



LEKTION 18

SCHACH ABWEHREN: MIX

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

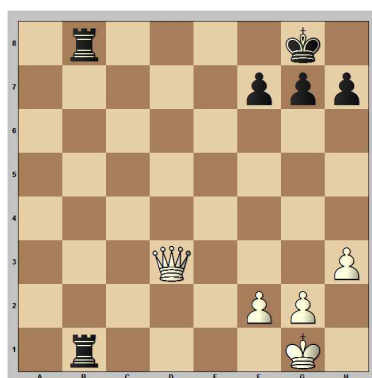
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Mittlerweile sind wir Spezialisten, was das Abwehren von Schachgeboten angeht. Egal, ob Schlagen, Dazwischenziehen oder Wegziehen, uns kann keiner etwas vormachen!

Beginnen wir mit folgender Stellung:



Frage:

Weiß steht im Schach. Was soll er ziehen?

Antwort:

1. Möglichkeit: Schlagen

Die Dame könnte einfach den schachbietenden Turm schlagen, aber dieser wird leider von seinem Kollegen auf b8 gedeckt. Dame (9 Punkte) gegen Turm (5 Punkte) wäre ein schlechtes Geschäft, daher scheidet das Schlagen hier aus.

2. Möglichkeit: Dazwischenziehen

Die Dame hat gleich zwei Möglichkeiten, das Schachgebot durch Dazwischenziehen zu unterbrechen, allerdings sind auch diese nicht gerade günstig:

- a) Zieht die Dame auf d1 dazwischen, geht die komplette Dame verloren.
- b) Entscheidet sich die Dame für das Dazwischenziehen auf f1, bekommt Weiß nach dem Schlagen immerhin noch den Turm. Aber dies ist wieder ein ziemlich mieses Geschäft (5 Punkte gegen 9 Punkte!).

3. Möglichkeit: Wegziehen

Am Besten ist in diesem Beispiel die Flucht mit dem König nach h2.

Auch in den Übungsaufgaben soll immer die beste Möglichkeit gefunden werden.

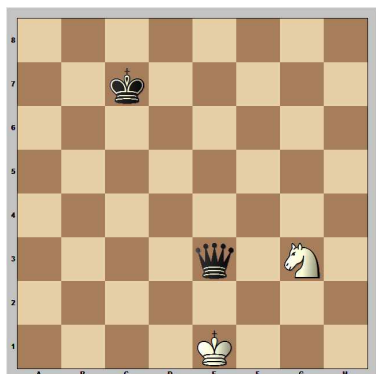




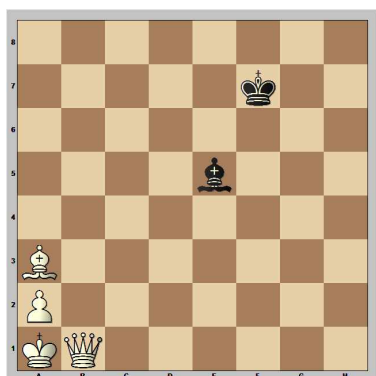
Aufgaben

Weiß steht im Schach. Finde den besten Zug!

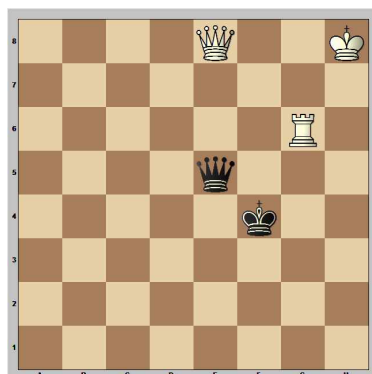
Aufgabe 1:



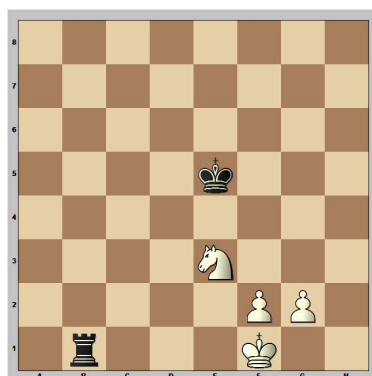
Aufgabe 2:



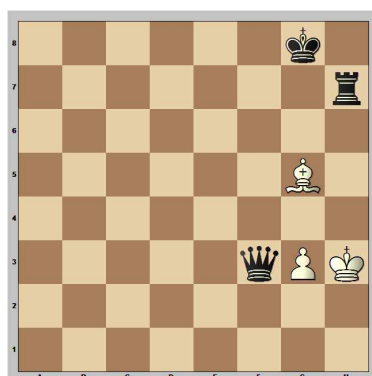
Aufgabe 3:



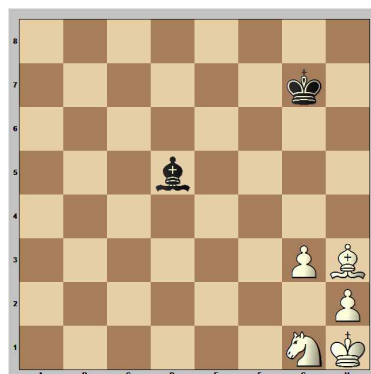
Aufgabe 4:



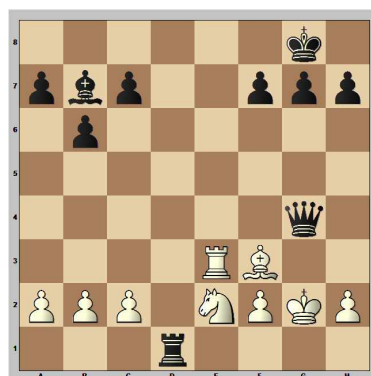
Aufgabe 5:



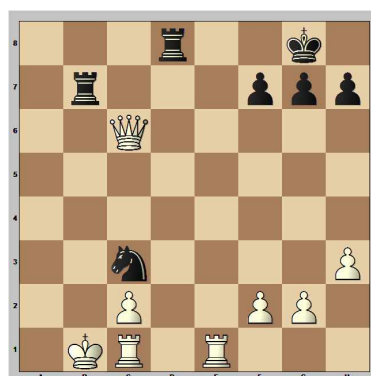
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

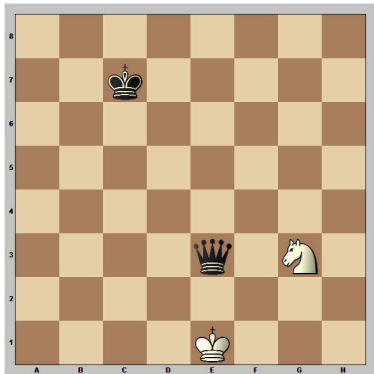




Lösungen

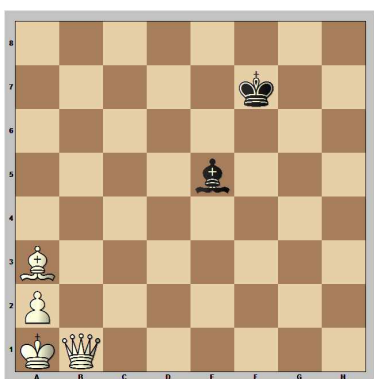
Weiß steht im Schach. Finde den besten Zug!

Aufgabe 1:



Am Liebsten würde Weiß die schwarze Dame schlagen, aber das geht leider nicht. Dem König stehen zwei Fluchtfelder (e1 und f1) zur Verfügung, aber danach geht der Springer verloren, daher zieht am Besten der Springer auf e2 dazwischen.

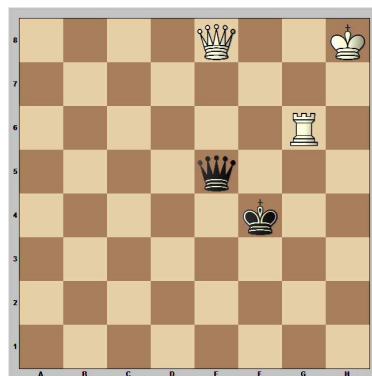
Aufgabe 2:



Hier kann Weiß nur eine Figur dazwischenziehen und er ist gut beraten, sich für den Läufer zu entscheiden, denn die Dame

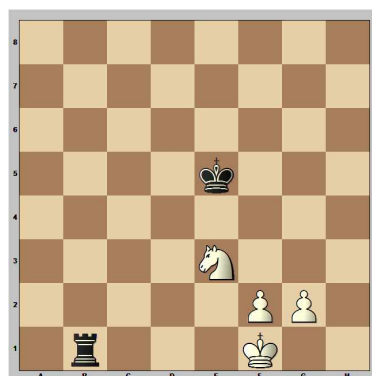
würde eine schnelle Beute für den schwarzen Angreifer. Nach Läufer b2 bietet Weiß den Tausch der Läufer an und sollte leicht gewinnen.

Aufgabe 3:



Schwarz hat einen Doppelangriff auf den König und die Dame gestartet. Hier gibt es nur eine vernünftige Verteidigung: die weiße Dame schlägt die schwarze Dame bevor sie selbst ein Opfer des Angriffs wird!

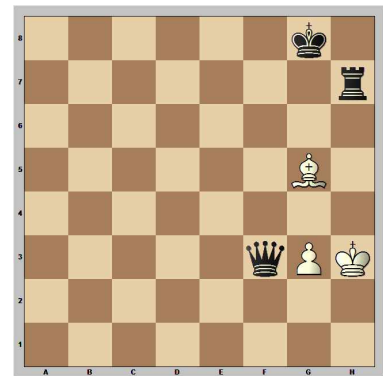
Aufgabe 4:



Der Springer könnte zwar auf d1 dazwischenziehen, aber dann ginge er verloren. Daher

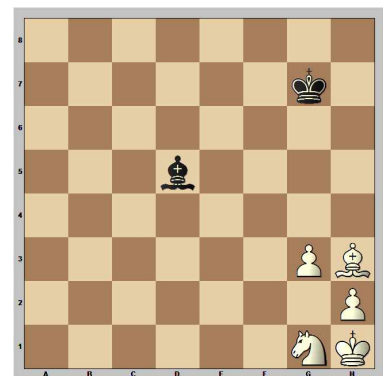
ist das Wegziehen mit dem König nach e2 vorzuziehen.

Aufgabe 5:



Weiß hat nur zwei Möglichkeiten: er kann seinen Läufer auf h4 oder h6 dazwischenziehen. Natürlich ist h4 besser, denn hier ist der Läufer ausreichend gedeckt.

Aufgabe 6:

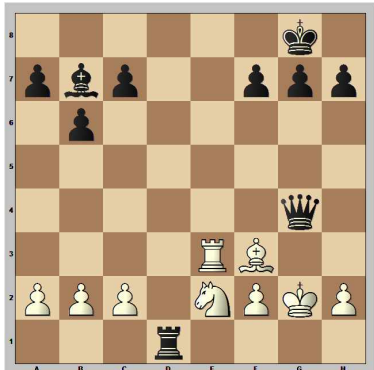


Auch hier muss Weiß zwischen zwei Zügen wählen: Läufer g2 oder Springer f3. Während der Springer einfach verloren geht, ist der Läufer von seinem König geschützt und daher vorzuziehen.



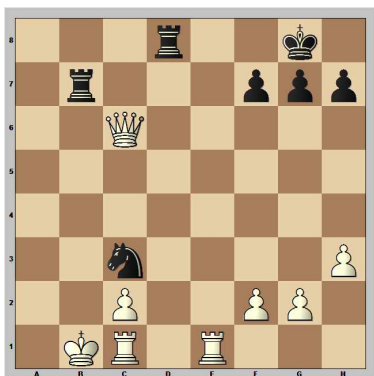


Aufgabe 7:



Diese Stellung ist schon etwas komplizierter. Viele wollen wahrscheinlich die schwarze Dame mit dem Läufer schlagen, aber dies ist nicht erlaubt! Der Läufer wird von dem Läufer b7 an den weißen König gefesselt! Was für ein Pech! Daher ist Weiß schon fast Matt, hätte er da nicht noch einen Springer auf e2. Dieser zieht auf g3 dazwischen und wehrt das Schachgebot ab.

Aufgabe 8:



Auf den ersten Blick hat Weiß große Auswahl: er kann den Turm schlagen oder den Springer. Aber Moment mal! Wenn gleich zwei Figuren Schach

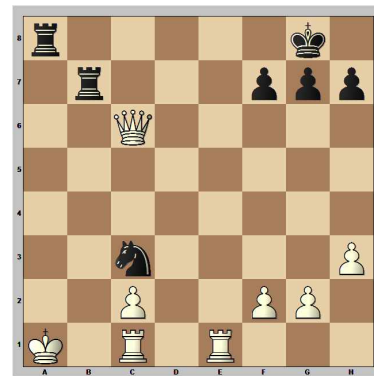
geben, musste da nicht immer der König ziehen? Genau so ist es! Durch das Doppelschach kommt nur das Wegziehen nach a1 in Frage.

Frage:

Der schwarze Turm auf d8 möchte Schach bieten. Wohin muss er ziehen?

Antwort:

Er zieht nach a8 und bietet dem weißen König Schach.



Frage:

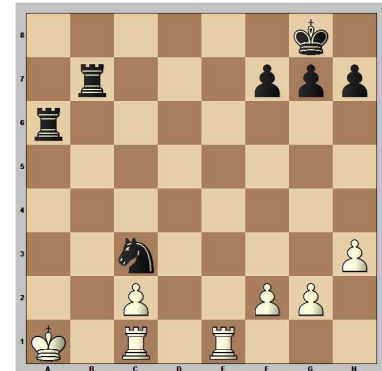
Wie soll Weiß nun reagieren?

Antwort:

Er kann seine Dame auf a4 oder a6 dazwischenziehen.

Frage:

Weiß zieht seine Dame auf a6 dazwischen und der schwarze Turm schlägt sie. Was nun?



Antwort:

Weiß kann das Schachgebot nicht mehr abwehren. Er ist matt!

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir alle Themen der Lektionen 1-18 in einem Quiz wiederholen, denn danach steht der Zwischentest (Lektion 20) auf dem Programm.

Folgende Themen sollten sich alle Teilnehmer zu Hause noch mal ansehen, damit sie fit für das Quiz und den Test sind:

- Schachbrett
- Gangarten der Figuren
- Gute und schlechte Züge
- Angreifen
- Wegziehen
- Decken
- Schach bieten
- Schach abwehren

