



LEKTION 40

ABSCHLUSSTEST

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben den Kurs der Chess Tigers Universität durchgearbeitet und nun die letzte Lektion erreicht. Alle Teilnehmer haben sich die wichtigsten Grundelemente angeeignet und sind nun fit für den Abschlusstest.

Dieser Test beinhaltet 10 Aufgaben. Für jede Aufgabe werden 10 Punkte vergeben, so dass insgesamt 100 Punkte erreicht werden können. Der Abschlusstest gilt als bestanden, wenn man 60 Punkte oder mehr erreicht.

Sollte ein Teilnehmer nicht auf 60 Punkte kommen, ist eine Wiederholung der Themen, in denen er keine Punkte geholt hat, angebracht, bevor man mit der nächsten Stufe weitertrainiert.

Als kleine Hilfe dient die Themenübersicht (siehe rechts). Natürlich erhält jeder Teilnehmer eine Urkunde mit seinem Namen und den erreichten Punkten!

Viel Spaß und Erfolg!

Ihr Timo Schönhof

**Hier eine Themenübersicht
der 10 Prüfungsaufgaben:**

Aufgabe 1:

Mattsetzen mit der Dame

Aufgabe 2:

Matt in einem Zug

Aufgabe 3:

Rochade

Aufgabe 4:

Fesselung

Aufgabe 5:

Doppelangriff

Aufgabe 6:

Abzugschach, Doppelschach

Aufgabe 7:

Spieß

Aufgabe 8:

Schach abwehren

Aufgabe 9:

En Passant

Aufgabe 10:

Matt, Patt, Fesselung



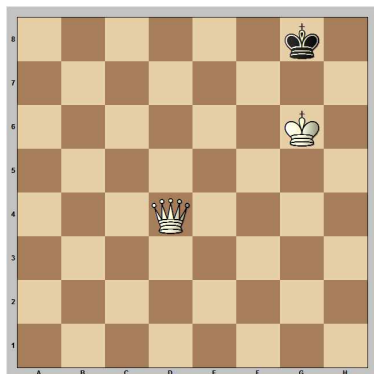


Aufgaben

ABSCHLUSSTEST

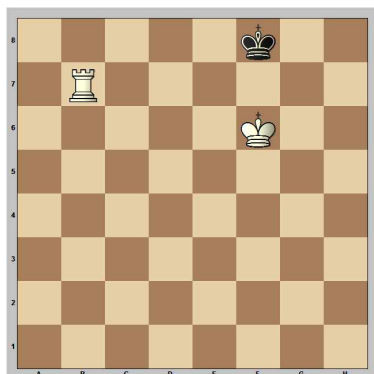
Aufgabe 1:

Weiß am Zug kann in einem Zug mattsetzen. Finde beide Möglichkeiten! (2x 5 Punkte)



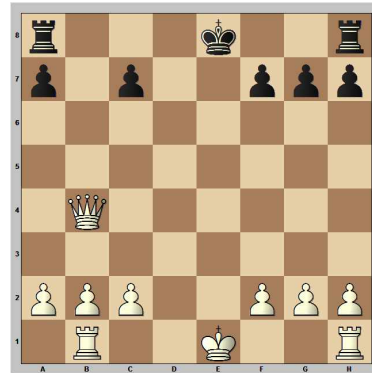
Aufgabe 2:

Weiß am Zug setzt matt!
(10 Punkte)



Aufgabe 3:

Welche Rochaden sind erlaubt?
(10 Punkte)



Weiß:

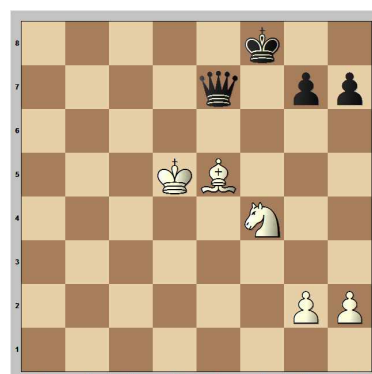
- 0-0
- 0-0-0

Schwarz:

- 0-0
 - 0-0-0
- (kreuze an!)

Aufgabe 4:

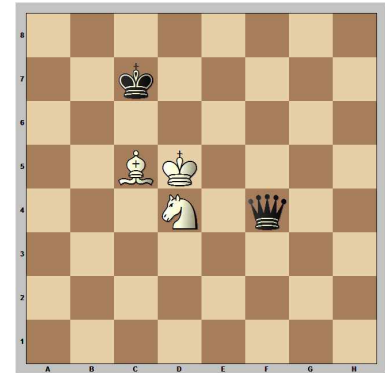
Weiß am Zug gewinnt Material!
(2x 5 Punkte)



Wie heißt die Kombination?

Aufgabe 5:

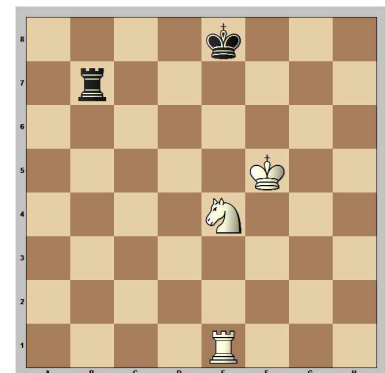
Weiß am Zug gewinnt Material!
(2x 5 Punkte)



Wie heißt die Kombination?

Aufgabe 6:

Weiß am Zug gewinnt Material!
(2x 5 Punkte)



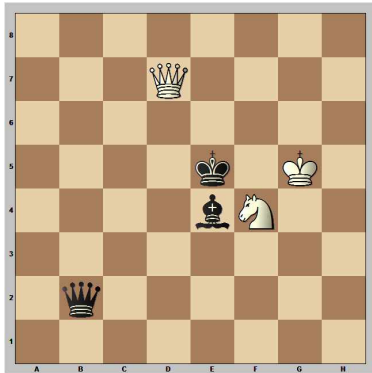
Wie heißt die Kombination?





Aufgabe 7:

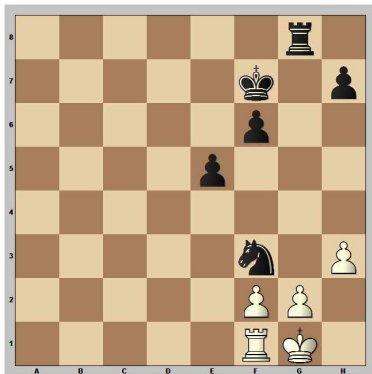
Weiß am Zug gewinnt Material! (2x 5 Punkte)



Wie heißt die Kombination?

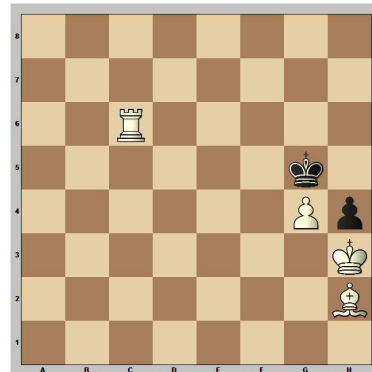
Aufgabe 8:

Weiß steht im Schach. Was soll er ziehen? (10 Punkte)



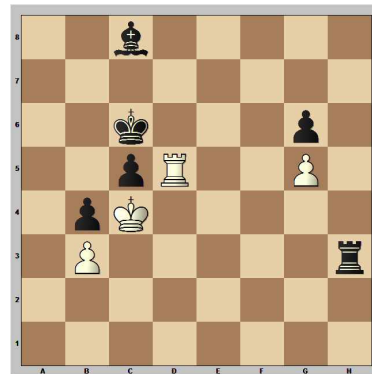
Aufgabe 9:

Weiß hat gerade seinen Bauern von g2 nach g4 gezogen. Ist Schwarz nun patt oder kann er noch etwas ziehen? (10 Punkte)



Aufgabe 10:

Schwarz am Zug. Welcher Zug ist besser? La6 oder Le6? (10 Punkte)



Auswertung

Aufgabe	erzielte Punkte	mögliche Punkte
1		10
2		10
3		10
4		10
5		10
6		10
7		10
8		10
9		10
10		10
Gesamt		100

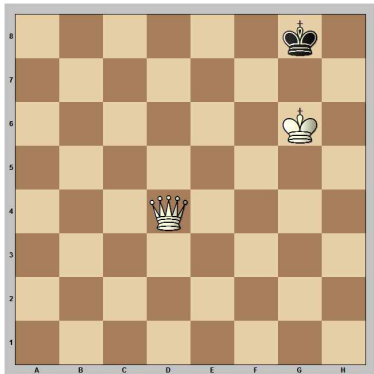




Lösungen

Aufgabe 1:

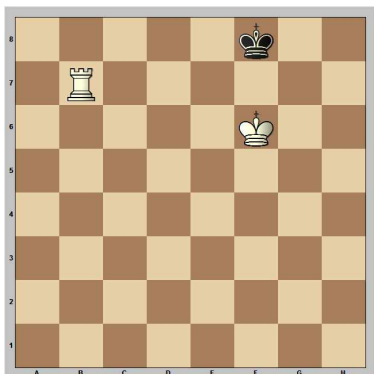
Weiß am Zug kann in einem Zug mattsetzen. Finde beide Möglichkeiten! (2x 5 Punkte)



Die Dame kann auf d8 oder g7 mattsetzen. (jeweils 5 Punkte)

Aufgabe 2:

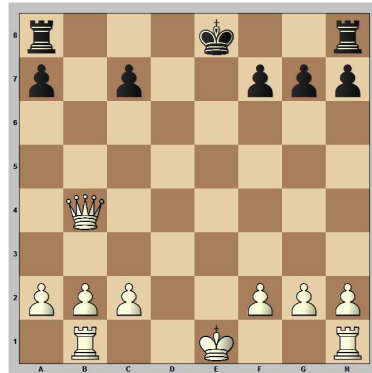
Weiß am Zug setzt matt! (10 Punkte)



Der Turm kann auf b8 mattsetzen (10 Punkte).

Aufgabe 3:

Welche Rochaden sind erlaubt? (10 Punkte)

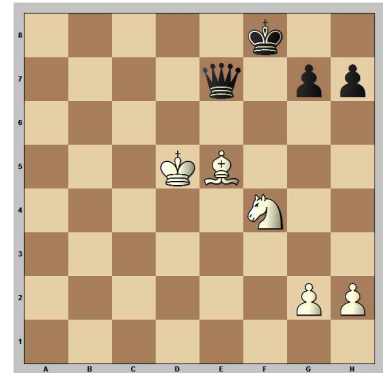


Weiß:
Hier ist nur die kurze Rochade erlaubt. Die lange Rochade geht nicht mehr, da der Turm schon gezogen hat. (5 Punkte)

Schwarz:
Schwarz darf nur lang rochieren. Die kurze Rochade ist nicht erlaubt, da die weiße Dame das Feld f8 kontrolliert. Die Kontrolle des Feldes b8 hingegen spielt keine Rolle, da hier nur der Turm nicht aber der König hinüberziehen muss. (5 Punkte)

Aufgabe 4:

Weiß am Zug gewinnt Material! (2x 5 Punkte)



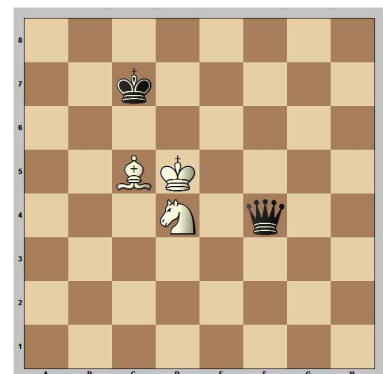
Weiß zieht seinen Läufer nach d6 (5 Punkte). Der Doppelangriff (Sg6) wird durch den Bauern verhindert.

Wie heißt die Kombination?

Es handelt sich um eine Fesselung. (5 Punkte)

Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt Material! (2x 5 Punkte)



Weiß spielt seinen Springer nach e6. (5 Punkte) Der Doppelangriff (Ld6) funktioniert





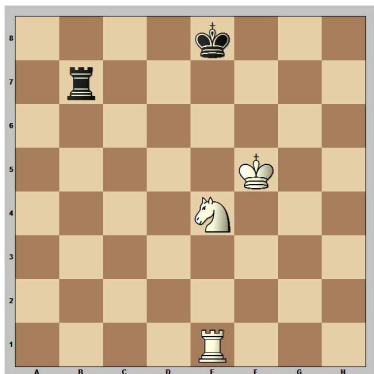
nicht. Hier könnte die Dame einfach den Läufer schlagen.

Wie heißt die Kombination?

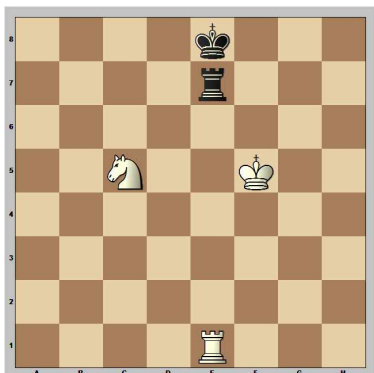
Es handelt sich um einen Doppelangriff auf König und Material.

Aufgabe 6:

Weiß am Zug gewinnt Material! (2x 5 Punkte)



Der Springer zieht nach d6. Das Doppelschach lässt Schwarz keine Chance. Der Turm geht verloren. Spielt Weiß hingegen seinen Springer nach c5, könnte Schwarz den Turm noch retten, indem er das Schachgebot durch Te7 abwehrt. (5 Punkte)

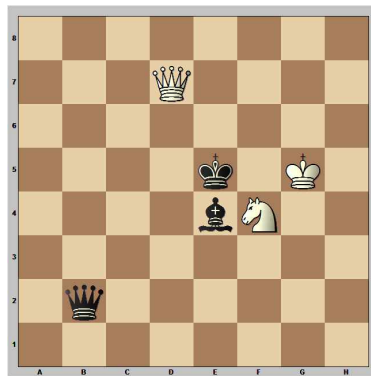


Wie heißt die Kombination?

Es handelt sich um ein Abzugschach, genau genommen sogar um eine Spezialform des Abzugschachs, das Doppelschach. (5 Punkte)

Aufgabe 7:

Weiß am Zug gewinnt Material! (2x 5 Punkte)



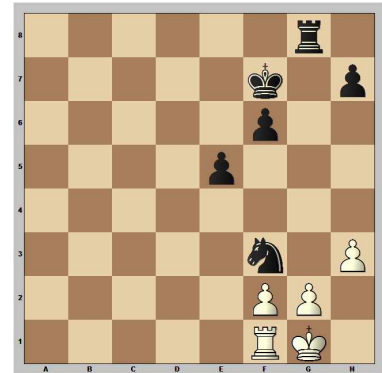
Weiß zieht seine Dame nach g7. (5 Punkte)

Wie heißt die Kombination?

Es handelt sich um einen Spieß. (5 Punkte)

Aufgabe 8:

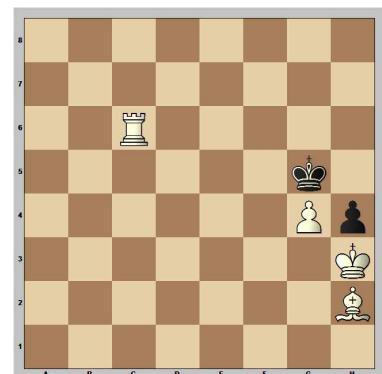
Weiß steht im Schach. Was soll er ziehen? (10 Punkte)



Am Liebsten würde Weiß natürlich den Springer schlagen, aber leider wird der g-Bauer durch den Turm gefesselt. Somit bleibt dem weißen König nur die Flucht nach h1. (10 Punkte)

Aufgabe 9:

Weiß hat gerade seinen Bauern von g2 nach g4 gezogen. Ist Schwarz nun patt oder kann er noch etwas ziehen? (10 Punkte)

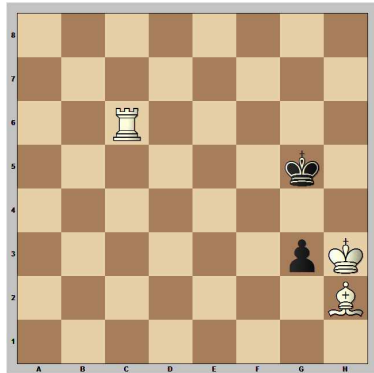


Diese Stellung sieht tatsächlich wie ein Patt aus, aber gab es da





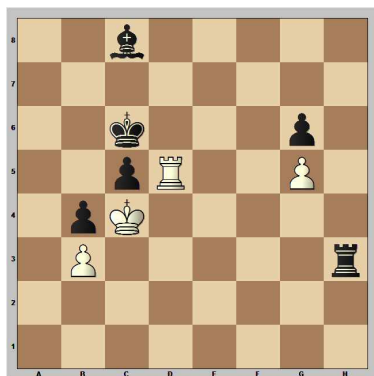
nicht eine Sonderregel, wenn ein Bauer nach einem Doppelschritt neben einem anderen Bauern zum Stehen kommt?



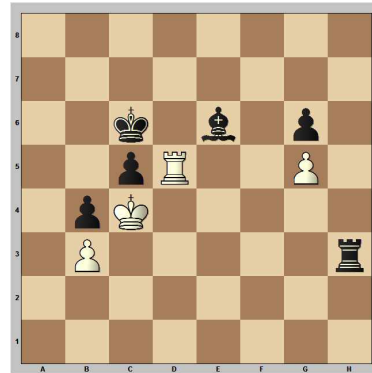
Ja richtig, der schwarze Bauer zieht nach g3 und schlägt den weißen Bauern im Vorübergehen (En Passant). Da hat Weiß aber noch einmal Glück gehabt. (10 Punkte)

Aufgabe 10:

Schwarz am Zug. Welcher Zug ist besser? La6 oder Le6? (10 Punkte)



Natürlich ist La6 besser, denn dies ist nicht nur ein Schach, sondern sogar ein Matt!



Le6 sieht auf den ersten Blick auch sehr verführerisch aus. Schwarz fesselt den Turm und kann ihn im nächsten Zug gewinnen, aber leider ist die Stellung patt. (10 Punkte)

Übrigens führt Tc3 auch zum Matt. Dies können Sie als kleine Bonusaufgabe mit einbauen, wenn Sie möchten.

Ausblick

Der Kurs ist nun beendet. Das Lernziel „Grundelemente“ erreicht und damit steht Ihnen nun die Welt des Schachs offen.

In den weiteren Stufen der Chess Tigers Universität können Sie sich nun vom Fortgeschrittenen bis zum Schachprofi hocharbeiten. Die Chess Tigers Universität bietet Ihnen dabei folgende Kurse im **traditionellen Schach** an:

- DWZ 1100
- DWZ 1300
- DWZ 1500
- DWZ 1800
- DWZ 2100

Zusätzlich können Sie auch Ihr Chess960 trainieren:

- IPS 1500
- IPS 1800
- IPS 2100

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und viele spannende Schachpartien!

Timo Schönhof



Druckvordr

CHESSTIGERS



Grundelemente
Abschlusstest

Erreichte Punkte
(von insgesamt 100 möglichen)

Datum

Unterschrift
(Prüfer)