

## Mobilität

Auf einem leeren Brett kann die Dame vom Zentrum aus auf nicht weniger als 27 Felder ziehen; aus der Ecke immer noch auf 21. Auf einem volleren Brett gelingt das nie: die Gegenpartei kontrolliert Felder, und eigene Figuren können im Weg stehen. Die Mobilität (Beweglichkeit) einer Figur hängt ab von:

- ihrer Position auf dem Brett (lieber nicht am Rand)
- der Anzahl der gegnerischen Figuren
- der Anwesenheit eigener Figuren und Bauern



Wir schauen uns die Mobilität der Figuren an:

- Sa8:** schlecht durch seine Position (zeitlich)  
**Sb3:** schlecht durch gegnerischen Bauern (zeitlich)  
**Lf3:** schlecht durch die eigenen Bauern, die im Weg stehen (bleibend)  
**Lg7:** schlecht durch die eigenen Bauern, die im Weg stehen (Zukunft über f8)



Der schwarze König und der Turm h8 sind schlecht daran. Sie können nicht ziehen. Auch der Läufer h6 kann nicht ziehen. Trotzdem gibt es einen großen Unterschied: der Läufer h6 ist sehr aktiv, weil er zwei schwarze Figuren im Zwang hält. Obwohl Schwarz Materialvorsprung hat, steht er schlecht.



Der Springer b7 kann noch nach c5. Er würde dort viel besser stehen als auf b7. Weiß zieht deshalb **1. b4!**. Auf einmal hat der Springer wenig Zukunft, denn nach d8 und f7 ziehen ist keine Verbesserung. Der weiße Läufer kann jetzt nicht mehr nach b4. Schade, aber das **Einsperren** des Springers ist wichtiger.



Feindliche Figuren ohne jegliche Bewegungsfreiheit kann man **fangen**. Links oben fängt Schwarz mit **1. ... Kb7** den Springer. Links unten geht der Springer nach **1. Kb1** verloren. Rechts ist der Läufer gedeckt, deshalb ist der Angriff mit einem Bauern ausreichend: **1. ... f4**.



In deinen Partien ist es nützlich, nach Figuren des Gegners zu suchen, die wenig Felder haben, auf die sie ziehen können. Sorge dafür dass:

- du die Figur angreifst.
- du alle Felder kontrollierst, auf die die Figur ziehen kann.

In dieser Stellung fängt Weiß die Dame mit **1. Sc6**.



Manchmal sieht es danach aus, dass keine Figur gefangen werden kann. Wir können die Dame d5 einfach angreifen, aber sie hat noch 6 Felder, auf die sie ziehen kann. Die Felder liegen alle auf der 5. Reihe. Eine Bahnfigur wie der Turm kann die Dame angreifen und alle Felder kontrollieren: **1. Tb5**.