



## LEKTION 11

## AUSSCHALTEN DER VERTEIDIGUNG: MIX

Inhalt

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

*Aufgaben*

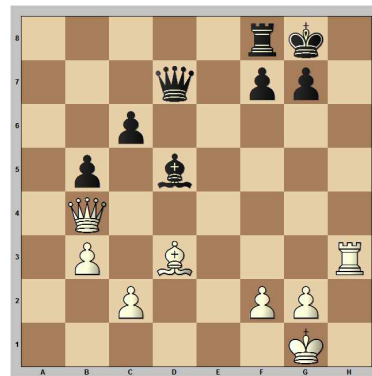
*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

Mittlerweile sind wir zu kleinen Experten herangereift, was das Ausschalten der Verteidigung angeht. Daher wird es Zeit, das Gelernte einmal zu überprüfen. Sitzen alle vier Methoden schon oder müssen wir noch eine kleine Wiederholung einstreuen, bevor es weitergeht?

Beginnen Sie mit der folgenden Stellung:



*Frage:*

Wie kann Weiß den schwarzen Turm gewinnen? Finde beide Möglichkeiten!

*Antwort:*

Weiß kann den Verteidiger, den schwarzen König, auf zwei verschiedene Arten ausschalten:

1. Ablenkung  
1. ♖h8+ ♜xh8 2. ♚xf8#

2. Wegjagen  
1. ♙h7+ ♜h8 2. ♚xf8#

Übrigens gewinnt Weiß nicht nur den Turm, sondern setzt ganz nebenbei auch noch matt!

*Frage:*

Welche vier Methoden haben wir kennengelernt, um die Verteidigung auszuschalten?

*Antwort:*

1. Schlagen
2. Wegjagen
3. Ablenkung
4. Unterbrechung

In den Übungsaufgaben kommen alle vier Methoden jeweils zweimal vor.

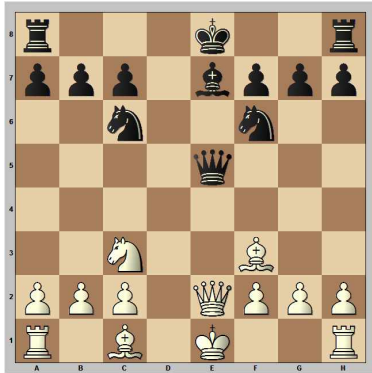




**Aufgaben**

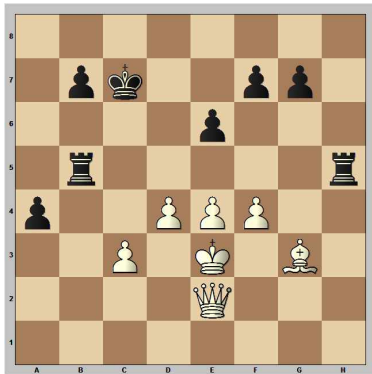
**Aufgabe 1:**

Weiß zieht



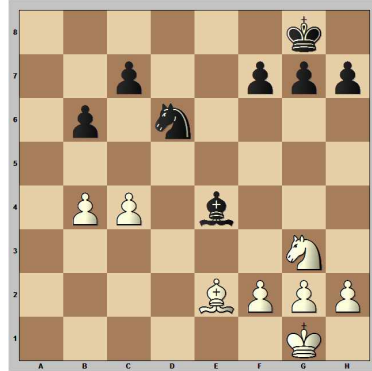
**Aufgabe 2:**

Weiß zieht



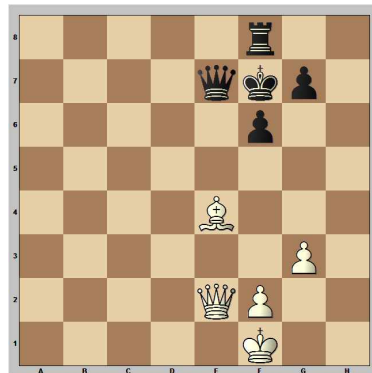
**Aufgabe 3:**

Weiß zieht



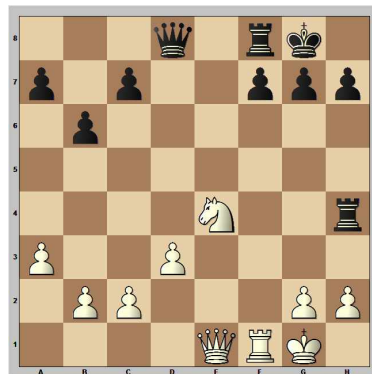
**Aufgabe 4:**

Weiß zieht



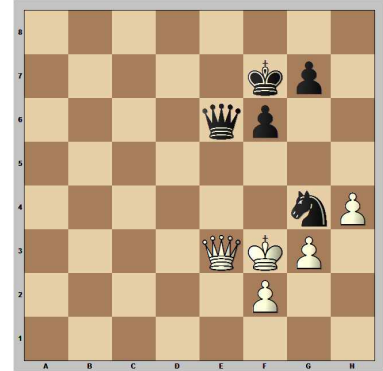
**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



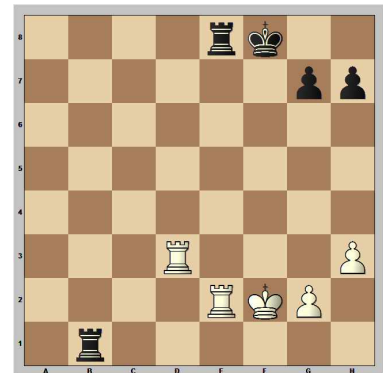
**Aufgabe 6:**

Weiß zieht



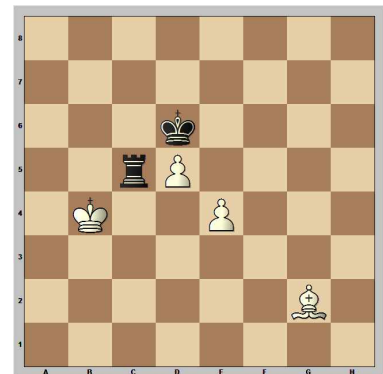
**Aufgabe 7:**

Weiß zieht



**Aufgabe 8:**

Weiß zieht

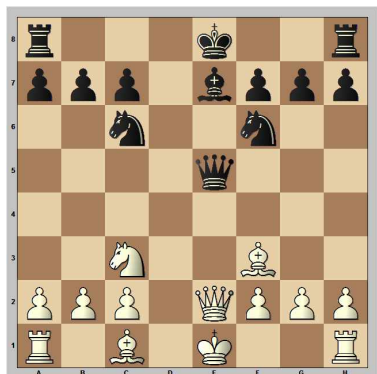




## Lösungen

### Aufgabe 1:

WeiÙ zieht

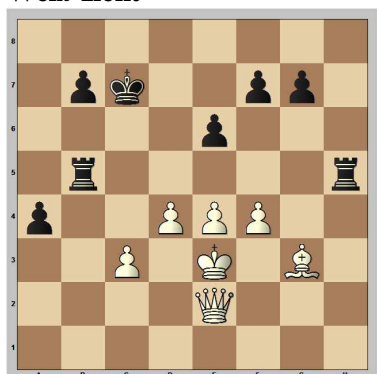


Hier hat sich WeiÙ viel vorgenommen. Er möchte gleich 9 Punkte gewinnen, aber leider ist die Dame noch gedeckt. Die Betonung liegt auf noch! Der Verteidiger wird mit Schach vom Brett befördert und dann die Beute eingesammelt! **1. ♖xc6+ bxc6 2. ♜xe5**

Methode: Schlagen

### Aufgabe 2:

WeiÙ zieht



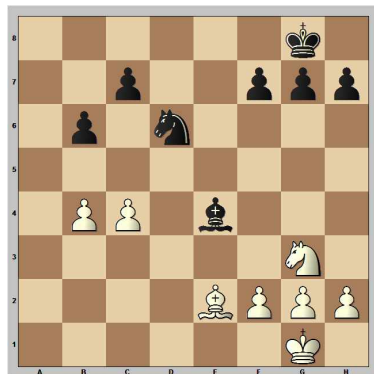
Hier beäugt die Dame schon beide Türme. Allerdings decken sich die beiden unterein-

ander. Das riecht nach einer Unterbrechung. Nach dem Abzugschach **1.f5+ ♔b6** geht ein Turm verloren. **2. ♜xh5**

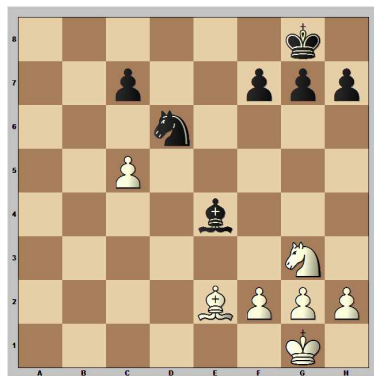
Methode: Unterbrechung

### Aufgabe 3:

WeiÙ zieht



Hier haben zwei Springer den Läufer e4 im Visier. Der Verteidiger wird diesmal weggejagt. **1.c5 bxc5 2.bxc5**

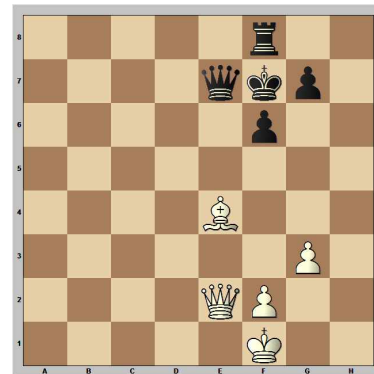


Schwarz hat keine Wahl. Eine Figur ist weg!

Methode: Wegjagen

### Aufgabe 4:

WeiÙ zieht

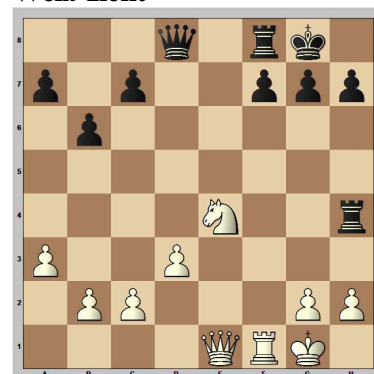


Diese Lösung war schon etwas schwerer zu finden, da auf den ersten Blick gar nicht klar ist, was gewonnen werden soll. Allerdings ist nach einem Läuferzug die schwarze Dame einmal angegriffen und einmal verteidigt. Daraus kann man was machen, oder? **1. ♙g6+ ♜xg6 2. ♜xe7**

Methode: Ablenkung

### Aufgabe 5:

WeiÙ zieht

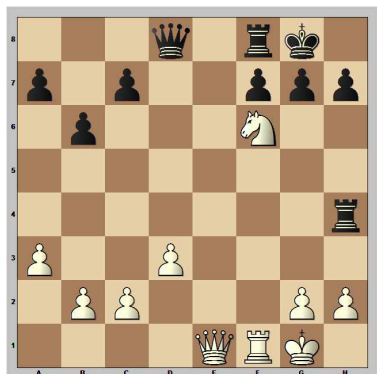


Hier hat die Dame den Turm aufs Korn genommen, aber leider ist er momentan noch ausreichend verteidigt. Nach





1. ♖f6+ bricht die schwarze Verteidigung jedoch schnell zusammen!



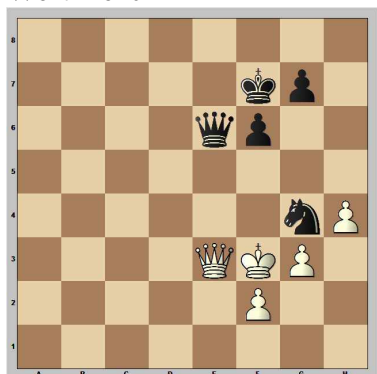
Egal, was Schwarz auch macht, der Turm ist verloren!

1..gxf6 2. ♖xh4

Methode: **Unterbrechung**

### Aufgabe 6:

Weiß zieht

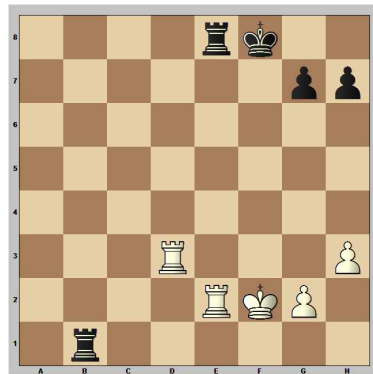


Diesmal muss Weiß kleine Brötchen backen. Nach 1. ♖xe6+ ♔xe6 2. ♔xg4 geht der Springer verloren und wer weiß, vielleicht lässt sich aus dem Mehrbauern etwas machen?

Methode: **Schlagen**

### Aufgabe 7:

Weiß zieht

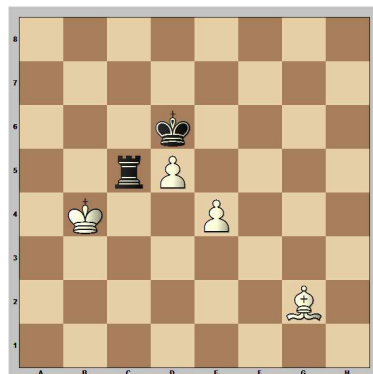


Turmendspiele sind immer remis, oder? Diese alte Schachweisheit trifft oft zu, aber nicht auf diese Stellung, denn nach 1. ♖f3+ ♔g8 2. ♖xe8# hat Weiß nicht nur einen Turm mehr, sondern obendrein noch ein Matt auf dem Brett!

Methode: **Wegjagen**

### Aufgabe 8:

Weiß zieht



Dieses Endspiel ist nicht einfach zu spielen. 5 Punkte (Turm) gegen 5 Punkte (Läufer + 2 Bauern). Aber zum Glück entscheidet ein feiner Zug so-

fort die Partie! 1.e5+ ♔xe5  
2. ♔xc5

Methode: **Ablenkung**

### Ausblick

Natürlich macht es am meisten Spaß, den Gegner anzugreifen und unter Druck zu setzen, aber ab und zu muss man auch umschalten können auf Verteidigung. Welche Methoden es hier gibt, werden wir uns in der nächsten Lektion ansehen.

