



## LEKTION 29

### SPIESS

#### Inhalt

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

- Spieß

#### *Aufgaben*

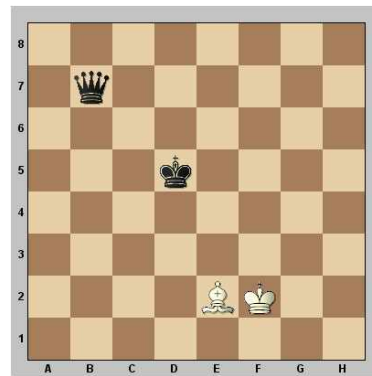
#### *Lösungen*

- *Die harte Nuss*

#### *Ausblick*

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

Heute starten wir unsere Lektion mit folgender Stellung:



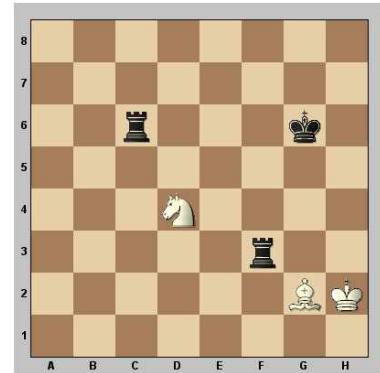
#### *Frage:*

Weiß ist am Zug. Was soll er ziehen?

#### *Antwort:*

Es fällt auf, dass sich die schwarzen Figuren auf einer Diagonalen (h1-a8) befinden. Weiß zieht seinen Läufer nach f3 und bietet dem schwarzen König Schach. Dieser muss zur Seite ausweichen und dann wird der Weg für den Läufer frei: er schlägt die schwarze Dame! Die Schachspieler nennen diese Kombination **Spieß**. Bei einem Spieß stehen immer zwei Figuren auf einer Diagonalen, Linie oder Reihe, denn nur so können sie von einer langschrittigen Figur (Läufer, Turm oder Dame) des Gegners „aufgespießt“ werden. Während eine Gabel ein Doppelangriff auf Figuren in unterschiedlichen Richtungen ist, stehen beim Spieß die bedrohten Figuren immer hintereinander.

der. Damit der Unterschied allen Teilnehmern klar wird, bauen Sie die folgende Stellung auf:



#### *Frage:*

In dieser Stellung findet ihr einen Spieß und eine Gabel. Wo?

#### *Antwort:*

Der Läufer spießt die beiden Türme auf (Die Türme stehen hintereinander auf der Diagonalen h1-a8).

Der Springer gibt eine Gabel (Doppelangriff auf die beiden Türme. Wichtig: Der Springer greift in zwei unterschiedliche Richtungen schwarze Figuren an!).

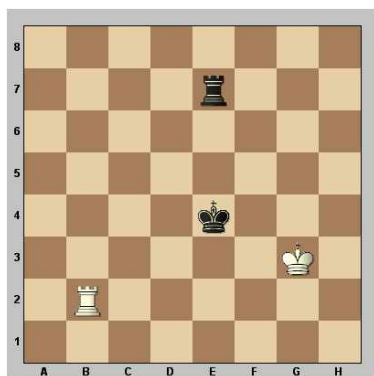




## Aufgaben

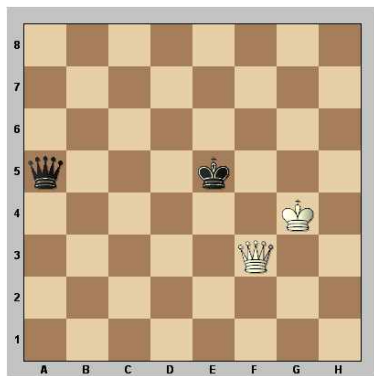
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch einen Spieß Material gewinnen. Schreibe den Zug auf!

### Aufgabe 1



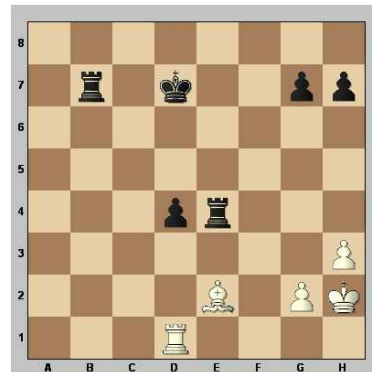

---

### Aufgabe 2



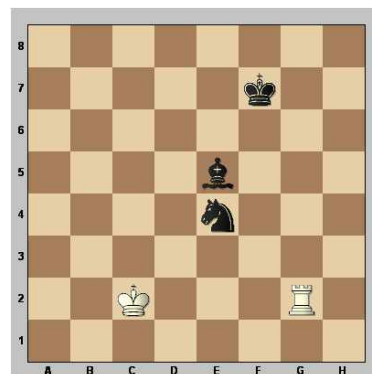

---

### Aufgabe 3



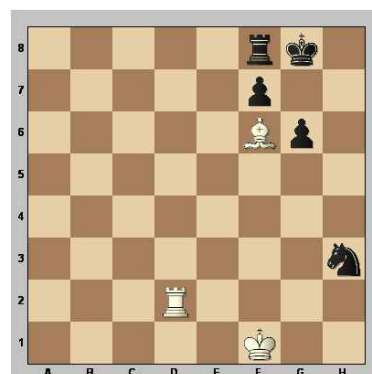

---

### Aufgabe 4




---

### Aufgabe 5



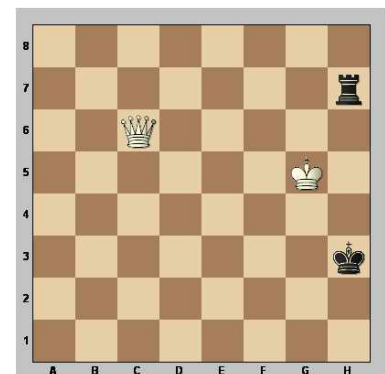

---

### Aufgabe 6



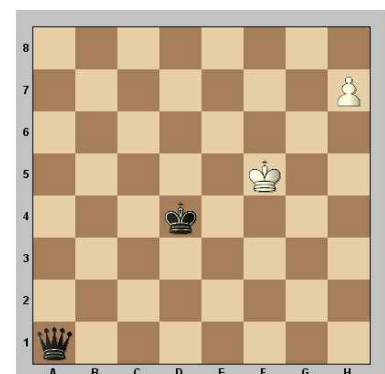

---

### Aufgabe 7




---

### Aufgabe 8




---

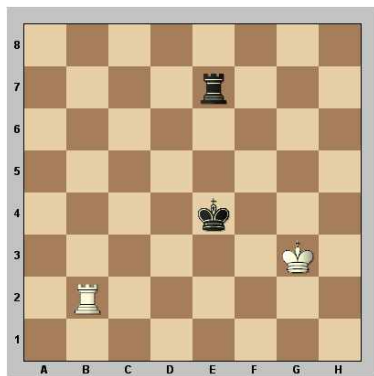




## Lösungen

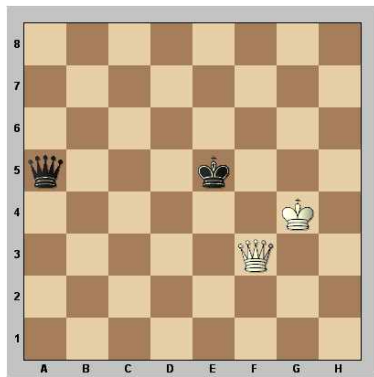
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch einen Spieß Material gewinnen. Schreibe den Zug auf!

### Aufgabe 1



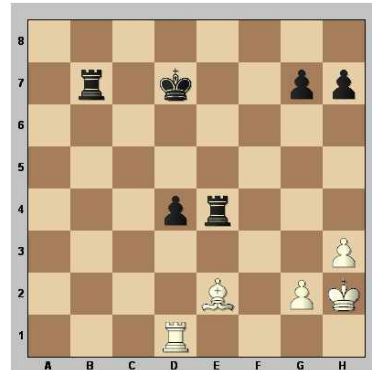
Te2+ gewinnt den schwarzen Turm.

### Aufgabe 2



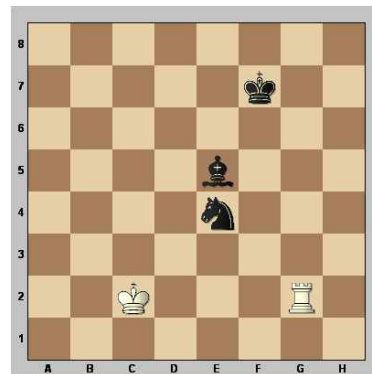
Df5+ und König und Dame sind „aufgespießt“. Hier ist übrigens die Gabel Dc3+ nicht von Erfolg gekrönt: die weiße Dame wird einfach geschlagen!

### Aufgabe 3



Nicht immer muss ein König unter den aufgespießten Figuren sein. Hier gewinnt Lf3 einen Turm.

### Aufgabe 4



Te2 spießt Läufer und Springer auf. Leider gibt es für Schwarz keine Möglichkeit mehr, beide Figuren zu retten.

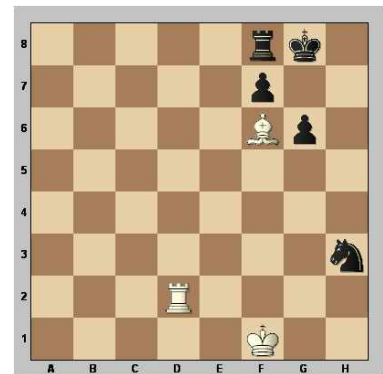
### Aufgabe 5

Nicht immer werden bei einem Spieß zwei hintereinander stehende Figuren angegriffen, auch ein Angriff auf eine Figur und ein wichtiges dahinter liegendes Feld ist möglich. In der

folgenden Stellung greift Th2 nicht nur den Springer an, sondern auch das Feld h8. Zieht der Springer weg, kann Weiß durch Th8 den schwarzen König mattsetzen.

### Tipp:

Erklären Sie zunächst das Mattbild mit Läufer und Turm und lassen Sie dann die Schüler nach dem besten Zug für Weiß suchen. Erläutern Sie danach, warum es sich auch bei dieser Kombination um einen Spieß handelt.



### Aufgabe 6

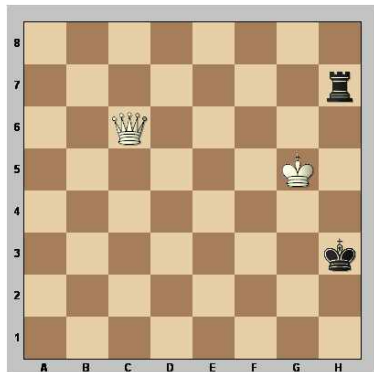


Lg2 spießt die Dame und den Turm auf a8 auf.





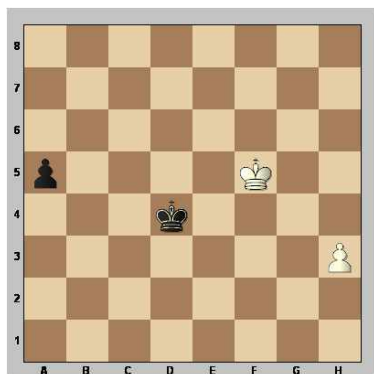
## Aufgabe 7



Dh1+ gewinnt den schwarzen Turm.

## Die harte Nuss

Besonders schnellen Schülern können Sie diese Aufgabe aufbauen:



## Frage:

Weiß am Zug gewinnt. Wie?

## Antwort:

Die Lage sieht nicht so gut aus für Weiß, denn der schwarze Bauer ist einen Zug schneller auf der gegnerischen Grundreihe. Auch die Könige können nicht mehr entscheidend ein-

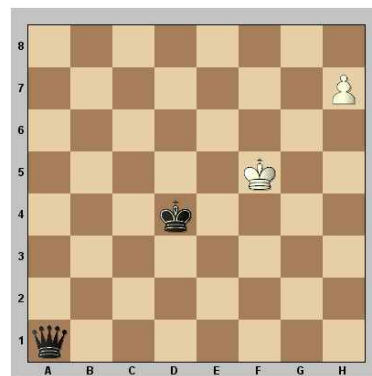
greifen. Haben beide Spieler erstmal eine Dame wird die Partie wohl unentschieden, oder?

Probieren wir es aus:

1. h4 a4
2. h5 a3
3. h6 a2
4. h7 a1D

Nun ist die Stellung aus Aufgabe 8 auf dem Brett:

## Aufgabe 8



Weiß holt sich auch eine Dame: h1D+ und der Spieß entscheidet die Partie. Der schwarze König muss aus dem Schach fliehen und die schwarze Dame verschwindet sofort wieder vom Brett.

