

## LEKTION 2

### DOPPELANGRIFF MATERIAL + MATERIAL

#### Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

Manche Gegner schaffen es, ihren König in Sicherheit zu bringen und machen daher einen Doppelangriff auf König und Material zunichte. Zum Glück gibt es aber noch andere Angriffsziele.

*Frage:*

Welche drei Angriffsziele kennst Du?

*Antwort:*

- **König**
- **Material**
- **Feld**  
(dazu mehr in Lektion 3)

Kombiniert man diese drei Angriffsziele, ergeben sich drei mögliche Doppelangriffe.

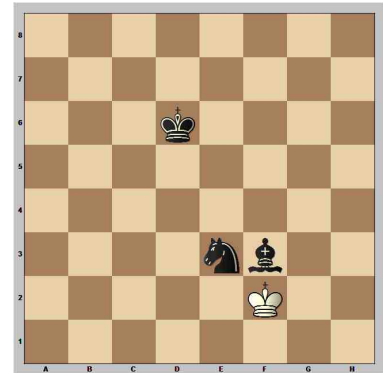
*Frage:*

Welche Doppelangriffe unterscheidet man?

*Antwort:*

- **König + Material**
- **Material + Material**
- **Material + Feld**

In dieser Lektion steht der Doppelangriff auf Material + Material im Mittelpunkt. Beginnen wir mit folgender Stellung:



Auch ein König kann einen Doppelangriff durchführen. Hier greift er den Springer und den Läufer an. Eine Figur geht verloren und die Partie endet unentschieden.

Die ersten beiden Übungsaufgaben lassen sich in einem Zug lösen, bei den übrigen Aufgaben ist wieder Weitblick (3 Halbzüge) gefragt! Viel Erfolg!

Ihr Kursleiter

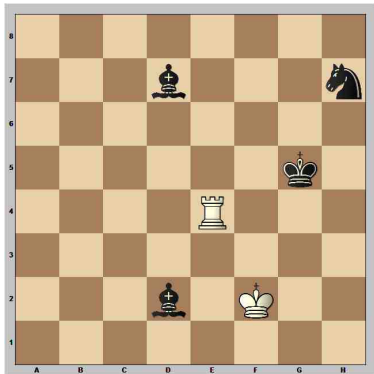


**Aufgaben**

**DOPPELANGRIFF  
MATERIAL +  
MATERIAL**

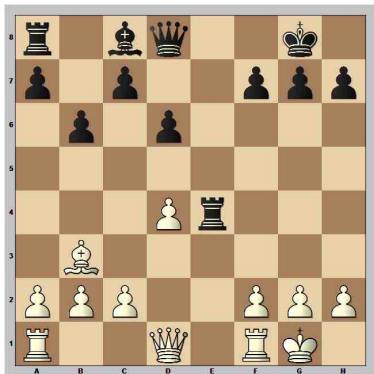
*Aufgabe 1:*

Weiß zieht



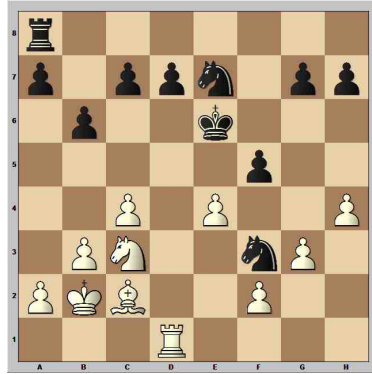
*Aufgabe 2:*

Weiß zieht



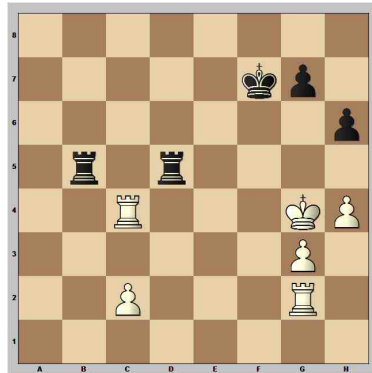
*Aufgabe 3:*

Weiß zieht



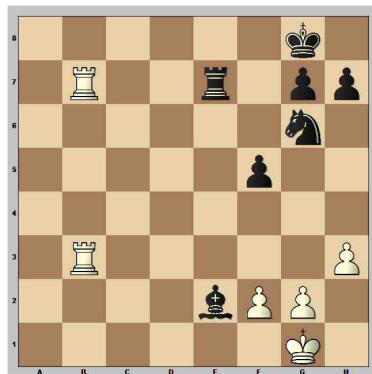
*Aufgabe 4:*

Weiß zieht



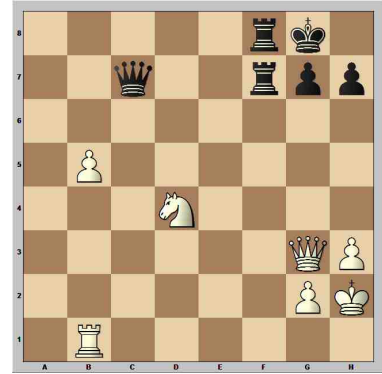
*Aufgabe 5:*

Weiß zieht



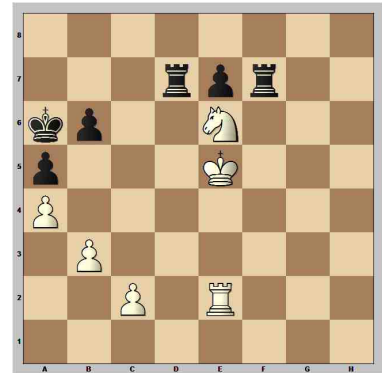
*Aufgabe 6:*

Weiß zieht



*Aufgabe 7:*

Weiß zieht



*Aufgabe 8:*

Weiß zieht



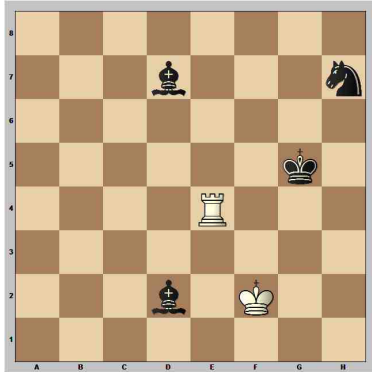


# Lernziel: DWZ 1100 Lektion 2

## Lösungen

### Aufgabe 1:

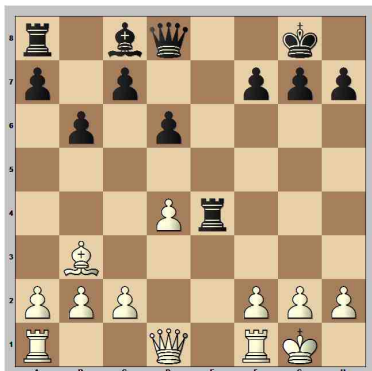
Weiß zieht



Hier hat man gleich zwei Doppelangriffe zur Auswahl, aber nur einer gewinnt Material! Während sich Schwarz nach 1.♖e7 noch mit 1...♘f6 retten kann, gewinnt 1.♞d4 ♘f6 2.♞xd2 einen Läufer. Es lohnt sich also, immer einen Zug weiterzurechnen. Kann Schwarz den Doppelangriff abwehren? Wenn nein, dann kann man beruhigt den Zug ausführen!

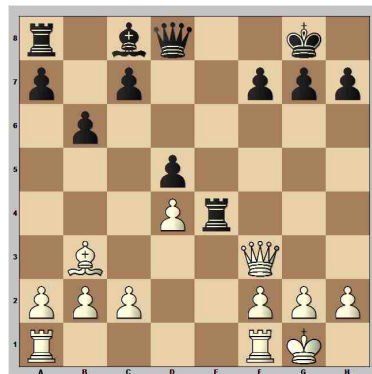
### Aufgabe 2:

Weiß zieht

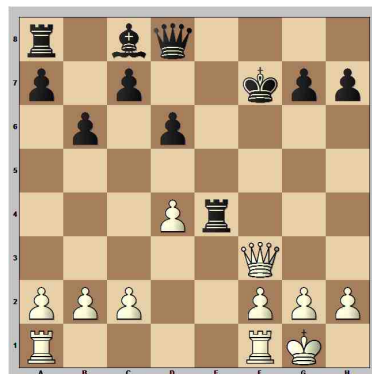


Woher weiß ich, welche Figuren ich angreifen soll? Ab und

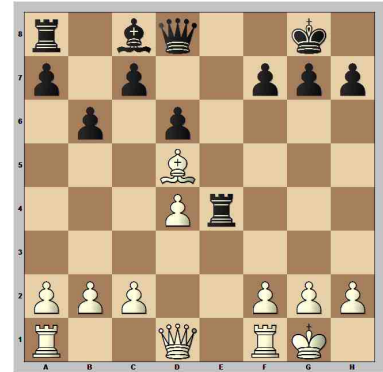
zu sollte man über das Brett schauen und nach schwachen Figuren Ausschau halten. Bei Schwarz gibt es zwei Figuren, die nicht gedeckt sind, die beiden Türme. Diese schwachen Figuren sind oft lohnenswerte Angriffsziele. Manchmal sind Schwächen aber erst auf den zweiten Blick erkennbar: Der Bauer f7 ist bereits einmal angegriffen (Läufer) und nur einmal verteidigt (König). Auch diese Figur ist schwach. Verstärkt Weiß den Angriff auf f7, könnte auch dies zu einem Doppelangriff genutzt werden. Allerdings bringt der Zug 1.♞f3? nicht den gewünschten Erfolg, weil Schwarz sich noch durch 1...d5 retten kann.



Aber das Läuferopfer 1.♞xf7+ ♘xf7 2.♞f3+ funktioniert!



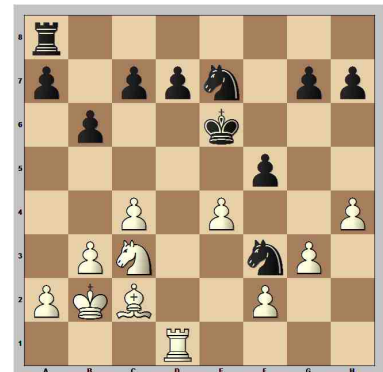
Noch einfacher zu berechnen war allerdings 1.♞d5 und ein Turm verlässt das Brett.



Bei soviel Auswahl muss man schon genau rechnen, wenn man den besten Zug finden möchte!

### Aufgabe 3:

Weiß zieht



Manchmal würde man am Liebsten seine eigenen Figuren schlagen, aber diese Schachvariante wurde zum Glück noch nicht erfunden. Aber wer das Motiv von Aufgabe 2 noch im Hinterkopf hat, findet bestimmt eine Lösung. Zunächst fällt auf, dass Schwarz zwei schwache Figuren hat, aber wie soll man den ♞a8 und den ♘f3 gleichzeitig angreifen? 1.exf5+ ♘xf5 Und nun ist das Feld für



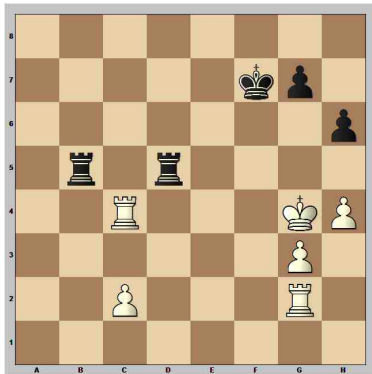


# Lernziel: DWZ 1100 Lektion 2

den Läufer frei! 2. ♖e4 ♜f8  
3. ♙xf3

## Aufgabe 4:

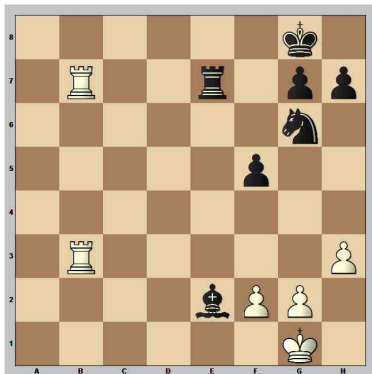
Weiß zieht



Und auch hier stehen sich die weißen Figuren gegenseitig im Weg, aber diesmal räumt der Turm das Feld mit Schach und der Bauer erledigt den Rest!  
1. ♜f4+ ♙g8 2. c4

## Aufgabe 5:

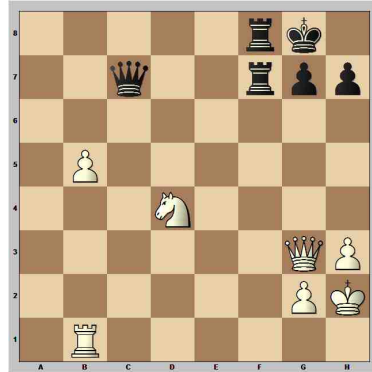
Weiß zieht



Weiß tauscht zunächst die Türme, um dann aus zwei ungedeckten Figuren in der e-Linie Profit zu schlagen.  
1. ♜xe7 ♜xe7 2. ♜e3

## Aufgabe 6:

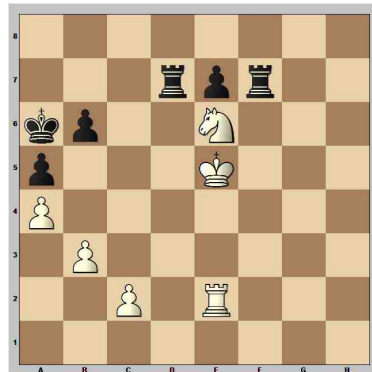
Weiß zieht



Bevor man einen Doppelangriff anwendet, sollte man zunächst berechnen, ob der Gegner noch eine Verteidigung hat. Beherzigt man diese Regel, erkennt man schnell, dass nach 1. ♘e6? Schwarz ohne Probleme Materialverlust von sich abwenden kann 1... ♙xg3+ 2. ♙xg3 ♜b8. Bereitet man jedoch den Springerzug noch etwas vor, gewinnt man die Qualität (Turm gegen Springer)  
1. ♙xc7 1... ♜xc7 2. ♘e6

## Aufgabe 7:

Weiß zieht

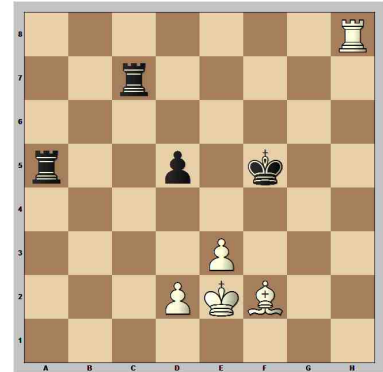


Wer hätte das gedacht? Der weiße König entwickelt sich zum Matchwinner! Doch zu-

nächst wird durch ein Räunungsoffer das Feld e6 freigemacht... 1. ♘c5+ bxc5  
2. ♙e6

## Aufgabe 8:

Weiß zieht



„Scotty, beam me up!“ heißt es so schön bei Raumschiff Enterprise. Und auch im Schach möchte man am Liebsten manchmal Figuren einfach auf andere Felder beamen, denn dann könnte Weiß seinen Läufer von f2 nach b6 beamen und durch einen wunderschönen Doppelangriff einen Turm gewinnen. Leider müssen wir uns aber an die Schachregeln halten. Was also tun mit dem Störenfried auf e3? 1. e4+ ♙xe4  
2. ♙b6

## Ausblick

In der nächsten Lektion geht es um den Doppelangriff auf Material + Feld.

