



LEKTION 30

ABZUGSCHACH

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Abzugschach

Aufgaben

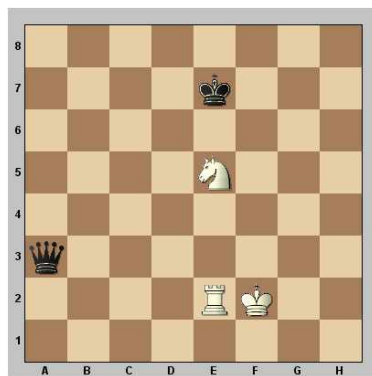
Lösungen

- *Die harte Nuss*

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Lassen Sie uns mit folgender
Stellung beginnen:



Frage:

Weiß ist am Zug. Was soll er
ziehen?

Antwort:

In dieser Stellung schießt der
weiße Turm schon verdächtig
Richtung schwarzen König.
Nur noch eine Figur stört: der
eigene Springer! Zieht dieser
Springer weg (oder auch ab;
daher der Name „Abzug“),
steht der schwarze König im
Schach. Um dieses Schach
muss er sich erstmal kümmern
und hat daher keine Zeit, um
zum Beispiel bedrohte Figuren
zu retten. Daher sucht der
Springer sich ein lohnenswertes
Angriffsziel: Sc4+ gewinnt
die schwarze Dame.

In diesem Beispiel ist der
Springer der **Vordermann**.
Der Vordermann ist immer die
Figur, die abzieht. Der
Hintermann ist in diesem Fall
der Turm.

Wichtig:

Als Hintermann kommt nur
eine langschrittige Figur
(Turm, Läufer oder Dame)
in Frage. Durch den Abzug wird
die „Sichtweite“ dieser Figur
erweitert. Während der Turm
in der Ausgangsstellung nur bis
e5 schauen kann, ist nach dem
Springerzug der Weg bis nach
e7 frei!

Tipp:

Falls Ihre Schüler Schwierig-
keiten mit einer Aufgabe haben
sollten, lassen Sie zunächst
Vorder- und Hintermann be-
nennen. Hat man erstmal die
zwei Figuren ausfindig ge-
macht, ist der Rest meistens
einfach!

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungs-
zettel!

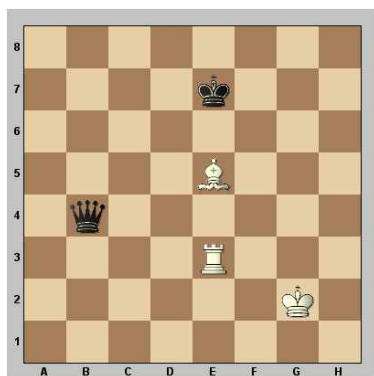




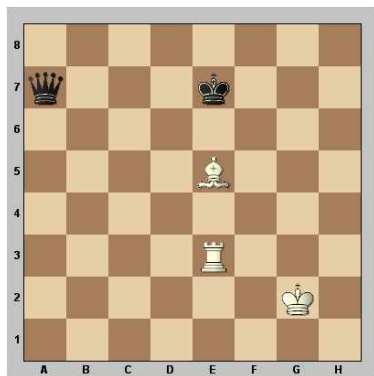
Aufgaben

In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch ein Abzugschach Material gewinnen. Schreibe den Zug auf!

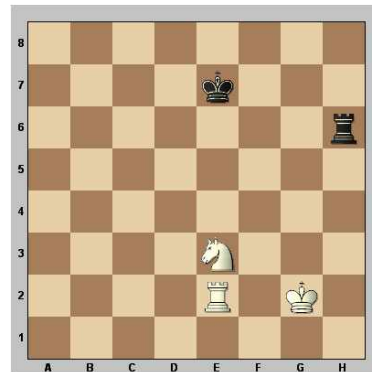
Aufgabe 1



Aufgabe 2



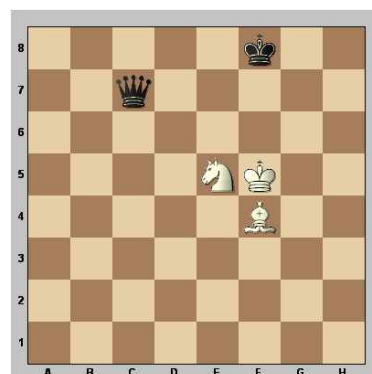
Aufgabe 3



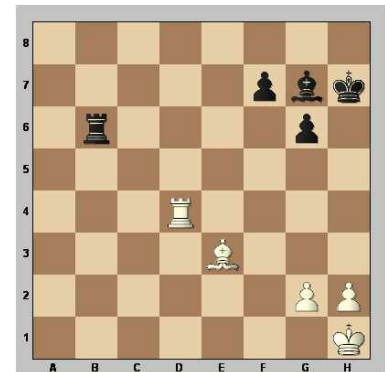
Aufgabe 4



Aufgabe 5



Aufgabe 6



Aufgabe 7

Schwarz am Zug gewinnt durch ein Abzugschach. Schreibe den Zug auf!



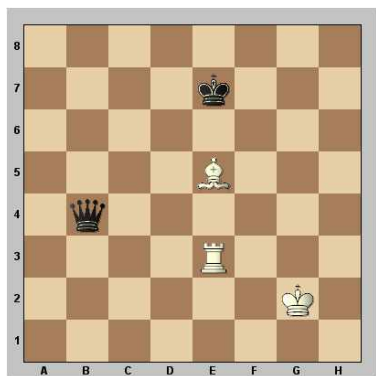




Lösungen

In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch ein Abzugschach Material gewinnen. Schreibe den Zug auf!

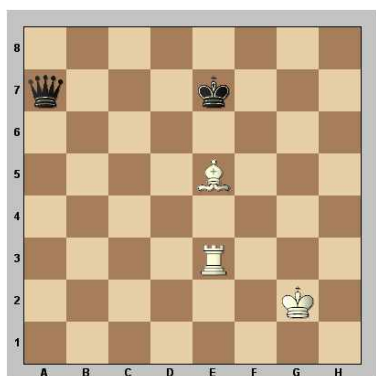
Aufgabe 1



Lc3+ gewinnt die schwarze Dame. Übrigens scheidert hier Ld6+, denn der angegriffene König kann den Läufer einfach schlagen.

Vordermann: Le5
Hintermann: Te3

Aufgabe 2

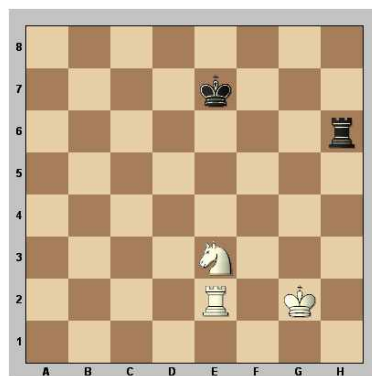


Die schwarze Dame greift den weißen Turm an, daher gewinnt hier nur Ld4+ die Dame,

denn dieser Zug blockiert die Diagonale. Lb8+ verliert hingegen den Turm.

Vordermann: Le5
Hintermann: Te3

Aufgabe 3



Weiß hat zwei Springerzüge zur Auswahl:

1. Sg4+ wird allerdings durch Te6 pariert und gewinnt kein Material!
2. Sf5+ bietet Doppelschach! Bei einem Doppelschach muss immer der gegnerische König ziehen. Der Turm kann nicht dazwischen ziehen, da damit nur das Turmschach, nicht aber das Springerschach abgewehrt wird. Diesmal geht der schwarze Turm verloren.

Vordermann: Se3
Hintermann: Te2

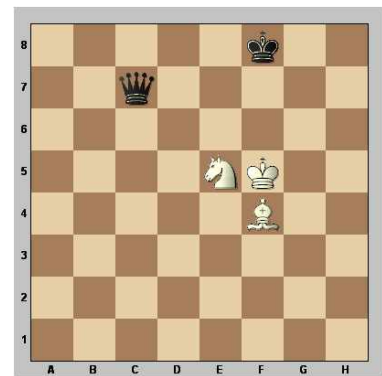
Aufgabe 4

Der beste Zug ist hier Sc6+, denn egal was Schwarz auch macht, die schwarze Dame geht verloren. Auch nicht schlecht ist übrigens Sg6+. Dies gewinnt den Turm auf h8.



Vordermann: Se5
Hintermann: De2

Aufgabe 5



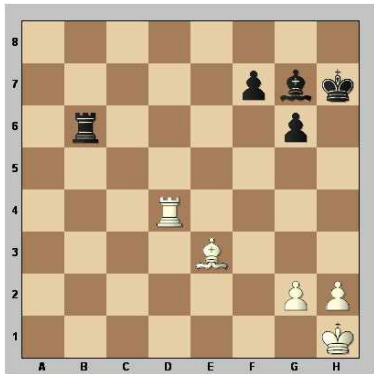
Manchmal ist die Rollenverteilung auch umgekehrt: Der Vordermann (Se5) bietet Schach und der Hintermann (Lf4) bedroht eine Figur, die anschließend verloren geht. Sg6+ gewinnt die schwarze Dame. Sd7 funktioniert natürlich nicht. Hier könnte die





Dame einfach den Springer schlagen und alle Drohungen sind pariert.

Aufgabe 6



Auch hier bietet der Vordermann (Td4) Schach, während der Hintermann (Le3) den entscheidenden Angriff auf den schwarzen Turm startet. Th4+ gewinnt Material!

Aufgabe 7

Schwarz am Zug gewinnt durch ein Abzugschach. Schreibe den Zug auf!



Dies ist eine meiner Lieblingsstellungen: Die schwarze Lage ist ziemlich aussichtslos. Die

Springergabel auf c7 gewinnt auf jeden Fall einen Turm (a8) oder eine Dame (e8). Auch ein Abzugschach bringt keine Rettung, denn der Hintermann (De8) wird ja von dem Springer c7 bedroht. Doch Schwarz hat noch ein Ass im Ärmel: **Lb4 Doppelschach und Matt!** Was für ein Ärger: Im Doppelschach muss der König ziehen, leider hat er aber nicht ein einziges Feld zur Verfügung!

Die harte Nuss

Und hier wieder eine hübsche Aufgabe für die schnellsten Teilnehmer:



Frage:

Weiß spielte hier Dd8+. Was hat er sich bloß dabei gedacht?

Antwort:

Weiß lockt den König in ein tödliches Abzugschach.

Vordermann: Le2

Hintermann: Td1

Nach Dd8+ muss der König zurückschlagen Kxd8. Nun

führt das Abzugschach Lg5+ zu einem schnellen Matt. Der König steht im Doppelschach und egal ob er nach c7 flüchtet oder nach e8 zurückkehrt, Ld8 oder Td8 führen zum Matt!

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir alle taktischen Elemente noch einmal in einem Taktik Mix wiederholen. Ihre Teilnehmer sollten folgende Elemente einordnen und anwenden können:

- Doppelangriff
- Spieß
- Fesselung
- Spieß

