



LEKTION 26

BLOCKADE

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

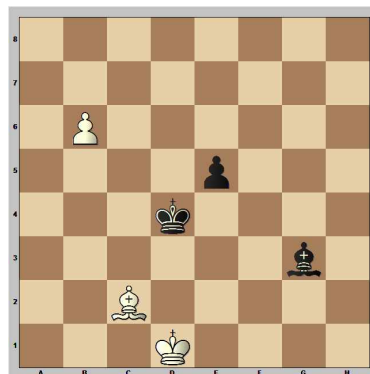
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

In der letzten Lektion haben wir gelernt, dass man eigene Figuren, die im Weg stehen, manchmal opfern kann, um danach mit einer tollen Kombination den Sieg einzufahren. Durch geschickte Opfer kann man aber auch die gegnerischen Figuren auf Felder zwingen, wo sie diesem im Weg stehen. Sie blockieren dabei wichtige Fluchtfelder, Linien, Reihen oder Diagonalen.

Beginnen wir mit folgendem Beispiel:



Weiß möchte gerne seinen b-Bauern nach vorne spielen und sich eine neue Dame holen, aber nach 1.b7 e4 kontrolliert der schwarze Läufer das Umzugsfeld. Wie kann man also den schwarzen e-Bauern blockieren? **1.♗e4** bringt Weiß zum Erfolg! **1...♔xe4 2.b7** Nun steht der schwarze König seinem Bauern im Weg und die Umwandlung des weißen Bauern ist unvermeidbar.

In den Übungsaufgaben kann man durch geschickte Blockaden Freibauern umwandeln oder sogar den König mattsetzen.

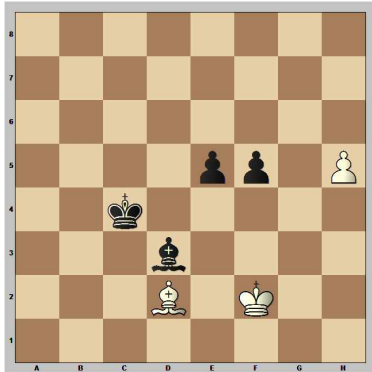




Aufgaben

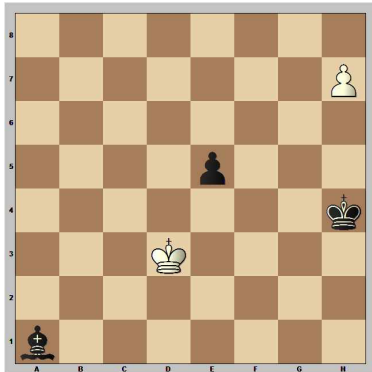
Aufgabe 1:

Weiß am Zug.
Führe den h-Bauern zur Dame!



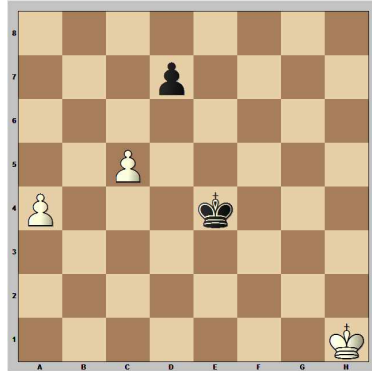
Aufgabe 2:

Weiß am Zug möchte den h-Bauern umwandeln! Was soll er ziehen?



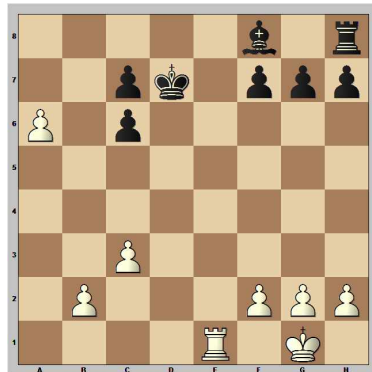
Aufgabe 3:

Weiß am Zug möchte den a-Bauern umwandeln. Was soll er ziehen?



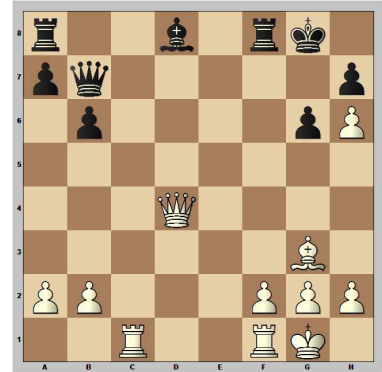
Aufgabe 4:

Weiß am Zug. Und wieder entscheidet der a-Bauer die Partie!



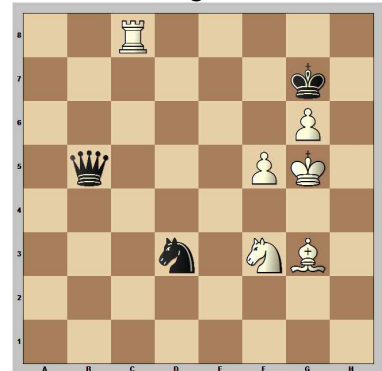
Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt Material oder setzt matt!



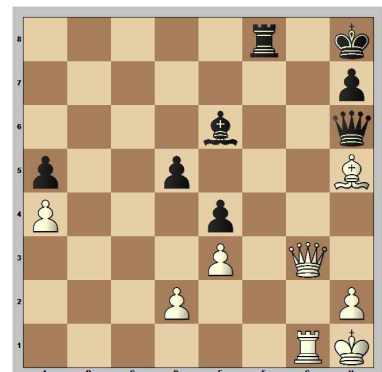
Aufgabe 6:

Weiß am Zug setzt in drei Zügen matt!



Aufgabe 7:

Weiß am Zug setzt matt!

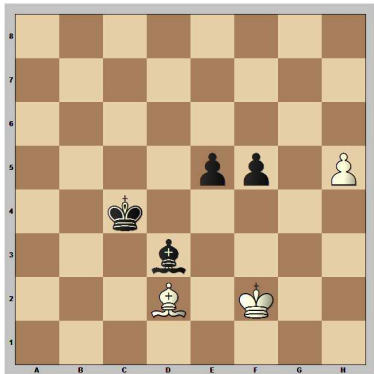




Lösungen

Aufgabe 1:

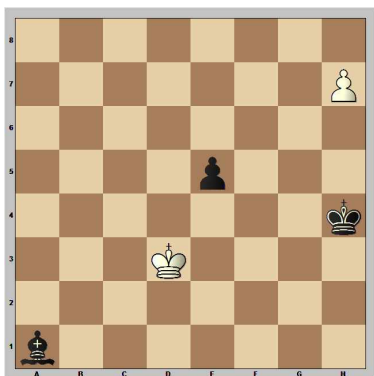
Weiß am Zug. Führe den h-Bauern zur Dame!



1. ♖f4 exf4 2. h6 Der f-Bauer ist blockiert und der h-Bauer ist nicht zu stoppen!

Aufgabe 2:

Weiß am Zug möchte den h-Bauern umwandeln! Was soll er ziehen?

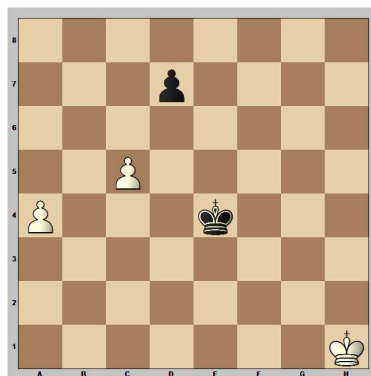


Das direkte Vorpreschen mit dem Bauern führt nicht zum Erfolg. **1. h7 e4+ 2. ♖xe4 ♔g5 3. ♖d5 ♖g6 4. h8♗ ♖xh8**

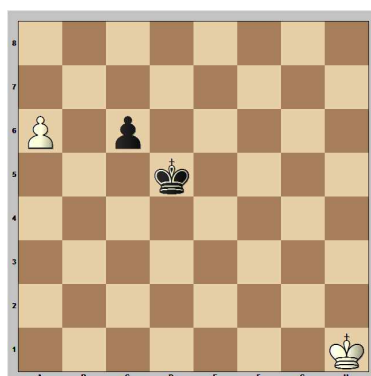
Aber nach der Blockade des e-Bauern kann Schwarz aufgeben. **1. ♖e4**

Aufgabe 3:

Weiß am Zug möchte den a-Bauern umwandeln. Was soll er ziehen?



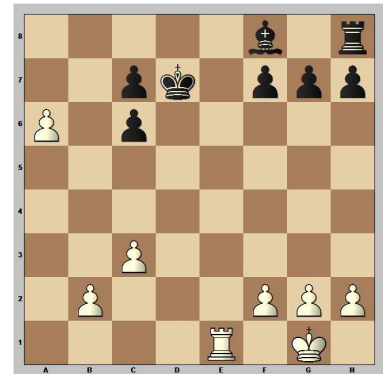
Diese Stellung sollten alle Teilnehmer noch aus unserer Bauernendspiel-Lektion im Hinterkopf haben. Durch ein geschicktes Opfer wird die Diagonale für den schwarzen König blockiert. **1. c6 dxc6 2. a5 ♖d5 3. a6**



Nun würde der König gerne nach c6 ziehen, um das Quadrat des Freibauern zu erreichen, aber leider ist das Schlagen eigener Figuren nicht erlaubt!

Aufgabe 4:

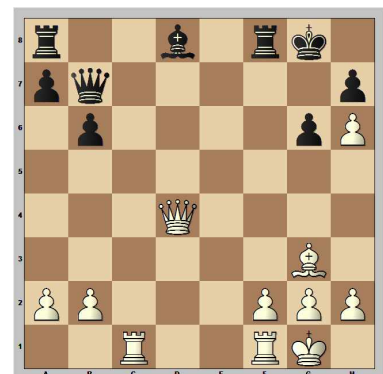
Weiß am Zug. Und wieder entscheidet der a-Bauer die Partie!



Während 1.a7 an 1...♔c5 scheitert, hat Weiß noch ein Ass im Ärmel: **1. ♖e8 1... ♖xe8** Falls Schwarz den Freibauern aufhalten möchte, geht der Turm verloren! Eine hübsche Fesselung! **1... ♔c5 2. ♖xh8 2.a7** und das war es!

Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewimmt Material oder setzt matt!



Der weißen Dame läuft schon das Wasser im Mund zusammen, wenn sie das Feld g7 an-

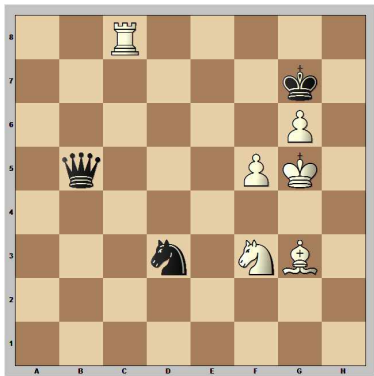




sieht, aber leider ist da noch die schwarze Dame! Die Betonung liegt auf noch! **1. ♖c7** Nun ist guter Rat teuer! Nach **1... ♗xc7** ist die 7. Reihe blockiert und Schwarz wird matt! **2. ♖g7#** und nach **1... ♖xc7 2. ♗xc7** gerät Schwarz in entscheidenden materiellen Nachteil!

Aufgabe 6:

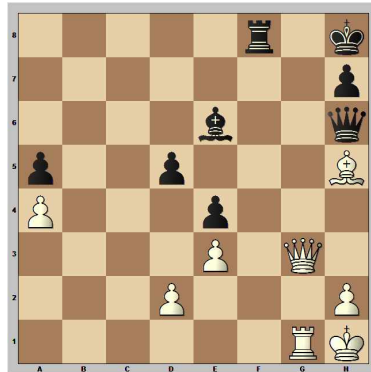
Weiß am Zug setzt in drei Zügen matt!



Weiß würde gerne seinen f-Bauern nach vorne spielen und ein wunderschönes Matt mit zwei Bauern herbeiführen, aber leider ist dieser gefesselt! Damit ist die Aufgabenstellung klar: Wie kann Weiß die 5. Reihe blockieren? **1. ♗e5+ ♗xe5** Auch **1... ♖xe5 2. ♗xe5 ♗xe5 3. f6#** führt zum Matt! **2. f6#**

Aufgabe 7:

Weiß am Zug setzt matt!



Diese Stellung ist schon etwas komplizierter: Weiß droht drei gefährliche Schachgebote auf g7, g8 oder e5. Aber noch sind alle Felder ausreichend geschützt.

Frage:

Wie kann Weiß die schwarzen Figuren ausspielen?

Antwort:

1. ♗f7 ist der gesuchte Zug! Schwarz darf diesen Läufer nicht mit dem Turm schlagen, weil dann das Feld g8 nicht mehr geschützt ist. **1... ♖xf7 2. ♖g8#** Aber nach dem Schlagen mit dem Läufer, wird der Turm blockiert! Er verliert die wichtige Kontrolle über das Feld f6! **1... ♗xf7 2. ♖e5+** In der Ausgangstellung hätte Schwarz einfach seine Dame auf f6 dazwischen gezogen, aber nun ist er verloren! **2... ♖g7 3. ♖xg7#**

Ausblick

Unser Taktikkurs ist nun beendet. Folgende Kombinationen haben wir trainiert:

- Doppelangriff
- Fesselung
- Spieß
- Abzugschach
- Doppelschach
- Hinlenkung
- Ablenkung
- Räumungsoffer
- Blockade

In den nächsten beiden Lektionen werden wir in einem Taktik Mix alle 9 Themen noch einmal wiederholen. Dazu sollten alle Teilnehmer die 9 verschiedenen Kombinationen beherrschen und unterscheiden können.

