

**LEKTION 27****TAKTIK MIX 2****Inhalt***Anleitung für den Trainer /  
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

Gerade am Anfang der Schachkarriere nimmt die Taktik einen wichtigen Platz auf dem Trainingsplan ein. Nur wer viele taktische Motive kennt, hat gute Möglichkeiten, diese auch in seinen Partien auf dem Brett zu entdecken und anzuwenden. Bisher waren die Lektionen nach Themen geordnet. Nun werden alle 9 Themengebiete in einem **Taktik Mix** zusammengestellt.

Hier noch einmal alle Themen im Überblick:

1. **Doppelangriff**
2. **Fesselung**
3. **Spieß**
4. **Abzugschach**
5. **Doppelschach**
6. **Hinlenkung**
7. **Ablenkung**
8. **Räumungsoffer**
9. **Blockade**

Die acht Übungsbeispiele dieser Lektion decken alle Themengebiete ab, wobei das Thema **Abzugschach** und **Doppelschach** zusammengefasst wurde.

Manche Aufgaben sind etwas anspruchsvoller. Geben Sie also Ihren Schülern genügend Zeit für die Lösung. Sollten einige Schüler schneller fertig sein, können sie ja zusätzlich zur Lösungsvariante das jeweilige Motiv angeben. Sollten einige Schüler nicht auf die Lösung kommen, verraten Sie ihnen, welche Kombination gefunden werden muss.

Leider weiß man in einer Partie nie genau, wann eine Stellung eine taktische Kombination zulässt. Nur durch intensives Taktiktraining entwickelt man mit der Zeit ein Gefühl dafür, ob die Stellung reif für eine taktische Abwicklung ist. Ganz nebenbei lernt man, eine Stellung zu beurteilen und konkrete Varianten zu berechnen.



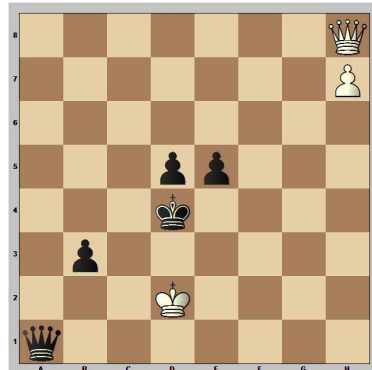


## Aufgaben

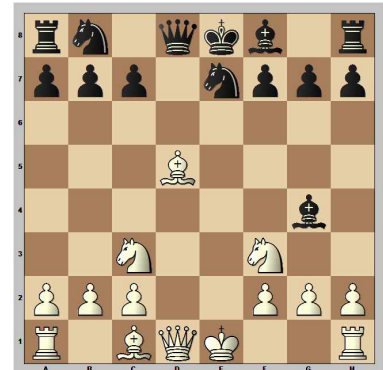
Weiß am Zug gewinnt durch eine taktische Kombination!  
Ordne die folgenden Motive den Aufgaben zu:

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

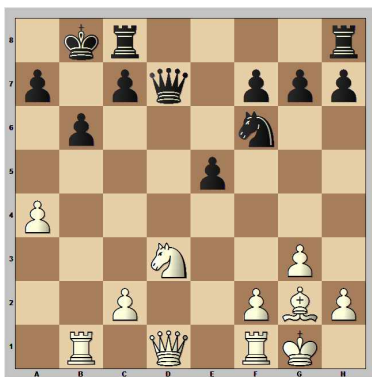
### Aufgabe 3:



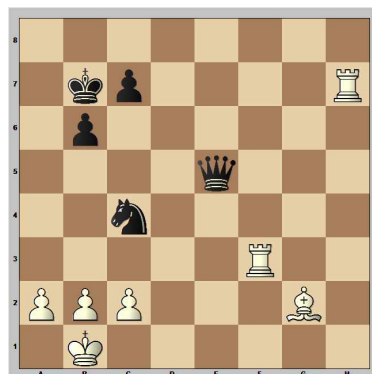
### Aufgabe 6:



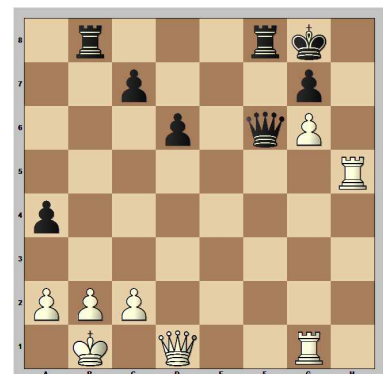
### Aufgabe 1:



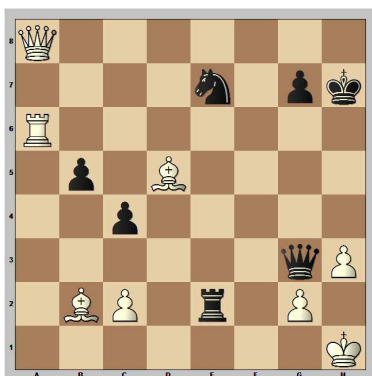
### Aufgabe 4:



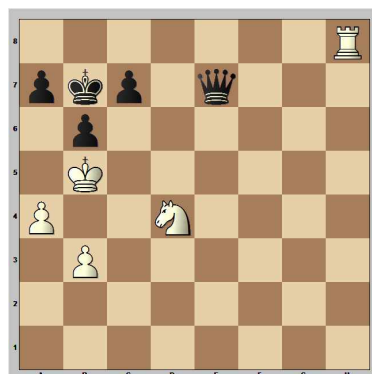
### Aufgabe 7:



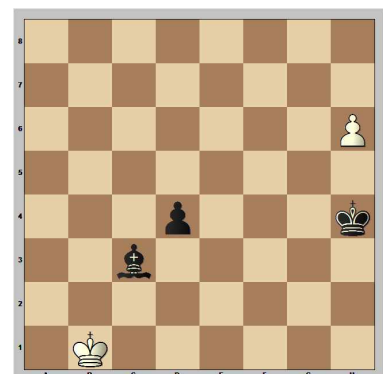
### Aufgabe 2:



### Aufgabe 5:



### Aufgabe 8:



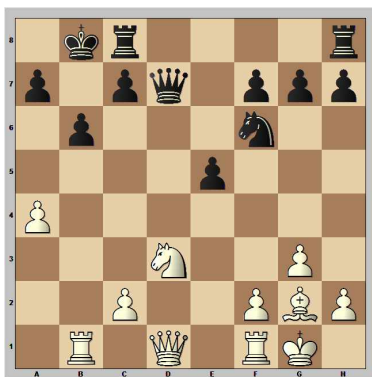


**Lösungen**

Weiß am Zug gewinnt durch eine taktische Kombination! Ordne die folgenden Motive den Aufgaben zu:

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

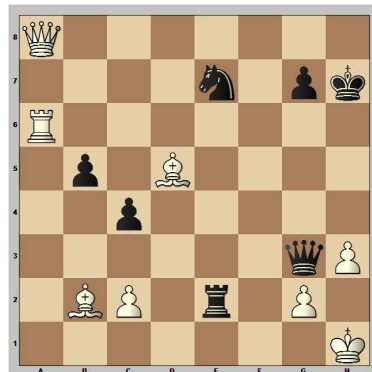
**Aufgabe 1:**



Hier entscheidet ein Doppelangriff auf Material und ein wichtiges Feld die Partie.

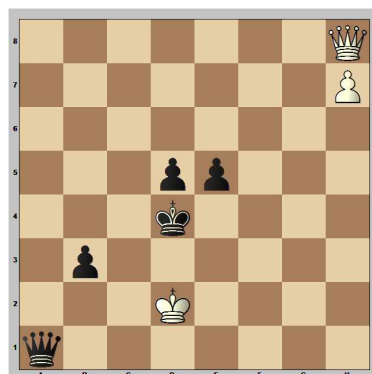
**1. ♖c5 ♜cd8** Nach 1... ♞xd1 ist direkt Schluss! **2. ♘a6#**  
**2. ♘xd7+** Beachte: Der Springerzug wird durch die Fesselung des b-Bauern erst ermöglicht!

**Aufgabe 2:**



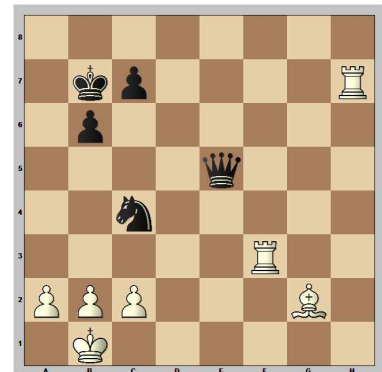
Im Mittelpunkt dieser Aufgabe steht die Fesselung des g-Bauern, aber vorher muss der schwarze König noch in die Ecke gelenkt werden. **1. ♞h8+ ♔xh8** **2. ♞h6#**

**Aufgabe 3:**



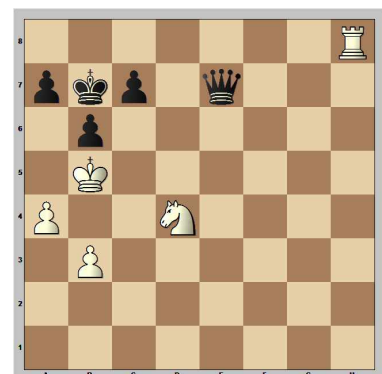
Auch hier muss der tödliche Spieß noch etwas vorbereitet werden. **1. ♞xe5+ ♔xe5** Hinlenkung **2. h8 ♞+** Und nun entscheidet der Spieß! **2.. ♔f5** **3. ♞xa1**

**Aufgabe 4:**



Schnell wurde der Vordermann (Turm) und der Hintermann (Läufer) erkannt, aber wohin soll der Turm abziehen? Schließlich soll der König ja nicht über a6 und b5 entkommen! **1. ♞a3+** Ein wunderschönes Abzugschach! Schwarz kann weder auf b2 noch auf e1 mattsetzen! **1.. ♞e4** **2. ♙xe4+ ♔c8** **3. ♞a8#**

**Aufgabe 5:**

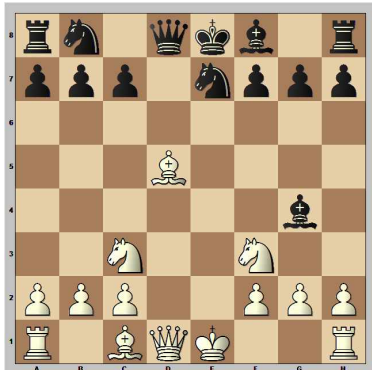


Weiß würde gerne die lästige schwarze Dame loswerden, aber eine Springergabel ist weit und breit nicht in Sicht, oder? Durch eine geschickte Hinlenkung kommt Weiß zum Ziel! **1. ♞b8+ ♔xb8** **2. ♘c6+**



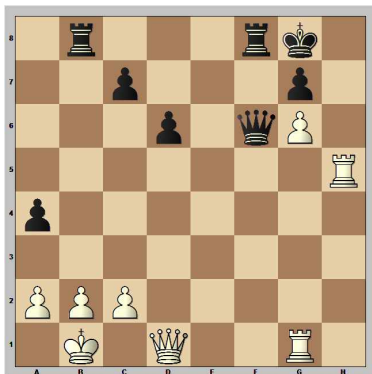


### Aufgabe 6:



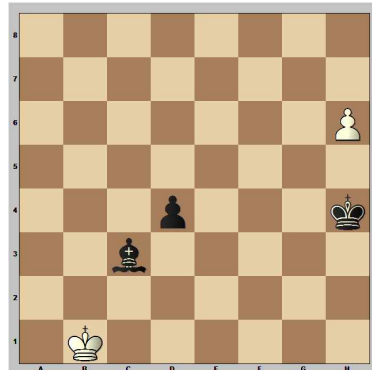
Manchmal kann man schon im frühen Partiestadium die gegnerische Dame einkassieren. **1. ♖xf7+** und der König wird von der Deckung seiner Gemahlin abgelenkt! **1.. ♔xf7**  
**2. ♖xd8**

### Aufgabe 7:

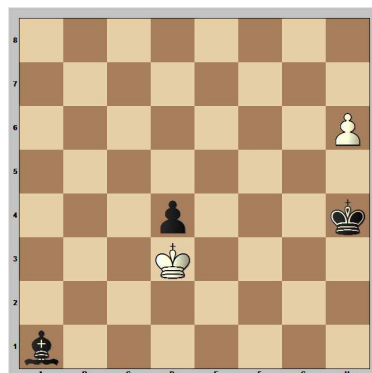


Hier waren gleich zwei Motive miteinander verknüpft!  
**1. ♖h8+** Auf der einen Seite wird der König auf das Eckfeld gelenkt, auf der anderen Seite das Feld h5 für die Dame frei! Hinlenkung und Räumungsopfer in einem! **1.. ♔xh8** **2. ♖h5+**  
**♔g8** **3. ♖h7#**

### Aufgabe 8:



Der Bauer ist die letzte Hoffnung für Weiß, aber Schwarz droht das Umwandlungsfeld mit dem Läufer zu kontrollieren. Nach **1.h7 d3** wird der Bauer abgeholt! Versuchen wir daher lieber **1. ♖c2** Nun führt **1.. ♔g5** **2.h7 d3+** **3. ♖xc3** zum Verlust. Deshalb spielt Schwarz lieber **1.. ♗a1** Aber nun macht der König alles klar!  
**2. ♖d3**



Der schwarze Bauer ist blockiert und damit kann der Läufer den weißen Bauern nicht mehr aufhalten! **2.. ♔g5** **3.h7**

### Ausblick

In der nächsten Lektion schließt ein weiterer **Taktik Mix** unseren Taktikkurs ab.

