



LEKTION 39

**WIEDERHOLUNG
TAKTIK 2**

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

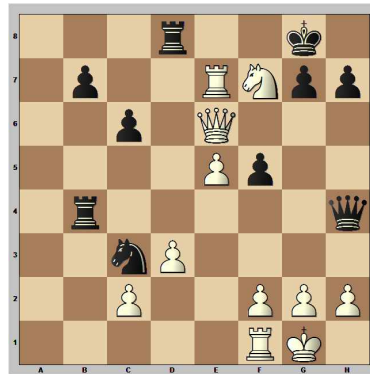
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Beginnen Sie Ihre Trainings-
stunde mit folgender Stellung:



Frage:

Wie kann Weiß am Zug matt-
setzen?

Antwort:

Es gibt zwei Möglichkeiten:
Am Schnellsten ist das
Grundreihenmatt 1. ♖e8+
♜xe8 2. ♔xe8#. Aber nur einen
Zug länger dauert das **Er-
stickte Matt** 1. ♜f7+ ♜g8
2. ♜h6+ ♜h8 3. ♗g8+ ♜xg8
4. ♜f7#

Frage:

Was würde Schwarz ziehen,
wenn er in der Ausgangsstel-
lung am Zug wäre?

Antwort:

Auch Schwarz kann mattset-
zen. 1... ♜e2+ 2. ♜h1 ♗xh2+
3. ♜xh2 ♜h4#

Frage:

Wie heißt dieses Mattmotiv?

Antwort:

Es handelt sich um das **Anas-
tasia's Matt**.

Verteilen Sie nun die Übungs-
aufgaben! Alle Teilnehmer
sollen, nachdem sie eine Auf-
gabe gelöst haben, die Kombi-
nation oder das Mattmotiv no-
tieren.





Aufgaben

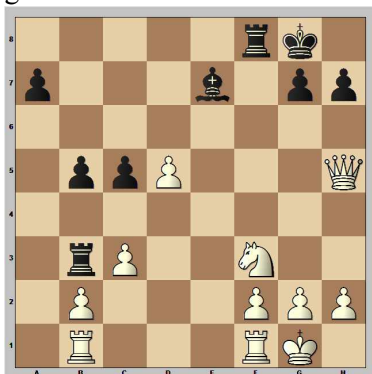
Aufgabe 1:

Weiß am Zug setzt matt!



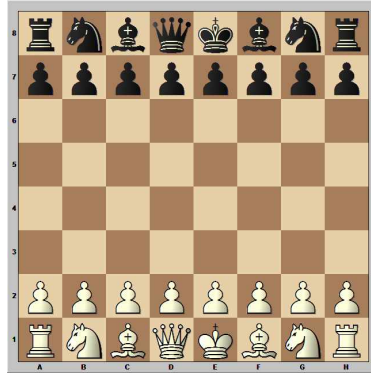
Aufgabe 2:

Weiß am Zug gewinnt Material!



Aufgabe 3:

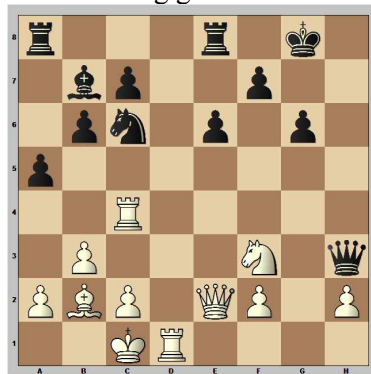
Welche vier Züge muss Weiß spielen, wenn er ein Schäfermatt erreichen möchte?



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

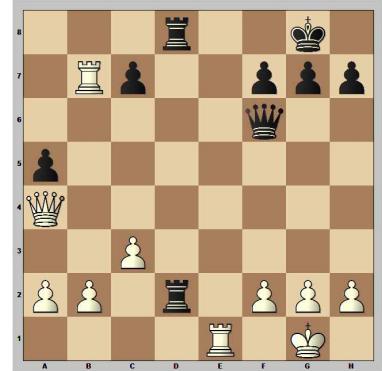
Aufgabe 4:

Weiß am Zug gewinnt!



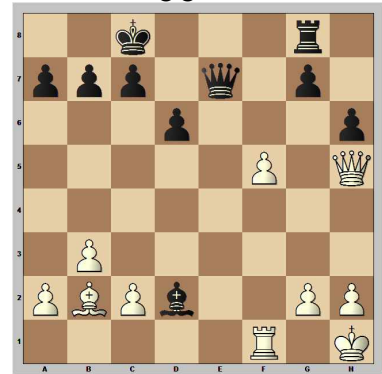
Aufgabe 5:

Weiß am Zug setzt matt!



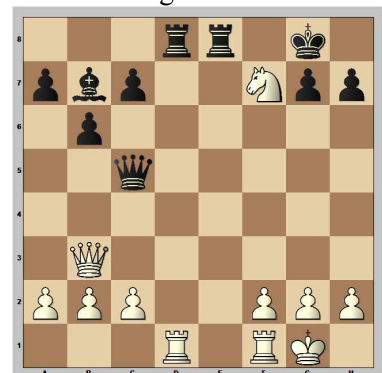
Aufgabe 6:

Weiß am Zug gewinnt!



Aufgabe 7:

Weiß am Zug setzt matt!

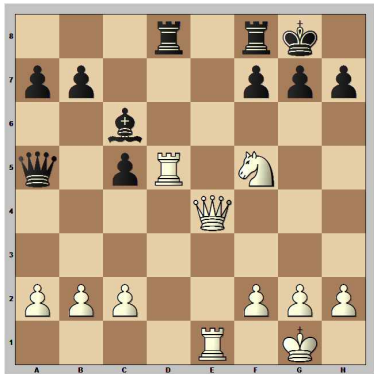




Lösungen

Aufgabe 1:

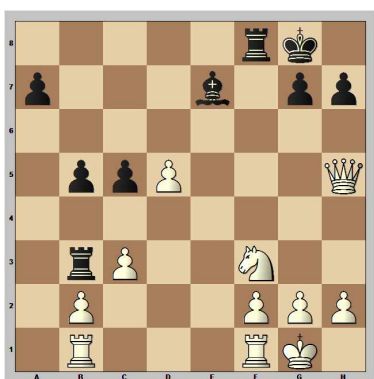
Weiß am Zug setzt matt!



Hier liegt ein Anastasias Matt in der Luft: Der Springer treibt den König an den Rand, die Dame öffnet den Bauernschutz und der Turm setzt matt.
1. ♖e7+ ♔h8 2. ♕xh7+ ♔xh7 3. ♖h5#

Aufgabe 2:

Weiß am Zug gewinnt Material!

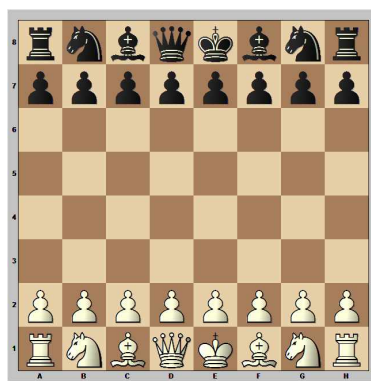


Ab und zu sollte man nach ungedeckten Figuren Ausschau halten. Hier gibt es gleich zwei: Läufer und Turm, aber zunächst muss Weiß durch ein

Räumungsoffer das Feld d5 freimachen! **1. d6 ♙xd6 2. ♖d5+** Der Doppelangriff auf König und Material gewinnt den Turm.

Aufgabe 3:

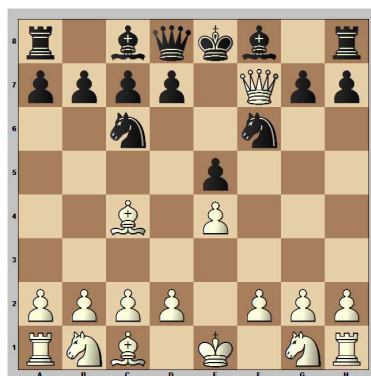
Welche vier Züge muss Weiß spielen, wenn er ein Schäfermatt erreichen möchte?



1. e4
2. oder 3. ♘c4
2. oder 3. ♖f3 oder h5
4. ♖xf7#

Hier ein kleines Beispiel:

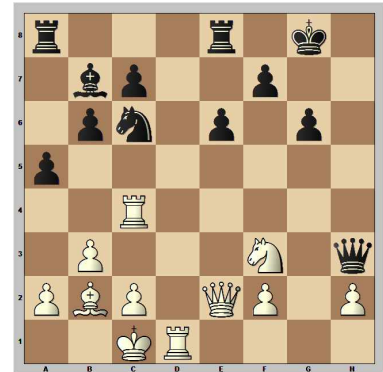
1. e4 e5 2. ♘c4 ♗c6 3. ♖h5 ♗f6 4. ♖xf7#



Und bereits nach 4 Zügen ist alles vorbei, dank dem berühmten Schäfermatt!

Aufgabe 4:

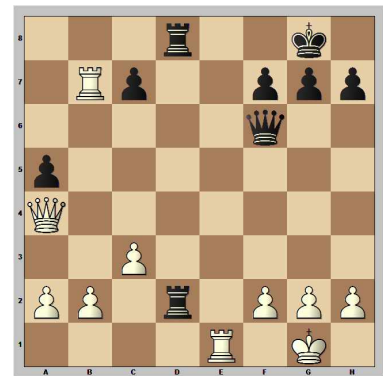
Weiß am Zug gewinnt!



1. ♖h4 stellt Schwarz vor große Probleme, denn es hängt nicht nur die Dame, sondern droht auch Matt auf h8. Dieser Doppelangriff auf Material und Feld kostet Schwarz die Dame.

Aufgabe 5:

Weiß am Zug setzt matt!



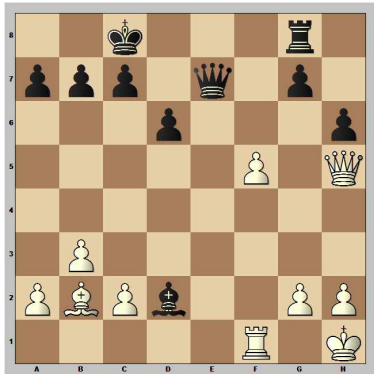
Weiß nutzt die schwache Grundreihe für ein Matt
1. ♖e8+ ♖xe8 2. ♖xe8#





Aufgabe 6:

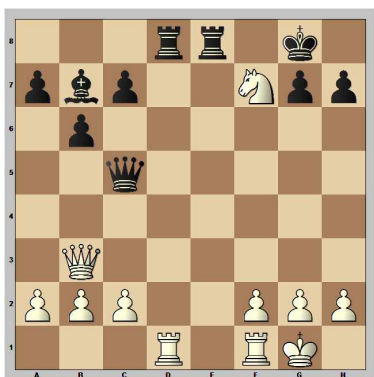
Weiß am Zug gewinnt!



Bei dieser Aufgabe muss zunächst die 5. Reihe geräumt werden. Durch das Räumungsoffer wird dann der Weg für die Dame frei. **1.f6 gxf6 2.♖d5** und ein Doppelangriff auf Material und Material entscheidet die Partie.

Aufgabe 7:

Weiß am Zug setzt matt!



Dame, Springer und König befinden sich in einer Diagonalen. Das riecht nach Ärger. Aber Weiß denkt gar nicht daran, diese Konstellation für ein Abzugschach mit Materialgewinn zu nutzen, er will

mehr: Matt! Mit einem Doppelschach bringt er die Figuren in Position, dann wird durch eine geschickte Hinlenkung der Turm nach g8 gezwungen und der Springer kehrt auf sein Feld zurück. **1.♘h6+ ♔h8 2.♖g8+ ♜xg8 3.♘f7#** Nun erstickt der König in seinen eigenen Figuren.

Ausblick

Nun ist unser Schachkurs fast am Ende. In der letzten Lektion wird in einem Abschlusstest der Lehrstoff des gesamten Kurses überprüft.

Ihre Teilnehmer sollten sich folgende Themen noch einmal ansehen:

Eröffnung

- Italienische Partie
- Schottisches Gambit

Mittelspiel

- Doppelangriff
- Fesselung
- Spieß
- Abzugschach, Doppelschach
- Hinlenkung
- Ablenkung
- Räumungsoffer
- Blockade
- Schäfermatt
- Grundreihenmatt
- Ersticktes Matt
- Anastasias Matt
- Pattfallen

Endspiel

- Regel vom Quadrat
- Schlüsselfelder
- Matt mit einem Turm

