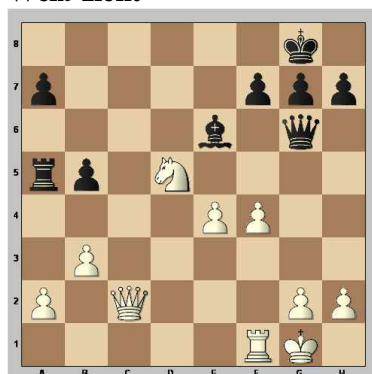




LEKTION 4

DOPPELANGRIFF
MIXInhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Mittlerweile sind wir zu Doppelangriff-Experten herangereift. Wir kennen die drei unterschiedlichen Formen des Doppelangriffs. Im folgenden Diagramm habe ich alle drei Formen in eine Aufgabe gepackt:

Weiß zieht**Frage:**

Welche Arten des Doppelangriffs kennst Du? Finde den passenden Zug!

Antwort:**Doppelangriff auf
König und Material**

Weiß kann mittels **1. ♖e7+** den König und die Dame angreifen.

**Doppelangriff auf
Material und Material**

Durch den Doppelangriff **1. f5** auf Dame und Läufer kann Weiß eine Figur erobern.

**Doppelangriff auf
Material und Feld**

Nicht leicht zu sehen, aber auch möglich ist der Doppelangriff auf den Turm und das Feld d8, auf dem ein Matt droht. Nach **1. ♖c7** verliert Schwarz den Turm oder wird matt.

In den Übungsaufgaben haben die Schüler lediglich die Information, dass Weiß am Zug ist. Durch einen Doppelangriff soll Material erobert oder mattgesetzt werden. Welche Art des Doppelangriffs in der jeweiligen Aufgabe zum Erfolg führt, müssen die Schüler selbst herausfinden.

Tipp:

Wenn man immer nach schwachen Figuren und Mattmotiven Ausschau hält, kommt man schnell auf die richtige Fährte!

Meist muss man den entscheidenden Doppelangriff noch mit einem Zug vorbereiten.

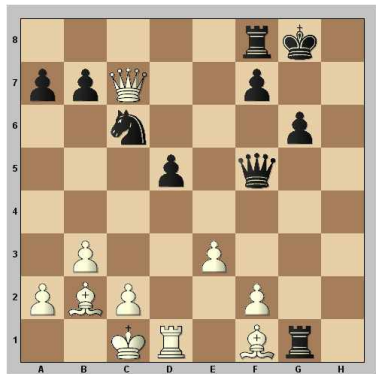




Aufgaben

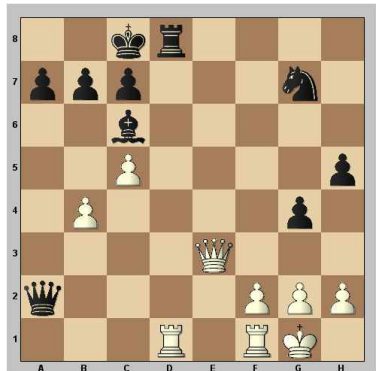
Aufgabe 1:

Weiß zieht



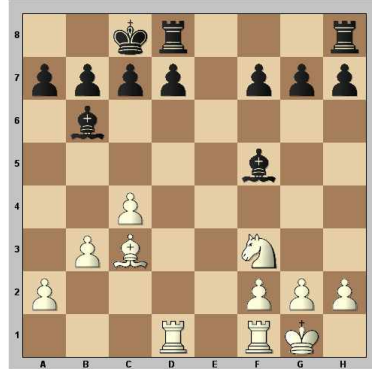
Aufgabe 2:

Weiß zieht



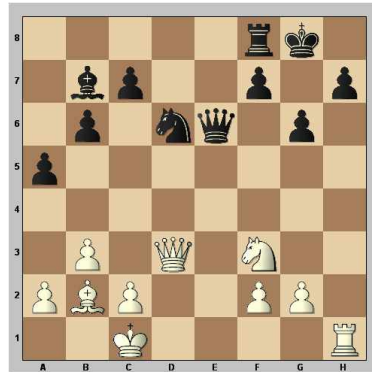
Aufgabe 3:

Weiß zieht



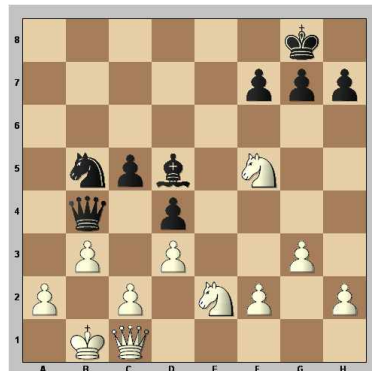
Aufgabe 4:

Weiß zieht



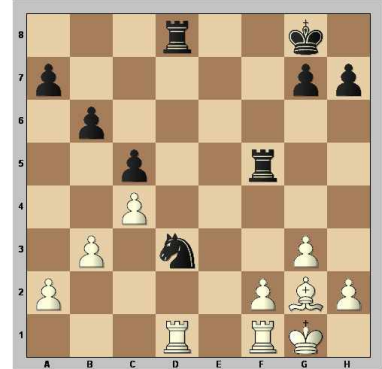
Aufgabe 5:

Weiß zieht



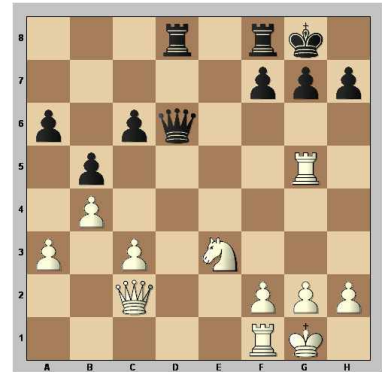
Aufgabe 6:

Weiß zieht



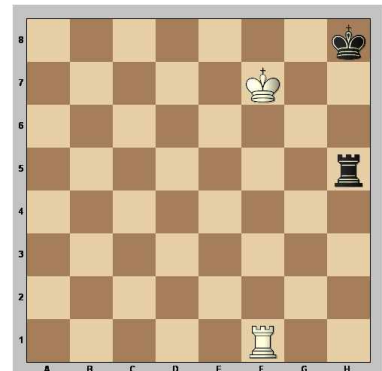
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht

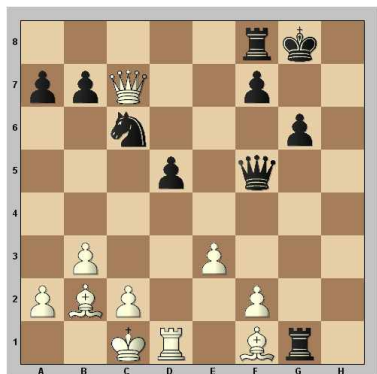




Lösungen

Aufgabe 1:

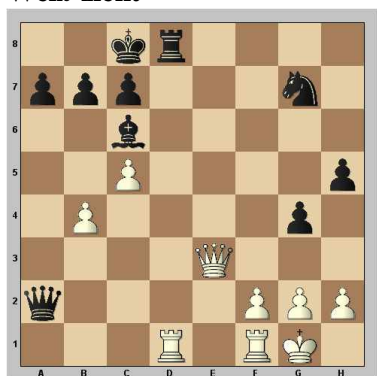
Weiß zieht



Der Turm ist schwach und die Dame könnte auf g7 oder h8 mattsetzen. Daraus lässt sich was machen! **1. ♖h2** und Schwarz kann einpacken!
Doppelangriff
Material + Feld

Aufgabe 2:

Weiß zieht

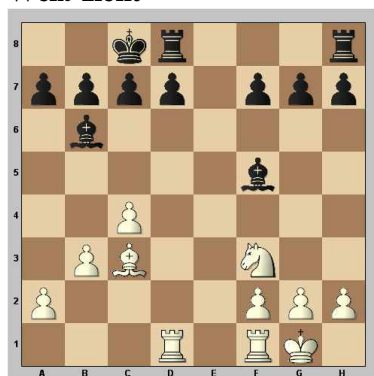


Hier ist der Springer schwach, aber dies kann man nicht direkt ausnutzen. Nach dem Vorbereitungszug **1. ♜xd8+ ♔xd8** wird der König auf das richtige Feld gelenkt. Nun gewinnt **2. ♖g5+** den Springer!

Doppelangriff König + Material

Aufgabe 3:

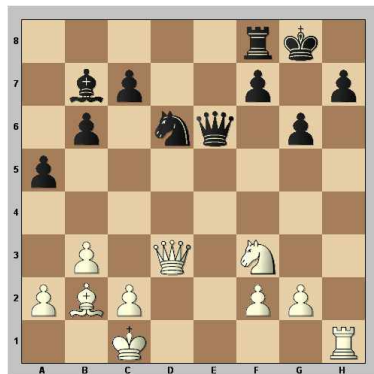
Weiß zieht



Ein hängender Läufer auf der 5. Reihe ist noch nicht genug, aber nach **1. c5 ♗xc5** kommt ein zweiter dazu! Nun gewinnt **2. ♝d5** Material!
Doppelangriff
Material + Material

Aufgabe 4:

Weiß zieht



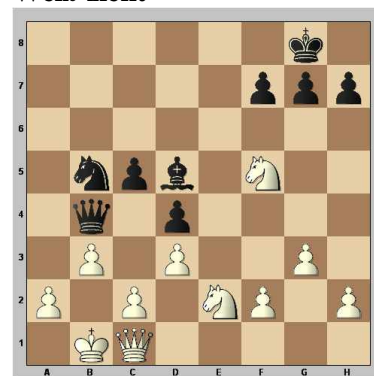
Und wieder wird der König durch einen starken Zug auf ein ungünstiges Feld gezwungen! **1. ♜xh7** Weiß droht ein Matt auf h8. Schwarz muss zugrei-

fen! **1. ♜xh7** Aber nun gewinnt **2. ♖g5+** die Dame!

Doppelangriff König + Material

Aufgabe 5:

Weiß zieht



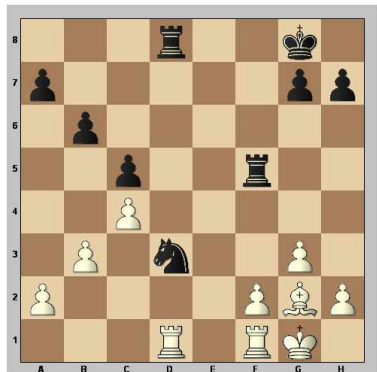
Dies ist eine Sonderform des Doppelangriffs. Nach **1. ♖g5** droht Weiß Matt auf g7 und d8. Genau genommen handelt es sich hier um einen **Doppelangriff auf Feld + Feld**, denn bei dem Angriff auf g7 steht vielmehr das Matt (Angriff auf ein Feld) als der darauf stehende Bauer (Angriff auf Material) im Vordergrund! Es gibt keine Rettung mehr für Schwarz, zum Beispiel **1.. g6 2. ♖d8#**



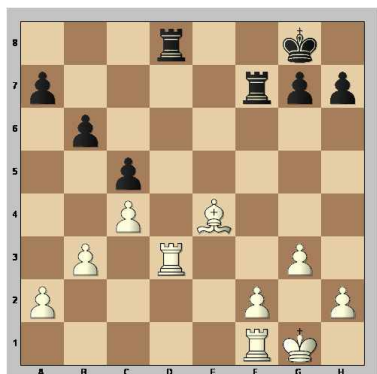


Aufgabe 6:

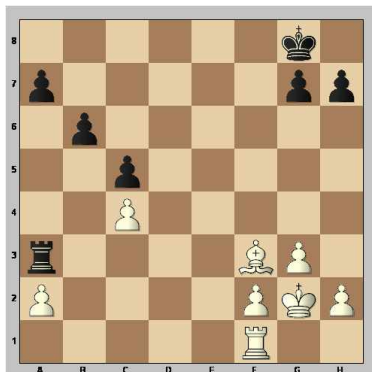
Weiß zieht



Hier ist der Springer ein lohnenswertes Angriffsziel. Er ist bereits einmal angegriffen und einmal verteidigt. Aber was soll Weiß ziehen? **1.♙e4** oder **1.♞xd3**? Der beste Zug ist **1.♙e4**, denn hier verliert Schwarz eine ganze Figur **1...♞f7 2.♞xd3**



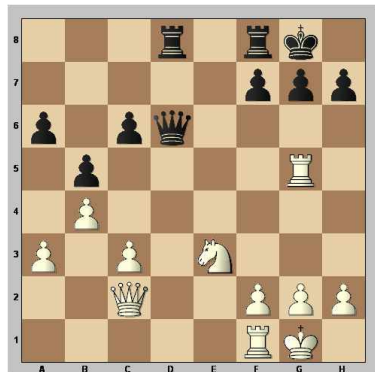
Opfert Weiß hingegen erst seinen Turm **1.♞xd3 ♞xd3**, um ihn sich anschließend zurückzuholen, gewinnt Schwarz noch einen Bauern. **2.♙e4 ♞ff3 3.♙g2 ♞xb3 4.♙xf3 ♞a3**



**Doppelangriff
Material + Material**

Aufgabe 7:

Weiß zieht

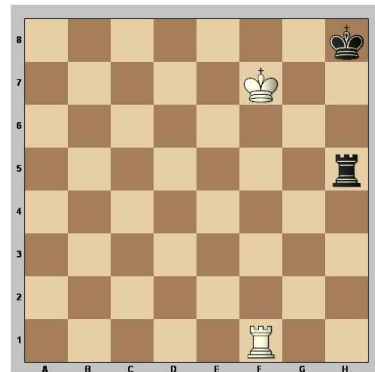


Nach dem Vorbereitungszug **1.♞xg7+** droht ein Matt auf h7. Schwarz muss wohl den Turm schlagen **1..♙xg7**, aber dann entscheidet **2.♙f5+** die Partie.

**Doppelangriff
König + Material**

Aufgabe 8:

Weiß zieht



Normalerweise sind Turmendspiele ohne Bauern remis, aber in dieser Stellung steht der schwarze König so ungünstig, dass Weiß mittels **1.♙g6** einen **Doppelangriff auf Material + Feld** starten kann. Weiß gewinnt den Turm oder setzt auf f8 matt!

Ausblick

In den nächsten beiden Lektionen steht die Fesselung auf dem Trainingsplan.

