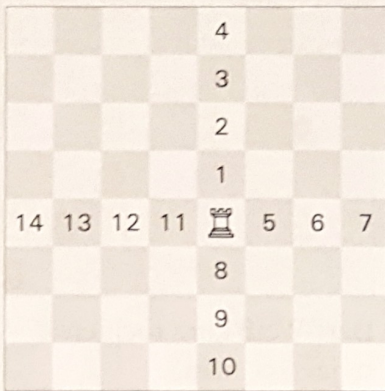


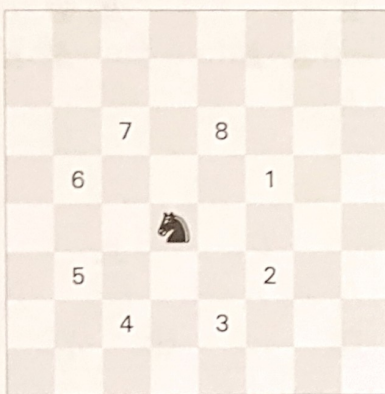
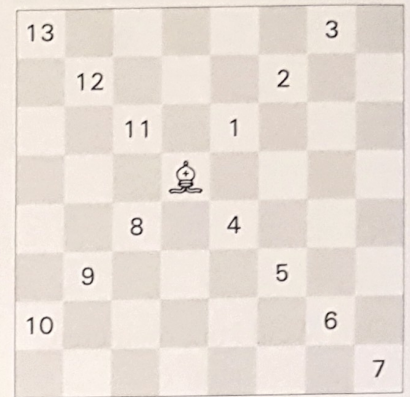
Abtausch und vorteilhafter Abtausch

Nicht alle Figuren sind gleichviel wert. Die Dame ist am meisten wert, der Bauer am wenigsten. Alle Figuren bekommen Punkte. Das ist praktisch, um zu wissen, wann du eine gedeckte Figur schlagen kannst.



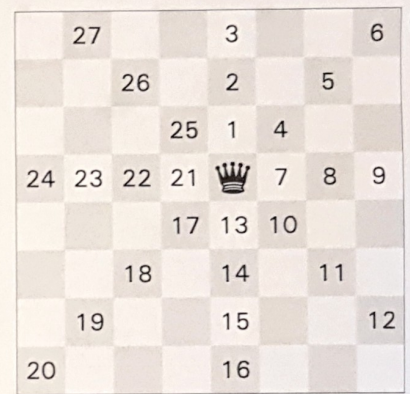
Der Turm auf e4 kann höchstens 14 verschiedene Züge machen. Das gilt für jedes beliebige Feld auf dem Brett.

Rechts kann der Läufer höchstens 13 verschiedene Züge machen. Ein Nachteil ist, dass er nie die Feldfarbe wechseln kann.

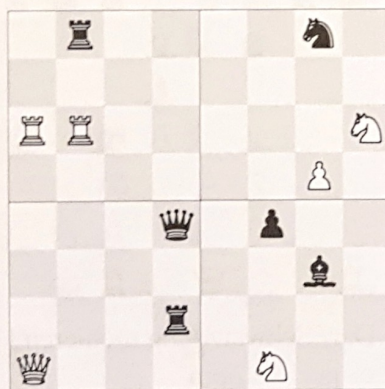


Dieser Springer kann höchstens acht verschiedene Züge machen. Seine Stärke ist, dass er als Einziger springt.

Rechts kann die Dame höchstens 27 verschiedene Züge machen. Die Dame ist eine sehr starke Figur.

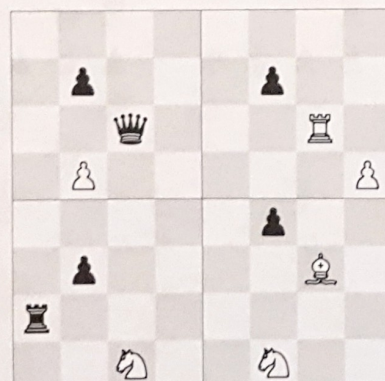


Wertetabelle: ♙ = 1 Punkt ♘ = 3 Punkte ♖ = 3 Punkte ♜ = 5 Punkte ♚ = 9 Punkte



Der Abtausch

Links oben schlägt der schwarze Turm den weißen. Weiß schlägt zurück. Diesen Abtausch der Türme nennt man Turmabtausch. Rechts oben schlägt der schwarze Springer den weißen. Der Bauer schlägt zurück: Springerabtausch. Links unten schlägt die weiße Dame die schwarze Dame; der schwarze Turm schlägt zurück: Damenabtausch. Rechts unten schlägt der weiße Springer den schwarzen Läufer. Der Bauer nimmt zurück: ein gleichwertiger Abtausch.



Der vorteilhafte Abtausch

Der weiße Bauer schlägt die Dame auf c6; der schwarze Bauer schlägt zurück. Weiß gewinnt 8 Punkte. Der schwarze Bauer schlägt den weißen Turm auf g6; der Bauer nimmt zurück. Schwarz gewinnt 4 Punkte. Der weiße Springer schlägt den schwarzen Turm auf a2; der Bauer schlägt den weißen Springer. Weiß gewinnt 2 Punkte. Der schwarze Bauer schlägt den Läufer auf g3; der Springer nimmt den Bauern zurück. Schwarz gewinnt 2 Punkte.