



LEKTION 13

DECKEN

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

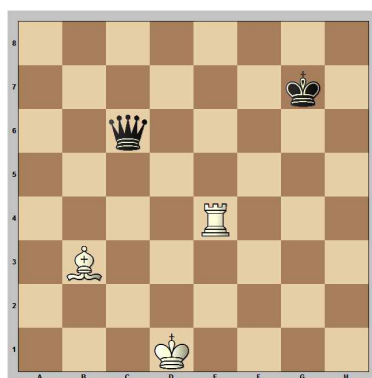
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Nicht immer muss man eine angegriffene Figur wegziehen. Ist die angreifende Figur gleichwertig oder sogar höherwertig, kommt auch Decken in Frage.

Betrachten wir gemeinsam die folgende Stellung:



Die schwarze Dame hat soeben den weißen Turm angegriffen. Natürlich könnte Weiß den Turm einfach wegziehen, aber auch das Decken des Turmes ist eine gute Möglichkeit.

Frage:

Wie kann Weiß seinen Turm decken?

Antwort:

Weiß zieht seinen Läufer nach c2. Nun wäre Schwarz schlecht beraten, den Turm zu schlagen, da er nur 5 Punkte (Turm) gewinnt, aber 9 Punkte (Dame) verlieren würde.

Frage:

Soll die Dame den weißen Läufer auf c2 schlagen? Was hältst Du von diesem Zug?

Antwort:

Auch dieser Zug ist schlecht. Der Läufer wird vom weißen König gedeckt und das Geschäft Dame (9 Punkte) gegen Läufer (3 Punkte) wäre noch schlechter.

Bei den heutigen Übungsaufgaben sollten Ihre Teilnehmer zunächst nach einer angegriffenen Figur Ausschau halten. Ist diese erst einmal erkannt, muss nur noch der Deckungszug gefunden werden.

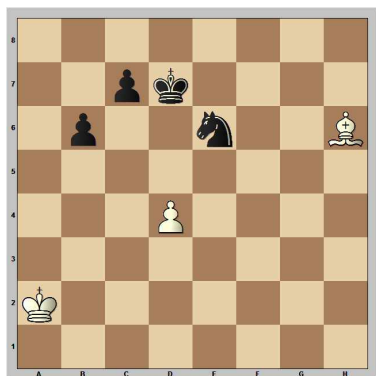




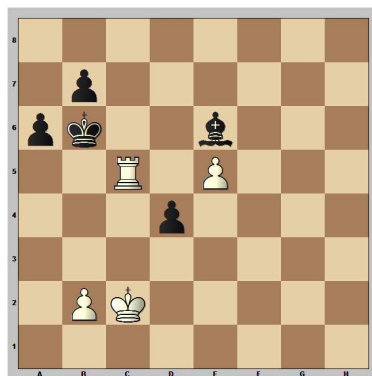
Aufgaben

Eine weiße Figur ist in Gefahr!
Durch welchen Zug kann sie gedeckt werden?

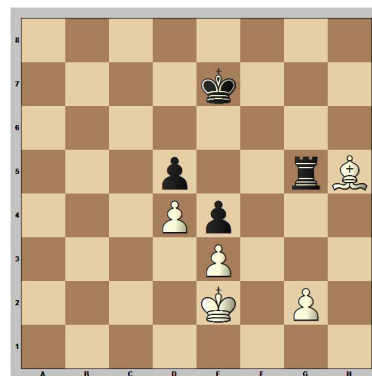
Aufgabe 1:



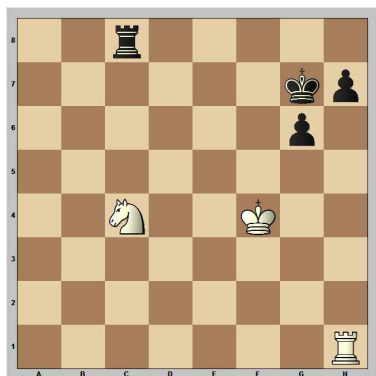
Aufgabe 4:



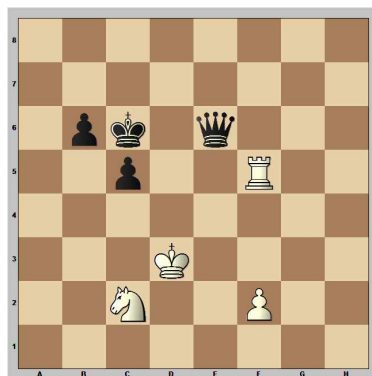
Aufgabe 7:



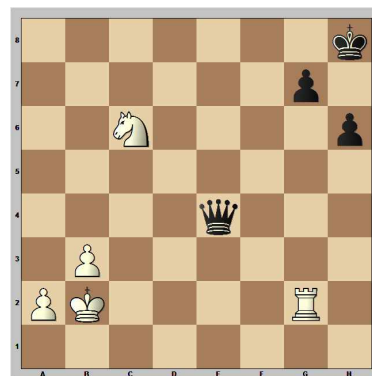
Aufgabe 2:



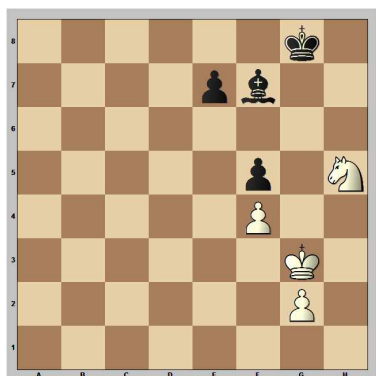
Aufgabe 5:



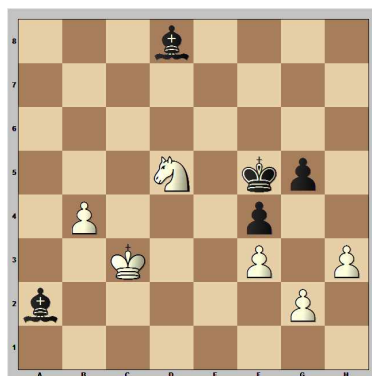
Aufgabe 8:



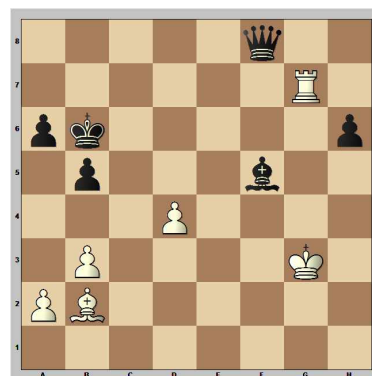
Aufgabe 3:



Aufgabe 6:



Aufgabe 9:

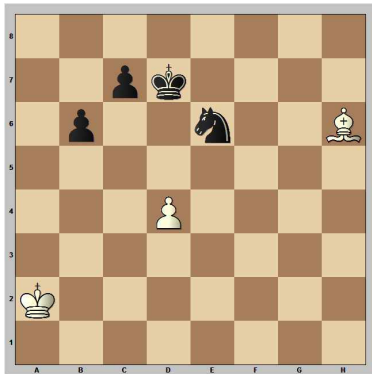




Lösungen

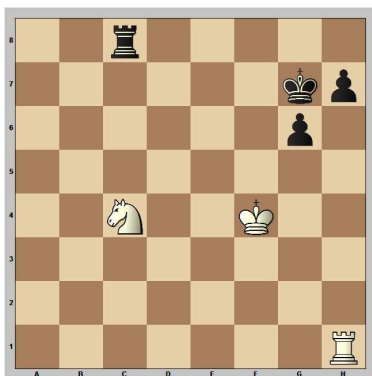
Eine weiße Figur ist in Gefahr!
Durch welchen Zug kann sie gedeckt werden?

Aufgabe 1:



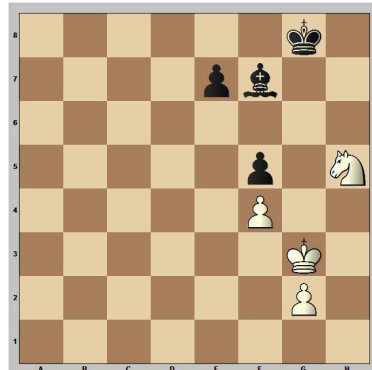
Hier ist der weiße Bauer angegriffen und der Läufer eilt ihm zur Hilfe: von e3 aus deckt er seinen Bauern!

Aufgabe 2:



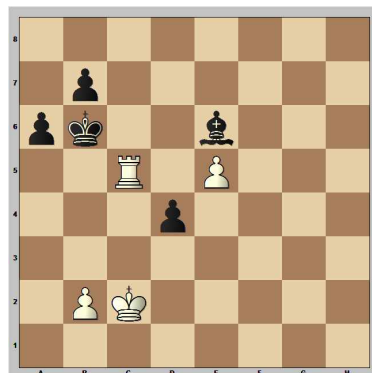
Der schwarze Turm würde gerne den Springer vom Brett befördern, aber der weiße Turm zieht nach c1 und deckt ihn.

Aufgabe 3:



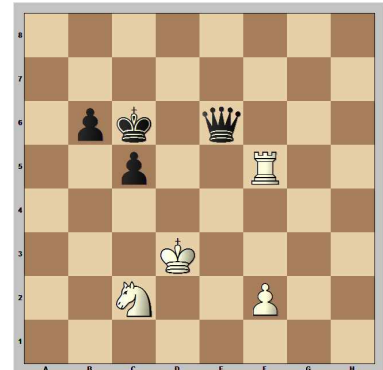
„Springer am Rand, ist eine Schand!“ Diese alte Weisheit trifft auch auf diese Stellung zu. Am Rand besitzt der Springer nur vier Zugmöglichkeiten. Sind diese alle versperrt, wird es eng. Aber der weiße König kann noch nach h4 ziehen und seinen Springer beschützen.

Aufgabe 4:



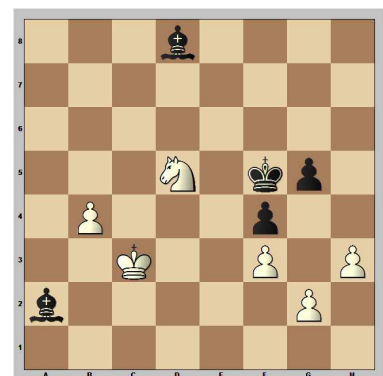
Mit dem Königszug nach b6 hatte Weiß nicht gerechnet. Plötzlich hat der Turm kein Rückzugsfeld mehr. Aber zum Glück steht da noch ein Bauer in der Grundstellung. Der Doppelschritt nach b4 rettet den Turm.

Aufgabe 5:



Und auch hier ist der Turm angegriffen. Der Springer zieht nach e3 und deckt ihn. Andere Züge funktionieren übrigens nicht: König e4 scheitert leider an der schwarzen Dame und nach Springer d4, schlägt der c-Bauer zu.

Aufgabe 6:

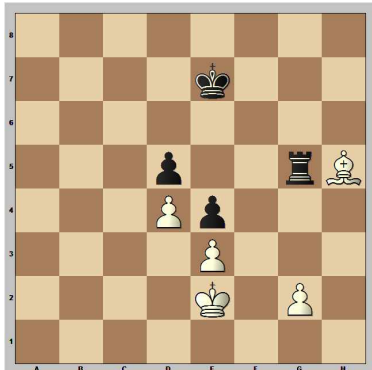


Der Springer ist in das Kreuzfeuer der schwarzen Läufer geraten. Obwohl er im Zentrum steht, sind ihm die sicheren Fluchtfelder ausgegangen. Nur der König kann ihm noch zur Hilfe eilen: von d4 aus deckt er den Springer.



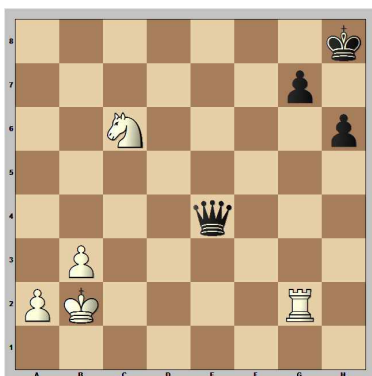


Aufgabe 7:



Hier ist der weiße Läufer in eine schwere Lage geraten. Nur noch der g-Bauer kann ihn durch einen Doppelschritt decken. Nun decken sich die beiden Figuren gegenseitig und der schwarze Turm geht leer aus.

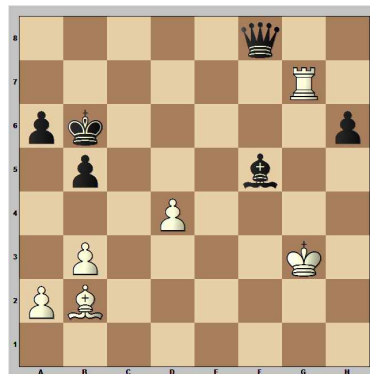
Aufgabe 8:



Bei dieser Aufgabe sind gleich zwei Figuren in Gefahr: Springer und Turm! Nach Springerzügen geht der Turm verloren, aber der Turm kann sich durch einen Zug nach c2 selbst in Sicherheit bringen (er wird von seinem König gedeckt) und seinen Springer beschützen. Der Zug nach g6 sieht eben-

falls verlockend aus, allerdings kann hier der Turm einfach von der schwarzen Dame geschlagen werden.

Aufgabe 9:



Die letzte Aufgabe war eine harte Nuss! Schnell ist die angegriffene Figur erkannt, aber wie soll sie gedeckt werden? Der König ist zu weit weg, die Bauern auch und der Läufer ist durch den d-Bauern versperrt. Zieht der d-Bauer jedoch ein Feld nach vorne, hat der weiße Läufer wieder freie Sicht und deckt den Turm!

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir das Schach bieten trainieren.

