

## Aktivität der Figuren

**Eine Dame (9 Punkte)** kann viel mehr als andere Figuren. Es ist logisch, dass der Wert der Figuren sehr wichtig ist. Aber auch die Position der Figuren auf dem Brett spielt eine große Rolle. Stehen die Figuren auf den richtigen Feldern, sind sie stärker.

Der Springer auf **g1** zielt auf drei Felder.  
 Der Läufer auf **c1** zielt auf 7 Felder.  
 Die Felder **g5** und **h6** befinden sich in der gegnerischen Hälfte.  
 Es ist gut, Felder des Gegners zu beherrschen, da der Gegner seine Figuren dann nicht einfach auf diese Felder stellen kann.

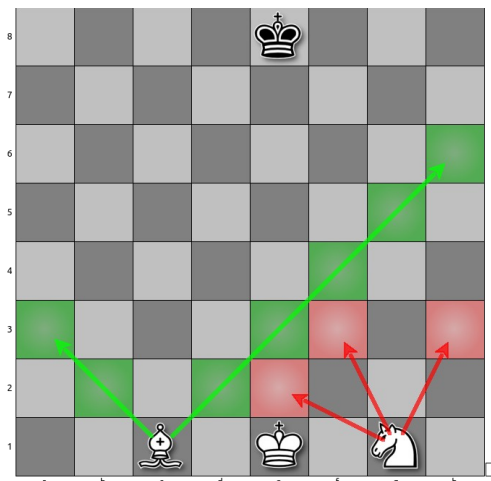


Diagramm 1

Der Springer auf **e4** zielt auf 8 Felder.  
 Dieser Springer zielt auf mehr Felder als der Springer im ersten Diagramm 1.  
 Er hat mehr Bewegungsfreiheit, mehr Mobilität.  
 Dieser Springer kontrolliert 4 Felder auf der gegnerischen Hälfte.

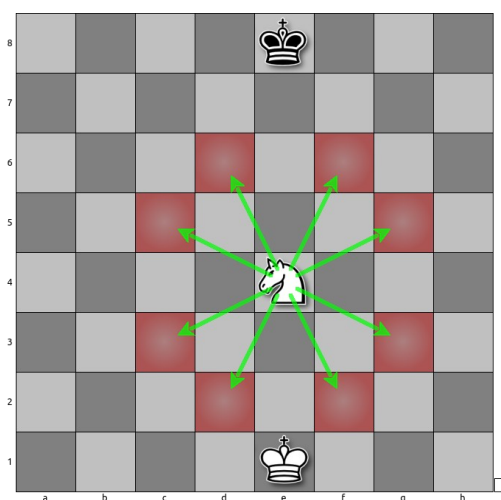


Diagramm 2

Der Läufer auf **d4** zielt auf 13 Felder.  
 Dieser Läufer zielt auf mehr Felder als der Läufer im Diagramm 1.  
 Er hat mehr Bewegungsfreiheit, mehr Mobilität.  
 Der Läufer kontrolliert 7 Felder auf der gegnerischen Hälfte.

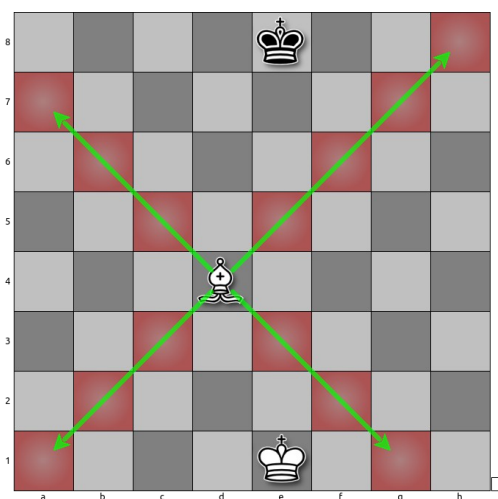


Diagramm 3

Die meisten Figuren kontrollieren die meisten Felder, wenn sie sich in der Mitte des Brettes befinden.

Deshalb ist es günstig, seine Figuren dorthin zu ziehen. Die Mitte des Brettes heißt **ZENTRUM**, dazu gehören die Felder **d4, d5, e4, e5**.

Natürlich sind auch die darum liegenden Felder wichtig.

Vom Zentrum aus kann eine Figur schnell anderen Figuren überall auf dem Brett zur Hilfe eilen.

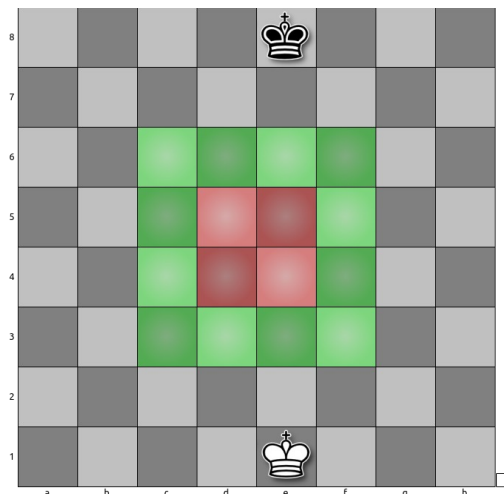


Diagramm 4

Mit **1.Lb5** kann Weiß den schwarzen Springer einsperren.  
(Diagramm 5)

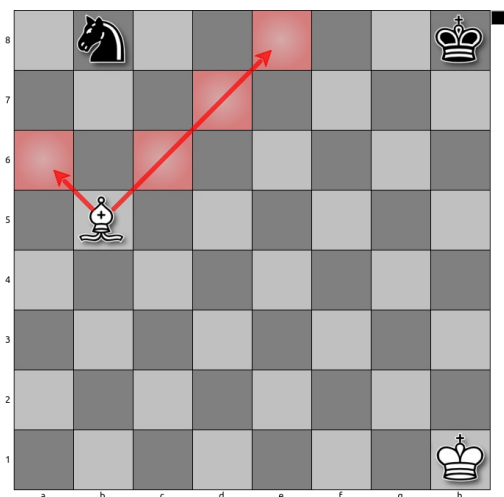


Diagramm 5

Im Diagramm 6 spielt Weiß **1. Te6**, wonach der schwarze Springer unbeweglich ist. Beide weißen Figuren sind aktiv.

(Diagramm 5 und 6)

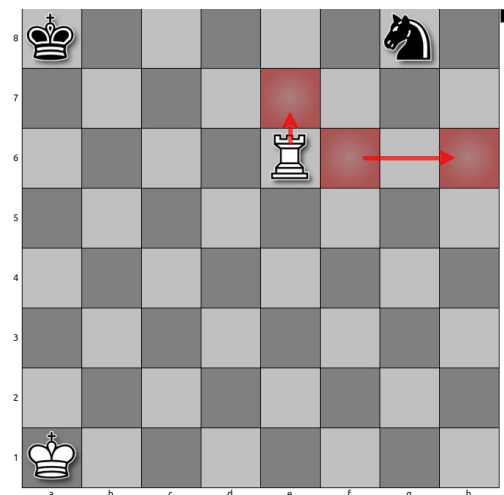


Diagramm 6

In deinen Partien musst du darauf achten, dass alle Figuren aktiv sind.  
 Der Weiße Läufer und der schwarze Springer beherrschen wenige Felder und greifen nichts an.  
 Weiß kann dieses Problem lösen, indem er den Läufer über **c1** nach **f4** überführt oder den c-Bauern zieht.  
 Der schwarze Springer kommt viel schwieriger ins Spiel. Über **a5** hat es keinen Sinn.  
 Der Springer kann nur über **d8** und **f7** aktiv werden.  
 (Diagramm 7)

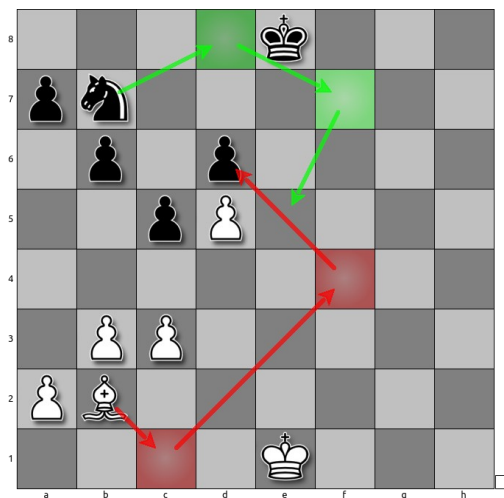


Diagramm 7

### Zusammenfassung

Eine Figur ist aktiv, wenn sie:

- viele Züge machen kann (Beweglichkeit oder Mobilität)
- viele Felder beherrscht (am besten im Zentrum und auf der Hälfte des Gegners)
- eine feindliche Figur angreift
- einer feindlichen Figur Felder abnimmt
- mit anderen eigenen Figuren zusammenarbeitet /unterstützen

### Übungsteil - Test Mix A – 12 Aufgaben

Die Themen sind:

- Matt in einem Zug „Kannst du Matt setzen?“
- Verteidigen „Ist eine Figur in Gefahr?“
- Schlage eine zweifach angegriffene Figur „Kannst du Material gewinnen?“