



## LEKTION 9

**AUSSCHALTEN DER  
VERTEIDIGUNG:  
ABLENKEN+  
MATERIAL**
Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

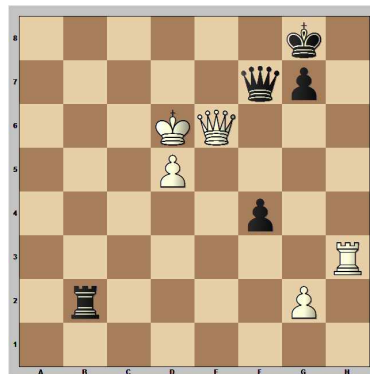
*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

Eine der schönsten Methoden, die Verteidigung des Gegners auszuschalten, ist die Ablenkung. Beginnen wir mit der folgenden Stellung:

**Weiß zieht**

Ein spannendes Endspiel steht auf dem Brett. Beide Seiten verfügen über eine Dame, einen Turm und zwei Bauern, wobei der weiße König durch seine offene Stellung vielen Schachgeboten ausgesetzt ist. Der schwarze König steht hingegen etwas sicherer. Kommen wir nun zu den schwachen Figuren, fällt unserem mittlerweile geübten Auge sofort etwas auf: Die schwarze Dame ist einmal angegriffen und einmal verteidigt. Aber wie sollen wir den Verteidiger, den schwarzen König, loswerden. Mit Schlagen und Wegjagen kommen wir nicht weiter! Nein, heute müssen wir mal großzügig sein. Nach **1.♖h8+** denkt der schwarze König schon an Weihnachten und freut sich über die geschenkten 5 Punkte. Allerdings wurde er durch dieses Geschenk von

seiner eigentlichen Aufgabe, die schwarze Dame zu decken, abgelenkt. Während er noch den geschenkten Turm ver-speist **1..♜xh8**, tut sich auf der anderen Seite wenig Erfreuliches. Seine Frau Gemahlin wird geraubt! **2.♙xf7**

Die Übungsaufgaben sind schon etwas kniffliger, schließlich muss man bereit sein, eigenes Material zu investieren, um gegnerisches Material zu gewinnen. Aber am Ende gilt natürlich der Spruch: Kleiner Tiger, immer Sieger!

Also: Krallen ausfahren und viel Spaß beim Ablenken!

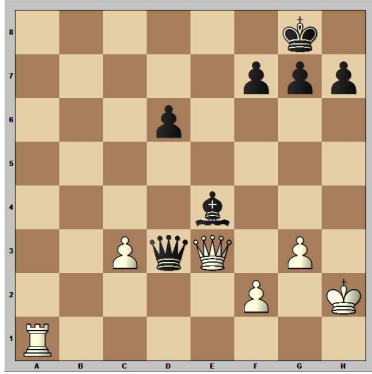




**Aufgaben**

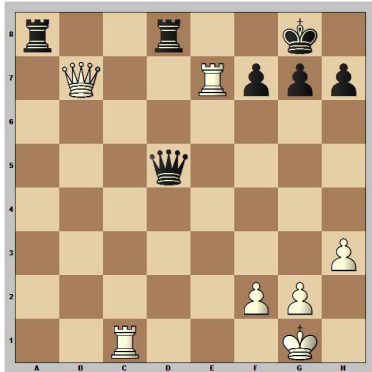
**Aufgabe 1:**

Weiß zieht



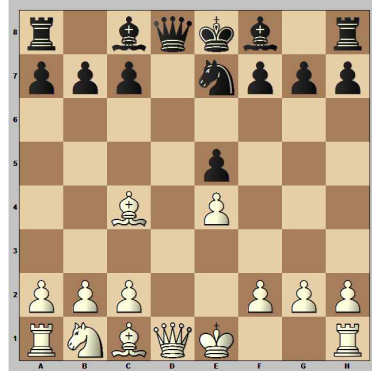
**Aufgabe 2:**

Weiß zieht



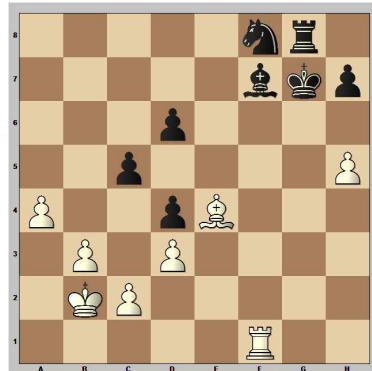
**Aufgabe 3:**

Weiß zieht



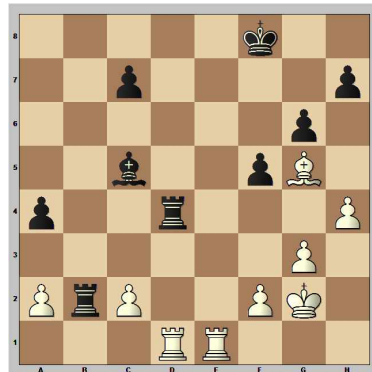
**Aufgabe 4:**

Weiß zieht



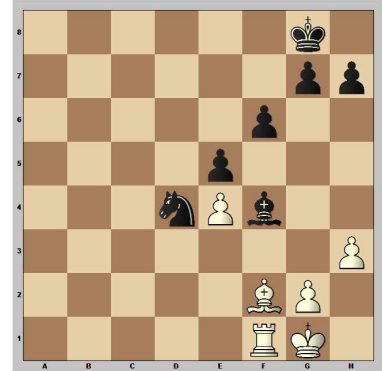
**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



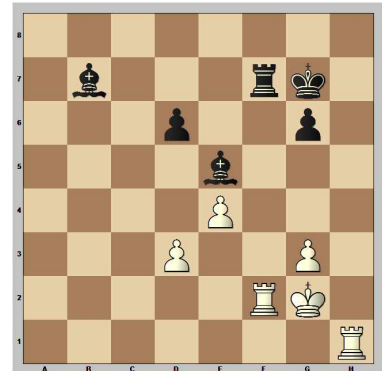
**Aufgabe 6:**

Weiß zieht



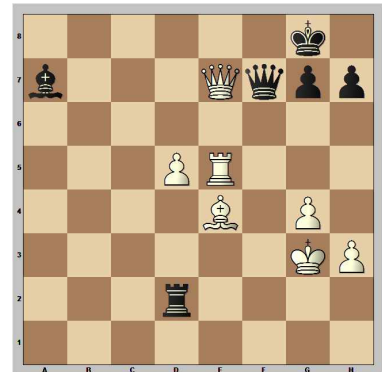
**Aufgabe 7:**

Weiß zieht



**Aufgabe 8:**

Weiß zieht

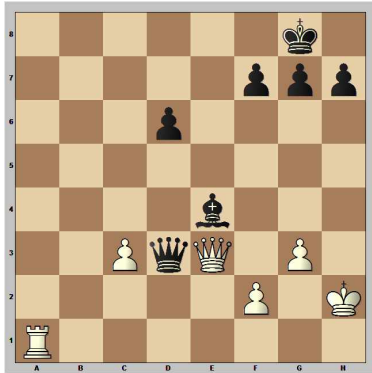




**Lösungen**

**Aufgabe 1:**

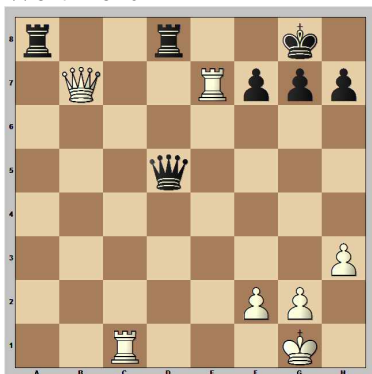
**Weiß zieht**



Natürlich würde man auch hier gerne die schwarze Dame erobern, aber wie soll man den schwarzen Läufer ablenken? Das Wegjagen mit dem f-Bauern funktioniert nicht, weil dem Läufer noch die Felder f5 und g6 zur Verfügung stehen. Aber durch einen Mattangriff wird der Läufer nach a8 gezwungen! Auf das Schachgebot **1. ♖a8+** gibt es nur eine Abwehr **1... ♙xa8**, aber nun steht die Dame ohne Verteidigung da! **2. ♚xd3**

**Aufgabe 2:**

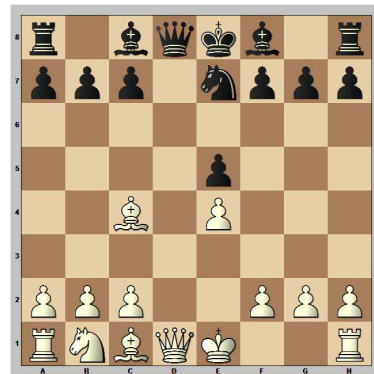
**Weiß zieht**



Weil es so schön war, gleich noch mal! Weiß hat es mal wieder auf die Dame abgesehen und muss den Verteidiger (Turm d8) ablenken. Nach dem Schachgebot **1. ♜e8+** hat Schwarz keine Wahl. Der Turm muss die d-Linie verlassen **1... ♖xe8** und schon geht es der Dame an den Kragen! **2. ♚xd5**

**Aufgabe 3:**

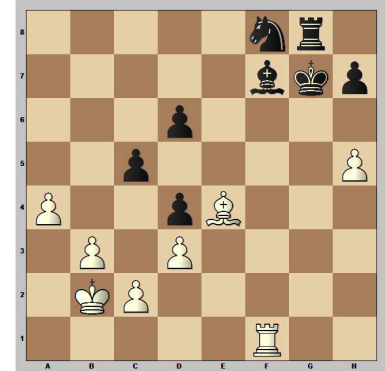
**Weiß zieht**



Hier sieht man die Ablenkung vor lauter Figuren nicht. Aber unsere geschulte Nase wittert bereits einen Damengewinn... Riechen Sie es auch schon? Die Dame ist einmal angegriffen und einmal verteidigt. Lenken wir den König ab, können wir die Dame gewinnen. **1. ♙xf7+ ♔xf7 2. ♚xd8**

**Aufgabe 4:**

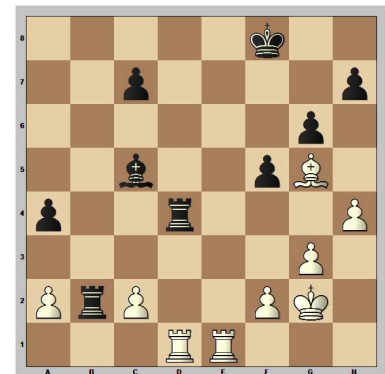
**Weiß zieht**



Keine Dame am Brett, na dann wird die Beute wohl diesmal etwas kleiner ausfallen! Der Läufer ist einmal angegriffen und einmal verteidigt. Somit haben wir das Opfer schon ausgemacht. Nun gilt es nur noch, den schwarzen König abzulenken. Nichts leichter als das... **1. h6+ ♔xh6 2. ♜xf7**

**Aufgabe 5:**

**Weiß zieht**



Hier würde Weiß gerne den Turm auf d4 erobern, aber leider stört da noch der schwarze Läufer. Nach dem Doppelangriff **1. ♜e7+** steht Schwarz vor der Wahl des kleineren Übels.

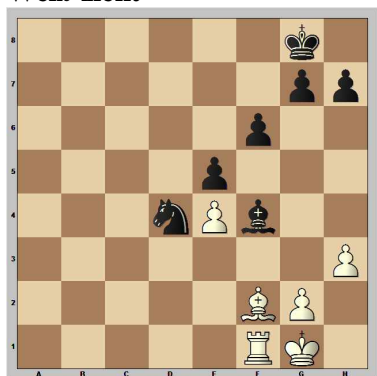




Entweder der Läufer ist weg oder nach dem Schlagen des Angreifers **1. ♖xe7** ist der Turm ohne Schutz. **2. ♜xd4**

### Aufgabe 6:

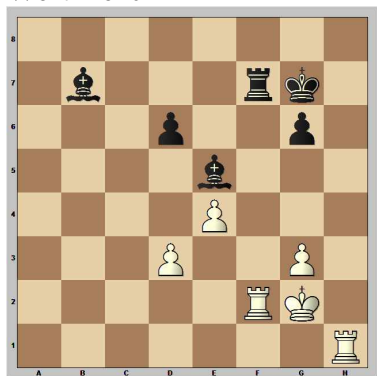
Weiß zieht



Manchmal ist ein Verteidiger auch mit zwei Aufgaben betraut und dies kann man gut ausnutzen. Hier zum Beispiel passt der Bauer e5 gleich auf zwei schwarze Figuren (Läufer und Springer) auf. Mit dieser Doppelaufgabe ist er allerdings überfordert, was nach **1. ♖xd4** **exd4** **2. ♜xf4** deutlich wird.

### Aufgabe 7:

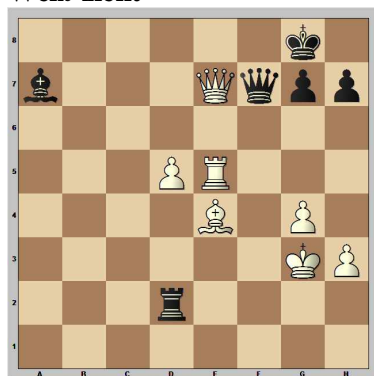
Weiß zieht



Diese Stellung ist schon was für Kombifüchse! Zunächst wird ein Turm verschenkt und anschließend mit Zinseszins (Läufer) zurückerobert. **1. ♜h7+** **♔xh7** **2. ♜xf7+** **♔h6** **3. ♜xb7** Na, schlägt da das Schachherz nicht höher?

### Aufgabe 8:

Weiß zieht



### Frage:

Was würde Schwarz am Zug spielen?

### Antwort:

Schwarz droht ein Matt mit der Dame auf f2.

Hat man die schwarze Drohung erstmal erkannt, weiß man, dass hier also Eile geboten ist. Und tatsächlich kann Weiß durch eine geschickte Ablenkung die wichtigste schwarze Angriffsfigur vom Brett befördern! **1. ♖xh7+** **♔xh7** **2. ♜xf7**

### Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns ansehen, wie man durch eine Unterbrechung, die gegnerische Verteidigung ausschalten kann.

