



## LEKTION 20

## ZWISCHENTEST

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

*Ausblick*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

Heute wird es ernst! Der Zwischentest steht auf dem Programm. In den 10 Aufgaben können Ihre Schützlinge jeweils 10 Punkte holen, also insgesamt 100 Punkte. 60 Punkte braucht man, um zu bestehen. Sollte ein Teilnehmer unter 60 Punkten bleiben, ist eine Wiederholung der Themen, in denen Fehler gemacht wurden, sinnvoll, bevor man mit dem Stoff weitermacht. Folgende Themen werden im Zwischentest überprüft:

- **Doppelangriff:  
König + Material**
- **Doppelangriff:  
Material + Material**
- **Doppelangriff:  
Material + Feld**
- **Fesselung**
- **Ausschalten der  
Verteidigung: Schlagen +  
Material**
- **Ausschalten der  
Verteidigung: Wegjagen  
+ Material**
- **Ausschalten der  
Verteidigung: Ablenken  
+ Material**
- **Ausschalten der  
Verteidigung:  
Unterbrechung**

- **Verteidigung**
- **Bauernendspiel: Quadrat  
+ Schlüsselfelder**
- **Bauernendspiel:  
Randbauer**
- **Eröffnung: Überblick**
- **Eröffnungsfallen**

Aber nun ran an den Test!

*Ausblick*

In den nächsten Lektionen steht die Variantenberechnung auf dem Plan. Dazu eignen sich vor allem Mattaufgaben in zwei Zügen.

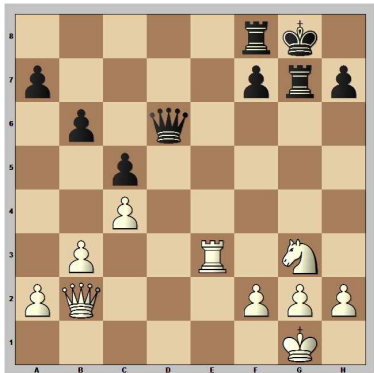




**ZWISCHENTEST**

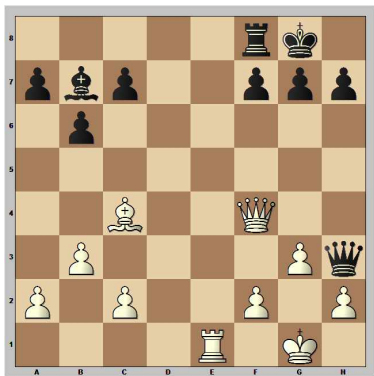
**Aufgabe 1:**

Weiß am Zug gewinnt Material! (10 Punkte)



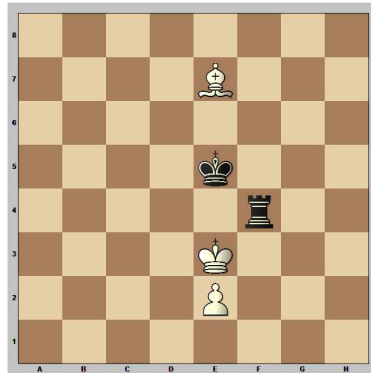
**Aufgabe 2:**

Weiß am Zug setzt matt! (10 Punkte)



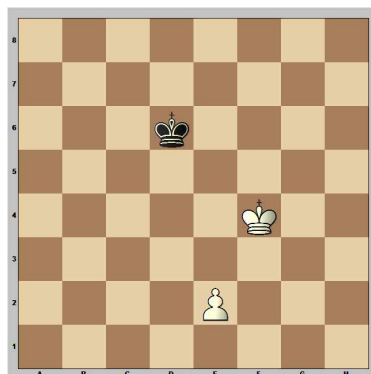
**Aufgabe 3:**

Weiß am Zug gewinnt Material! (10 Punkte)



**Aufgabe 4:**

Zeichne die Schlüsselfelder des Bauern e2 ein! (2x 5 Punkte)

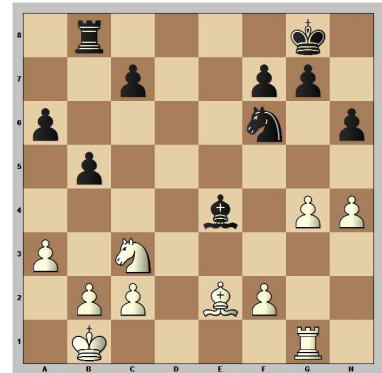


Wie ist die Stellung einzuschätzen?

- Weiß gewinnt
- Schwarz hält remis (kreuze an!)

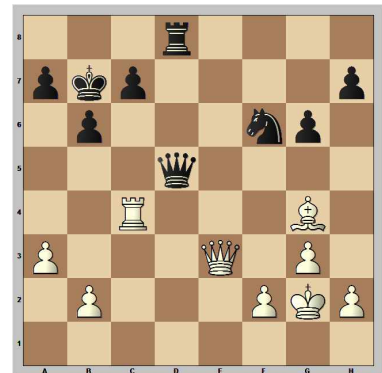
**Aufgabe 5:**

Weiß am Zug gewinnt Material! (10 Punkte)



**Aufgabe 6:**

Wie soll sich Weiß am Zug gegen den Doppelangriff auf König und Turm verteidigen? (10 Punkte)

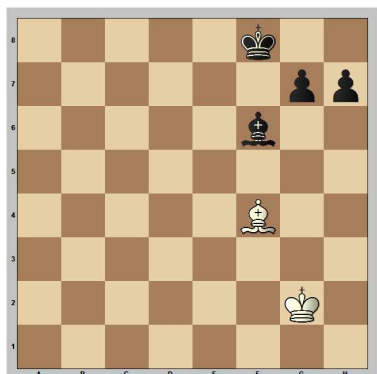




### Aufgabe 7:

Weiß am Zug hält remis!

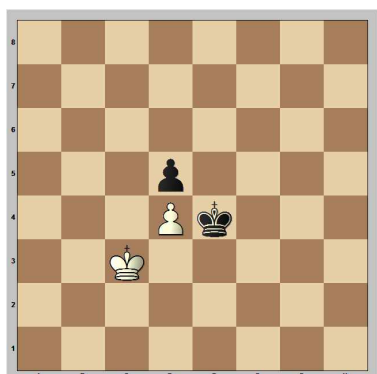
(10 Punkte)



### Aufgabe 8:

Weiß am Zug hält remis!

(10 Punkte)



### Aufgabe 9:

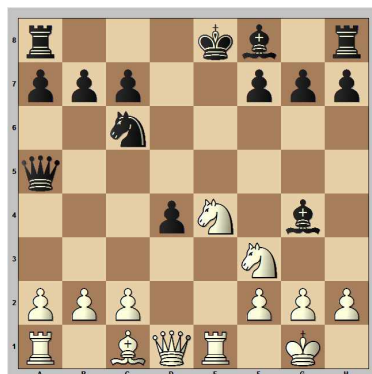
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4  
4.♙c4 ♗f6 5.0-0 ♗xe4 6.♞e1  
d5 7.♙xd5 ♜xd5 8.♗c3 ♚a5  
9.♗xe4 ♙g4

Um welche Eröffnung handelt es sich? (10 Punkte)

### Aufgabe 10:

Weiß am Zug setzt matt!

(10 Punkte)

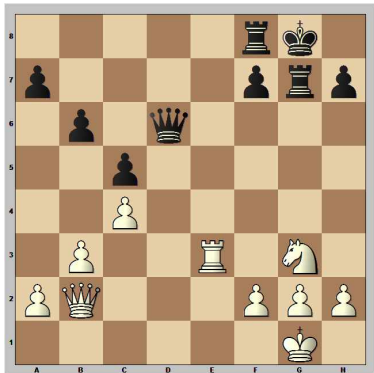




## Lösungen

### Aufgabe 1:

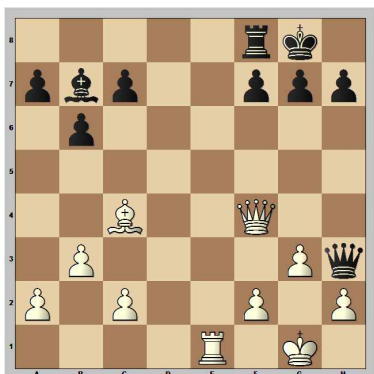
Weiß am Zug gewinnt Material! (10 Punkte)



Zunächst muss man den schwarzen König auf das richtige Feld locken, bevor man den entscheidenden Doppelangriff auf König und Material anbringen kann. **1. ♖xg7+ ♔xg7 2. ♗f5+**

### Aufgabe 2:

Weiß am Zug setzt matt! (10 Punkte)

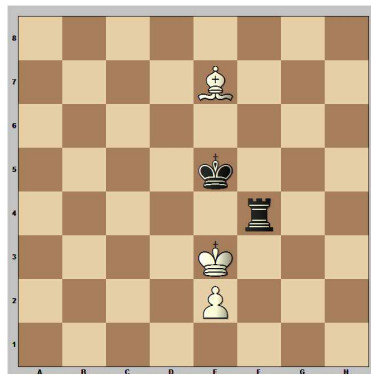


Nach **1. ♖xf7+ ♜xf7** nutzt Weiß die Fesselung des Turmes für einen Mattangriff **2. ♖e8#**.

Auch **1... ♔h8** hilft Schwarz nicht mehr **2. ♖xf8#**.

### Aufgabe 3:

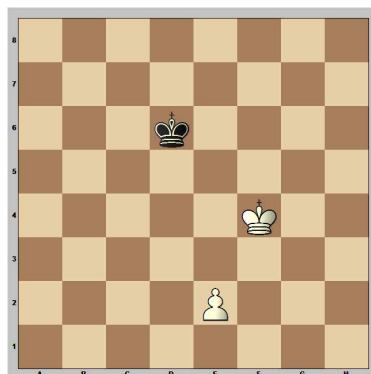
Weiß am Zug gewinnt Material! (10 Punkte)



Der Verteidiger des schwarzen Turmes wird abgelenkt. Nach **1. ♗d6+ ♔xd6 2. ♔xf4** ist die Stellung aus Aufgabe 4 erreicht.

### Aufgabe 4:

Zeichne die Schlüsselfelder des Bauern e2 ein! (2x 5 Punkte)



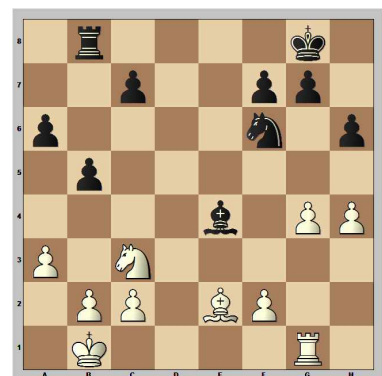
Der Bauer e2 hat drei Schlüsselfelder: d4, e4 und f4.

Wie ist die Stellung einzuschätzen?

Da der weiße König auf dem Schlüsselfeld f4 steht, ist die Stellung für Weiß gewonnen!

### Aufgabe 5:

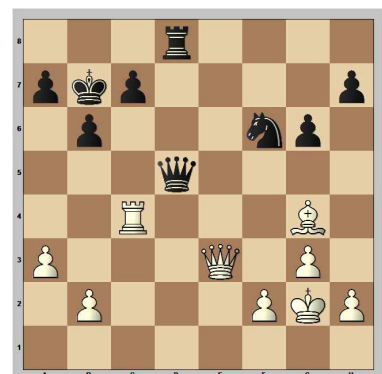
Weiß am Zug gewinnt Material! (10 Punkte)



Der Verteidiger des schwarzen Läufers wird weggejagt. **1. g5 hxg5 2. hxg5**

### Aufgabe 6:

Wie soll sich Weiß am Zug gegen den Doppelangriff auf König und Turm verteidigen? (10 Punkte)

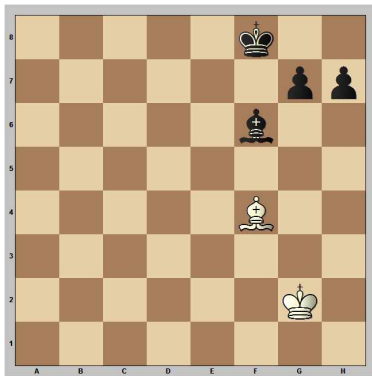




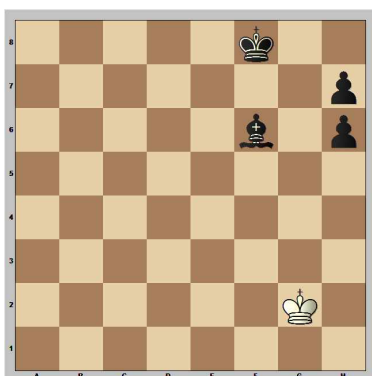
Weiß spielt **1.♖f3**. Dies wehrt nicht nur das Schach ab, sondern erobert auch durch eine Fesselung die schwarze Dame.

### Aufgabe 7:

Weiß am Zug hält remis!  
(10 Punkte)

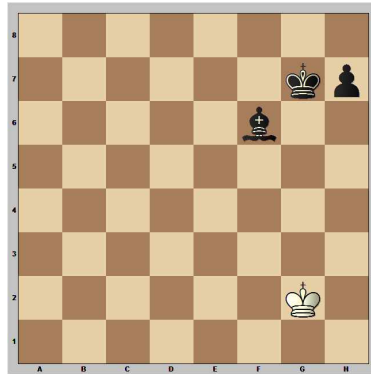


Schwarz besitzt den falschen Läufer, um seinen h-Randbauern zu verwandeln. Weiß kann also seinen Läufer opfern, wenn er dafür den g-Bauern bekommt. Nach **1.♖h6** steht Schwarz vor der Wahl. Nimmt er **1..gxh6=**,



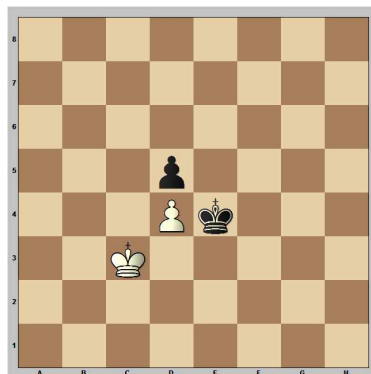
hat er zwei Randbauern, aber aufgrund des falschen Läufers keine Chance mehr zu gewinnen, läuft er mit dem König aus

der Fesselung, schlägt der Läufer einfach zu **1...♗f7 2.♖xg7 ♗xg7=**. Die Stellung ist remis!



### Aufgabe 8:

Weiß am Zug hält remis!  
(10 Punkte)



Weiß kann seinen Bauern nicht länger verteidigen, wohl aber die Schlüsselfelder des Bauern d5: c3, e3 und e3. Nach dem Schlagen muss der weiße König in die Opposition gehen, daher hält nur **1.♗c2 ♗xd4 2.♗d2** remis. Zieht der König bereits jetzt nach d2, erhält Schwarz die Opposition, erobert ein Schlüsselfeld und gewinnt **1.♗d2? ♗xd4 2.♗e2 ♗c3-+**.

### Aufgabe 9:

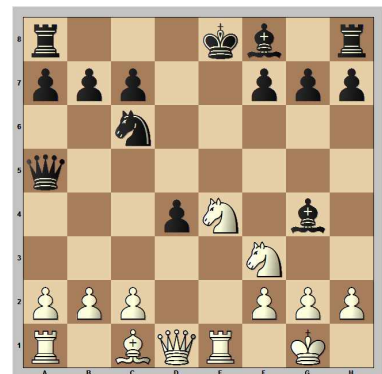
**1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♖c4 ♗f6 5.0-0 ♗xe4 6.♞e1 d5 7.♖xd5 ♞xd5 8.♗c3 ♖a5 9.♗xe4 ♖g4**

Um welche Eröffnung handelt es sich? (10 Punkte)

Schottisches Gambit

### Aufgabe 10:

Weiß am Zug setzt matt!  
(10 Punkte)



Weiß bringt durch ein Abzugschach den Springer in die richtige Position **10.♗f6+ ♗d8**, um anschließend mit mattzusetzen **11.♞e8#**.

