



LEKTION 26

REMIS

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

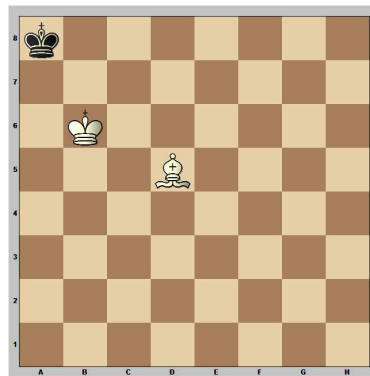
Ausblick

**Anleitung für den Trainer /
Lehrer**

Wann ist eine Partie eigentlich unentschieden? Auf diese Frage gibt es mehrere Antworten:

1. Material

Manchmal gibt es Stellungen, in denen keine Seite mehr gewinnen kann. Betrachten Sie das folgende Diagramm:



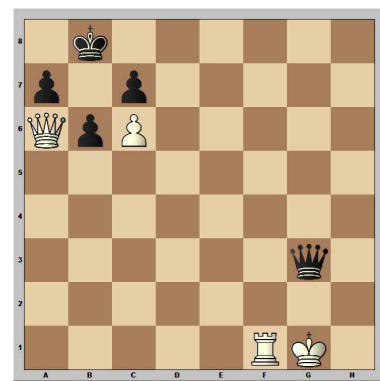
Weiß hat einen Läufer mehr, kann aber nicht mehr gewinnen, da kein Matt mehr möglich ist. Dem schwarzen König steht immer noch das Fluchtfeld b8 zur Verfügung. Dieses Endspiel ist remis. Ebenfalls remis sind die folgenden Endspiele:

- König gegen König
- König + Springer gegen König
- König + 2x Springer gegen König

2. Dauerschach / Dreimalige Stellungswiederholung

Kommt dreimal die gleiche Stellung auf das Brett, ist die Partie ebenfalls unentschieden.

Diese Regel kann man sich beim Dauerschach zu Nutze machen. In der folgenden Stellung steht Schwarz kurz vor dem Matt. Auch vom Material her sieht es schlecht aus. Aber Schwarz kann den König ein Dauerschach geben, aus dem er nicht mehr entkommen kann. Dadurch wird die gleiche Stellung dreimal wiederholt und die Partie endet remis.



1.♔h1 ♚h3+ 2.♔g1 ♚g3+

3. 50 Züge-Regel

Wenn 50 Züge lang kein Bauer gezogen und keine Figur geschlagen wird, ist die Partie remis. Diese Regel ist beim Mattsetzen von großer Bedeutung. Während man mit König + Turm gegen König ein Matt schnell herbeiführen kann, kann es mit König + Läufer + Springer gegen König wirklich knapp werden. Vielleicht probieren Sie einfach mal aus, ob sie dieses Matt innerhalb von 50 Zügen hinbekommen.

4. Vereinbarung

Die Gegner können ein Remis vereinbaren.

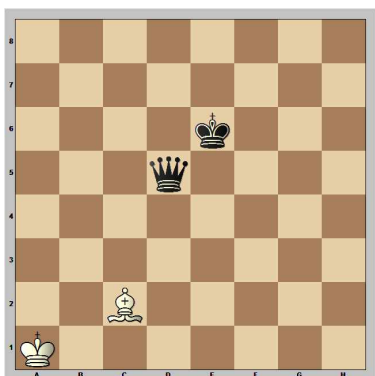




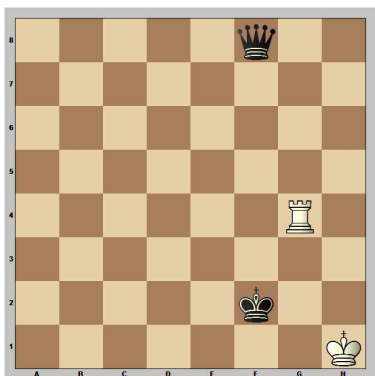
Aufgaben

Weiß am Zug erzwingt remis!

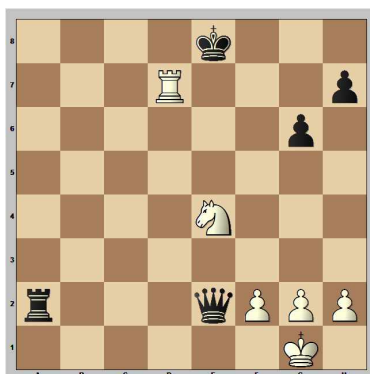
Aufgabe 1:



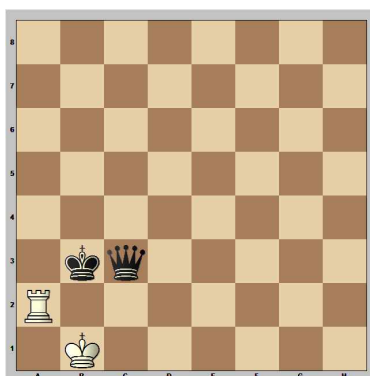
Aufgabe 2:



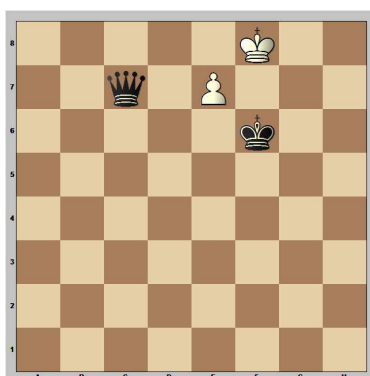
Aufgabe 3:



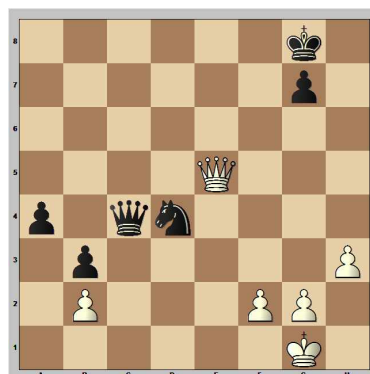
Aufgabe 4:



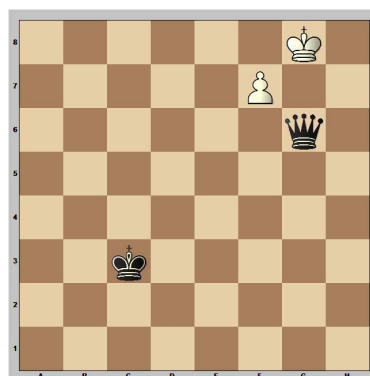
Aufgabe 5:



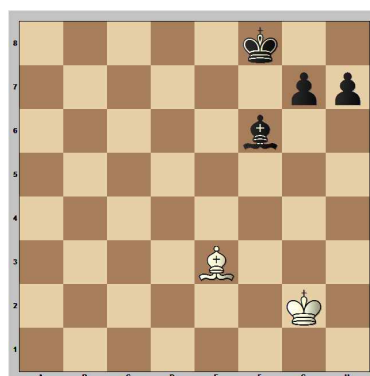
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



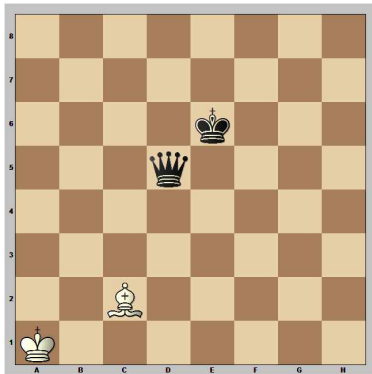
Aufgabe 8:





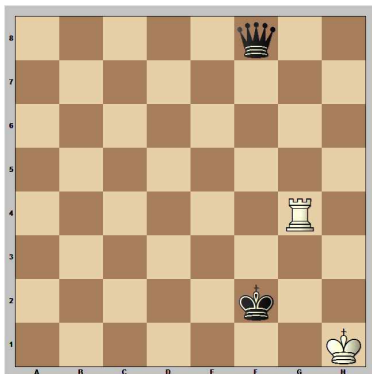
Lösungen

Aufgabe 1:



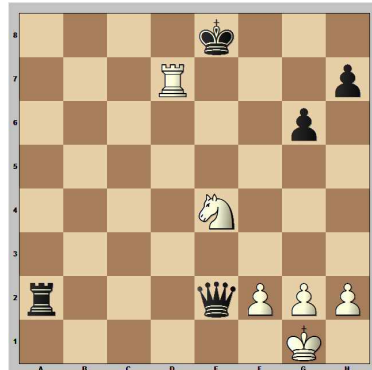
Weiß steht vom Material her klar auf Verlust, aber mit einer geschickten Fesselung erobert er die Dame oder erzwingt ein Patt. **1. ♖b3 ♚xb3**

Aufgabe 2:



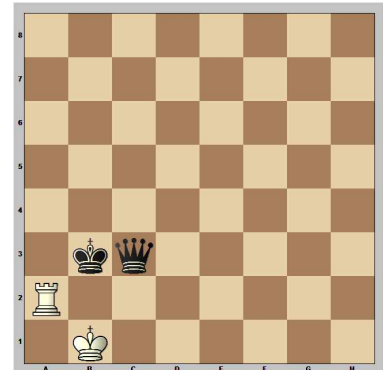
Und auch hier rettet sich Weiß mit einer Pattfalle. Weiß macht einen Doppelangriff auf König und Dame. Schwarz muss zugreifen und dann ist der weiße König patt! **1. ♖f4+ ♚xf4**

Aufgabe 3:



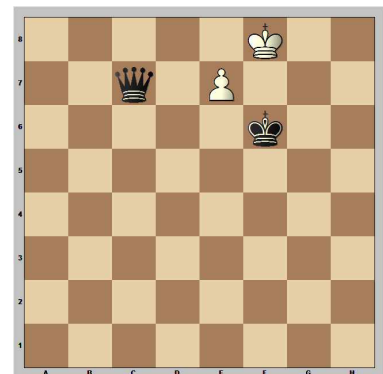
Auch hier führt Schwarz deutlich nach Punkten und Weiß mit einem Remis bestens bedient. Zum Glück stehen Turm und Springer günstig für ein Dauerschach. Nach **1. ♖f6+ ♔f8 2. ♖xh7+ ♔g8 5. ♖f6+** muss der König hin- und herlaufen, denn in der Ecke droht im Übles! **3... ♔h8 4. ♖h7#**

Aufgabe 4:



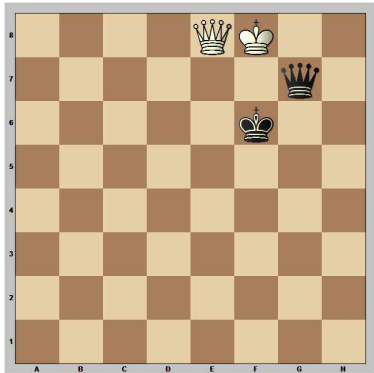
Von den Punkten her könnte man denken, dieses Endspiel ist eine klare Sache für Schwarz, aber weit gefehlt. Von dieser Falle ist schon so mancher Schachspieler kalt erwischt worden. Nach **1. ♖a3+ ♔xa3** hat Schwarz keine Wahl. Die Partie endet unentschieden.

Aufgabe 5:



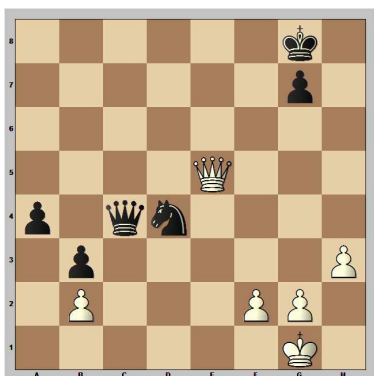
Weiß kann sich die Dame holen und von den Punkten her ausgleichen! Aber Vorsicht! Es droht Matt! **1. e8 ♚g7#**





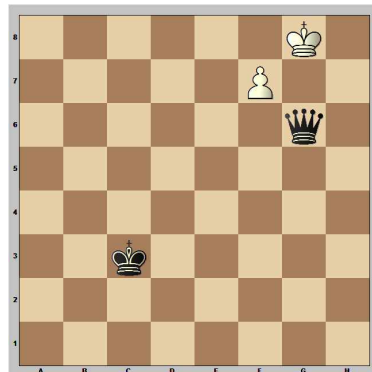
Nur die Umwandlung in einen Springer macht die Stellung remis! **1.e8♖+ ♔e6 2.♖xc7+** Und Weiß kann leider seinen Materialvorteil nicht nutzen, da keine Mattstellung mehr möglich ist.

Aufgabe 6:

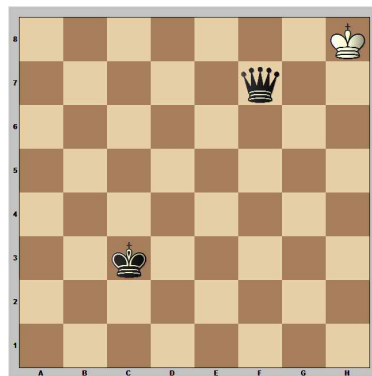


Schwarz hat großen materiellen Vorteil, aber Weiß kann ein Dauerschach erzwingen.
1.♖e8+ ♔h7 2.♖h5+ ♔g8 3.♖e8+

Aufgabe 7:

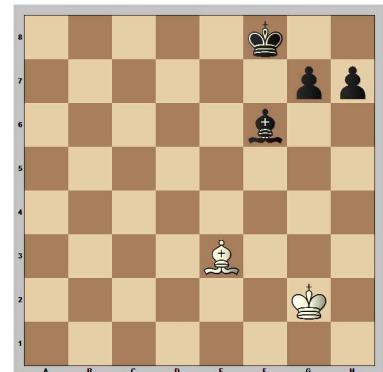


Weiß steht im Schach. Geht er vor seinen Bauern, nähert sich der schwarze König an und Schwarz gewinnt, geht er in die Ecke, verliert er den Bauern. Kurzum: Weiß kann aufgeben, oder? Nicht ganz, der weiße König geht gerne in die Ecke, denn wenn die Dame den Bauern nimmt... **1.♔h8 ♖xf7**



Weiß hat sich in ein Patt gerettet!

Aufgabe 8:



Mit zwei Mehrbauern sollte dem schwarzen Sieg nichts im Wege stehen. Aber wie das noch mit dem Randbauern und dem falschen Läufer? Nach bleibt Schwarz keine Wahl: Sein g-Bauer wird zum Randbauern oder er wird geschlagen. Und danach kann Schwarz mit dem falschen Läufer nicht gewinnen, da er den weißen König nicht aus der Ecke vertreiben kann. Unbedingt ausprobieren!

Ausblick

In den nächsten Lektionen werden wir uns eine taktische Eröffnungsvariante im Schottischen Gambit ansehen.

