



## LEKTION 12

### WEGZIEHEN

#### Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

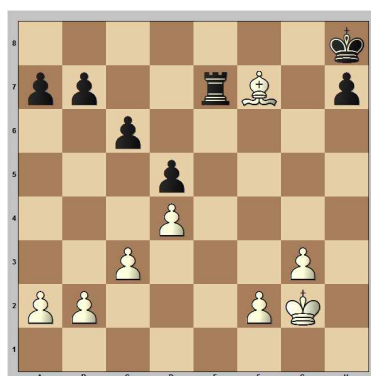
*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

In der letzten Lektion stand der Angriff von Figuren im Mittelpunkt. Grundsätzlich gibt es verschiedene Möglichkeiten, um eine angegriffene Figur in Sicherheit zu bringen:

Zwei dieser Möglichkeiten werden wir uns in den nächsten Lektionen anschauen:

- Wegziehen
- Decken

Beginnen wir mit folgender Stellung:



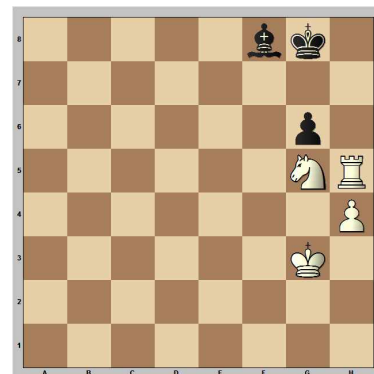
**Frage:**

Welche weiße Figur ist in Gefahr? Wohin kann sie flüchten?

**Antwort:**

Der weiße Läufer droht verloren zu gehen. Im steht nur noch ein sicheres Feld zur Verfügung: h5!

In dieser Stellung ist der weiße Turm in Gefahr.



**Frage:**

Wohin soll der Turm ziehen?

**Antwort:**

Das einzige sichere Feld ist h7, denn hier wird der Turm vom weißen Springer gedeckt.

Auch bei den Übungsaufgaben sollten Ihre Schüler immer darauf achten, dass sich die Figuren manchmal untereinander helfen müssen.

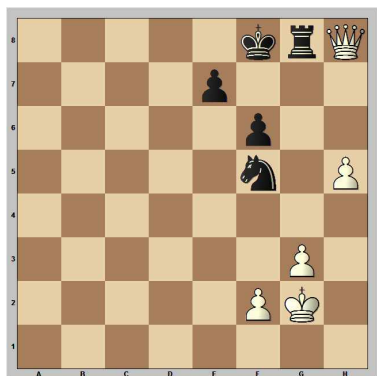




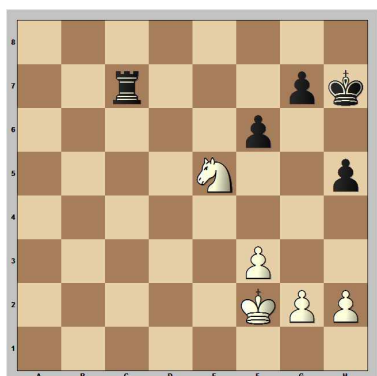
## Aufgaben

Eine weiße Figur ist in Gefahr!  
Auf welchem Feld kann sie sich in Sicherheit bringen?

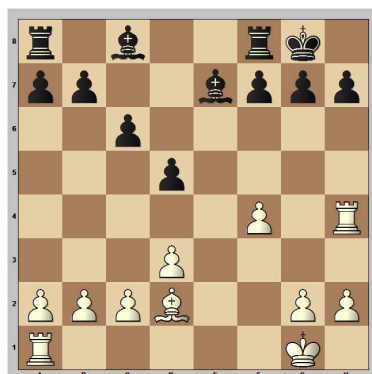
### Aufgabe 1:



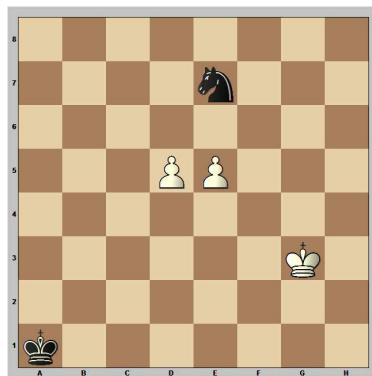
### Aufgabe 2:



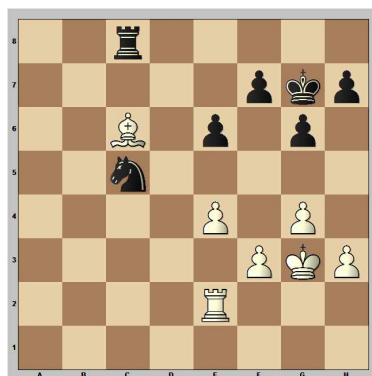
### Aufgabe 3:



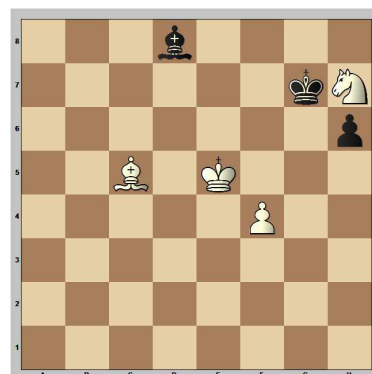
### Aufgabe 4:



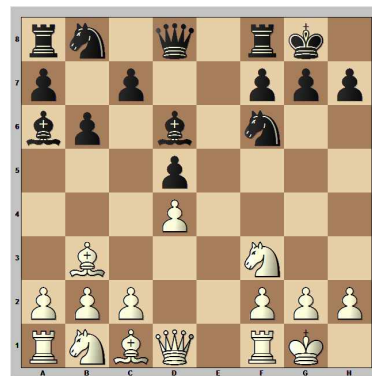
### Aufgabe 5:



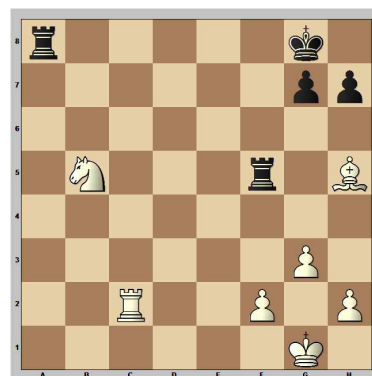
### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:

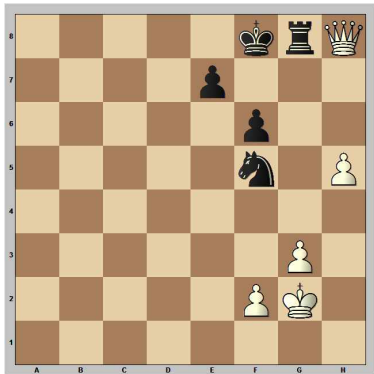




## Lösungen

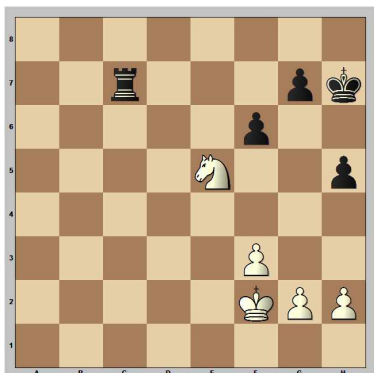
Eine weiße Figur ist in Gefahr!  
Auf welchem Feld kann sie sich in Sicherheit bringen?

### Aufgabe 1:



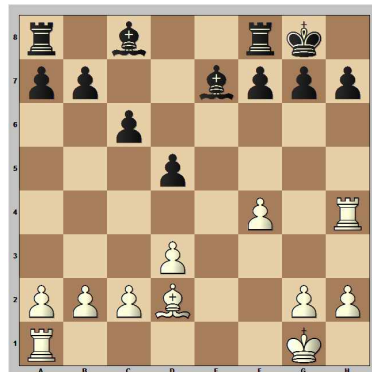
Hier ist die weiße Dame in Gefahr. Sie hat nur noch ein sicheres Fluchtfeld: h7!

### Aufgabe 2:



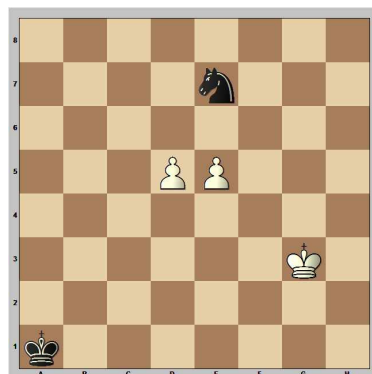
Schwarz greift mit seinem Bauern den weißen Springer an. Dieser kann nur noch nach d3 flüchten. Auf allen anderen Feldern kann er geschlagen werden.

### Aufgabe 3:



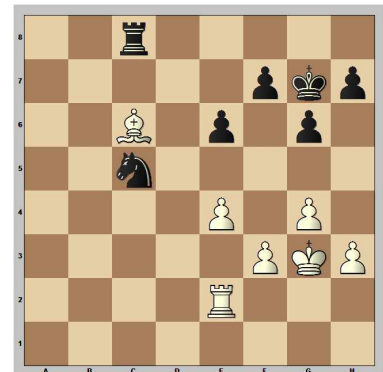
Hier ist der weiße Turm ins Feuer der schwarzen Läufer geraten. Nur auf h5 kann er sich eine Atempause verschaffen.

### Aufgabe 4:



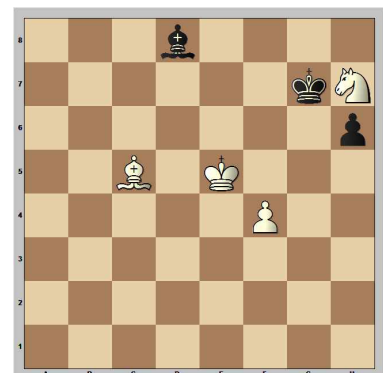
Schwarz würde gerne den weißen d-Bauern erobern, aber dieser ergreift die Flucht nach vorne. Auf d6 ist er nicht nur in Sicherheit, sondern greift gleichzeitig den schwarzen Springer an. So schnell können die Rollen vom Jäger zum Gejagten wechseln.

### Aufgabe 5:



Soeben wurde der weiße Läufer vom Turm angegriffen. Zum Glück findet er noch auf b5 einen sicheren Zufluchtsort.

### Aufgabe 6:



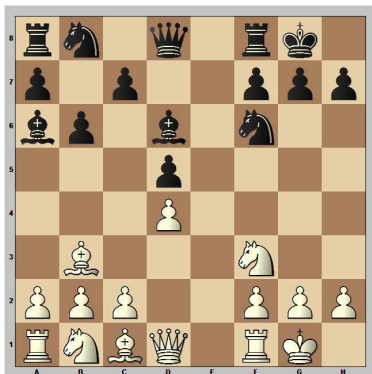
Springer am Rand sind eine Schand. Diese alte Weisheit trifft auch auf dieses Beispiel zu, hat der Springer h7 doch nur 3 Zugmöglichkeiten. Auf g5 befördert ihn der schwarze Bauer in die Figurenkiste. Auf f6 sieht die Lage nicht anders aus. Der Läufer schlägt zu und bietet dem weißen König Schach, dieser darf nicht zurückschlagen, also geht der Springer auch hier verloren. Bleibt nur noch das Feld f8 und





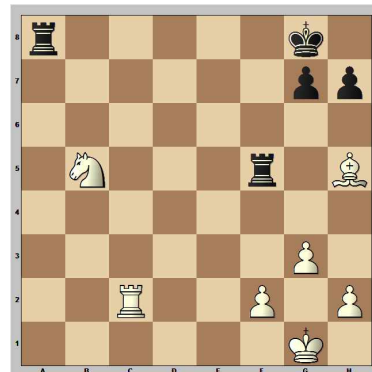
tatsächlich – hier ist der Springer sicher, da ihn der weiße Läufer deckt. Da hat der Springer ja gerade noch mal Glück gehabt.

### Aufgabe 7:



Manchmal muss man genau hinschauen, um zu erkennen, wo Figuren in Gefahr schweben. Gerade solche langschrittigen Drohungen werden von Anfängern oft übersehen. Hier greift der schwarze Läufer a6 den Turm auf f1 an. Zieht der Turm nach e1, ist er nicht nur in Sicherheit, sondern kontrolliert auch die e-Linie. Eben hatte er nur eine Zugmöglichkeit, jetzt könnte er auf 8 Felder ziehen. Je mehr Zugmöglichkeiten die Figuren besitzen, desto aktiver stehen sie. Ähnlich wie sich die Springer in der Mitte des Schachbretts am Wohlsten fühlen, stehen die Türme sehr gut auf offenen Linien.

### Aufgabe 8:



So ein Ärger! Hier sind gleich zwei Figuren in Gefahr! Schwarz hat soeben seinen Turm nach f5 gezogen und greift den Läufer und den Springer an.

### Frage:

Was soll Weiß tun? Beide Figuren wegziehen geht ja leider nicht?

### Antwort:

Wenn man eine Figur so weg zieht, dass sie die andere deckt, kann man beide Figuren retten. Der Springer steht zu weit vom Läufer weg, um diesen zu decken, aber andersherum geht es. Der Läufer zieht nach e2 und Schwarz geht leer aus. Der Läuferzug nach e8 ist hingegen nicht ausreichend, denn diesmal greift der andere schwarze Turm zu!

### Ausblick

In der nächsten Lektion steht das Decken angegriffener Figuren im Mittelpunkt.

