



## LEKTION 10

## AUSSCHALTEN DER VERTEIDIGUNG: UNTERBRECHEN

### Inhalt

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

*Aufgaben*

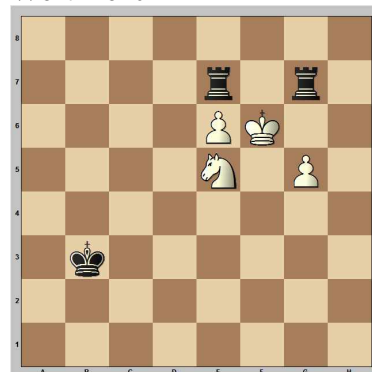
*Lösungen*

*Ausblick*

### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

Schaut man sich eine Partie von einem guten Schachspieler an, wird man feststellen, dass seine Figuren gut zusammenarbeiten. Wenn sich die Figuren gegenseitig beschützen, sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass sie einem Angriff zum Opfer fallen. In einigen Fällen können wir die Koordination der Figuren ganz schön durcheinander wirbeln, wenn wir das Zusammenspiel der gegnerischen Kräfte unterbrechen. Ein schönes Beispiel zeigt das folgende Diagramm:

### Weiß zieht



Weiß würde gerne einen Bauern durchbringen, aber die schwarzen Türme erschweren das Vorhaben erheblich. Sie decken sich gegenseitig und blockieren die beiden Bauern. Doch nur ein Zug wendet das Blatt. Nach **1. ♖f7** sind die Türme plötzlich auf sich allein gestellt, das Zusammenspiel unterbrochen. Was Schwarz auch zieht, ein Turm geht verloren. **1... ♜xg5 2. ♔xe7**

Die Unterbrechung ist eine gute und manchmal sehr überraschende Möglichkeit, die Verteidigung des Gegners auszuhebeln und dies für einen Materialgewinn oder sogar für ein Matt zu nutzen.

Bei den Übungsaufgaben sollten ihre Schüler zunächst das Zusammenspiel der gegnerischen Kräfte analysieren. Wie kann ich das Zusammenspiel der gegnerischen Figuren unterbrechen, um Material zu gewinnen oder mattzusetzen?

Mit dieser Frage im Hinterkopf sollten auch die harten Nüsse geknackt werden!

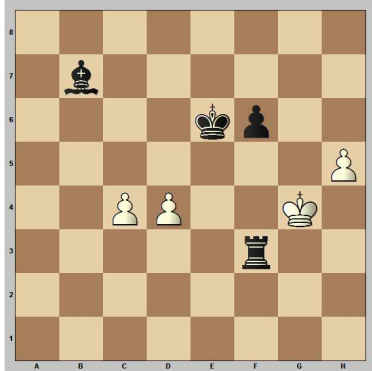




**Aufgaben**

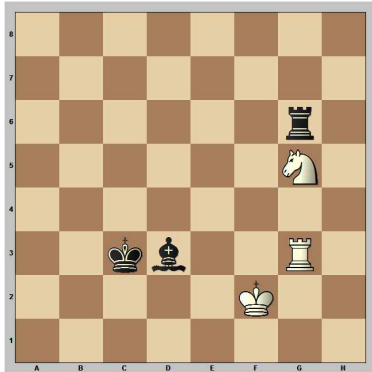
**Aufgabe 1:**

Weiß zieht



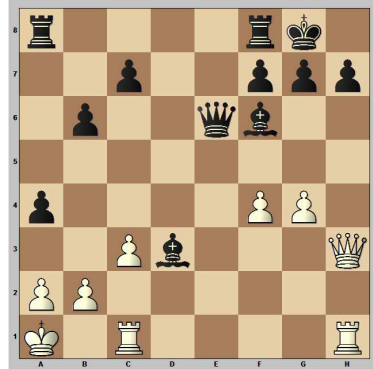
**Aufgabe 2:**

Weiß zieht



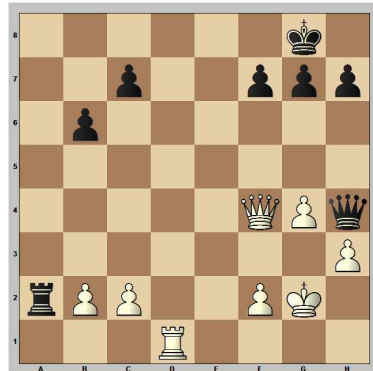
**Aufgabe 3:**

Weiß zieht



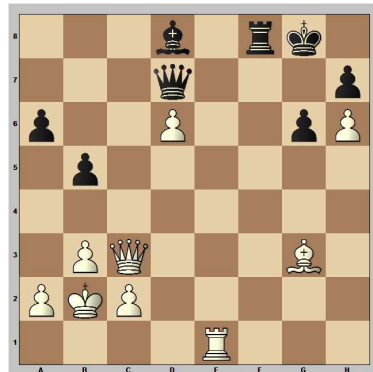
**Aufgabe 4:**

Weiß zieht



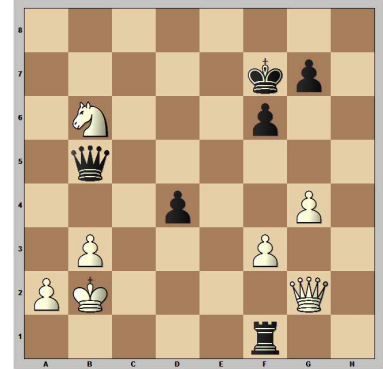
**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



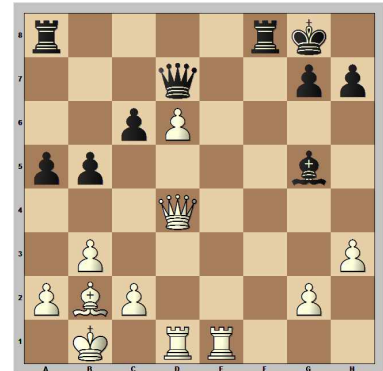
**Aufgabe 6:**

Weiß zieht



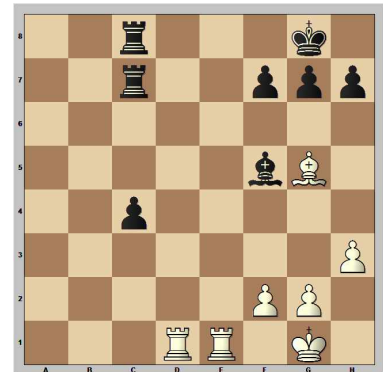
**Aufgabe 7:**

Weiß zieht



**Aufgabe 8:**

Weiß zieht

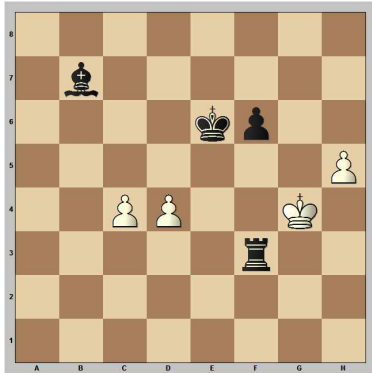




## Lösungen

### Aufgabe 1:

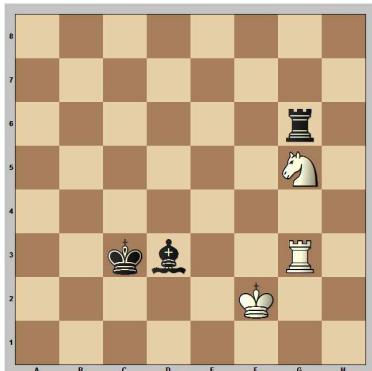
WeiÙ zieht



Der schwarze Turm ist ausreichend durch den Lufer gedeckt, aber nicht mehr lange... Nach **1.d5+** ist die Diagonale b7-f3 unterbrochen und die Verteidigung bricht zusammen. **1...♙e5 2.♙xf3**

### Aufgabe 2:

WeiÙ zieht

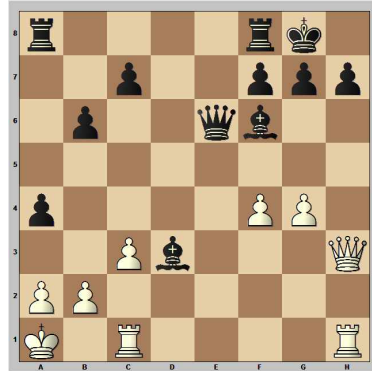


Auch hier geht es um das Zusammenspiel zwischen Lufer und Turm. Aber wie kann WeiÙ dies unterbrechen? Ganz einfach! WeiÙ nutzt mit **1.♘e4+** die Fesselung des Lufers aus. Der Springer geht

zwar anschließend verloren, aber dafür erobert WeiÙ den Turm. **1...♙d4 2.♙xg6 ♙xe4**

### Aufgabe 3:

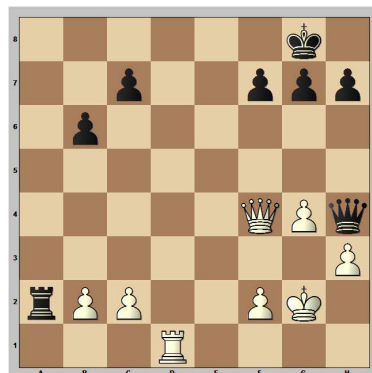
WeiÙ zieht



WeiÙ wurde gerne auf h7 mattsetzen, aber leider macht ihm der schwarze Lufer noch einen Strich durch die Rechnung. Nach **1.f5** wird jedoch seine Wirkung auf den Bauern h7 aufgehoben und Schwarz steckt in groÙen Schwierigkeiten. Matt oder Damenverlust? Das ist hier die Frage!

### Aufgabe 4:

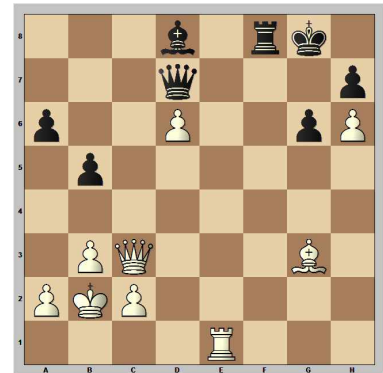
WeiÙ zieht



Auch hier plant WeiÙ wieder ein Matt, diesmal ein Grundreihenmatt auf d8. Leider stort die schwarze Dame noch, aber nach **1.g5** ist ihr der Blick nach d8 versperrt. Was soll Schwarz ziehen? Nimmt er die weiÙe Dame, folgt das Matt auf der Grundreihe. Ansonsten ist jedoch die Dame weg!

### Aufgabe 5:

WeiÙ zieht



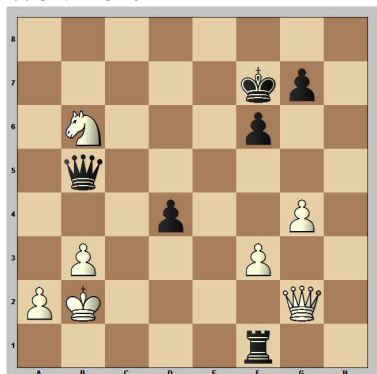
Hier hat WeiÙ ein Matt auf g7 im Auge. Alles steht bereit, ware da nur nicht die Dame auf d7. Aber nach dem uberraschenden **1.♗e7** hat Schwarz die Qual der Wahl: nimmt er mit dem Lufer, wird er auf g7 mattgesetzt, spielt er was anderes, ist die Dame weg.





### Aufgabe 6:

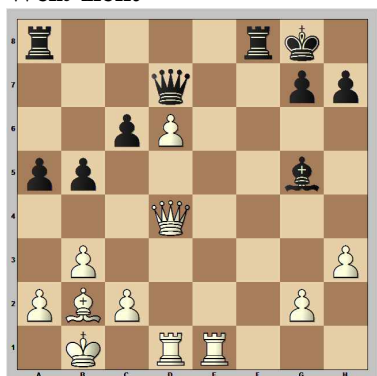
Weiß zieht



Es sieht gut aus für Schwarz: Dame und Turm nehmen den weißen König ins Kreuzfeuer und da ist ja auch noch ein gefährlicher Freibauer auf d4. Allerdings wendet sich nach **1.♖c4** das Blatt. Plötzlich ist der Turm ohne Deckung und es droht ein Doppelangriff auf König und Dame auf d6!

### Aufgabe 7:

Weiß zieht

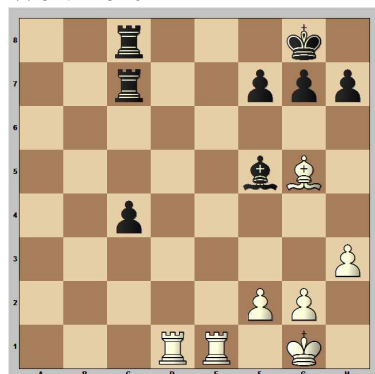


Na, kennen wir dieses Muster nicht schon irgendwoher? Aufgabe 5 lässt grüssen. Weiß möchte auf g7 mattsetzen und nach **1.♞e7** unterbricht er die

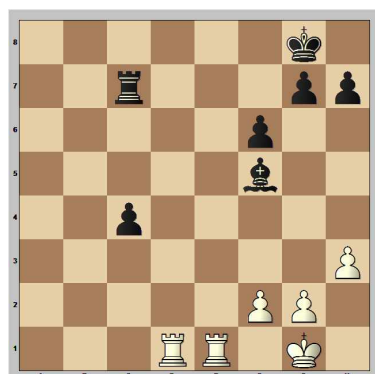
wichtige Verteidigung durch die schwarze Dame.

### Aufgabe 8:

Weiß zieht

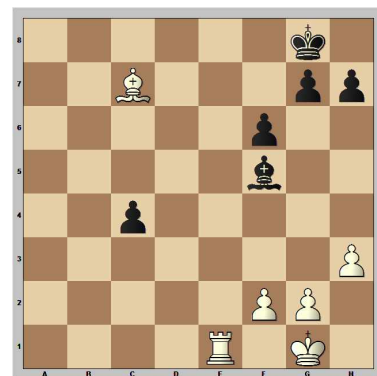


Diese Aufgabe ist schon was für geübte Augen. Weiß würde gerne auf der Grundreihe mattsetzen, allerdings ist da ja noch der Aufpasser auf c8. Weiß muss also seine Wirkung auf das Feld e8 unterbrechen, um weiterzukommen, aber was ist der richtige Weg: mit dem Turm oder mit dem Läufer? Schauen wir uns zunächst die Variante mit dem Läufer an. Schwarz macht sich ein Luftloch und verliert nur die Qualität (Turm gegen Läufer).  
**1.♞d8 f6 2.♞xc7 ♞xc7**



Nach der Unterbrechung mit dem Turm ist der Abtausch erzwungen. Nun gewinnt Weiß jedoch nach dem Läuferzug einen ganzen Turm, daher ist diese Variante vorzuziehen.

**1.♞d8+ ♞xd8 2.♞xd8 f6 3.♞xc7**



Wohl dem, der einen Zug weiter vorausgeplant hat!

### Ausblick

Wir haben nun 4 Verfahren kennen gelernt, die Verteidigung des Gegners auszuschalten:

- Schlagen + Material
- Wegjagen + Material
- Ablenken + Material
- Unterbrechen

In der nächsten Lektion werden wir in gemischten Aufgaben unsere Kenntnisse vertiefen.

