



LEKTION 17

SCHACH ABWEHREN: WEGZIEHEN

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

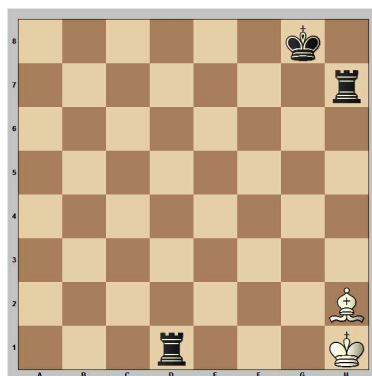
Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Wir haben nun bereits zwei Möglichkeiten kennen gelernt, ein Schachgebot abzuwehren. Aber manchmal kann man die schachbietende Figur nicht schlagen und auch das Dazwischenziehen ist nicht möglich. Nun bleibt nur noch eine Methode: der König muss wegziehen.

Betrachten Sie das folgende Diagramm:



Der schwarze Turm d1 bietet Schach. Schnell sieht man, dass man diesen Turm leider nicht schlagen kann, aber vielleicht kann ja der Läufer auf g1 dazwischenziehen.

Frage:

Weiß steht im Schach. Wie kann er das Schachgebot abwehren?

Antwort:

Der König muss nach g2 ziehen. Das Dazwischenziehen

des Läufers ist nicht erlaubt, da dieser durch den anderen Turm an den weißen König gefesselt wird.

Gerade jüngere Teilnehmer werden immer wieder nur das Wegziehen des Königs in Betracht ziehen. Der König ist angegriffen, der König muss ziehen! Andere Abwehrmöglichkeiten werden oft nicht erkannt. Daher sollten Sie in Zukunft beim Besprechen einer Partie stets alle drei Möglichkeiten diskutieren, bevor Sie den besten Zug ermitteln.

In der heutigen Lektion steht jedoch das Wegziehen im Mittelpunkt. Die beiden anderen Abwehrmöglichkeiten sind nicht möglich.

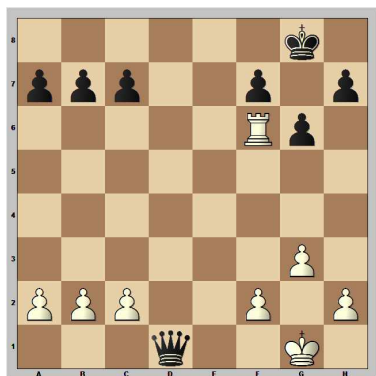




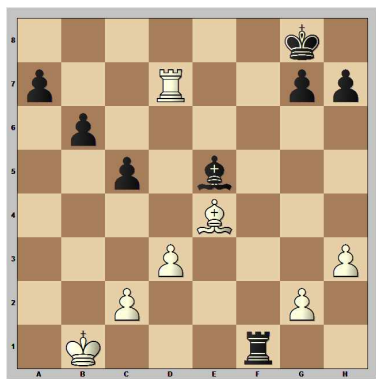
Aufgaben

Weiß steht im Schach. Auf welches Feld kann der weiße König flüchten?

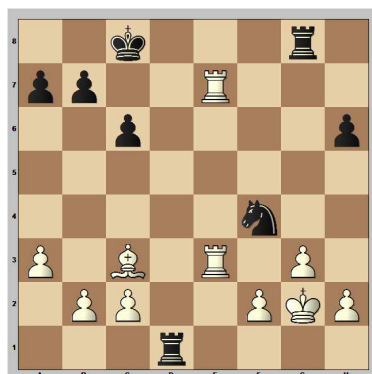
Aufgabe 1:



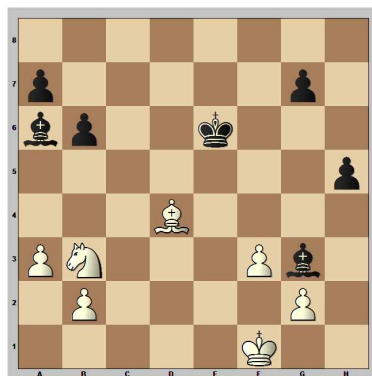
Aufgabe 2:



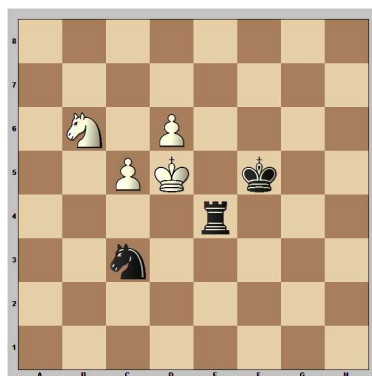
Aufgabe 3:



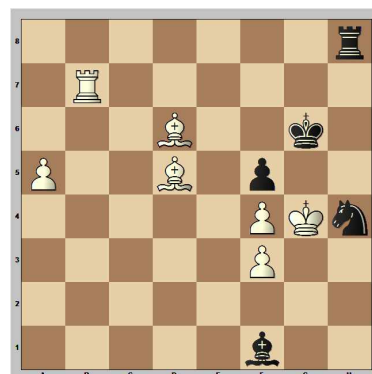
Aufgabe 4:



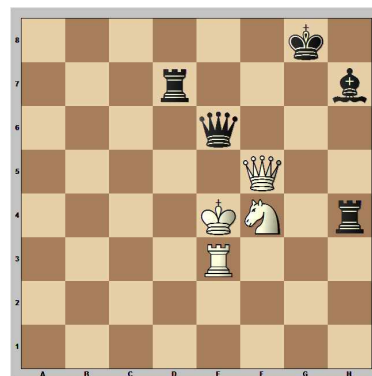
Aufgabe 5:



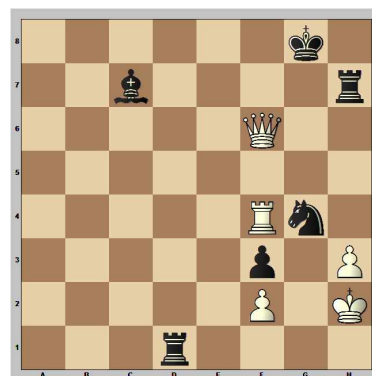
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

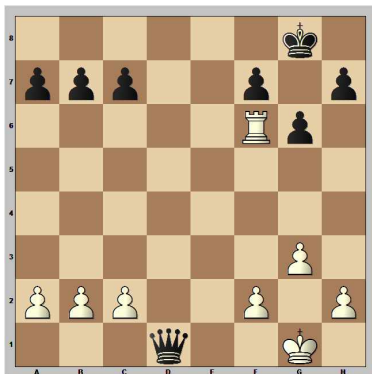




Lösungen

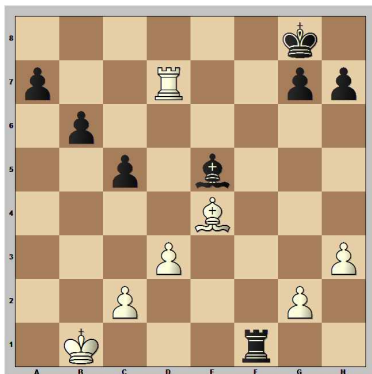
Weiß steht im Schach. Auf welches Feld kann der weiße König flüchten?

Aufgabe 1:



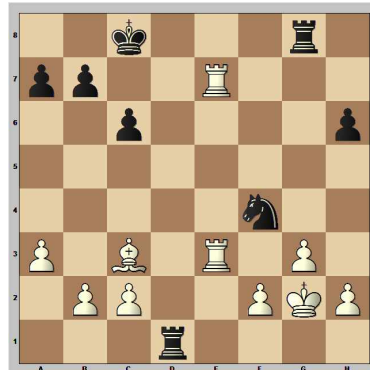
Gut das der weiße König noch ein Luftloch hat! Er flüchtet nach g2.

Aufgabe 2:



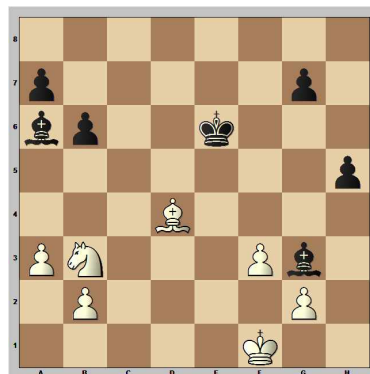
Auch hier hat der König nur noch ein Feld: a2! Das Feld b2 wird von dem schwarzen Läufer kontrolliert.

Aufgabe 3:



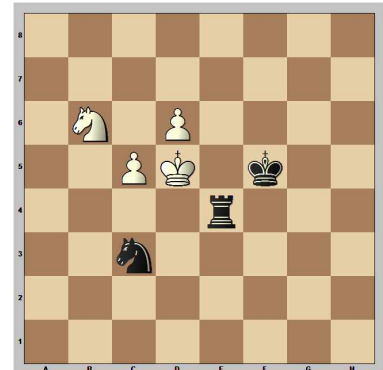
Unglaublich, aber wahr! Der König kann nur nach f3 ziehen! Das Schlagen des Springers ist nicht erlaubt, da der g-Bauer gefesselt ist und alle anderen möglichen Fluchtfelder werden von schwarzen Figuren kontrolliert.

Aufgabe 4:



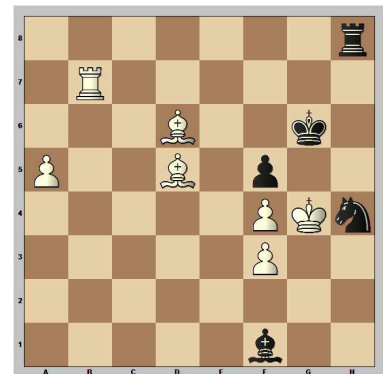
Hier ist der König ins Kreuzfeuer der schwarzen Läufer geraten. Aber zum Glück steht ihm noch das Feld g1 zur Verfügung.

Aufgabe 5:



Die schwarzen Figuren arbeiten sehr gut zusammen, aber der König hat noch ein Feld: c6!

Aufgabe 6:

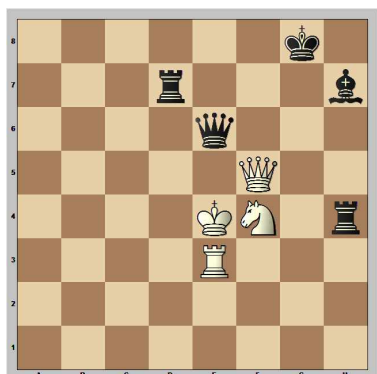


Diese Stellung ist schon etwas komplizierter. Der Bauer bietet Schach und die schwarzen Figuren nehmen dem König fast alle Felder, bis auf das Feld g3!





Aufgabe 7:



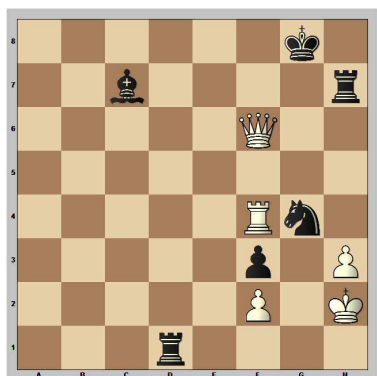
Hier sind gleich zwei weiße Figuren gefesselt: Die weiße Dame wird durch den Läufer gefesselt, der weiße Springer durch den Turm h4. Daher können diese Figuren nicht dazwischenziehen oder schlagen. Der weiße König muss nach f3 ziehen und die Deckung der weißen Dame aufgeben.

wird und auch der weiße Turm wird durch den schwarzen Läufer an das Feld f4 gebunden. Weiß hat keine Wahl: Der König muss nach g3 ziehen und die weiße Dame verlässt das Brett!

Ausblick

Nun sind wir bereits Profis im Abwehren von Schachgeboten. In der nächsten Lektion soll jeweils der beste Zug herausgefunden werden. Dabei stehen alle drei Abwehrmöglichkeiten zur Auswahl.

Aufgabe 8:



Dieser Springer ist ganz schön frech. Er bietet Schach und greift die weiße Dame an und dass, obwohl er gleich zweimal angegriffen ist. Leider darf der Bauer h3 nicht zugreifen, da er durch den Turm h7 gefesselt

