



## LEKTION 16

### SCHACH ABWEHREN: DAZWISCHENZIEHEN

#### Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

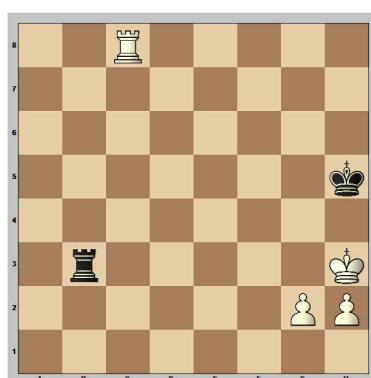
*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

#### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

Weiß steht im Schach. In der letzten Lektion haben wir uns mit dem Schlagen der schachbietenden Figur beschäftigt, heute steht das *Dazwischenziehen* auf dem Programm. Betrachten Sie die folgende Stellung:



In den Übungen der heutigen Lektion stehen solche Situationen im Mittelpunkt. In den ersten Aufgaben gibt es jeweils nur eine Möglichkeit, durch Dazwischenziehen das Schachgebot des Schwarzen abzuwehren. In den folgenden Aufgaben müssen Ihre Schüler unter mehreren Möglichkeiten den besten Zug herausfinden.

Leider hat Weiß keine Möglichkeit, den schwarzen Turm zu schlagen. Außerdem fehlen dem König die nötigen Fluchtfelder. Daher bleibt ihm nur eine Möglichkeit: er muss eine Figur dazwischenziehen!

Aber welche? Zieht er mit dem Turm nach c3, ist zwar das Schach für einen kurzen Moment abgewehrt, aber der schwarze Turm würde seinen weißen Kollegen einfach schlagen. Daher ist es besser, mit dem g-Bauern einen Schritt nach vorne zu machen. Dies wehrt das Schachgebot ab und verliert kein Material.

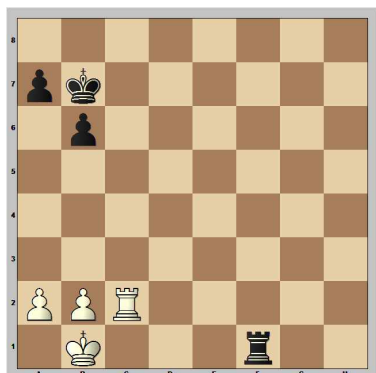




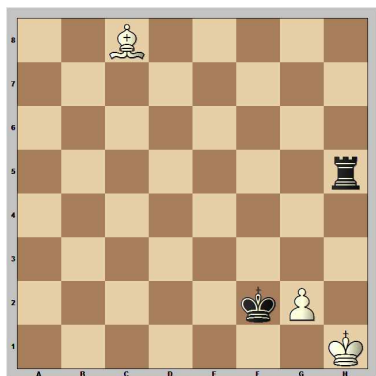
## Aufgaben

Weiß steht im Schach. Wehre das Schachgebot ab, indem Du eine Figur dazwischenziehst!

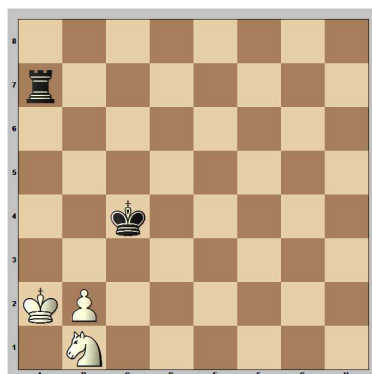
### Aufgabe 1:



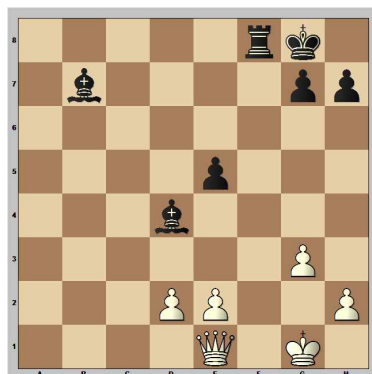
### Aufgabe 2:



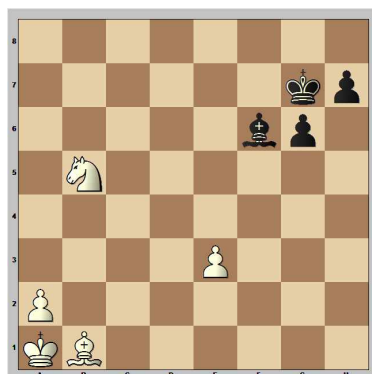
### Aufgabe 3:



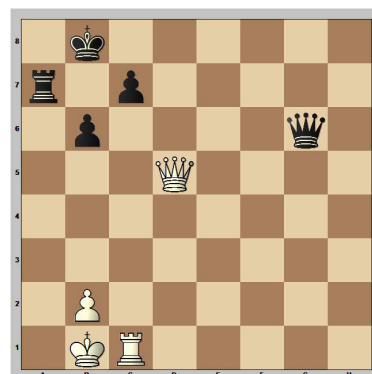
### Aufgabe 4:



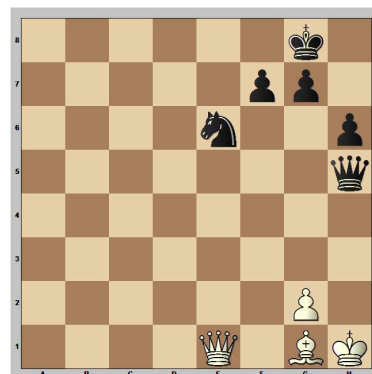
### Aufgabe 5:



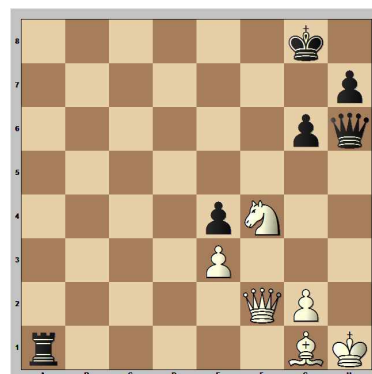
### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:

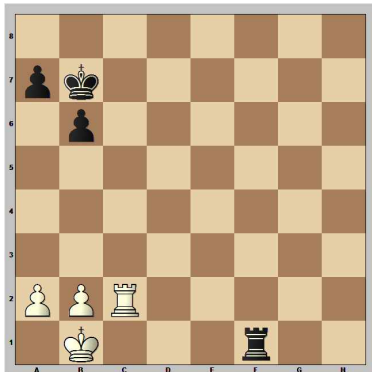




## Lösungen

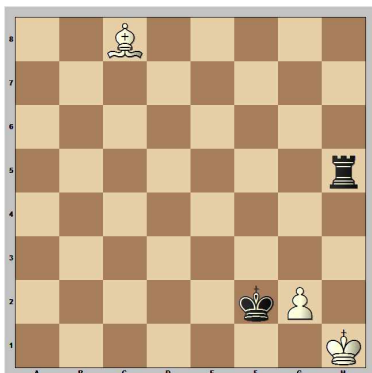
Weiß steht im Schach. Wehre das Schachgebot ab, indem Du eine Figur dazwischenziehst!

### Aufgabe 1:



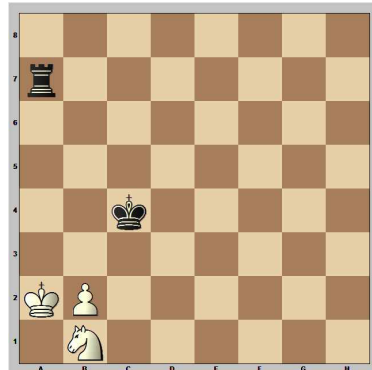
Hier hat Weiß keine große Auswahl! Er muss seinen Turm nach c1 ziehen.

### Aufgabe 2:



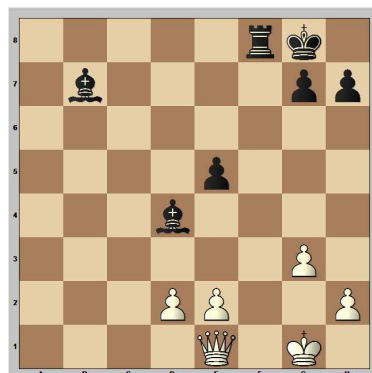
Weiß ist schon fast matt, aber von weit her kommt der Läufer zur Hilfe geeilt. Er zieht nach h3 und wehrt das Schachgebot ab.

### Aufgabe 3:



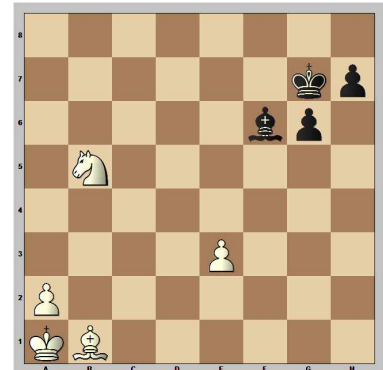
Auch hier ist die Situation bremsschlingend, aber der Springer kann noch auf a3 dazwischenziehen.

### Aufgabe 4:



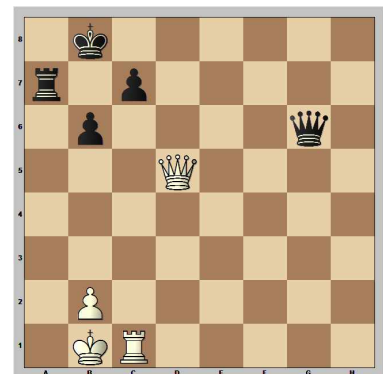
Hier hat Weiß zwei Möglichkeiten, das Läufer-schach abzuwehren. Schlecht ist der Zug mit der Dame nach f2, denn dies kostet zuviel Material. Besser hingegen ist der Bauernzug nach e3. Dieser wehrt nicht nur das Schachgebot ab, sondern greift gleichzeitig den Angreifer an!

### Aufgabe 5:



Hier kann nur noch der Springer helfen: auf c3 könnte der Läufer den Springer schlagen und sogar mattsetzen. Daher ist es besser, auf d4 das Schachgebot abzuwehren, denn hier wird der Springer von seinem Bauern gedeckt!

### Aufgabe 6:

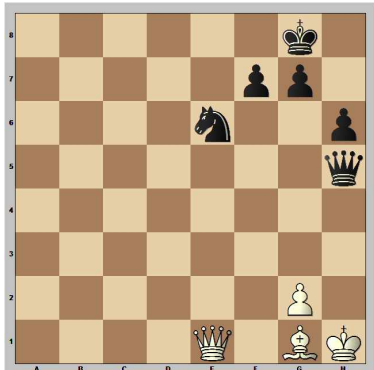


Wow, was für eine Stellung! Weiß hat vier verschiedene Möglichkeiten, das Schachgebot abzuwehren, aber nur eine ist auch wirklich gut. Die Damenzüge nach d3, e4 und f5 verlieren die Dame. Nur Tc2 wehrt das Schach ohne materielle Verluste ab.



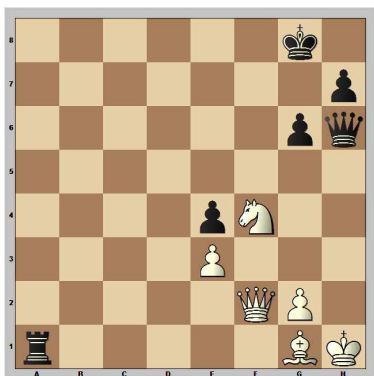


## Aufgabe 7:



Auch hier gibt es wieder einen guten und einen schlechten Zug! Schlecht ist der Damenzug nach h4, denn hier ist die Dame ohne Deckung. Gut hingegen ist der Läuferzug nach h2!

## Aufgabe 8:



Diese Stellung ist schon etwas komplizierter! Schon wieder ist der Damenzug nach h4 nicht ratsam.

## Frage:

Was haltet Ihr von dem Läuferzug nach h2?

## Antwort:

Dieser Zug wehrt zwar das Schachgebot ab, ist aber nicht erlaubt, denn der Läufer wird von dem schwarzen Turm an den König gefesselt. Er kann daher momentan nicht ziehen.

Also bleibt nur noch der weiße Springer! Während er auf h5 nicht gerade sicher steht, findet er auf h3 ein sicheres Plätzchen!

## Rätsel

### Frage:

Wenn eine bestimmte Figur Schach bietet, kann der andere sich nicht durch Dazwischenziehen retten. Welche Figur ist das?

## Antwort:

Der Springer! Da der Springer über alle anderen Figuren hinweg springt, kann sein Schachgebot nicht durch das Dazwischenziehen einer Figur abgewehrt werden.

## Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns die dritte Abwehrmöglichkeit vornehmen, das Wegziehen.

