



LEKTION 25

RÄUMUNGSOPFER

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

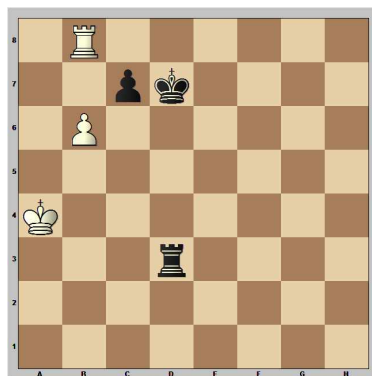
Ausblick

Aufgaben

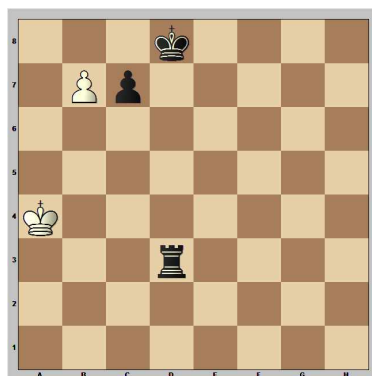
Lösungen

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Manchmal sieht man eine tolle Kombination, aber eine eigene Figur steht im Weg. Diese muss zunächst weggezogen werden, damit der Trick funktioniert. Wenn es die Situation zulässt, kann man die störende Figur einfach opfern und danach mit der Kombination die Partie entscheiden. Schauen wir uns dazu folgendes Beispiel an:

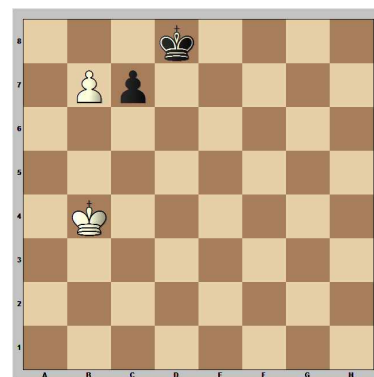


Weiß möchte seinen Bauern umwandeln, aber noch steht der Turm im Weg. **1. ♖d8+ ♗xd8 2. b7**



Nun sieht die Sache klar aus! Der störende Turm hat durch ein Räumungsoffer den Weg für den Bauern frei gemacht

und nun kann Schwarz die Umwandlung nicht mehr verhindern, oder doch? **20.. ♗d4+ 3. ♗b3 ♖b4+ 4. ♗xb4**



Was sollte das Turmopfer? Pure Verzweiflung oder genialer Plan? Tatsächlich, die Hinlenkung des Königs auf das Feld b4 hatte einen tieferen Sinn: Nun rettet sich Schwarz durch ein Räumungsoffer ins Unentschieden. **4.. c5+ 5. ♗xc5 ♗c7** Und der weiße Bauer wird erobert!

Verteilen Sie nun die Übungsaufgaben. Ihre Schüler sollten stets nach taktischen Möglichkeiten Ausschau halten. Sind diese erst einmal erkannt, gilt es nur noch eine Antwort auf folgende Frage zu finden: „Welche Figur stört?“

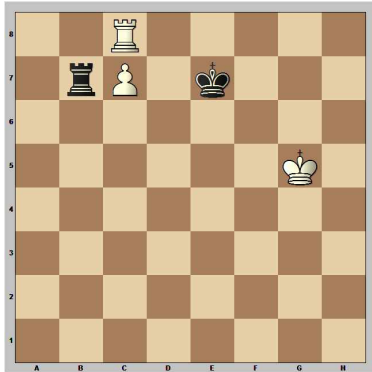




Aufgaben

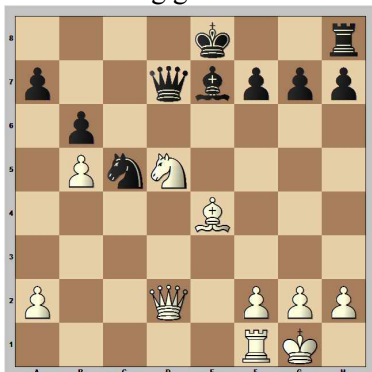
Aufgabe 1:

Weiß möchte sich eine Dame holen. Was soll er ziehen?



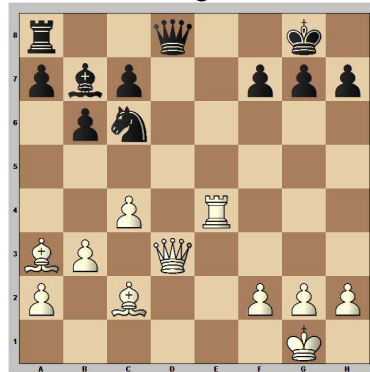
Aufgabe 2:

Weiß am Zug gewinnt!



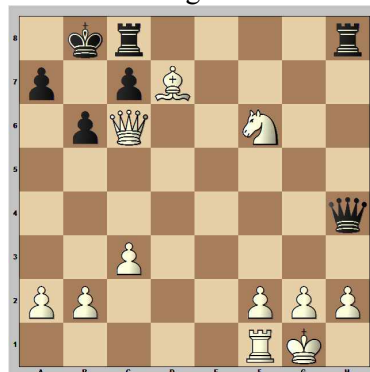
Aufgabe 3:

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!



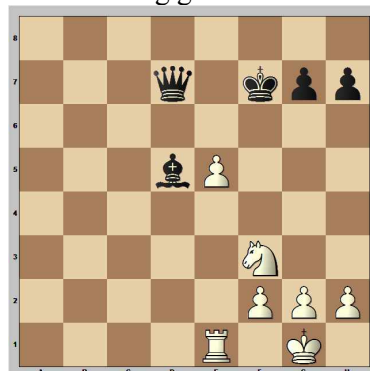
Aufgabe 4:

Weiß am Zug setzt in drei Zügen matt!



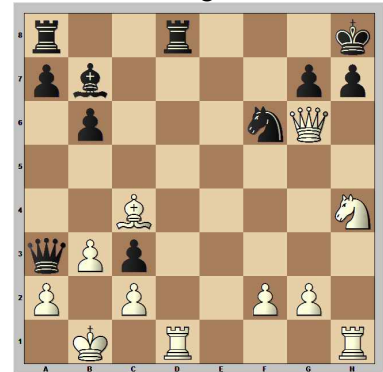
Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!



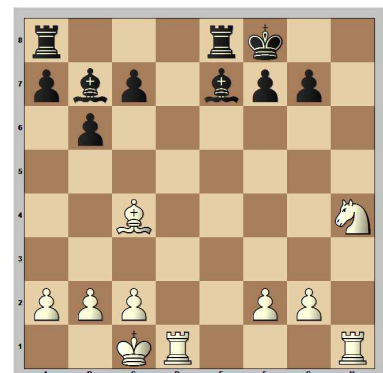
Aufgabe 6:

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!



Aufgabe 7:

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!
Schreibe beide Varianten auf!

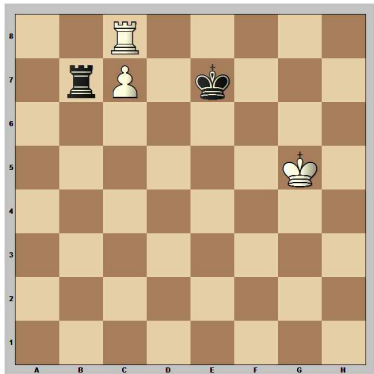




Lösungen

Aufgabe 1:

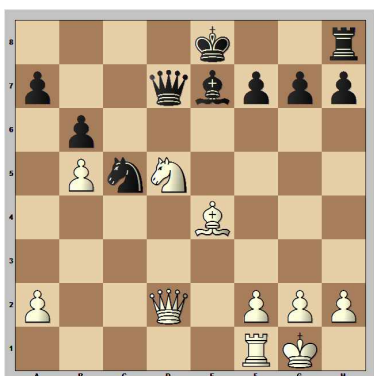
Weiß möchte sich eine Dame holen. Was soll er ziehen?



Die schwarzen Figuren sind kurz davor, den weißen Bauern zu erobern. Weiß muss schnell handeln! **1. ♖e8+** macht den Weg für den Bauern frei! **1.. ♜xe8 2. c8♚+** Doppelangriff (König+Material)

Aufgabe 2:

Weiß am Zug gewinnt!

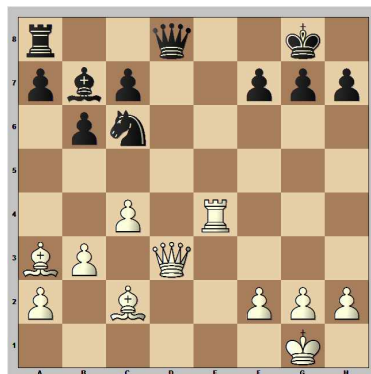


Weiß würde gerne seinen Läufer nach c6 ziehen und durch eine Fesselung die schwarze Dame erobern. Leider steht da

aber noch ein Springer im Weg. Die Betonung liegt auf „noch“ ... **1. ♘f6+ ♙xf6 2. ♗c6 ♜b8 3. ♘d7#** Beachte: Hier mussten gleich zwei Felder frei geräumt werden: das Feld c6 für den Läufer und das Feld d7 für den Springer!

Aufgabe 3:

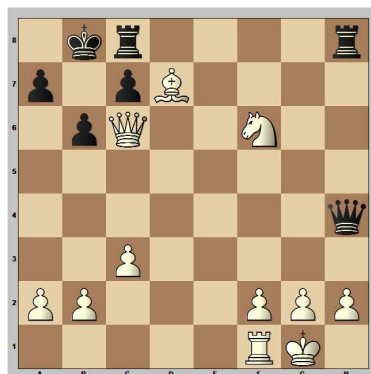
Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!



Da spielen schon zwei Figuren ganz gierig nach h7! Weg mit dem störenden Turm und Matt! **1. ♖e8+ ♚xe8 2. ♗xh7#**

Aufgabe 4:

Weiß am Zug setzt in drei Zügen matt!

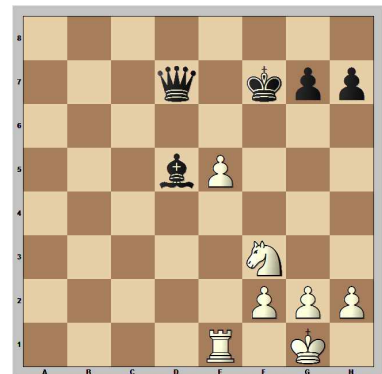


Bei dieser Aufgabe ist das Schwerste erstmal auf das Mattmotiv mit Läufer und

Springer zu kommen, hat man dieses erkannt, ist der Rest einfach. **1. ♗a8+ ♜xa8 2. ♗c6+ ♜b8 3. ♘d7#** Beachte: Hier mussten gleich zwei Felder frei geräumt werden: das Feld c6 für den Läufer und das Feld d7 für den Springer!

Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!



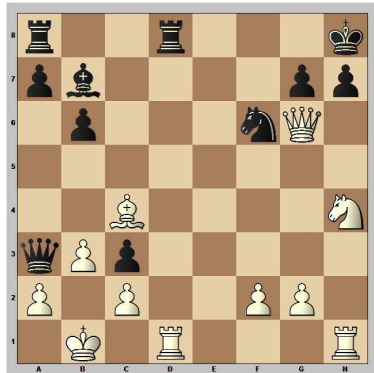
Dame d7, König f7, diese Konstellation riecht nach einer Springergabel (Doppelangriff auf König+Material), aber da steht noch ein Bauer im Weg! **1. e6+ ♗xe6 2. ♘e5+ ♜e7 3. ♘xd7**





Aufgabe 6:

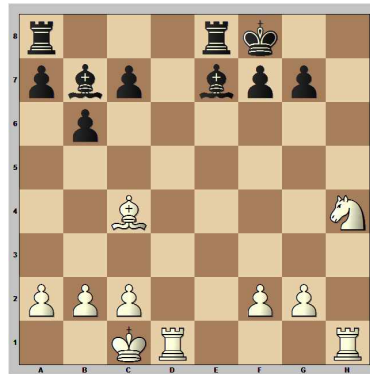
Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!



Der weiße Läufer kontrolliert das Feld g8, der Turm h1 steht in der h-Linie goldrichtig, aber wie kommt man hier zum Erfolg? Vorbereitungszüge sind nicht möglich, da sonst Schwarz in einem Zug auf b2 mattsetzt. Aber wenn der Springer seine eigene Dame schlagen dürfte, wäre der schwarze König matt, denn der h-Bauer wäre gefesselt. Also müssen wir nur noch die Dame loswerden... **1. ♖e8+ ♜xe8**
2. ♘g6#

Aufgabe 7:

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt! Schreibe beide Varianten auf!



Hier ist es gar nicht so einfach, an den schwarzen König heranzukommen. Er wird von vier Figuren gut geschützt. Der weiße Läufer kann nicht in die Königsstellung hineinstrahlen, weil seine Sicht durch den schwarzen f-Bauern eingeschränkt wird, der weiße Turm kann die offene h-Linie nicht nutzen, weil ihm ein Springer im Weg steht. Der Springer steht im Weg! Das war das Stichwort! **1. ♘g6+ fxg6** Nun ist die Läuferdiagonale und die h-Linie frei geräumt! **1... ♔g8**
2. ♖h8# **2. ♜h8#**

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir die *Blockade* kennen lernen.

