



LEKTION 3

DOPPELANGRIFF 2

Inhalt

Einführung

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

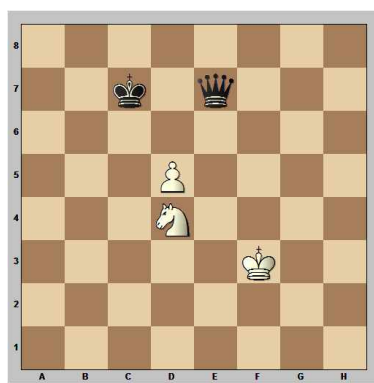
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

In der letzten Lektion haben wir den Doppelangriff mit der Dame kennen gelernt. Aber auch alle anderen Figuren sind in der Lage, Doppelangriffe durchzuführen.

Beginnen wir mit folgendem Beispiel:



Betrachtet man nur das Material, sieht es schlecht für Weiß aus:

Springer (3 Punkte) + Bauer (1 Punkt) = 4 Punkte gegenüber einer Dame (9 Punkte).

Aber mit zwei geschickten Doppelangriffen erzwingt Weiß noch ein Remis. Zunächst stürmt der Bauer mutig nach vorne und greift König und Dame an (König + Material). Dieser Zug scheint nicht gerade sehr gut zu sein, denn Schwarz besitzt gleich zwei Möglichkeiten, den Bauern zu schlagen. Allerdings folgt auf beide Varianten ein Doppelangriff mit dem Springer und die schwarze Dame geht verloren, aber sehen Sie selbst.

1. d6+ ♚xd6 1... ♔xd6 2. ♖f5+=
2. ♖b5+=

Frage:

Welche drei Arten von Doppelangriffen unterscheidet man?

Antwort:

Man unterscheidet Doppelangriffe auf

- König + Material (K+M)
- Material + Material (M+M)
- Material + Feld (M+F)

Die Aufgaben enthalten Doppelangriffe mit Turm, Läufer, Springer, Bauer und sogar mit dem König. Schüler, die schnell mit dem Aufgabenblatt fertig sind, können noch zusätzlich angeben, um welche Art des Doppelangriffs es sich handelt. Dabei können sie die oben angegebenen Abkürzungen verwenden.

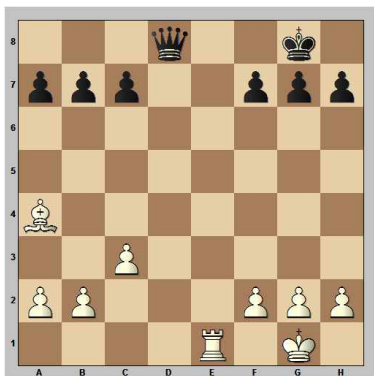




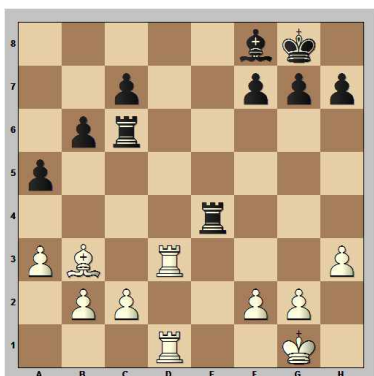
Aufgaben

In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch einen Doppelangriff Material gewinnen oder mattsetzen. Finde den besten Zug!

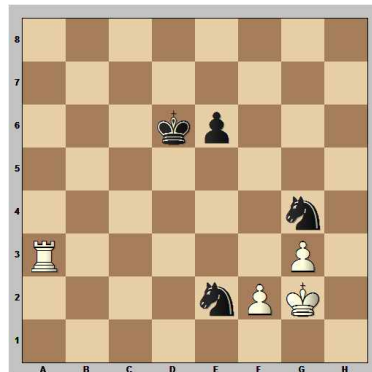
Aufgabe 1:



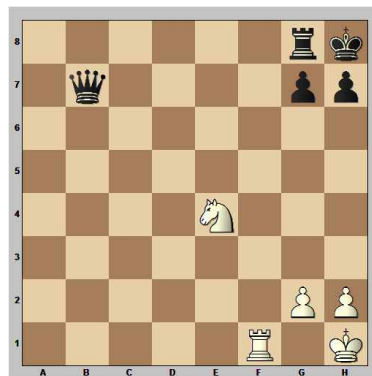
Aufgabe 2:



Aufgabe 3:



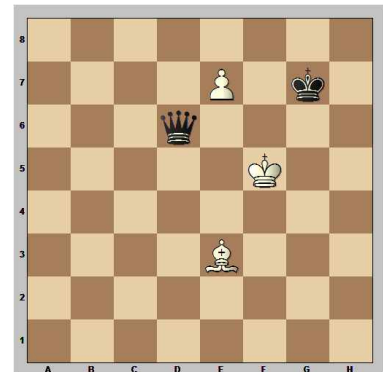
Aufgabe 4:



Aufgabe 5:



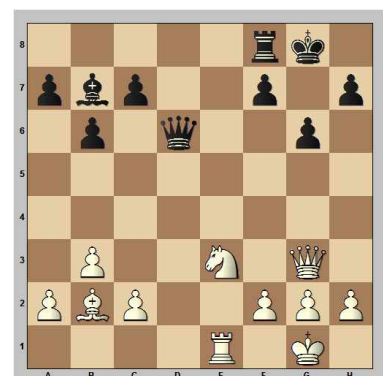
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

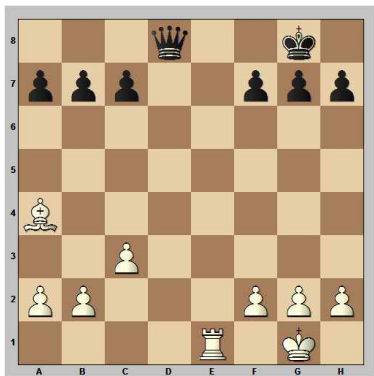




Lösungen

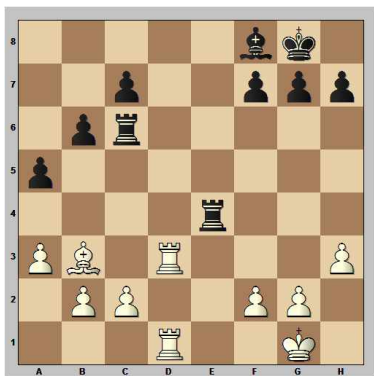
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch einen Doppelangriff Material gewinnen oder mattsetzen. Finde den besten Zug!

Aufgabe 1:



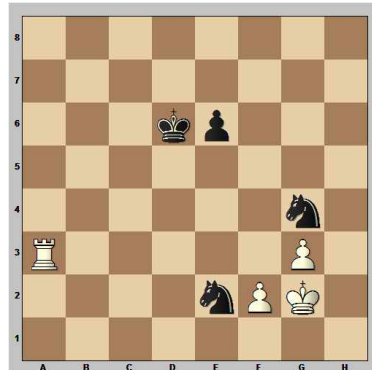
1. ♖e8+ greift Dame und König an (König + Material).

Aufgabe 2:



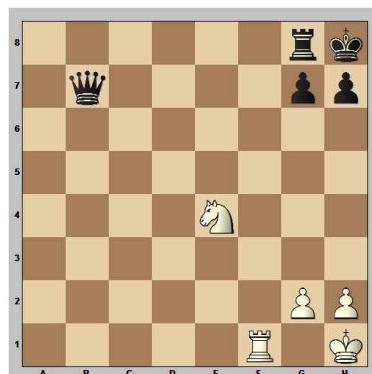
1. ♕d5 gewinnt einen der beiden Türme (Material + Material).

Aufgabe 3:



Auch ein König kann einen Doppelangriff machen: **1. ♔f3** und ein Springer verschwindet vom Brett (Material + Material).

Aufgabe 4:



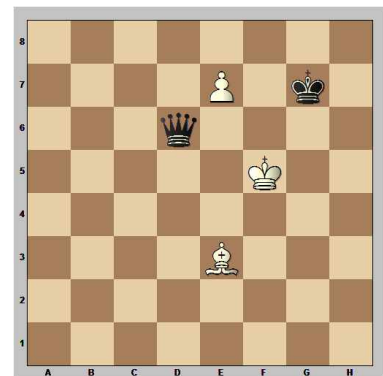
1. ♘d6 greift den Dame an und droht durch den Turm beschützt auf f7 mattzusetzen (Material + Feld).

Aufgabe 5:



1.e5 Diese Bauerngabel führt zum Materialgewinn (Material + Material).

Aufgabe 6:

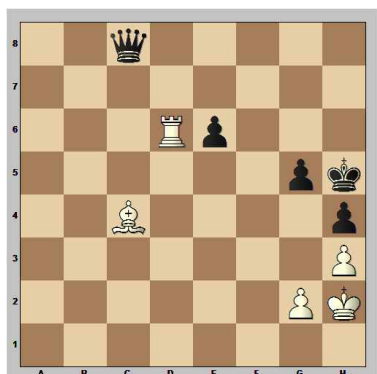


Wie soll man hier einen Doppelangriff machen? Mit dem Läufer geht es nicht? Und mit dem Bauern? Richtig, eine Verwandlung in einen Springer führt zum Erfolg **1.e8♘+** (König + Material).





Aufgabe 7:



1. ♖xe6 greift die Dame an und droht gleich auf zwei Feldern (f7 und g4) ein Matt (Material + Feld).

Aufgabe 8:



Die Lösung dieser Aufgabe war sehr schwer zu finden, denn man musste gleich mehrere Motive erkennen und miteinander verbinden.

Tipp:

Nehmen Sie den Springer vom Brett und geben Sie ihm einem Schüler.

Frage:

Wo kann man den Springer einsetzen, damit Schwarz sofort matt ist.

Antwort:

Mit einem Springer auf h6 ist Schwarz matt.

Frage:

Wie oft kontrolliert Schwarz das Feld f5?

Antwort:

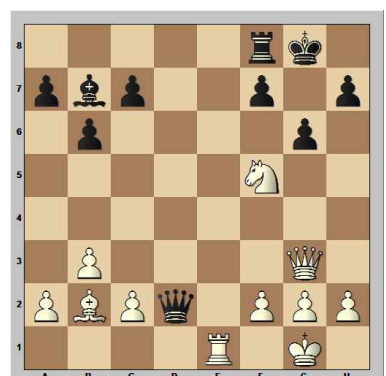
Überhaupt nicht, denn der g-Bauer wird von der Dame gefesselt!

Wir haben also das Mattmotiv (Springer + Läufer) und die Fesselung des f-Bauern erkannt

1. ♖f5 ist der gesuchte Zug! Der Springer bedroht die Dame und droht ein Matt auf h6.

Frage:

Schwarz spielt 1... ♔d2 Das rettet die Dame und überdeckt das wichtige Feld h6. Wie kommt weiß nun weiter?



Antwort:

Die schwarze Dame hat die Kontrolle des Feldes e7 aufgegeben. Nun folgt 2. ♖e7# und der schwarze König ist matt (Material + Feld).

Ausblick:

In der nächsten Lektion werden wir uns mit der Fesselung beschäftigen.

