



LEKTION 34

PATTFALLEN

Inhalt

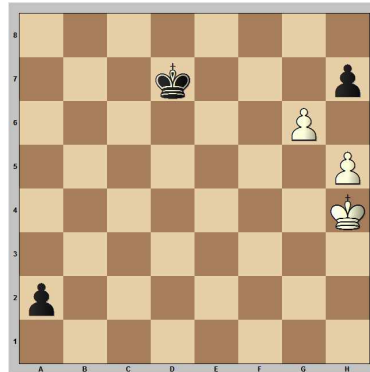
Anleitung für den Trainer /
Lehrer

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer /
Lehrer



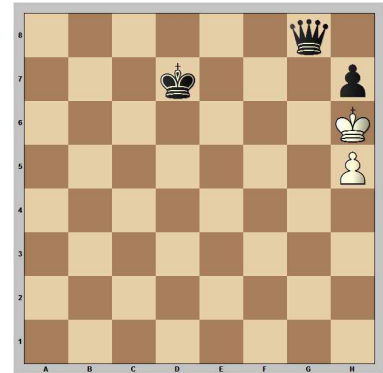
Frage:

Weiß ist am Zug. Wie ist die
Stellung einzuschätzen?

Antwort:

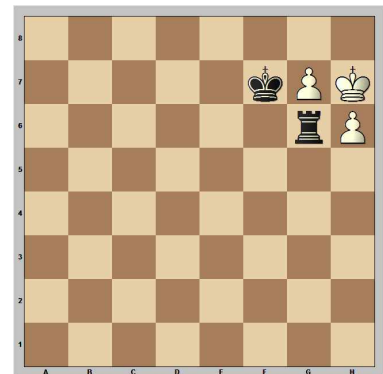
Vom Material her ist die Stellung ausgeglichen (jede Seite hat einen König + 2 Bauern), allerdings braucht der schwarze a-Bauer nur noch einen Zug bis zur Umwandlung. Ein klarer Vorteil für Schwarz!

Schlägt Weiß den Bauern 1.gxh7? a1♖-+, kommt er vom Regen in die Traufe. Das Umwandlungsfeld wird von Schwarz kontrolliert, die weiße Stellung hoffnungslos. Nur 1.g7 ist einen Versuch wert. Nun holen sich beide Seiten ihre Damen 1...a1♖ 2.g8♖, aber nun gibt es einen unangenehmen Spieß: 2..♖h1+ Durch dieses Schach wird der König in die g-Linie gezwungen! 3.♔g5 ♖g1+ Spieß! 4.♔h6 ♖xg8 Weiß verliert zwar seine Dame, rettet sich aber in ein Patt!



Aber was ist, wenn Schwarz statt der Dame einen Turm nimmt? Dann wäre die Endstellung kein Patt, da der Bauer h7 nicht mehr beschützt wird (wie hier von der Dame!).

Aber auch hier gibt es eine wunderschöne Pattfalle!
1...a1♖ 2.♔g5 Weiß darf nicht einziehen, weil jetzt der Spieß die Dame verliert ohne eine Pattstellung zu ergeben.
2..♖g1+ 3.♔h6 ♔e6 4.♔xh7 ♔f7 5.h6 ♖g6



Weiß ist im Zugzwang. Der Königszug führt zum Matt, daher muss sich der Bauer nun doch umwandeln 6.g8♖+ ♖xg8 und wieder Patt!

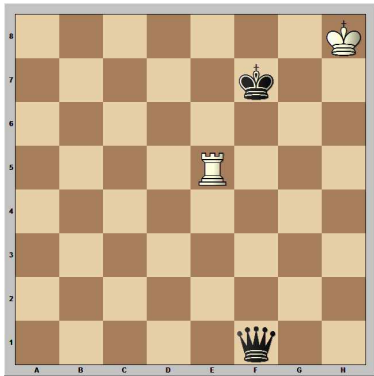




Aufgaben

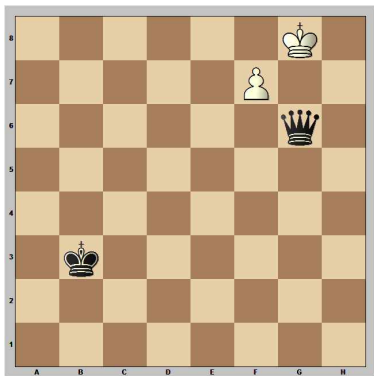
Aufgabe 1:

Weiß am Zug
rettet sich in ein Patt!



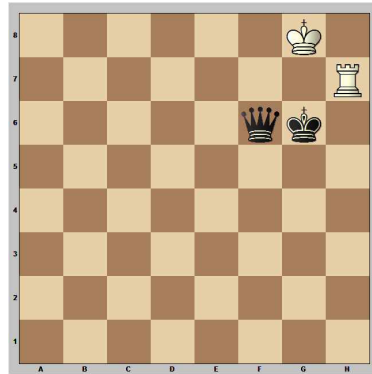
Aufgabe 2:

Weiß am Zug
stellt eine Pattfalle auf!



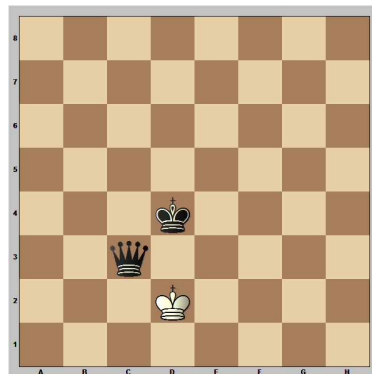
Aufgabe 3:

Wie sichert sich
Weiß ein Unentschieden?



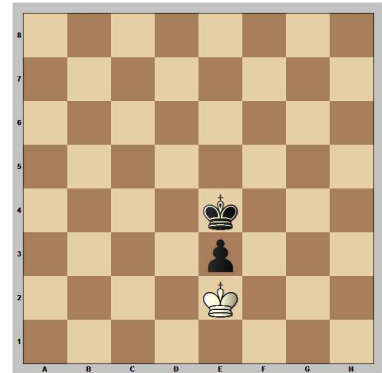
Aufgabe 4:

Weiß möchte patt gesetzt werden.
Wohin sollte der König ziehen?



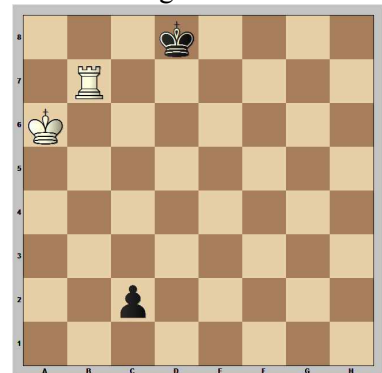
Aufgabe 5:

Wohin muss der weiße König
ziehen, wenn er sich in ein Patt
flüchten möchte?



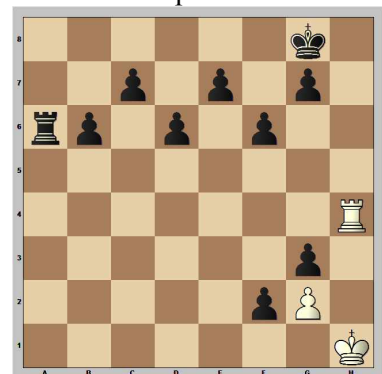
Aufgabe 6:

Weiß am Zug hält remis!



Aufgabe 7:

Wie kann Weiß
hier auf Patt spielen?

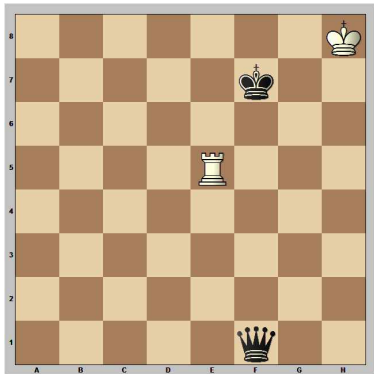




Lösungen

Aufgabe 1:

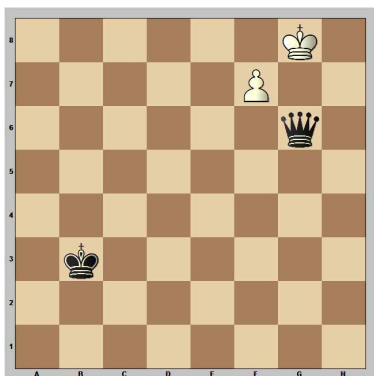
Weiß am Zug rettet sich in ein Patt!



Der weiße König hat nur noch ein Feld: h7! Durch einen Doppelangriff auf König und Material zwingt er die Dame nach f5. **1. ♖f5+ ♚xf5** Patt!

Aufgabe 2:

Weiß am Zug stellt eine Patt-falle auf!

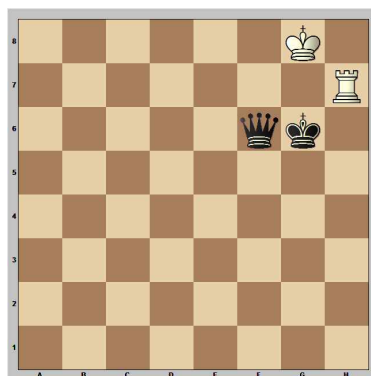


Schwarz hat soeben Schach geboten und hofft darauf, dass der König sich vor seinen Bauern stellen kann, damit sich der schwarze König annähern und irgendwann mit Hilfe der

Dame mattsetzen kann, aber Weiß hat eine Überraschung: **1. ♔h8 ♚xf7** Patt! Falls Schwarz nicht schlägt, hat der König keine Chance sich anzunähern. Schwarz kommt nicht weiter!

Aufgabe 3:

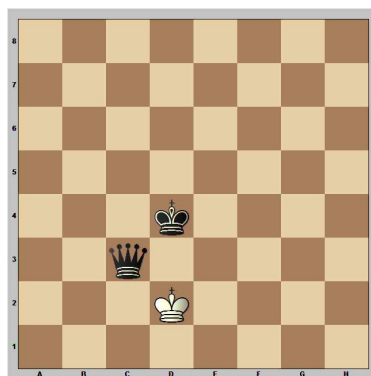
Wie sichert sich Weiß ein Unentschieden?



Denkt man sich den weißen Turm weg, wäre die Stellung bereits matt! Also: Weg mit dem Turm! **1. ♖h6+** Ein sehenswerter Spieß! **♔xh6**

Aufgabe 4:

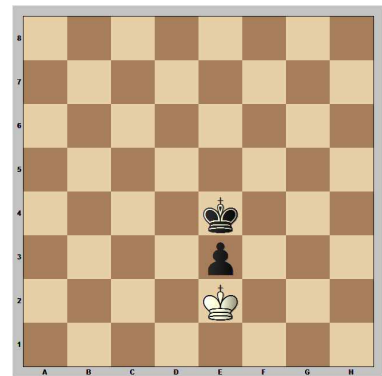
Weiß möchte patt gesetzt werden. Wohin sollte der König ziehen?



Natürlich ist dieses Endspiel hoffnungslos verloren, aber warum nicht noch eine Patt-falle stellen und auf einen halben Punkt hoffen? **1. ♔d1 1... ♔e3??** und **1... ♔d3??** führen zum Patt, während **1... ♚b2 2. ♔e1 ♔e3 3. ♔d1 ♚d2#** schnell zum Matt führt!

Aufgabe 5:

Wohin muss der weiße König ziehen, wenn er sich in ein Patt flüchten möchte?



Wohl dem, der sich in Bauernendspielen ein bisschen auskennt! Der König muss nach e1, alles andere verliert! **1. ♔e1 ♔d3 2. ♔d1 e2+** Der Bauer kommt mit Schach auf die vorletzte Reihe! **3. ♔e1 ♔e3** und Patt!

Aufgabe 6:

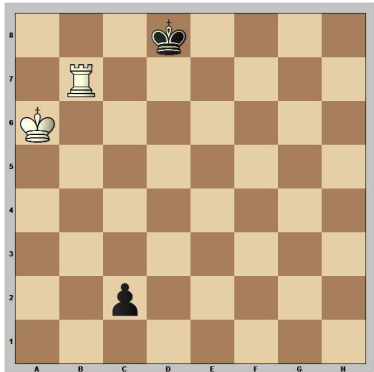
Weiß am Zug hält remis!

Diese Stellung erfordert genaues Spiel, denn ansonsten sichert der schwarze Bauer den Sieg! **1. ♖b8+** Solange Schwarz im Schach steht, kann er seinen Bauern nicht umwandeln. Eine gute Taktik! **1.. ♔c7** Natürlich

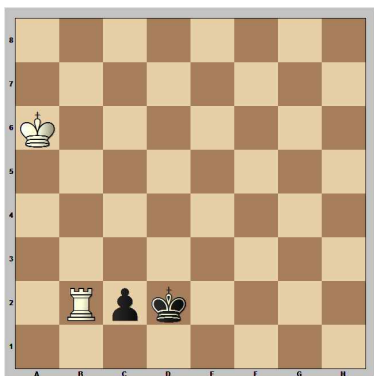




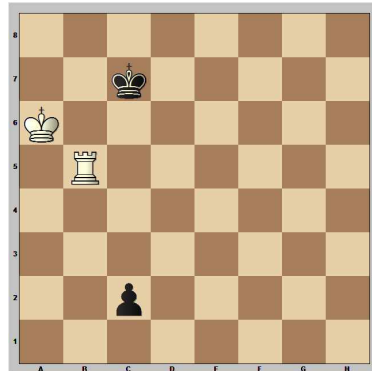
muss dem Turm der Zugang zur c-Linie verwehrt bleiben.



Auch 1...♔d7 reicht nicht zum Gewinn! 2.♖b7+ ♕d6 (2...♔c6 3.♖b6+ ♕c5 4.♖b8 ♕c4 5.♖c8+ ♕b3=) 3.♖b6+ ♕d5 (3...♔c5 4.♖b8 Wenn hier Schwarz 4..c1♖?? spielt, verliert er sogar noch. 5.♖c8+ Dieser Spieß ist entscheidend! 5..♕d6 6.♖xc1+-) 4.♖b5+ ♕d4 5.♖b4+ ♕d3 6.♖b3+ ♕d2 7.♖b2



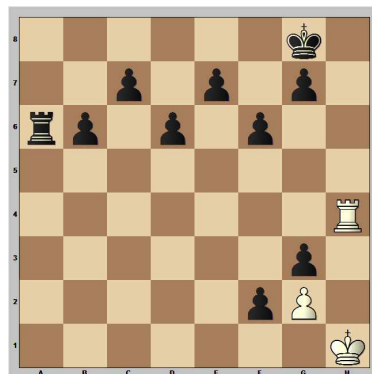
Diese Fesselung sichert Weiß das Remis! 2.♖b5 Der schwarze König kontrolliert das Feld b7, alles andere fällt in das Aufgabenfeld der schwarzen Dame!



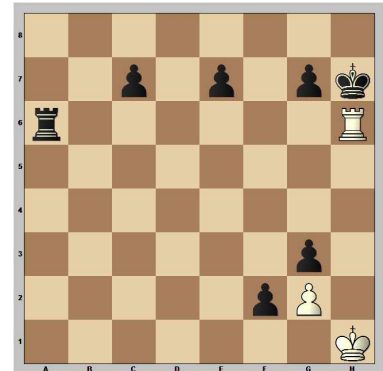
2..c1♖ 3.♖c5+ ♖xc5 Patt

Aufgabe 7:

Wie kann Weiß hier auf Patt spielen?



Weiß steht kurz vor dem Matt: sowohl der f-Bauer droht sich umzuwandeln als auch der Turm einen kurzen Besuch auf der Grundreihe abzustatten. Aber zum Glück ist Weiß dran. Der König steht auf Patt, wäre da nur nicht dieser lästige Turm! 1.♖h8+ Wenn Schwarz den Turm schlägt, ist Weiß am Ziel: die Stellung ist patt! Aber Schwarz findet einen Fluchtweg zum Erfolg! 1..♔f7 2.♖f8+ ♕e6 3.♖xf6+ ♕d7 4.♖xd6+ ♕c8 5.♖d8+ ♕b7 6.♖b8+ ♕c6 7.♖xb6+ ♕d7 8.♖d6+ ♕e8 9.♖d8+ ♕f7 10.♖f8+ ♕g6 11.♖f6+ ♕h7 12.♖h6+



Die 6.Reihe wurde abgeräumt (drei Bauern wanderten in die Figurenkiste!). Nun ist der Weg frei für den Turm! 12.♖xh6# Nicht immer sind die Pattfallen erfolgreich, aber diesen Plan muss Schwarz erstmal entdecken. Natürlich mussten Ihre Schüler diese harte Nuss nicht knacken, vielmehr stand die Erkenntnis im Vordergrund, dass der schwarze König dem nervenden Turm wohl nicht entkommen kann. Umso erstaunlicher ist es, dass es doch einen Weg gibt!

Ausblick

Wir beginnen unseren Endspurt vor dem Abschlusstest (Lektion 40) mit einer Wiederholung der Italienischen Partie.

