

**LEKTION 40****ABSCHLUSSTEST****Inhalt***Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer***Herzlichen Glückwunsch!**

Sie haben den Kurs der Chess Tigers Universität durchgearbeitet und nun die letzte Lektion erreicht.

Alle Teilnehmer haben sich die wichtigsten taktischen Kombinationen und Mattmotive angeeignet. Außerdem kennen sie bereits die Hauptvarianten in zwei Eröffnungen. Auch die Basiskenntnisse der Bauernendspiele wurden trainiert.

Nun sind alle fit für den Abschlusstest. Dieser Test beinhaltet 10 Aufgaben. Für jede Aufgabe werden 10 Punkte vergeben, so dass insgesamt 100 Punkte erreicht werden können. Der Abschlusstest gilt als bestanden, wenn man 60 Punkte oder mehr erreicht.

Sollte ein Teilnehmer nicht auf 60 Punkte kommen, ist eine Wiederholung der Themen, in denen er keine Punkte geholt hat, angebracht, bevor man mit der nächsten Stufe weitertrainiert.

Als kleine Hilfe dient die Themenübersicht (siehe rechts). Natürlich erhält jeder Teilnehmer eine Urkunde mit seinem Namen und den erreichten Punkten!

Hier eine Themenübersicht der 10 Prüfungsaufgaben:

Aufgabe 1:
Grundreihenmatt

Aufgabe 2:
Ersticktes Matt

Aufgabe 3:
Anastasias Matt

Aufgabe 4:
Regel vom Quadrat, Blockade

Aufgabe 5:
Fesselung

Aufgabe 6:
Doppelangriff

Aufgabe 7:
Abzugschach, Doppelschach

Aufgabe 8:
Ablenkung

Aufgabe 9:
Italienische Partie

Aufgabe 10:
Schottisches Gambit



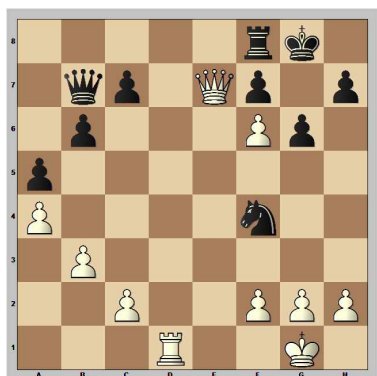


Aufgaben

ABSCHLUSSTEST

Aufgabe 1:

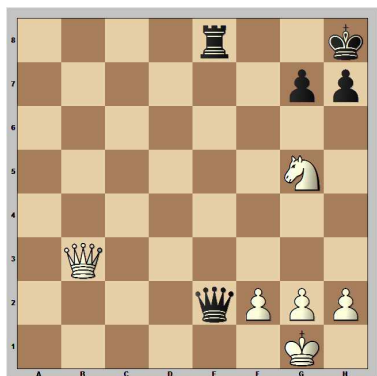
Weiß am Zug setzt in 2 Zügen matt! (10 Punkte)



Um welches Mattmotiv handelt es sich?

Aufgabe 2:

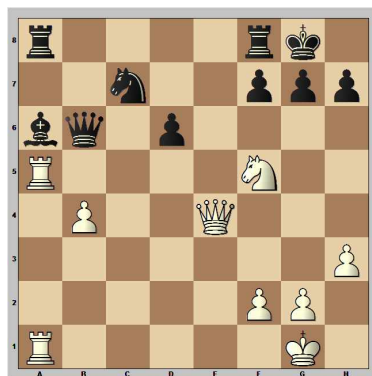
Weiß am Zug setzt matt! (10 Punkte)



Um welches Mattmotiv handelt es sich?

Aufgabe 3:

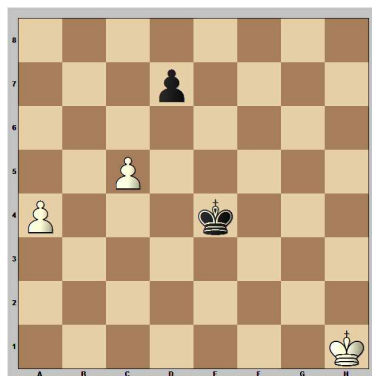
Weiß am Zug setzt in 3 Zügen matt! (10 Punkte)



Um welches Mattmotiv handelt es sich?

Aufgabe 4:

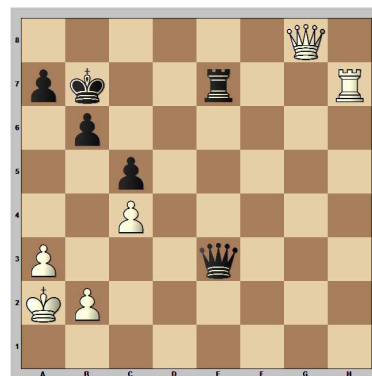
Weiß am Zug gewinnt! (10 Punkte)



Um welches taktische Motiv handelt es sich?

Aufgabe 5:

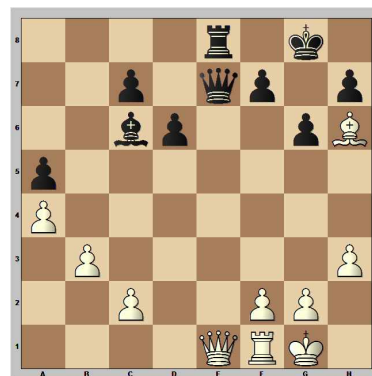
Weiß am Zug gewinnt! (10 Punkte)



Um welche Kombination handelt es sich?

Aufgabe 6:

Weiß am Zug gewinnt! (10 Punkte)



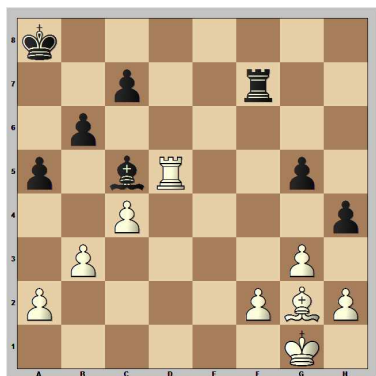
Um welche Kombination handelt es sich?





Aufgabe 7:

Weiß am Zug gewinnt! Finde den besten Zug! (10 Punkte)



Aufgabe 8:

Weiß am Zug gewinnt! (10 Punkte)



Um welche Kombination handelt es sich?

Aufgabe 9:

Welche Eröffnung entsteht nach folgenden Zügen? (10 Punkte)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4
♙b4+ 7.♗c3 ♗xe4



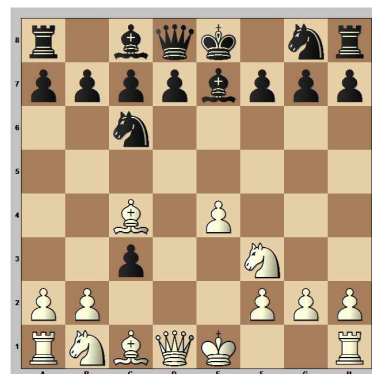
Was soll Weiß ziehen?

8. _____

Aufgabe 10:

Welche Eröffnung entsteht nach folgenden Zügen? (10 Punkte)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♙e7 5.c3 dxc3



Was soll Weiß ziehen?

6. _____

Auswertung

Aufgabe	erzielte Punkte	mögliche Punkte
1		10
2		10
3		10
4		10
5		10
6		10
7		10
8		10
9		10
10		10
Gesamt		100

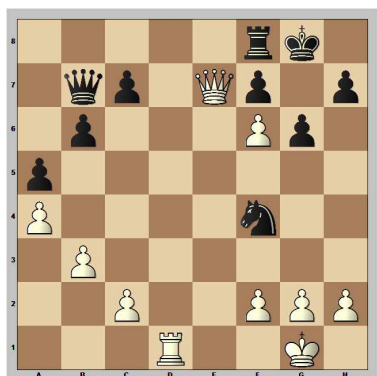




Lösungen

Aufgabe 1:

Weiß am Zug setzt in 2 Zügen matt! (10 Punkte)



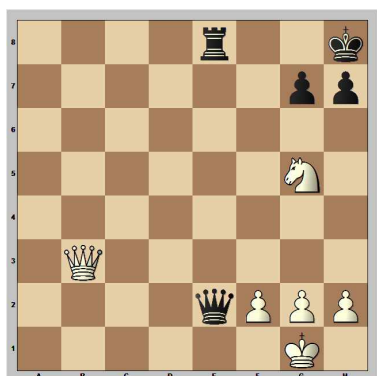
1. ♖xf8+ ♔xf8 2. ♖d8#
(5 Punkte)

Um welches Mattmotiv handelt es sich?

Grundreihenmatt (5 Punkte)

Aufgabe 2:

Weiß am Zug setzt matt!
(10 Punkte)



1. ♖f7+ Ein großer Fehler wäre
1. ♖g8+?? ♔xg8-+ 1... ♖g8
2. ♖h6+ ♔h8 2... ♖f8 3. ♖f7#
Erst jetzt, wo der Springer das

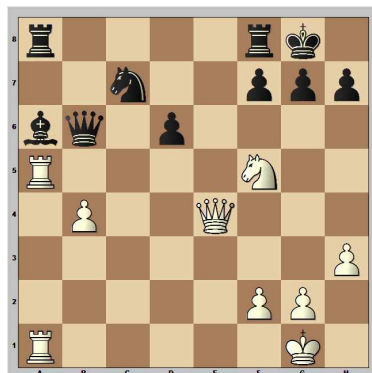
Feld g8 kontrolliert, führt das
Damenopfer zum Erfolg!
3. ♖g8+ ♔xg8 4. ♖f7#
(5 Punkte)

Um welches Mattmotiv handelt es sich?

Ersticktes Matt (5 Punkte)

Aufgabe 3:

Weiß am Zug setzt in 3 Zügen
matt! (10 Punkte)



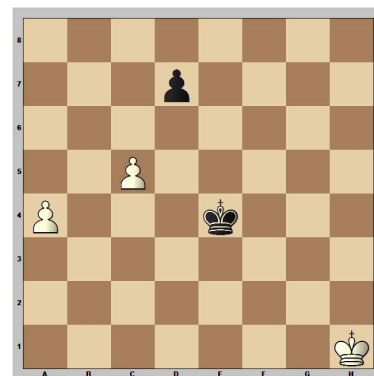
1. ♖e7+ ♔h8 2. ♖xh7+ ♔xh7
3. ♖h5# (5 Punkte)

Um welches Mattmotiv handelt es sich?

Anastasias Matt (5 Punkte)

Aufgabe 4:

Weiß am Zug gewinnt!
(10 Punkte)



Das Quadrat des a-Bauern wird durch die Eckpunkte a4-a8-e8-e4 begrenzt. Der schwarze König steht im Quadrat, erreicht also den Bauern noch rechtzeitig. Aber ein kleiner Zwischenzug blockiert den Weg zum Umwandlungsfeld! 1.c6 Läufer der a-Bauer, muss sich Weiß mit Remis begnügen: 1.a5 ♔d5 2.a6 ♔c6 3.♔g2 ♔c7 4.♔f3 ♔b8 5.♔e4 ♔a7 6.♔d5 ♔xa6 7.♔d6 ♔b5 8.♔xd7 ♔xc5= 1...dxc6 2.a5 ♔d5 3.a6+- und der König wird durch seinen eigenen Bauern blockiert! (5 Punkte)

Um welches taktische Motiv handelt es sich?

Blockade (5 Punkte)

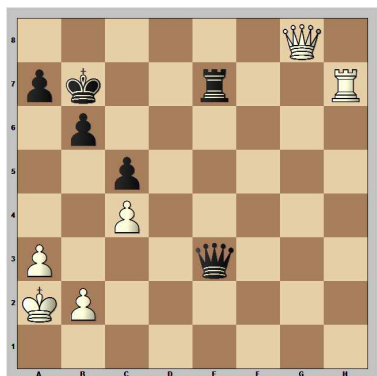




Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!

(10 Punkte)



Weiß nutzt die Fesselung des Turmes zu einer weiteren Fesselung, der so genannten Kreuzfesselung. **1. ♖e8 ♜xh7 2. ♜xe3+-** (5 Punkte)

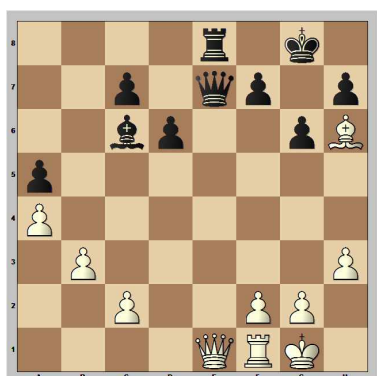
Um welche Kombination handelt es sich?

Fesselung (5 Punkte)

Aufgabe 6:

Weiß am Zug gewinnt!

(10 Punkte)



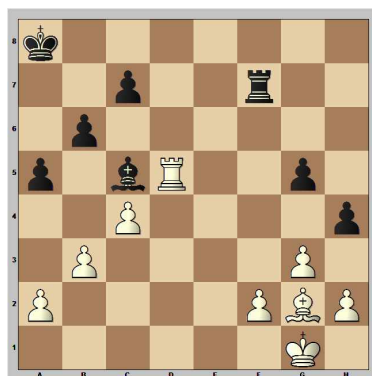
1. ♖c3 ♜e5 2. ♜xc6+-
(5 Punkte)

Um welche Kombination handelt es sich?

Weiß nutzt die Gunst der Stunde für einen geschickten Doppelangriff auf Material (Läufer) und Feld (Mattdrohung auf g7). Schwarz muss wohl auf seinen Läufer verzichten (5 Punkte).

Aufgabe 7:

Weiß am Zug gewinnt! Finde den besten Zug! **(10 Punkte)**

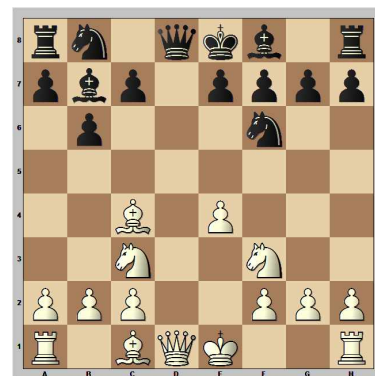


Natürlich könnte Weiß auf c5 einen Läufer gewinnen (5 Punkte), aber es geht noch besser! **1. ♞d8+ ♜a7 2. ♞a8#** (10 Punkte)

Aufgabe 8:

Weiß am Zug gewinnt!

(10 Punkte)



1. ♙xf7+ ♜xf7 2. ♜xd8
(5 Punkte)

Um welche Kombination handelt es sich?

Der König wird von seiner Aufgabe, die Dame zu decken, abgelenkt. Kombination: Ablenkung (5 Punkte)

Aufgabe 9:

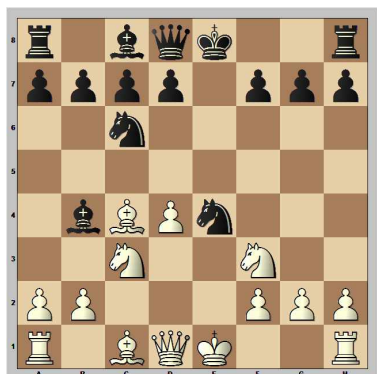
Welche Eröffnung entsteht nach folgenden Zügen?

(10 Punkte)

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♘f6 5. d4 exd4 6. cxd4 ♙b4+ 7. ♘c3 ♘xe4

Dies ist die Hauptvariante der Italienischen Partie, Grecovariante. (5 Punkte)





Was soll Weiß ziehen?

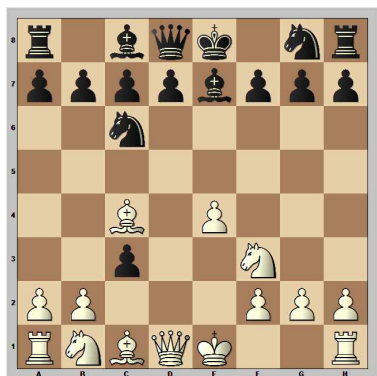
8.0-0 ist hier der beste Zug. Das bringt den König in Sicherheit und entfesselt gleichzeitig den Springer c3. Außerdem kann nun der Turm in der e-Linie ins Geschehen eingreifen. (5 Punkte)

Aufgabe 10:

Welche Eröffnung entsteht nach folgenden Zügen?
(10 Punkte)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♙e7 5.c3 dxc3

Hier handelt es sich um die ♙e7-Variante des Schottischen Gambits. (5 Punkte)



Was soll Weiß ziehen?

6.♞d5 ist ein sehr starker Angriffszug! Weiß kümmert sich erstmal nicht um den Bauern c3, sondern droht selbst so eine Art Schäfermatt auf f7. Nur bei richtiger Verteidigung kommt Schwarz mit einem blauen Auge davon.

Ausblick

Der Kurs ist nun beendet. Das Lernziel „DWZ 1100“ erreicht und damit steht Ihnen nun die Welt des Schachs offen.

In den weiteren Stufen der Chess Tigers Universität können Sie sich nun vom Fortgeschrittenen bis zum Schachprofi hocharbeiten.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und viele spannende Schachpartien!

Timo Schönhof

