

**LEKTION 6****GEMISCHTE
TAKTIK 1****Inhalt***Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Der erste Abschnitt unseres
Taktikkurses ist beendet. Wir
haben in den Lektionen 2-5
die Elemente

- Doppelangriff
- Fesselung
- Spieß

kennen gelernt.

Heute wollen wir in gemisch-
ten Aufgaben das Gelernte
noch einmal wiederholen und
vertiefen.

Besonders schnelle Teilnehmer
können den Namen der Kom-
bination zur jeweiligen Stel-
lung hinzuschreiben.

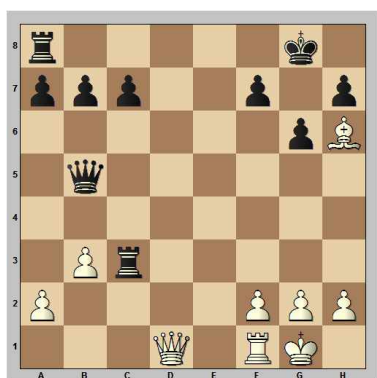




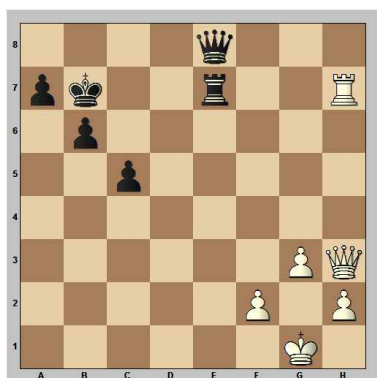
Aufgaben

Für die folgenden Stellungen gilt: Weiß am Zug gewinnt. Gib den ersten Zug oder eine kurze Variante an!

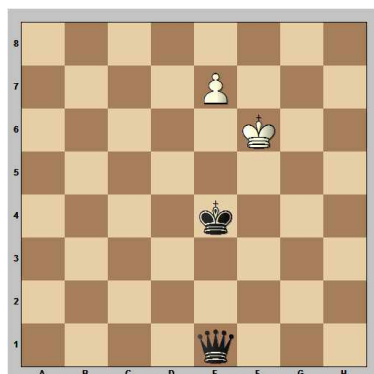
Aufgabe 1:



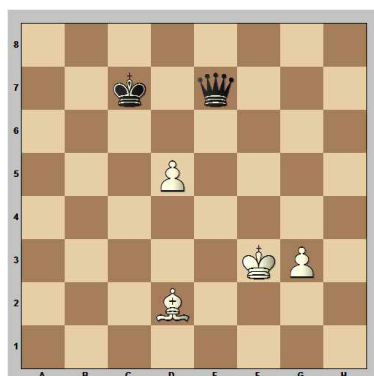
Aufgabe 2:



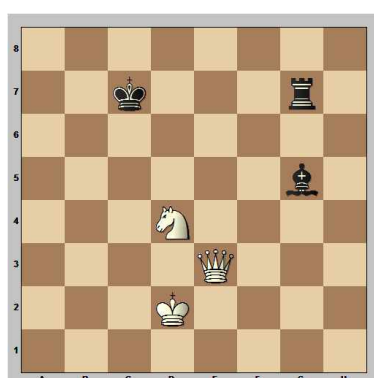
Aufgabe 3:



Aufgabe 4:



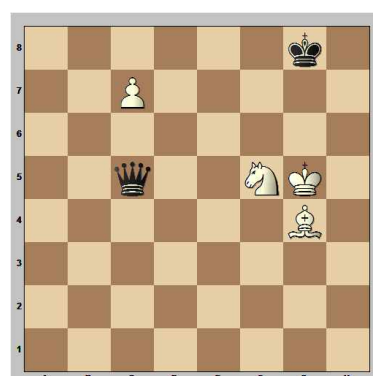
Aufgabe 5:



Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

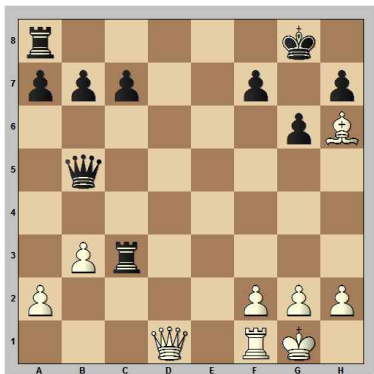




Lösungen

Für die folgenden Stellungen gilt: Weiß am Zug gewinnt. Gib den ersten Zug oder eine kurze Variante an!

Aufgabe 1:



1. ♖d4 Dies ist ein typischer Doppelangriff auf Material und ein wichtiges Feld (g7). Sollte ein Teilnehmer das Matt auf g7 nicht entdecken, nehmen Sie die Dame vom Brett und geben sie dem Schüler in die Hand.

Frage:

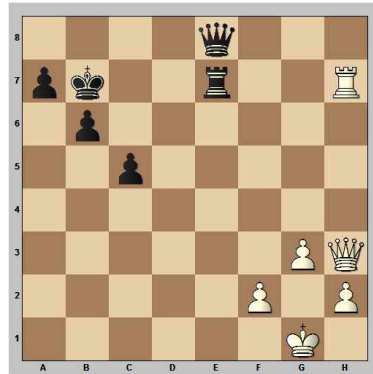
Wo musst Du die weiße Dame einsetzen, damit Schwarz matt ist?

Antwort:

Die Dame kann auf g7 Matt setzen.

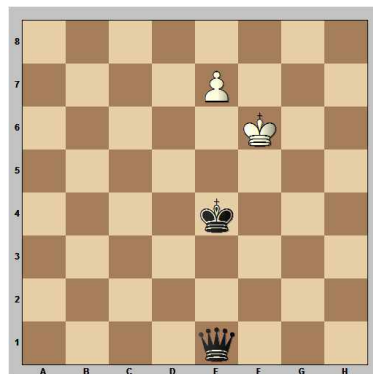
Nun sollte die Aufgabe kein Problem mehr sein!

Aufgabe 2:



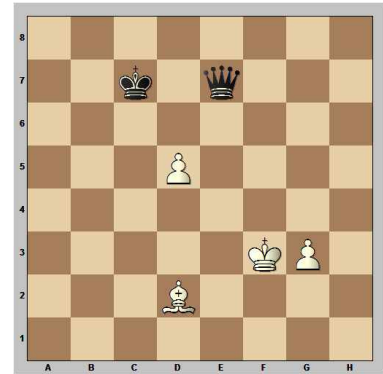
Der Turm ist bereits gefesselt, aber wie nutzt Weiß dies aus? **1. ♖e6** Dies nennen die Schachspieler **Kreuzfesselung**. Der Turm fesselt den Turm an den König, die Dame fesselt ihn „über Kreuz“ an die gegnerische Dame. Nach **1... ♗xh7** folgt **2. ♗xe8**. Ansonsten geht der Turm verloren.

Aufgabe 3:



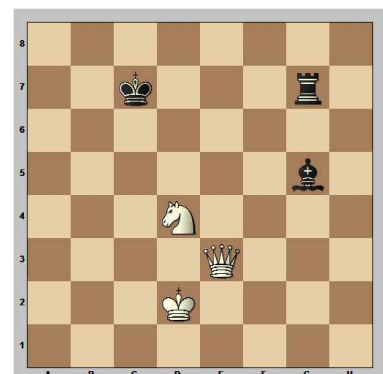
Der Spieß **1.e8 ♖+** entscheidet die Partie.

Aufgabe 4:



Hier spielen alle drei Elemente eine Rolle: **1.d6+** Doppelangriff König + Material **1... ♖xd6** **1... ♗xd6** **2. ♗f4** Fesselung **2... ♖d7** **3. ♗xd6 ♖xd6** **4. ♖g4 ♖e6** **5. ♖g5+-** **2. ♗b4+** Spieß **2... ♖e6** **3. ♗xe7 ♖xe7** **4. ♖g4 ♖f6** **5. ♖h5+-**

Aufgabe 5:

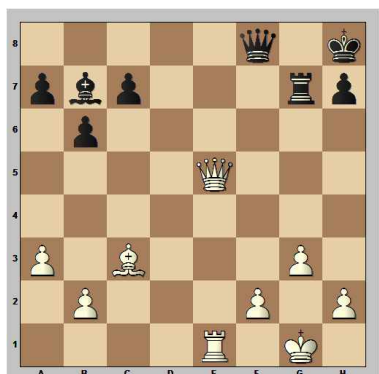


Weiß muss etwas gegen die Fesselung unternehmen: **1. ♗e6+** Doppelangriff König+Material **1... ♖d7** **2. ♗xg5+-**



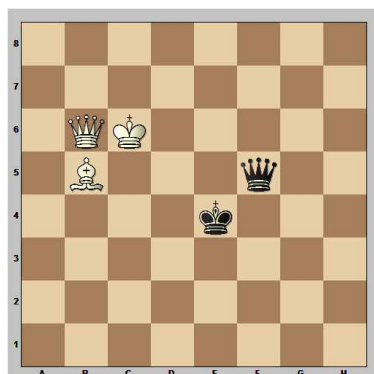


Aufgabe 6:



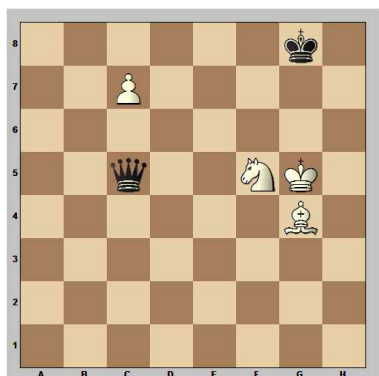
Hier kann man die Fesselung für ein hübsches Mattmotiv nutzen. **1. ♖xg7+ ♚xg7 2. ♜e8#**

Aufgabe 8:



Zwei geschickte Spieße bringen die schwarze Dame zur Strecke: **1. ♘d3+ ♔xd3 2. ♚b1+**

Aufgabe 7:



Der Springer ist gefesselt, der Bauer undeckbar, die Lage hoffungslos, oder? **1. c8♚+ Doppelangriff König+Material 1... ♚xc8 2. ♘e7+ +-**

Ausblick

In den nächsten Lektionen werden wir uns intensiv mit den Techniken beschäftigen, den anderen König mattzusetzen:

- Matt mit 2 Türmen
- Matt mit der Dame
- Matt mit einem Turm

Dies sind die häufigsten Endspiele bei Jugendturnieren und sollten gut beherrscht werden.

