



LEKTION 31

TAKTIK MIX

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Wir haben in den letzten Lektionen viele Kombinationen kennen gelernt, die wir heute im Taktik Mix noch einmal trainieren möchten.

Frage:

Welche taktischen Kombinationen kennst Du?

Antwort:

- Doppelangriff
- Fesselung
- Spieß
- Abzugschach

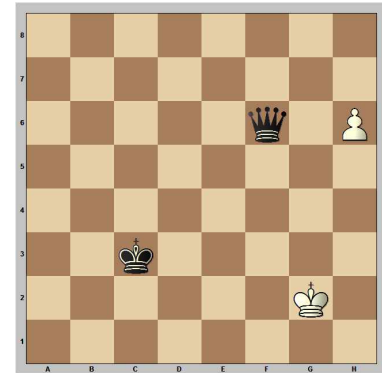
Frage:

Welche 3 Arten des Doppelangriffs unterscheidet man?

Antwort:

- Doppelangriff auf König und Material (K+M)
- Doppelangriff auf Material und Material (M+M)
- Doppelangriff auf Material und Feld (M+F)

Anhand des nächsten Diagramms können wir noch mal den Unterschied zwischen Doppelangriff, Fesselung und Spieß herausstellen:



Geben Sie einem Schüler einen weißen Läufer in die Hand!

Frage:

Wo musst Du diese Figur einsetzen, um durch eine Fesselung die Dame zu gewinnen? Wo, um mit einem Spieß die Dame zu gewinnen?

Antwort:

Der Läufer muss auf g7 eingesetzt werden. Hier fesselt er die Dame an den König und ist von dem Bauern geschützt. Um mit einem Spieß die Dame zu erobern, muss man den Läufer auf a1 einsetzen.

Geben Sie nun einem Schüler einen weißen Springer in die Hand!

Frage:

Wo muss man den Springer einsetzen, um durch einen Doppelangriff die Dame zu erobern?

Antwort:

Hier gibt es gleich zwei Möglichkeiten: e4 oder d5!

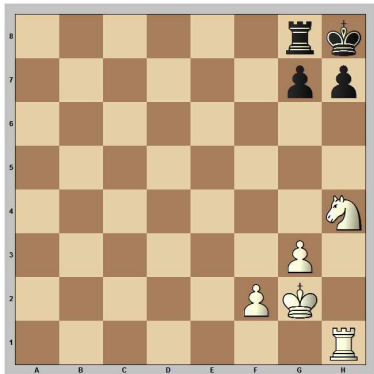




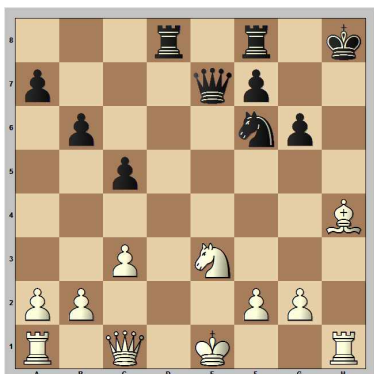
Aufgaben

Weiß am Zug gewinnt!

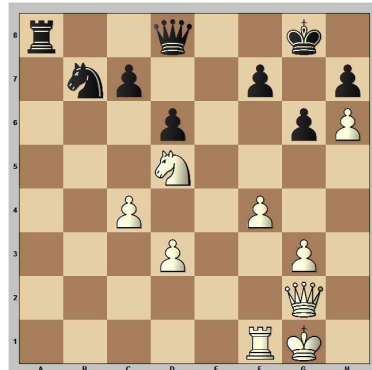
Aufgabe 1:



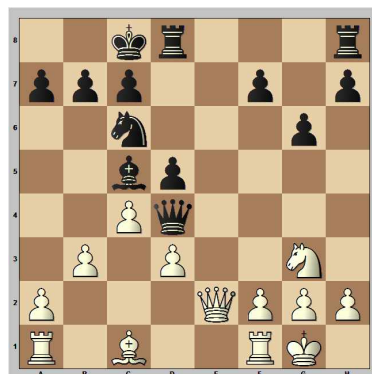
Aufgabe 2:



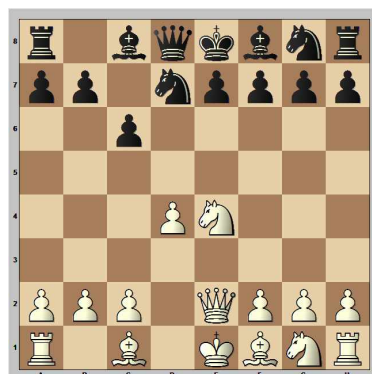
Aufgabe 3:



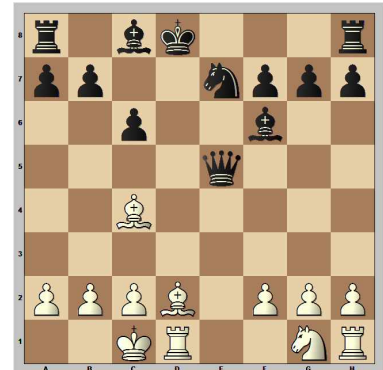
Aufgabe 4:



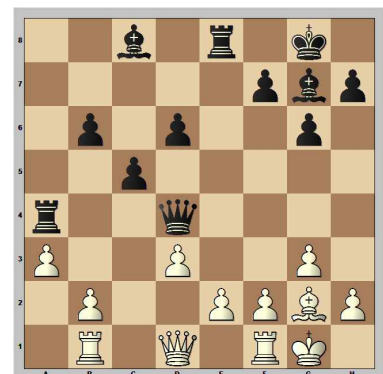
Aufgabe 5:



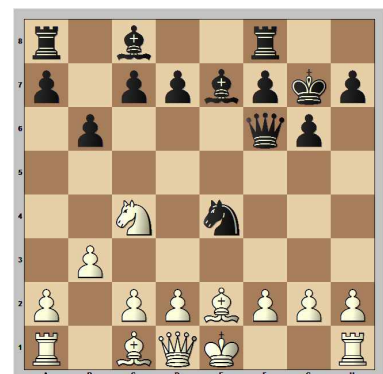
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

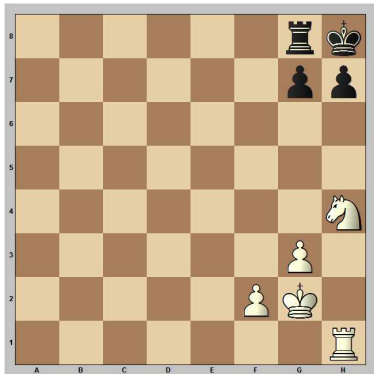




Lösungen

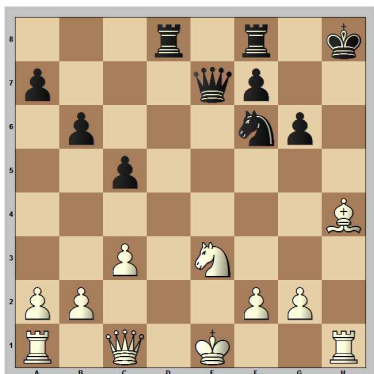
Weiß am Zug gewinnt!

Aufgabe 1:



Hier nutzt Weiß die Fesselung des h-Bauern für ein hübsches Matt: der Springer zieht nach g6!

Aufgabe 2:



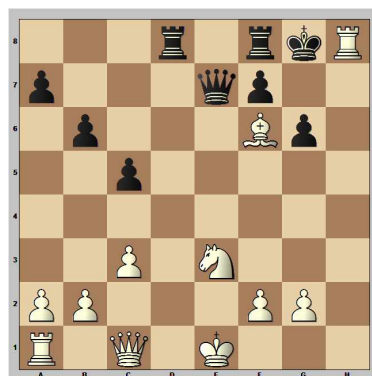
Frage:

Welche Figur ist der Vordermann, welche der Hintermann?

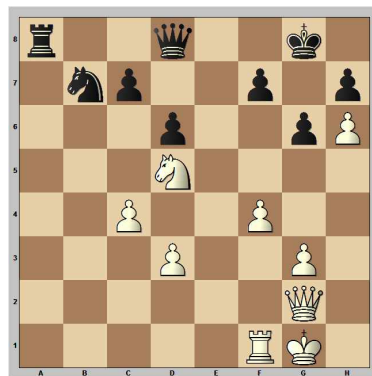
Antwort:

Wenn der Vordermann (Läufer h4) abzieht, gibt der Hintermann (Turm h1) Schach. Auch

der Vordermann kann selbst Schach geben, wenn er den Springer auf f6 schlägt. Und dies gewinnt nicht nur im nächsten Zug die Dame, sondern (noch viel besser!) es wird sogar Matt! Der König muss aus dem Doppelschach nach g8 fliehen und dann dringt der Turm auf h8 ein und beendet die Partie!



Aufgabe 3:



Frage:

Welche schwarze Figur ist schwach (= nicht gedeckt)?

Antwort:

Der Springer b7 ist schwach.

Frage:

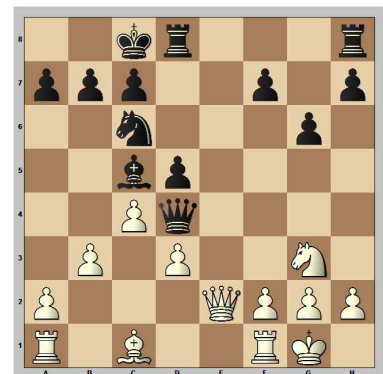
Wo muss die weiße Dame stehen, damit Schwarz matt ist?

Antwort:

Die Dame könnte von g7 aus mattsetzen.

Wenn man nun beide Elemente verknüpft, findet man einen schönen Doppelangriff auf Material (Springer) und wichtiges Feld (Mattfeld g7): die Dame zieht nach b2!

Aufgabe 4:



Hier sind gleich zwei Spieße versteckt, aber welcher ist besser? Der Läufer könnte von b2 aus Dame und Turm aufspießen, aber nachdem die Dame weggezogen ist, gewinnt man den Turm (5 Punkte) und verliert den Läufer (3 Punkte). Das macht einen Gewinn von zwei Punkten. Zieht man den Läufer jedoch nach e3, sind Dame und Läufer aufgespießt. Diesmal zieht die Dame weg und der Läufer (3 Punkte) geht ohne weitere weiße Verluste verloren. Somit gewinnt man





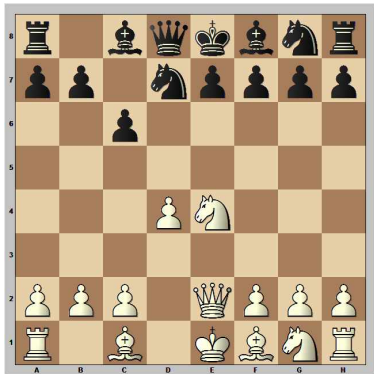
bei dem zweiten Spieß einen Punkt mehr!

der Turm zu seinem großen Auftritt: Td8 Schach und Matt!

Ausblick

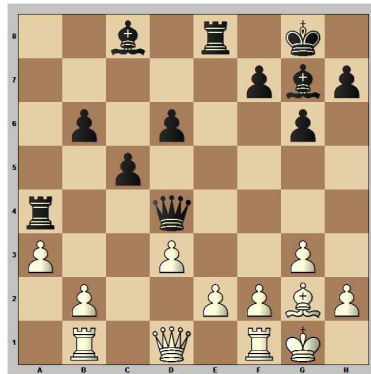
Jetzt haben wir soviel trainiert, wie wir während der Partie Figuren unseres Gegners gewinnen können, aber was ist denn, wenn wir am Ende zwei Türme mehr haben oder eine Dame? Wie setzt man mit zwei Türmen matt, wie mit einer Dame? Damit wollen wir uns in den nächsten beiden Lektionen beschäftigen.

Aufgabe 5:



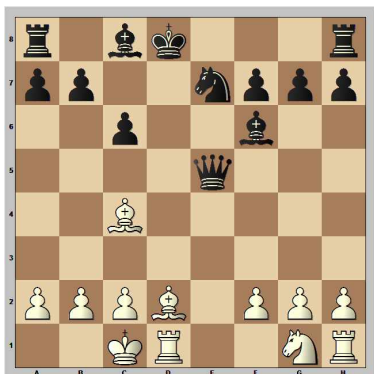
Und wieder nutzt Weiß eine Fesselung (Bauer e7) zum Matt: der Springer bietet auf d6 ein tödliches Schach!

Aufgabe 7:



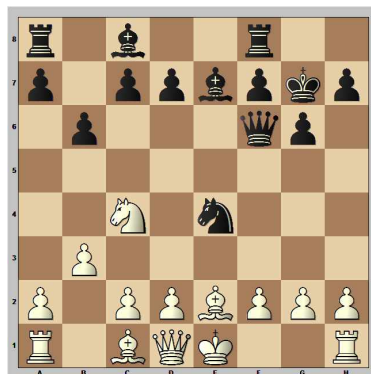
Diesen Doppelangriff kann man schnell übersehen: der Läufer zieht nach c6 und greift beide Türme (M+M) an.

Aufgabe 6:



Hier liegt wieder ein Abzugschach in der Luft: der Vordermann (Läufer) zieht nach a5, bietet selbst Schach, und macht den Weg für das Schach des Hintermanns (Turm d1) frei! Der schwarze König steht im Doppelschach und muss nach e8 fliehen und nun kommt

Aufgabe 8:



Wäre Schwarz dran, könnte er mit der Dame auf f2 mattsetzen, aber zum Glück darf Weiß vorher noch einmal ziehen: Lb2 fesselt die Dame an den König und verhindert damit nicht nur das Matt, sondern erobert im nächsten Zug die Dame!

