



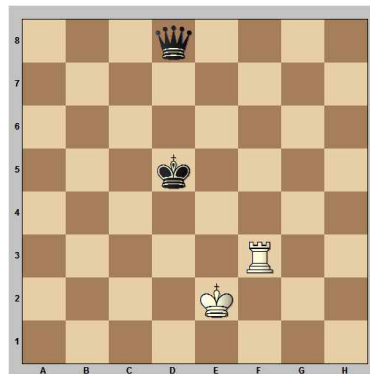
LEKTION 5

SPIESS

Inhalt*Einführung**Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

In der heutigen Lektion beschäftigen wir uns mit dem Thema Spieß. Bei einem Spieß werden jeweils zwei Figuren des Gegners hintereinander auf einer Reihe, Linie oder Diagonalen angegriffen.

Bauen Sie folgende Stellung auf:

*Frage:*

Wie kann Weiß am Zug durch einen Spieß die schwarze Dame gewinnen?

Antwort:

1. ♖d3+ greift König und Dame hintereinander auf einer Linie an. Der König muss dem Schachgebot ausweichen und die Dame geht verloren.

Beachte!

Nur langschrittige Figuren (Dame, Turm und Läufer) können einen Spieß durchführen.

Verteilen Sie nun die Übungsaufgaben.

Wichtiger Hinweis:

Bei manchen Aufgaben muss der gewinnbringende Spieß erst durch einen weiteren Zug vorbereitet werden.

Aufgabe 8 ist als „Harte Nuss“ für die besonders schnellen Teilnehmer gedacht und fasst das Thema Spieß in anschaulicher Form zusammen.

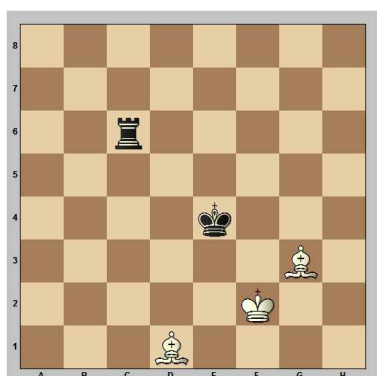




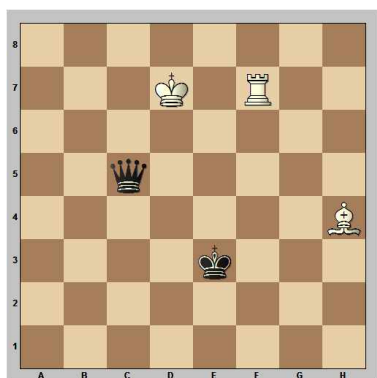
Aufgaben

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

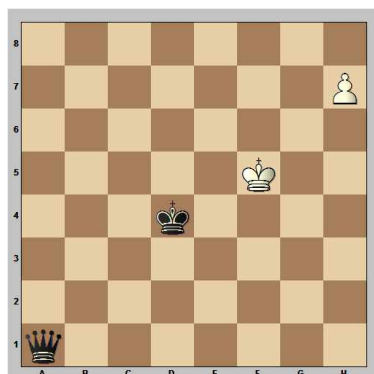
Aufgabe 1:



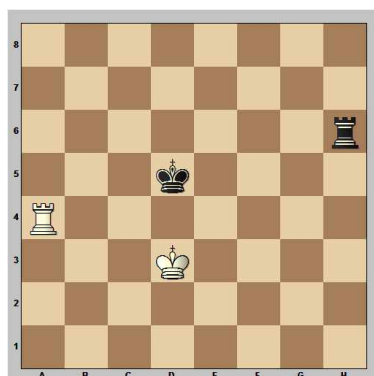
Aufgabe 2:



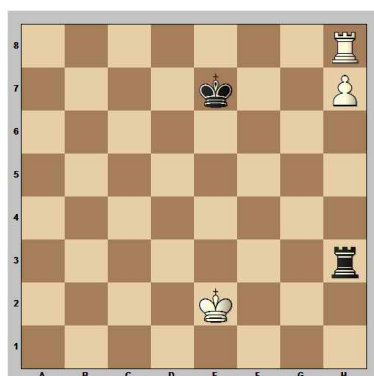
Aufgabe 3:



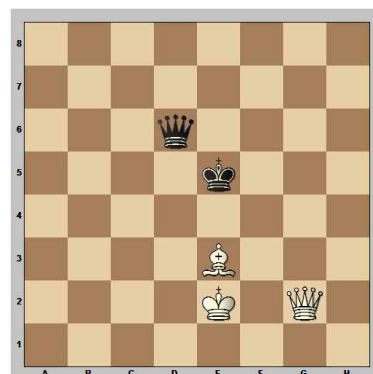
Aufgabe 4:



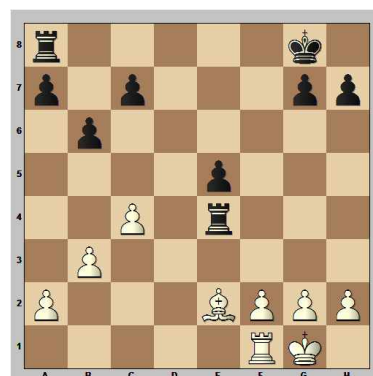
Aufgabe 5:



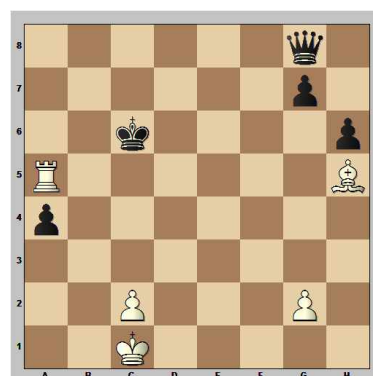
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

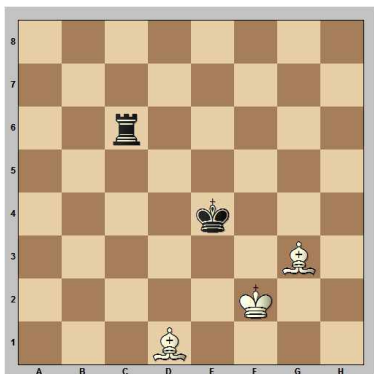




Lösungen

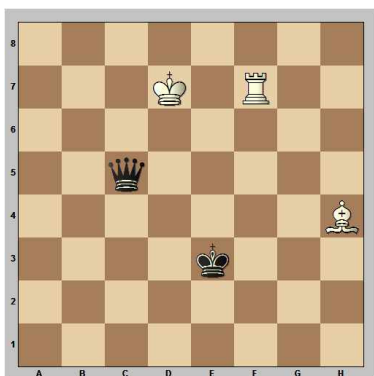
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch einen Spieß Material gewinnen. Finde den besten Zug!

Aufgabe 1:



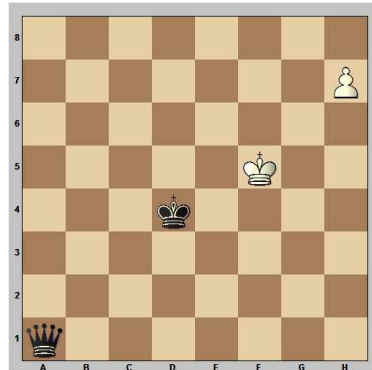
1. ♖f3+ König und Turm werden in der Diagonalen aufgespießt.

Aufgabe 2:



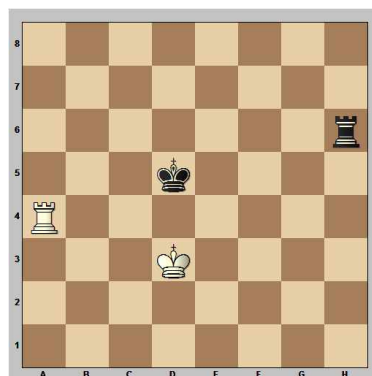
1. ♗f2+ Auch hier entscheidet der Läufer die Partie. Gut, dass er durch den Turm gedeckt wird, damit er nicht vom König geschlagen werden kann.

Aufgabe 3:



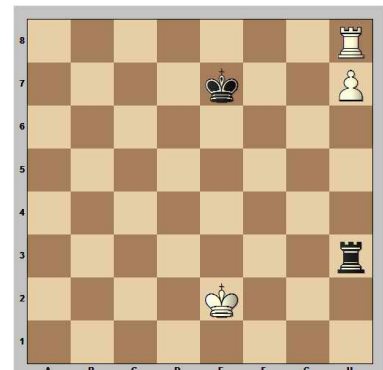
1. h8♖+ Auch ein Bauer kann zu einem Spieß ansetzen, wenn er sich im richtigen Moment in eine langschrittige Figur verwandelt! Hier kommt der Bauer gerade rechtzeitig, um die Partie zu Gunsten des Anziehenden zu entscheiden. Beachte: Auch ein Läufer würde die Dame gewinnen, allerdings ist die entstehende Stellung für Weiß nicht mehr zu gewinnen!

Aufgabe 4:



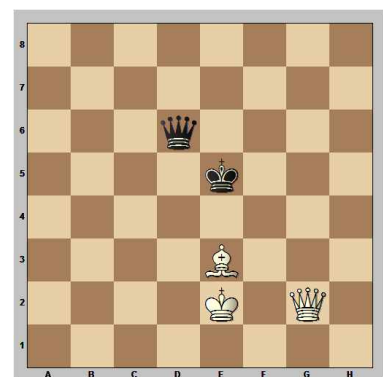
Hier ist auf den ersten Blick kein Spieß zu sehen, allerdings nutzt Weiß die Opposition der Könige, um den Turmgewinn auf der 6. Reihe vorzubereiten:
1. ♖a5+ ♔d6 2. ♖a6+

Aufgabe 5:



Schwarz droht den weißen h-Bauern in den nächsten Zügen zu erobern. Aber sobald der weiße Turm die Ecke verlässt ist der Bauer ungedeckt. Ein Remis scheint unvermeidbar, oder? **1. ♖a8 ♖xh7 2. ♖a7+** Diesen Spieß sollte man sich unbedingt für die Turmendspiele merken!

Aufgabe 6:

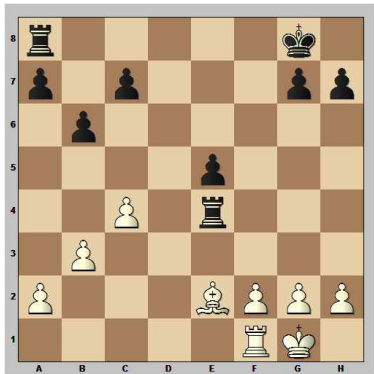


Ein Damenschach auf g3 oder h2 wäre zwar ein Spieß, bringt Weiß jedoch nicht weiter! Der Gewinn der schwarzen Dame muss zunächst vorbereitet werden: **1. ♗f4+ ♔xf4 2. ♖h2+** Nun führt das Damenschach zum Erfolg!



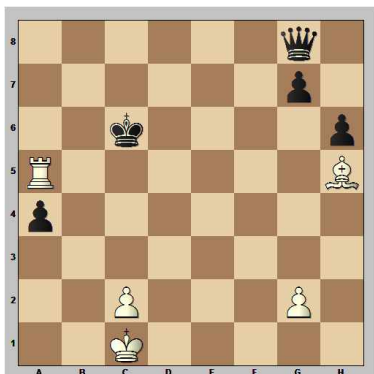


Aufgabe 7:



Nicht immer ist bei einem Spieß ein König beteiligt. Manchmal stehen Figuren so ungünstig, dass auch sie einem Spieß zum Opfer fallen können: **1.♟f3** und ein Turm verlässt das Brett!

Aufgabe 8:



Diese Aufgabe ist eine wunderschöne Studie zum Thema "Spieß". Der schwarzen Dame gehen nach und nach die Züge aus! **1.♞a8 ♞a2** Hier hat die Dame noch ein sicheres Feld gefunden. Alle anderen Felder sind zu gefährlich:

1...♞xa8 2.♟f3+ Spieß!
1...♞e6 2.♞a6+ Spieß!

1...♞d5 2.♟f3 Hier entscheidet eine Fesselung!

1...♞c4 2.♞c8+ Spieß!
1...♞h7 2.♟g6 ♞xg6 3.♞a6+
Und ein Spieß gewinnt die Dame!

2.♞xa4 ♞g8 Alle anderen Damenzüge bringen Schwarz ebenfalls keine Rettung:

2...♞xa4 3.♟e8+ Spieß!
2...♞d5 3.♟f3 Fesselung!
2...♞e6 3.♞a6+ Spieß!

3.♞a8 Nun fehlt der schützende a-Bauer! ♞h7 **4.♟g6 ♞xg6**
5.♞a6+ Ach, wie schön kann Schach sein!

Es ist übrigens völlig okay, wenn ihre Schüler diese harte Nuss nicht alleine knacken konnten. Aber spätestens die gemeinsame Besprechung macht allen Teilnehmern sehr viel Spaß und wiederholt nebenbei noch mal prima das Thema und sogar die Fesselung! Kurzum: Wer Aufgabe 8 verstanden hat, sollte den Spieß in Zukunft in seinen eigenen Partien entdecken und anwenden können!

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir folgende Themen in gemischten Aufgaben wiederholen und vertiefen:

- Doppelangriff
- Fesselung
- Spieß

Ihre Schüler sollten sich die Lektionen 2-5 noch mal zu Hause ansehen und die drei Kombinationen unterscheiden können.

