



LEKTION 12

VERTEIDIGUNG

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

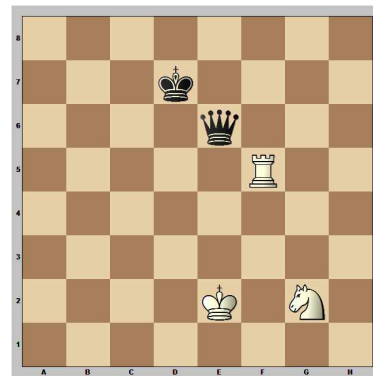
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Natürlich macht es am meisten Spaß, wenn man den Gegner im großen Stile angreifen kann, Figuren gewinnt und schließlich das Matt erzwingt, aber ab und zu muss man auch mal einen Angriff abwehren und einfach sehen, dass man die Stellung gut verteidigt. Auch hier gibt es verschiedene Methoden, die man unbedingt kennen sollte. Betrachten Sie den folgenden Doppelangriff:

Weiß zieht



Dazwischenziehen + Decken

Die schwarze Dame greift den König und den Turm an, aber wenn Weiß sich gut verteidigt wird er kein Material verlieren.

Frage:

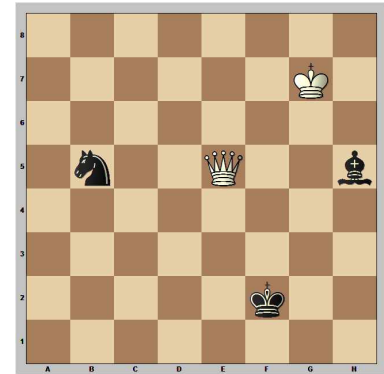
Wie soll Weiß den Doppelangriff abwehren?

Antwort:

Weiß kann seinen Springer auf e3 dazwischen ziehen. Damit ist nicht nur das Schachgebot abgewehrt, sondern auch der Turm ausreichend gedeckt.

In der folgenden Stellung sieht es schon etwas anders aus:

Schwarz zieht



Wegziehen + Decken

Frage:

Die weiße Dame greift Springer und Läufer an. Kann Schwarz beide Figuren retten?

Antwort:

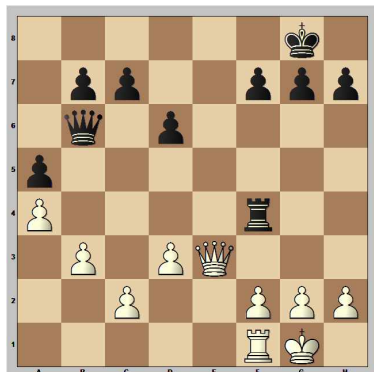
Schwarz zieht seinen Läufer nach e2 und nun beeindruckt das Teamwork der Figuren: Der König passt auf den Läufer auf und dieser deckt seinerseits den Springer!

Ähnlich wie bei der Abwehr eines Schachgebots, gibt es neben Dazwischenziehen und Wegziehen natürlich noch die Möglichkeit, den Angreifer zu schlagen.





Schwarz zieht

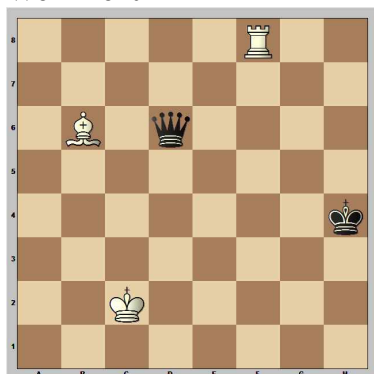


Schlagen

Weiß droht Materialgewinn oder Matt auf e8, da hat Schwarz nicht viel Auswahl. Er ist gut beraten, die Damen zu tauschen.

Ab und zu gilt allerdings: Angriff ist die beste Verteidigung! Statt sich um die angegriffene Figur zu kümmern, holt Weiß einfach zum Gegenangriff aus, aber sehen Sie selbst:

Weiß zieht



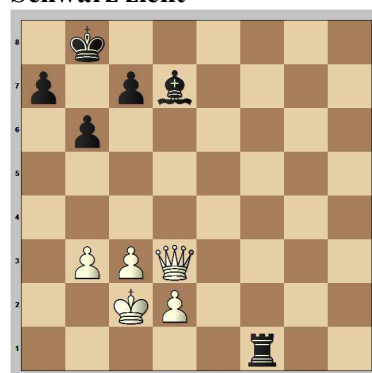
Angriff auf den König

In den Lektionen zum Thema Doppelangriff haben wir bereits gelernt, dass es drei Angriffsziele gibt:

- König
- Material
- Feld

Somit gliedert man auch den Gegenangriff in diese drei Kategorien. In der Diagrammstellung stehen gleich drei Schachs zur Verfügung: **1. ♖h8+**, **1. ♕d8+** oder **1. ♗f2+**.

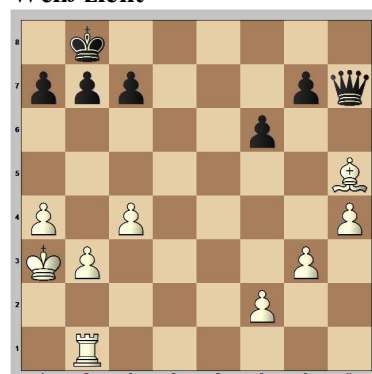
Schwarz zieht



Angriff auf Material

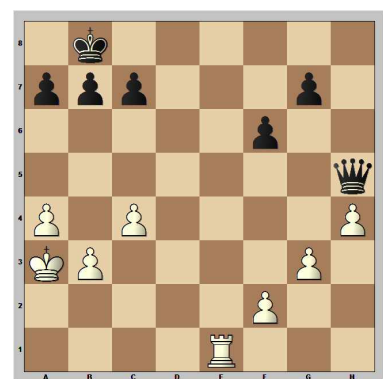
Die weiße Dame greift Turm und Läufer an. Das riecht nach Ärger! Aber nach **1... ♗f5** bekommt plötzlich die weiße Dame große Probleme. Der Läufer fesselt sie an den König!

Weiß zieht



Angriff auf ein Feld

Hier greift die Dame Turm und Läufer an, aber statt sich von einer Figur zu verabschieden spielt Weiß ganz cool **1. ♖d1**. Greift nun die Dame zu, kommt der Turm zum Grundreihenmatt auf d8. Ein Fehler wäre übrigens **1. ♖e1?**, denn nach **1.. ♖xh5** ist das Mattfeld e8 wieder gedeckt!



In den Übungsaufgaben wollen wir nun die sechs Verteidigungsmethoden trainieren:

- **Dazwischenziehen + Decken**
- **Wegziehen + Decken**
- **Schlagen**
- **Angriff auf den König**
- **Angriff auf Material**
- **Angriff auf ein Feld**

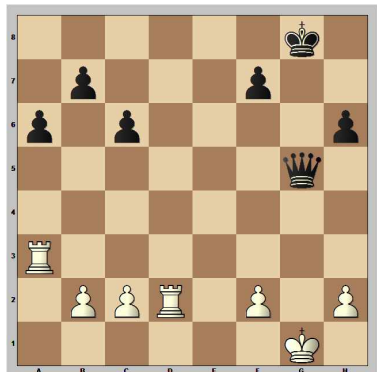




Aufgaben

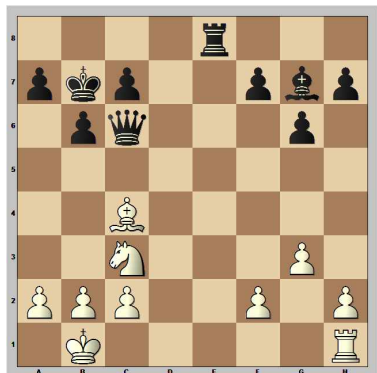
Aufgabe 1:

Weiß zieht



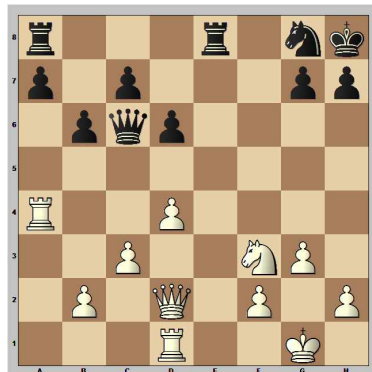
Aufgabe 2:

Weiß zieht



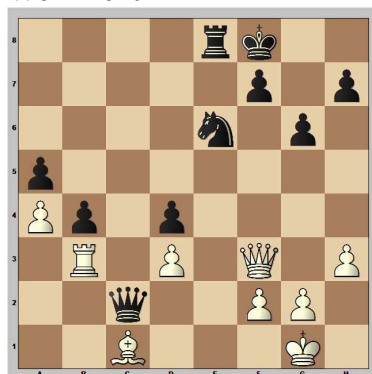
Aufgabe 3:

Weiß zieht



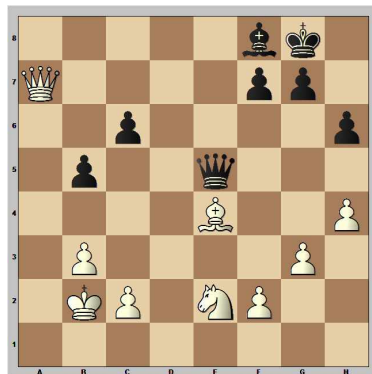
Aufgabe 4:

Weiß zieht



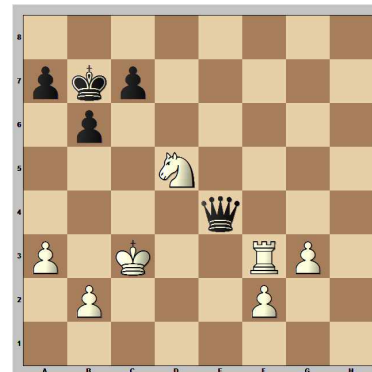
Aufgabe 5:

Weiß zieht



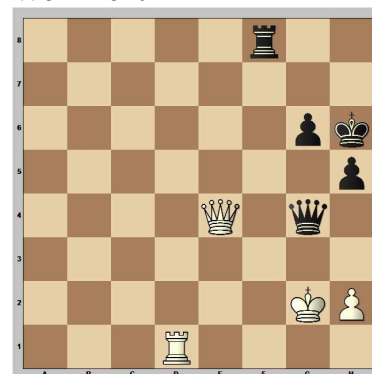
Aufgabe 6:

Weiß zieht



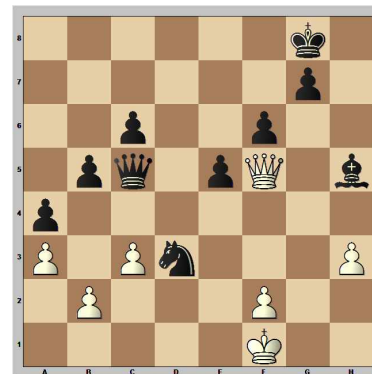
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Schwarz zieht

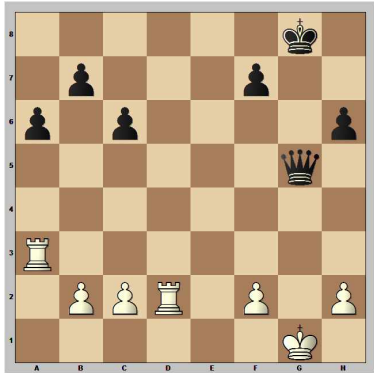




Lösungen

Aufgabe 1:

Weiß zieht

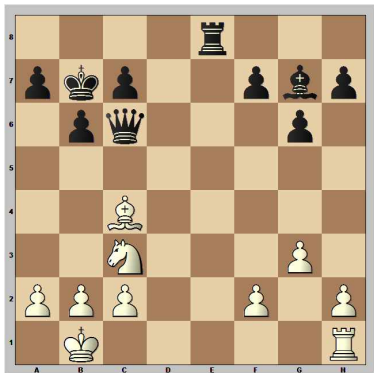


Weiß steht im Schach, außerdem hängt der Turm. Da gibt es nur eines: Nach **1.♖g3** dreht Weiß den Spieß um. Die schwarze Dame ist gefesselt und geht verloren.

Angriff auf Material

Aufgabe 2:

Weiß zieht

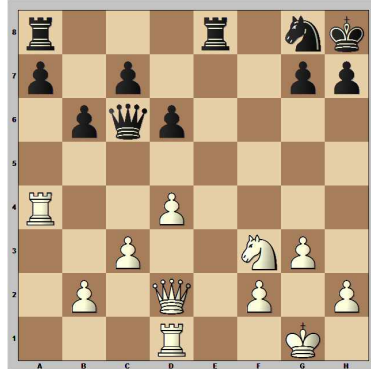


Auch hier sind Turm und Läufer in höchster Gefahr, aber nach **1.♗d5** geht es der Angreiferin an den Kragen.

Angriff auf Material

Aufgabe 3:

Weiß zieht



Turm und Springer hängen und kein Ausweg in Sicht! Was soll Weiß da noch machen?

Frage:

Wo muss der weiße Springer stehen, damit der schwarze König matt ist?

Antwort:

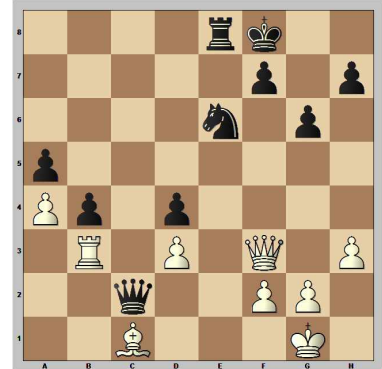
Der Springer könnte von f7 aus ein Ersticktes Matt geben.

Hat man dies erstmal erkannt, ist der Rest einfach. Weiß zieht **1.♘g5** und nun kann Schwarz ruhig den Turm schlagen. Es wird ihm nicht bekommen!

Angriff auf ein Feld

Aufgabe 4:

Weiß zieht

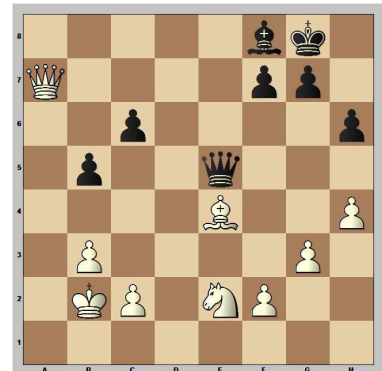


Auch hier ist nicht so leicht zu sehen, wie Weiß Turm und Läufer retten kann, aber der Plan ist relativ simpel: zunächst den Läufer mit Schach außer Gefahr bringen **1.♗h6+** und dann ein sicheres Plätzchen für den Turm suchen!

Angriff auf den König

Aufgabe 5:

Weiß zieht



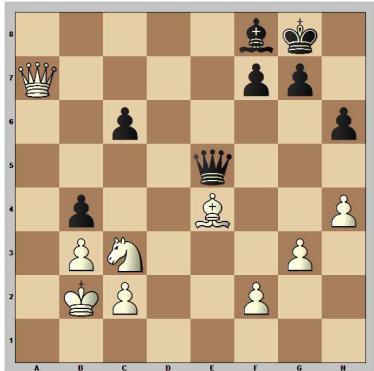
Hier hat Weiß gleich zwei Möglichkeiten, um das Schach abzuwehren und den Läufer zu beschützen, aber welche ist besser?

Dazwischenziehen + Decken



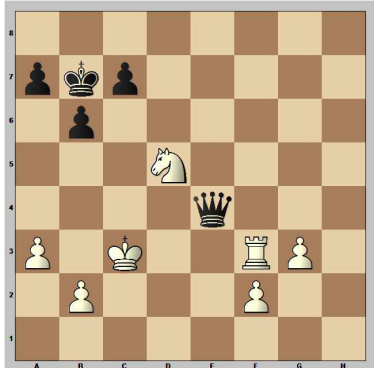


Natürlich ist **1.♖d4** vorzuziehen, denn nach dem fehlerhaften **1.♘c3?** geht doch noch eine Figur verloren. Schwarz nutzt die Fesselung des Springers für einen Angriff aus **1..b4**.



Aufgabe 6:

Weiß zieht

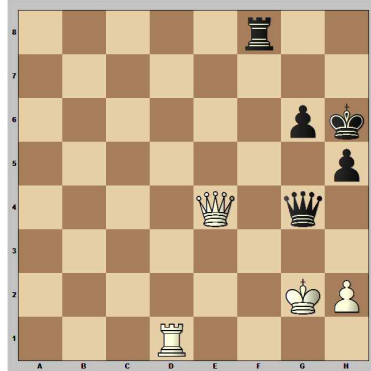


Hier entscheidet mal wieder das Zusammenspiel der weißen Figuren. Nach **1.♚d3** deckt der König den Turm und der Turm den Springer!

Wegziehen + Decken

Aufgabe 7:

Weiß zieht

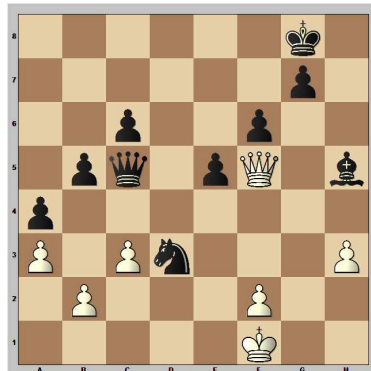


Hier kann man schon nicht mehr von einem Doppelangriff sprechen, schließlich greift die schwarze Dame gleich König, Dame und Turm an. Da hat Weiß nur noch eine Chance: Er muss den Angreifer schlagen! **1.♖xg4**

Schlagen

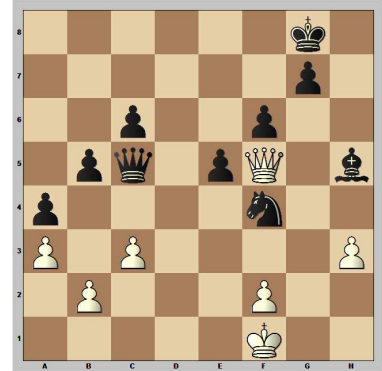
Aufgabe 8:

Schwarz zieht

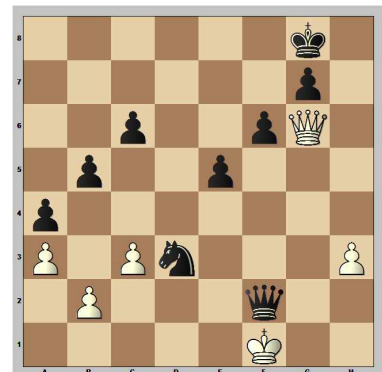


Bei der letzten Aufgabe konnte man seiner Kreativität vollen Lauf lassen. Gleich sechs Züge führen zum Ziel: Nach **1...♘f4**

ist der Springer in Sicherheit und der Läufer gedeckt.

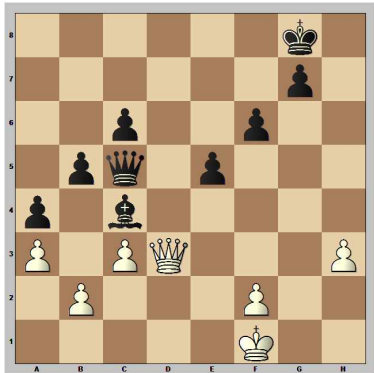


Sehr raffiniert ist der Zug **1...♗g6**. Die Dame kann den Läufer nicht schlagen, denn ansonsten droht ein Matt auf f2 **2.♖xg6? ♕xf2#!**

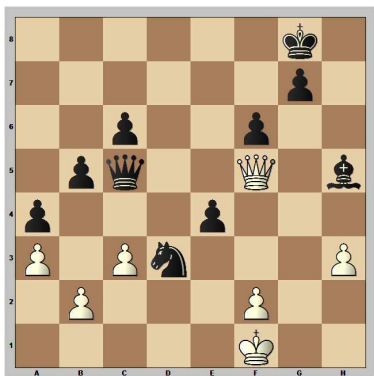


Aber auch der Läuferzug **1...♗f7** hat es in sich. Verspeist die Dame den Springer wird sie das Opfer einer Fesselung **2.♖xd3 ♗c4**.

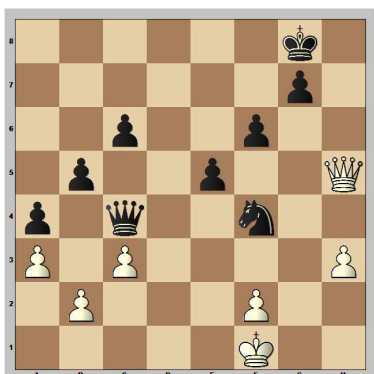




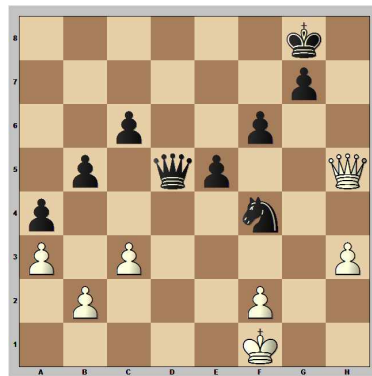
Auch der Bauernzug **1...e4** ist möglich.



Der Springer deckt die Dame und diese den Läufer. Außerdem ist der Bauer wegen der Mattdrohung auf f2 tabu! Sehr hinterhältig ist der Zug **1...c4**. Soll Schwarz ruhig den Springer nehmen **2.hxh5**, denn nun entscheidet ein Abzugsangriff die Partie **2..f4+**!



Der beste Zug war jedoch am Schwersten zu sehen. Schwarz spielt **1...d5** und Weiß befördert den Läufer vom Brett **2.hxh5**, aber nach **2..f4** zeigt sich die Idee des Schwarzen.



Die Dame ist bedroht. Außerdem gibt es eine Mattdrohung auf h1 und (je nachdem wo die weiße Dame hinzieht) auch auf d1! Weiß kann aufgeben!

Ausblick

Von Weltmeistern lernen, heißt Siegen lernen! Frei nach diesem Motto werden wir uns in der nächsten Lektion eine berühmte Schachpartie ansehen.

