



LEKTION 8

AUSSCHALTEN DER VERTEIDIGUNG: WEGJAGEN + MATERIAL

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

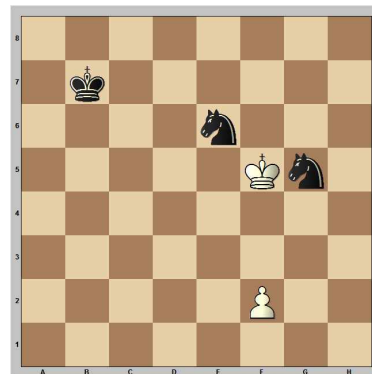
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Und wieder gilt es, die Verteidigung auszuschalten und Material zu erobern. In der letzten Lektion haben wir gelernt, dass wir immer darauf achten sollten, ob wir einen wichtigen Verteidiger schlagen können, um anschließend unzureichend gedeckte Figuren einzukassieren. Eine weitere Methode, die Verteidigung auszuschalten, ist es, den Verteidiger einfach wegzujagen, aber sehen Sie selbst:

Weiß zieht



Die schwarzen Springer decken sich gegenseitig. Der weiße König alleine hat keine Chance, Material zu erobern. Allerdings kann er durch den Bauernzug **1.f4** die Verteidigung ins Wanken bringen. Der Springer g5 wird verjagt, zieht er allerdings weg, geht sein Kollege auf e6 verloren. Was für ein Dilemma!

In den Übungsaufgaben sollten Sie immer erstmal das Zusammenspiel der gegnerischen Figuren analysieren. Welche Figuren sind angegriffen? Wie ist die Verteidigung aufgebaut? Wie kann ich einen wichtigen Verteidiger wegzujagen, um Material zu gewinnen? Mit diesen Fragen im Hinterkopf sollten alle 8 Aufgaben gelöst werden.

Ran ans Werk!

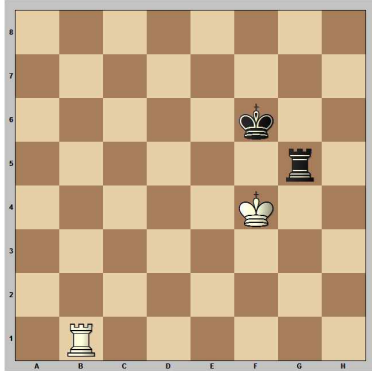




Aufgaben

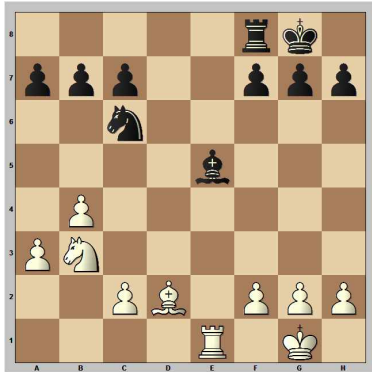
Aufgabe 1:

Weiß zieht



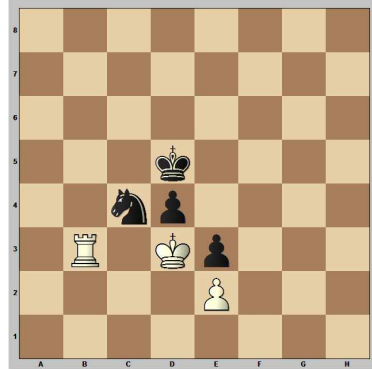
Aufgabe 2:

Weiß zieht



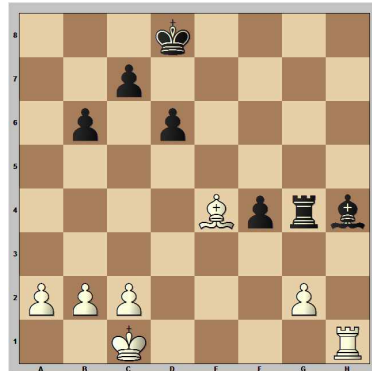
Aufgabe 3:

Weiß zieht



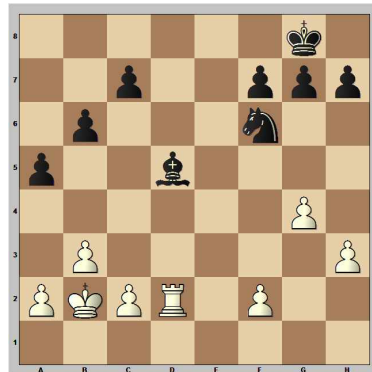
Aufgabe 4:

Weiß zieht



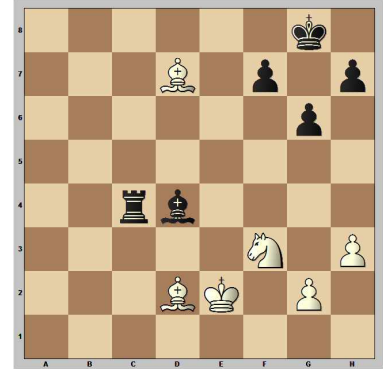
Aufgabe 5:

Weiß zieht



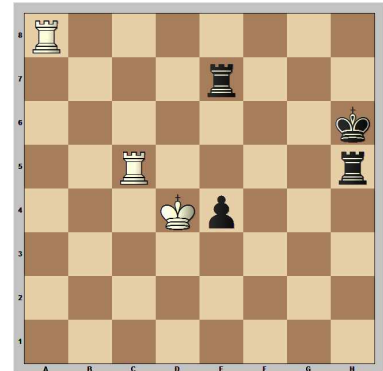
Aufgabe 6:

Weiß zieht



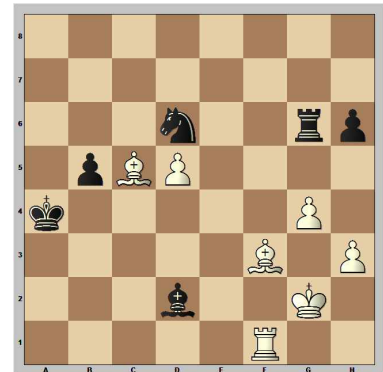
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht

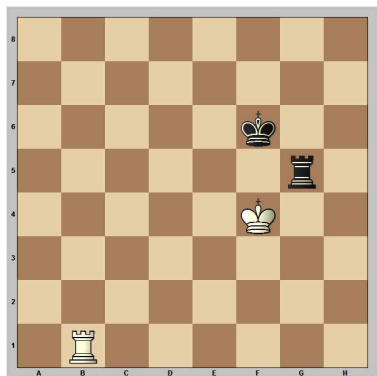




Lösungen

Aufgabe 1:

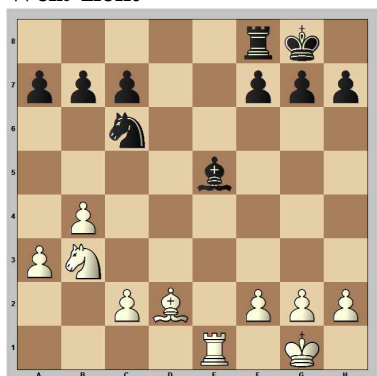
WeiÙ zieht



Turmendspiele ohne Bauern sind in der Regel remis. Aber wenn man diese Stellung genauer betrachtet, erkennt man schnell, dass Schwarz hier nicht gerade günstig steht. Sein Turm ist einmal angegriffen und einmal verteidigt. Nach dem Zug **1.♖b6+** wird der schwarze König jedoch weggejagt und sein Turm bleibt ohne Schutz zurück. **1..♔e7**
2.♕xg5

Aufgabe 2:

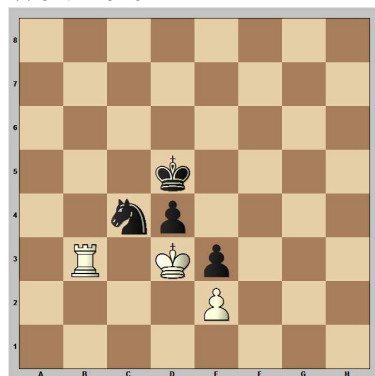
WeiÙ zieht



Hier steht der schwarze Läufer im Mittelpunkt des Interesses. Er ist bereits einmal vom Turm angegriffen, wird allerdings zu Zeit noch ausreichend vom schwarzen Springer verteidigt. Aber nicht mehr lange... **1.b5** Nun bricht die schwarze Verteidigung zusammen.

Aufgabe 3:

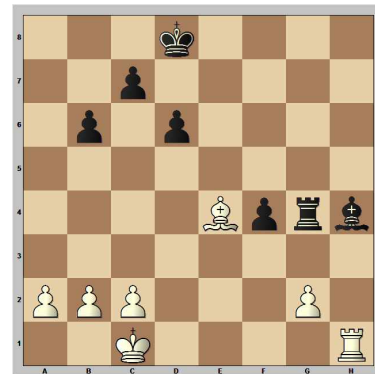
WeiÙ zieht



Dieses Beispiel erinnert ein bisschen an Aufgabe 1. Allerdings denkt man auf den ersten Blick, dass das Wegjagen mit dem Turm **1.♖b5+** nicht funktioniert, da ja der König den Turm angreifen kann **1..♔c6**. Nach **2.♕xc4** ist jedoch nicht nur der Springer erobert, sondern auch der Turm wieder ausreichend gedeckt!

Aufgabe 4:

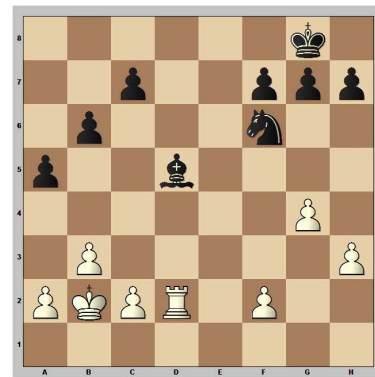
WeiÙ zieht



Türme fühlen sich wohl auf offen Linien und Reihen. Eingequetscht auf der 4.Reihe werden sie schnell zum Opfer eines gegnerischen Angriffs! Nach **1.♕f3** wird der Turm verjagt und der Läufer geht verloren!

Aufgabe 5:

WeiÙ zieht



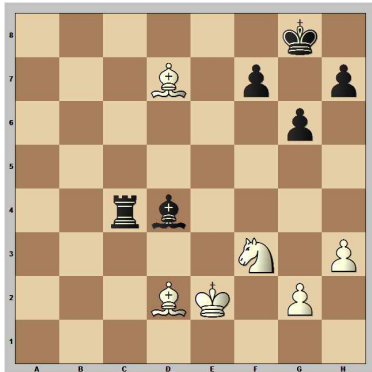
Die Probleme der schwarzen Verteidigung sind schnell erfasst. Nach **1.g5** wird der Springer weggejagt und der Läufer steht ganz alleine da.





Aufgabe 6:

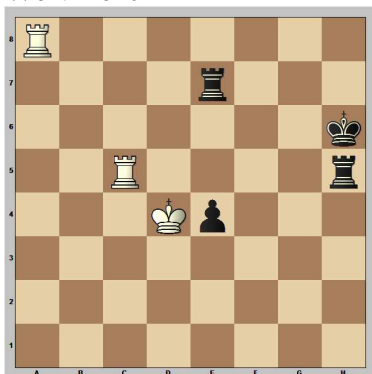
Weiß zieht



Hier hat der Turm immerhin drei Felder auf der 4.Reihe zur Verfügung, aber nicht mehr lange... Nach **1.♖b5** sind die Felder a4, b4 und c4 in der Kontrolle des Weißen und Schwarz verliert Material. Auch **1..♜c5** mit Angriff auf den Läufer rettet Schwarz nicht mehr, denn nach **2.♞xd4** ist der Läufer wieder gedeckt.

Aufgabe 7:

Weiß zieht

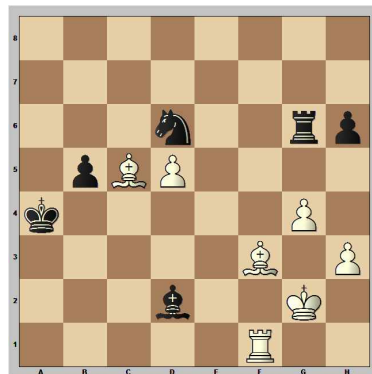


In diesem Turmendspiel sieht es gut aus für Schwarz. Kann er seinen Bauern zur Dame führen, wird er gewinnen. Doch auch in einer recht über-

sichtlichen Stellung darf man nie außer Acht lassen, dass die Figuren untereinander ausreichend gedeckt sind. Der Turm h5 ist einmal angegriffen und einmal verteidigt. Nach **1.♞a6+** wird der König von der 6.Reihe vertrieben, der Turm fällt und Weiß gewinnt!
1..♔g7 2.♞xh5

Aufgabe 8:

Weiß zieht



In der letzten Aufgabe kommt Weiß auf Umwegen zum Ziel. Der Springer ist einmal angegriffen und wird nur vom schwarzen Turm verteidigt. Diesem stehen auf der 6.Reihe nur die Felder f6 und g6 zur Verfügung. Das Feld e6 wird bereits vom weißen Bauern kontrolliert. Am Liebsten würde der Läufer nach e4, denn nun wäre der Turm angegriffen und der weiße Turm kontrolliert das Feld f6. Leider scheitert dieser Plan allerdings, da der schwarze Springer den Läufer auf e4 einfach schlagen kann. Also muss Weiß einen Umweg wählen, um den Läufer auf die Diagonale b1-h6 zu bringen, am Besten mit

Schach! Na, ist der Groschen gefallen (oder im Zeitalter des Euro: ist das 10 Cent-Stück gefallen?)? **1.♞d1+ ♔a5 2.♞c2**

Ausblick

Nach dem Schlagen und Wegjagen lernen wir eine weitere Möglichkeit kennen, das Ablenken.

