



LEKTION 11

GREIFE AN!

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

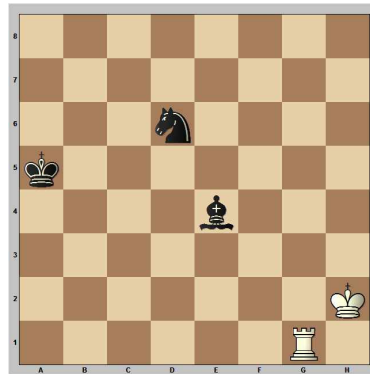
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Nachdem wir nun alle Figuren kennen gelernt haben und gute von schlechten Zügen unterscheiden können, versuchen wir nun die Figuren unseres Gegners zu erobern. Eine gute Methode dabei ist, gegnerische Figuren anzugreifen. Passt dieser nicht gut auf, können wir seine Figuren einfach schlagen. Betrachten wir gemeinsam das folgende Diagramm:



Weiß am Zug möchte eine Figur angreifen!

Frage:

Welche Figur lohnt es sich anzugreifen? Den Läufer oder den Springer?

Antwort:

Weiß sollte den Springer angreifen, denn der Läufer wird von dem Springer gedeckt. Daher lohnt sich ein Angriff auf den Läufer nicht. Ein Abtausch Turm (5 Punkte) gegen

Läufer (3 Punkte) wäre ein schlechtes Geschäft für Weiß.

Frage:

Weiß besitzt zwei Möglichkeiten, den Springer anzugreifen. Welche ist gut, welche ist schlecht?

Antwort:

Der Turm kann über d1 oder g6 den Springer angreifen. Zieht er nach g6, könnte er allerdings vom Läufer geschlagen werden. Daher ist der gesuchte Zug: Turm nach d1.

Nach diesem Schema funktionieren auch die heutigen Übungsaufgaben. Also immer erst mal schauen, welche Figur es sich lohnt anzugreifen und dann das sichere Feld auswählen.

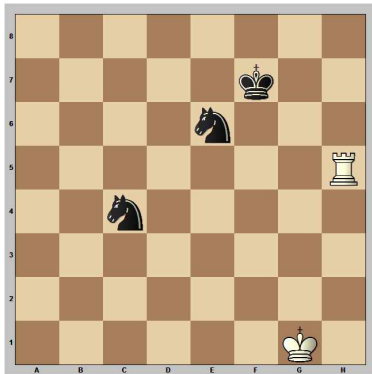




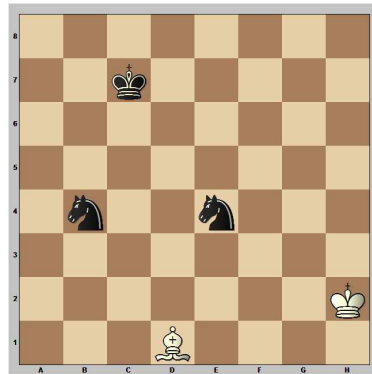
Aufgaben

Weiß am Zug möchte eine schwarze Figur angreifen. Finde den besten Zug!

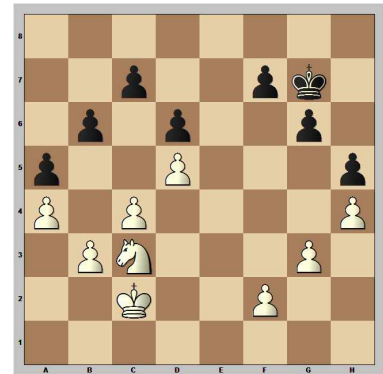
Aufgabe 1:



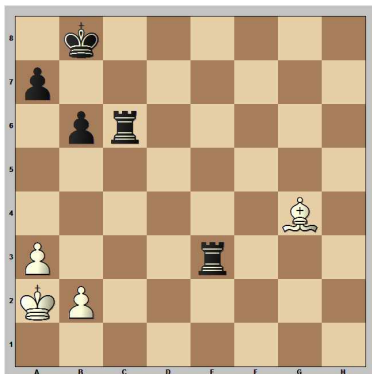
Aufgabe 4:



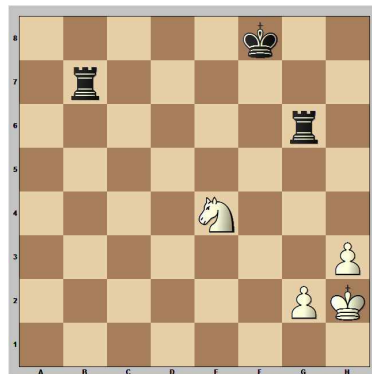
Aufgabe 7:



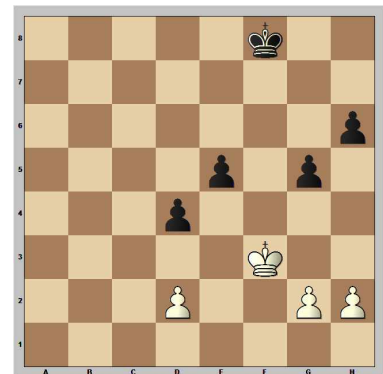
Aufgabe 2:



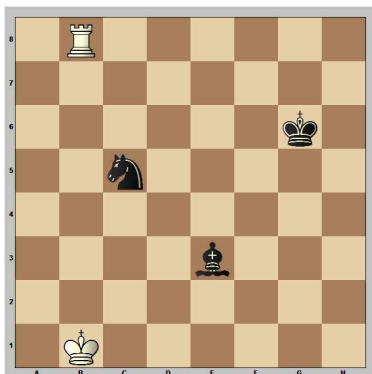
Aufgabe 5:



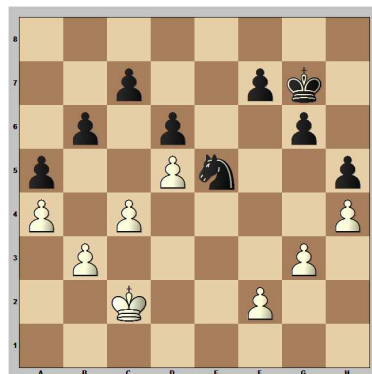
Aufgabe 8:



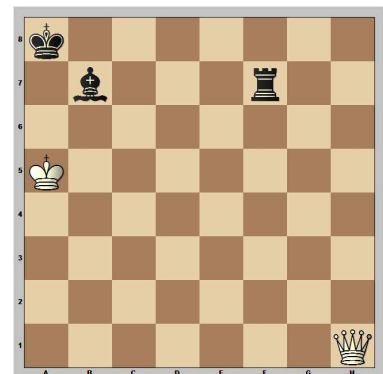
Aufgabe 3:



Aufgabe 6:



Aufgabe 9:

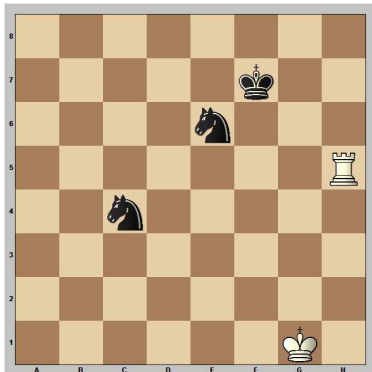




Lösungen

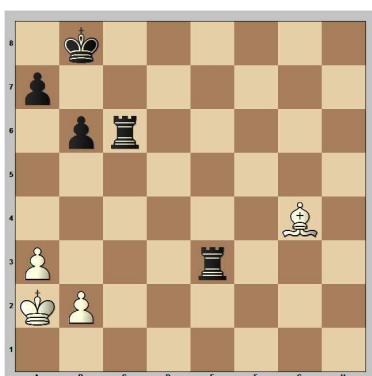
Weiß am Zug möchte eine schwarze Figur angreifen. Finde den besten Zug!

Aufgabe 1:



Der Springer e6 wird vom König gedeckt, also lohnt nur ein Angriff auf seinen Kollegen c4. Hierzu hat der Turm zwei Möglichkeiten: c5 und h4. Auf c5 könnte der Turm geschlagen werden, also kommt nur h4 als Lösung in Frage.

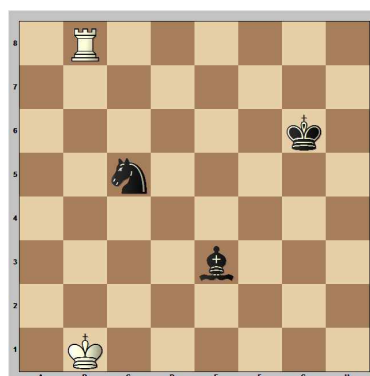
Aufgabe 2:



Weiß besitzt einen weißfeldrigen Läufer. Fast alle schwarzen Figuren stehen auf schwarzen Feldern, bis auf den Turm auf

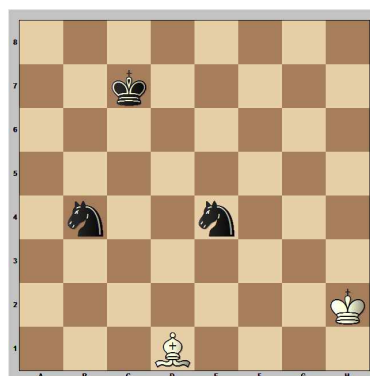
c6. Somit kommen die Läuferzüge nach f3 und d7 in die engere Wahl, wobei man schnell erkennt, dass der Läufer auf f3, direkt neben dem schwarzen Turm nicht gerade sicher steht. Läufer nach d7 ist folglich der gesuchte Zug.

Aufgabe 3:



Der Springer ist gedeckt, also starten wir einen Angriff auf den Läufer. Das Feld b3 wird vom Springer bewacht, bleibt nur e8 als Angriffszug übrig.

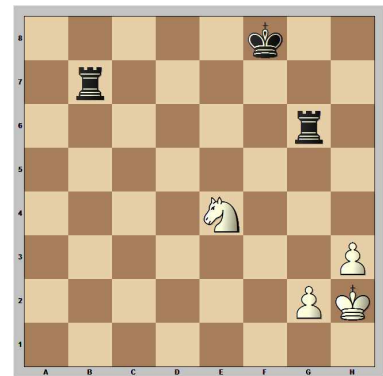
Aufgabe 4:



Hier kann man natürlich nur einen Springer angreifen, der auf einem weißen Feld steht.

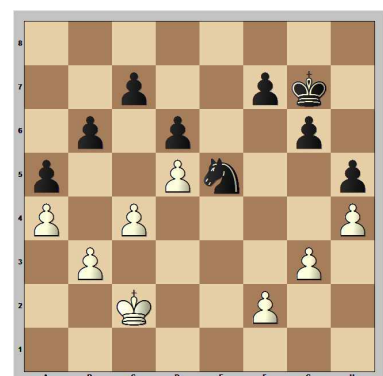
Das Feld c2 wird gedeckt, also ist f3 der gesuchte Läuferzug.

Aufgabe 5:



An dieser Aufgabe können Sie noch einmal gut beobachten, ob Ihre Schützlinge den Springer schon sicher beherrschen. Um den Turm g6 anzugreifen, benötigt man mindestens drei Züge. Lassen Sie Ihre Schüler ruhig mal einen Weg zeigen. Aber ein Angriff auf den Turm auf b7 geht wesentlich schneller, natürlich über c5, nicht über d6, wo der Springer geschlagen werden könnte!

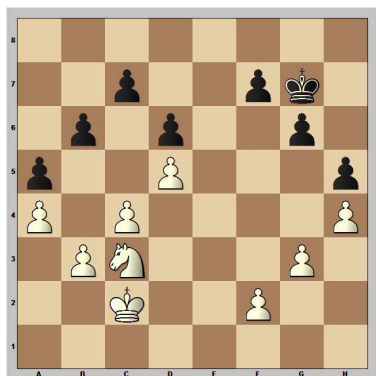
Aufgabe 6:





Diese Aufgabe ist schon etwas komplizierter. Vier Bauern dürfen nach vorne ziehen, aber die meisten Angriffszüge sind schlecht, da sie einfach von den schwarzen Bauern einkassiert werden können. Nur der Doppelschritt des f-Bauern erlaubt Weiß einen lohnenswerten Angriff auf den schwarzen Springer!

Aufgabe 7:



Diese Stellung erinnert ein wenig an Aufgabe 6, allerdings zielen hier die Angriffsversuche des weißen f-Bauern ins Leere.

Frage:

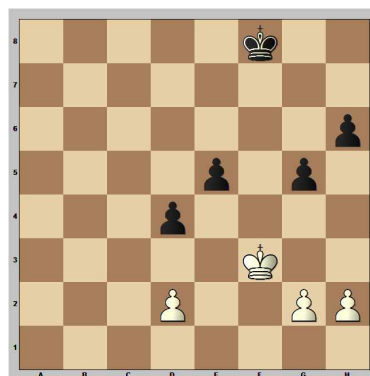
Welcher schwarze Bauer ist nicht gedeckt?

Antwort:

Der einzige ungedeckte Bauer steht auf c7. Die Schachspieler sprechen auch von einer **Schwäche**. Oft hilft es während einer Partie, mal zu überprüfen, welche Figuren des

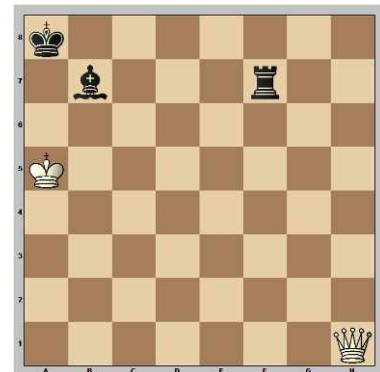
Gegners nicht gedeckt sind, denn diese fallen häufiger einem Angriff zum Opfer! Weiß zieht seinen Springer nach b5 und dem schwarzen c-Bauern geht es an den Kragen.

Aufgabe 8:



Auch hier hat Schwarz zwei Schwächen: die Bauern auf e5 und h6 sind nicht gedeckt. Allerdings kann man nur die Schwäche e5 ausnutzen, da der König sie schneller erreichen kann. Weiß zieht seinen König nach e4 und erobert den schwarzen Bauer. Übrigens: Nachdem der schwarze e-Bauer das Brett verlassen hat, ist auch der d-Bauer verloren (Ohne Deckung wird auch dieser zur Schwäche!).

Aufgabe 9:



Zum Abschluss noch eine harte Nuss! Die einzige ungedeckte Figur ist der Turm. Aber wie soll die Dame diesen angreifen? Es gibt nur ein Feld: h5!

Ausblick

Es gibt übrigens verschiedene Möglichkeiten, einen Angriff abzuwehren. Wegziehen und Decken werden wir uns den nächsten beiden Lektionen ansehen.

