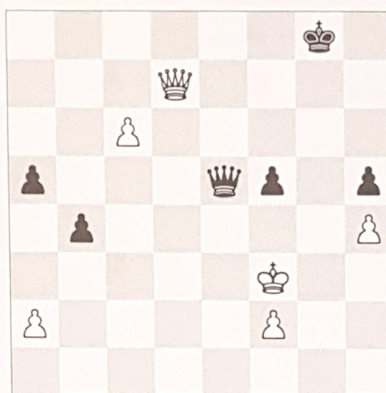
Eine starke Waffe ist das **Röntgenschach**. Mit Jagen wird der König auf das fatale Feld gejagt: **1. Dg2+ Kf4** **2. Dg5+ Ke4** **3. Df5+ Kd4** **4. Dd7+**.



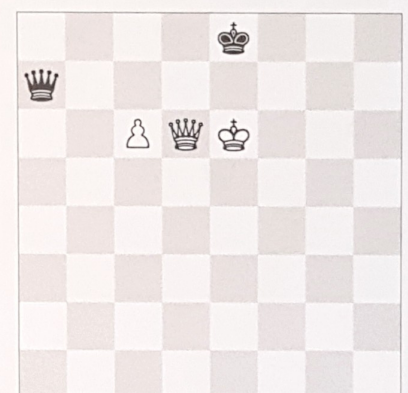
Das Aufstellen einer Batterie ist oft sinnvoll. Weiß gewinnt mit **1. Dd5+ Kf6** (1. ... Kxf4 2. Dg5+) **2. Dg5+ Ke6** **3. f5+**. Ein lohnender Abzugsangriff.



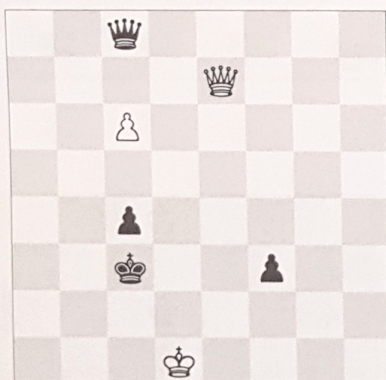
Schach parieren mit einem **Gegenschach** ist wirkungsvoll, um sich lästiger Schachs zu entledigen. Nach **1. Ke2!** kann Schwarz Schach geben, aber die weiße Dame kann mit Schach dazwischengezogen werden, z.B. **1. ... Dc2+** **2. Dd2+**.



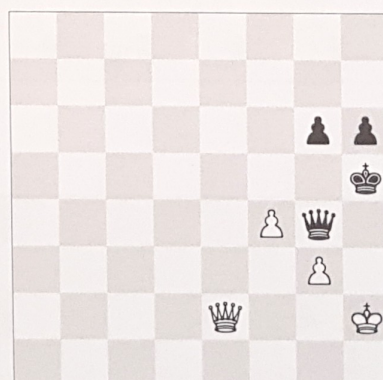
Dauerschach ist die wichtigste Waffe des Verteidigers. Nach **1. c7 Dc4+** kann Schwarz Dauerschach geben. Darum stellt Weiß erst seine Dame besser mit **1. Dc8+ Kg7** **2. Db7+ Kf6** **3. c7 Dc3+** **4. Kg2 Dc4** **5. c8D**.



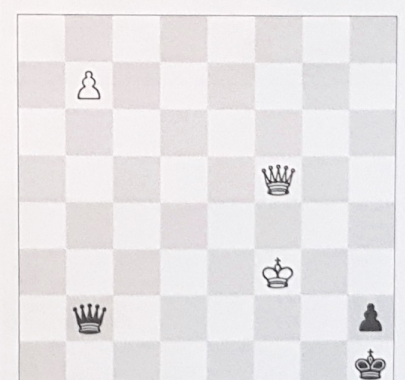
Weiß muss sich vor Dauerschach in Acht nehmen (1. c7? Dc3+ 2. Kd5 Dd3+). Mit **1. De5!** verhindert Weiß diese Verteidigung: **1. ... De7+** **2. Kd5 Dxe5+** **3. Kxe5 Ke7** **4. Kd5 Ke8** **5. Kc5**, und Weiß gewinnt.



Die Damen **tauschen** ist eine gute Strategie für die angreifende Partei: **1. Dg7+ Kd3** **2. Dd7+**, und nach dem Tausch entscheidet der d-Bauer.



Der schwarze König ist eingeschlossen. Weiß kann mittels **1. De7** mit **Zugzwang** arbeiten. Die schwarze Dame muss das Feld h4 weiterhin decken und kann daher nicht ziehen.



Der weiße Gewinn kommt durch das Aufstellen einer Batterie: **1. b8D! Dxb8** **2. De4** (2. Dd5? Dg8 3. Dxg8 patt) gefolgt von einem Abzugsschach: **2. ... Df8+** **3. Kg3+**.