

**LEKTION 40****ABSCHLUSSTEST****Inhalt***Einführung**Aufgaben**Lösungen**Einführung*

Herzlichen Glückwunsch! Nun haben Sie die letzte Lektion der Stufe DWZ 1100 erreicht. Ich hoffe, sie haben ihre schachlichen Fähigkeiten erweitern und trainieren können und sind nun fit für den Abschlusstest. 10 Aufgaben erwarten ihre Schützlinge. Pro Aufgabe gibt es jeweils 10 Punkte für die korrekte Lösung, somit kann man insgesamt 100 Punkte erreichen. 60 Punkte reichen aus, um den Abschlusstest zu bestehen. Folgende Themen werden im Test überprüft:

- Ausschalten der Verteidigung: Schlagen + Matt
- Ausschalten der Verteidigung: Wegjagen + Matt
- Ausschalten der Verteidigung: Ablenken + Matt
- Remis
- Eröffnung: Schottisches Gambit: 4....Lb4+-Variante
- Abzugsangriff
- Röntgenschach
- Röntgenangriff
- Turmendspiel: Brückenbau
- Turmendspiel: 3. Reihe-Verteidigung

Sollten Sie **70-100 Punkte** erreicht haben sind Sie fit genug für die nächst höhere Stufe.

Haben Sie **50-69 Punkte** erreicht entscheiden Sie selbst: entweder Sie trainieren noch einmal in der Stufe DWZ 1100 mit neuen Themen und neuen Aufgaben auf gleichem Niveau oder Sie wagen sich auch schon an die höhere Stufe.

Haben Sie **unter 49 Punkte** erreicht sollte Sie zunächst noch ein Jahr in dieser Stufe weitertrainieren, natürlich mit neuen Themen und neuen Aufgaben.

Ich wünsche Ihnen für Ihre Schachkarriere viel Erfolg und vor allem viel Spaß und viele spannende Partien!

Ihr Timo Schönhof





ABSCHLUSSTEST

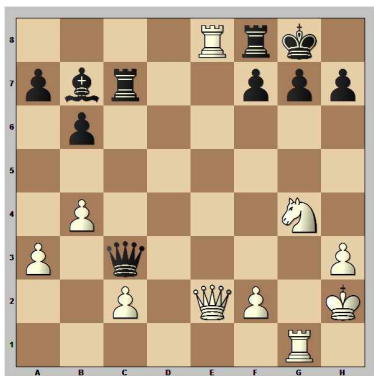
In den Aufgaben 1-7 sind folgende Kombinationen enthalten:

- Röntgenschach
- Röntgenangriff
- Abzugsangriff
- Schlagen + Matt
- Wegjagen + Matt
- Ablenken + Matt
- Pattkombination

Für jede richtig zugeordnete Kombination erhältst Du **5 Punkte**.

Aufgabe 1:

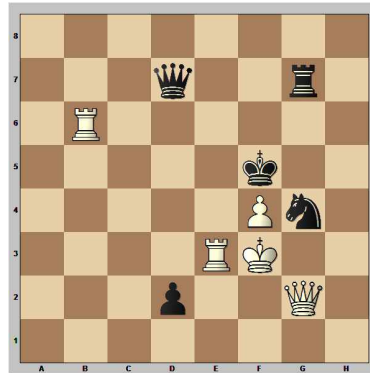
Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Kombination:

Aufgabe 2:

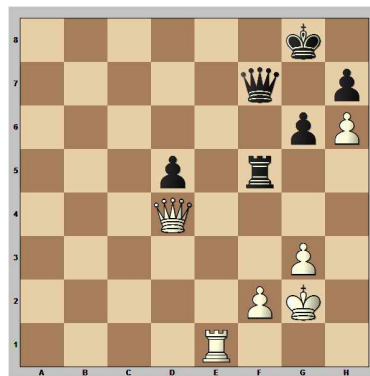
Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Kombination:

Aufgabe 3:

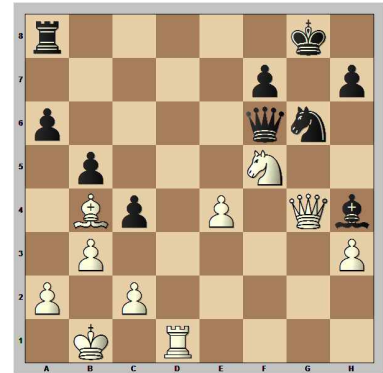
Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Kombination:

Aufgabe 4:

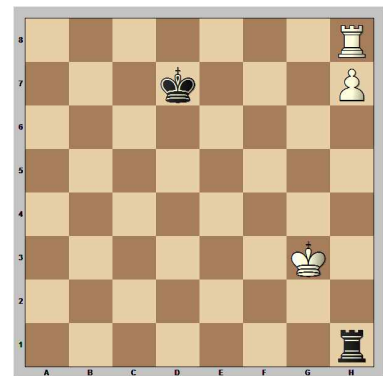
Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Kombination:

Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



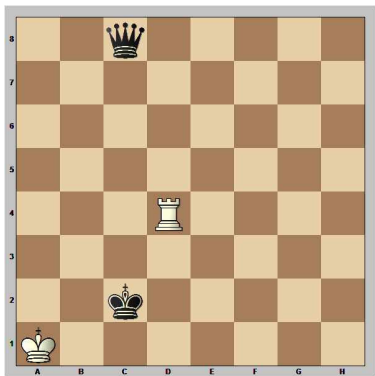
Kombination:





Aufgabe 6:

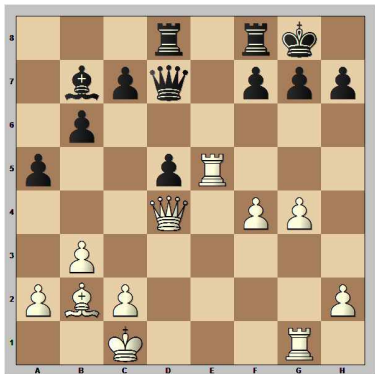
Weiß am Zug!
(2x 5 Punkte)



Kombination:

Aufgabe 7:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Kombination:

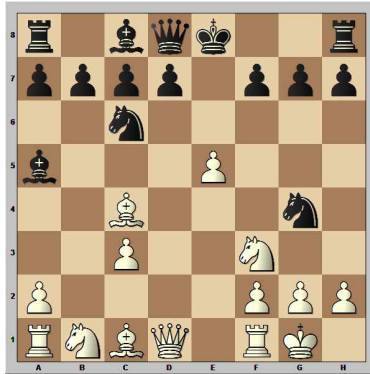
Aufgabe 8:

Nach den Zügen 1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♖b4+ entsteht folgende Stellung:



Was soll Weiß nun ziehen?
(5 Punkte)

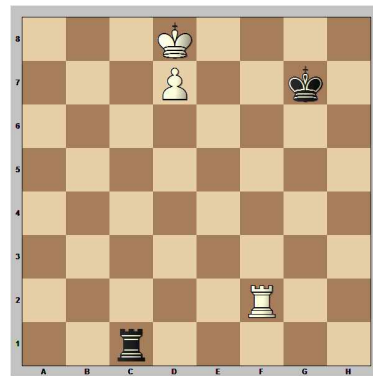
Im späteren Partieverlauf kommt es zu folgender Stellung:



Wie soll Weiß nun fortsetzen?
(5 Punkte)

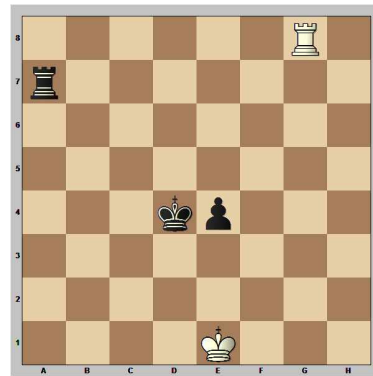
Aufgabe 9:

Auf welche Reihe gehört der weiße Turm? (10 Punkte)



Aufgabe 10:

Auf welche Reihe gehört der weiße Turm? (10 Punkte)



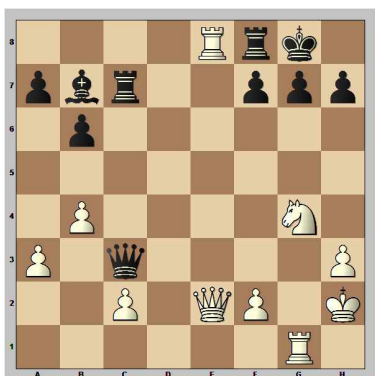




Lösungen

Aufgabe 1:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)

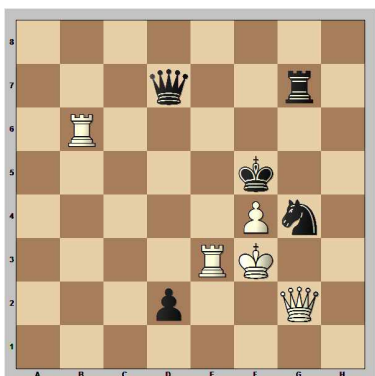


Weiß nutzt die Fesselung des g-Bauers geschickt aus, um den König in die Ecke zu jagen. Von hier aus kann er nicht mehr auf seinen Turm aufpassen. Schwarz wird matt!
1. ♖h6+ ♜h8 2. ♖xf8#

Kombination:
Ausschalten der Verteidigung:
Wegjagen + Matt

Aufgabe 2:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)

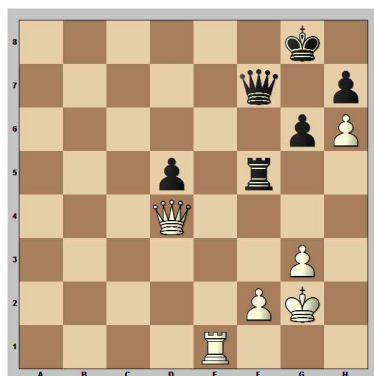


Hat man erstmal das Mattmotiv mit zwei Türmen erkannt, ist einem schnell klar, welcher Verteidiger hier beseitigt werden muss. Der Springer deckt das Feld e5 und wird einfach vom Brett befördert. **1. ♖xg4+ ♜xg4 2. ♖e5#**

Kombination:
Ausschalten der Verteidigung:
Schlagen + Matt

Aufgabe 3:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)

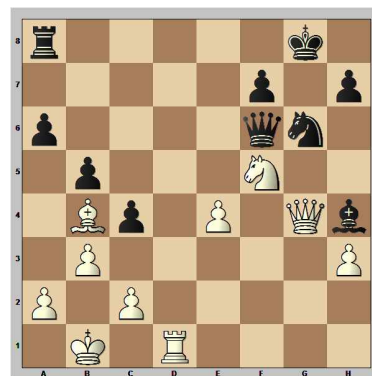


Hier schießt die weiße Dame auf das Feld g7. Leider überdeckt die schwarze Dame dieses Feld noch. Die Betonung liegt auf noch! Nach der Ablenkung ist der Weg für die weiße Dame frei! **1. ♕e8+ ♜xe8 2. ♕g7#**

Kombination:
Ausschalten der Verteidigung:
Ablenken + Matt

Aufgabe 4:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Schach kann manchmal so einfach sein. Allerdings musste man hier schon einige Dinge erkennen, um auf die Lösung zu kommen. Zunächst mal besitzt Schwarz einen schwachen Läufer. Dieser ist zweimal angegriffen und nur zweimal verteidigt (zählt man mal den Polizist (weiße Dame) und den Räuber (schwarzer Springer) mit!). Außerdem ist der Springer gefesselt. Dies schränkt seine Kontrolle über das Feld e7 ein. Diese Situation nutzt Weiß für einen Röntgenangriff auf Dame und Läufer. **1. ♕e7**

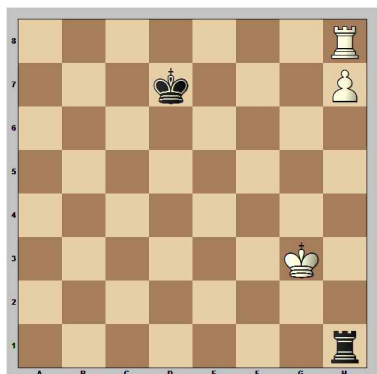
Kombination:
Röntgenangriff





Aufgabe 5:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)

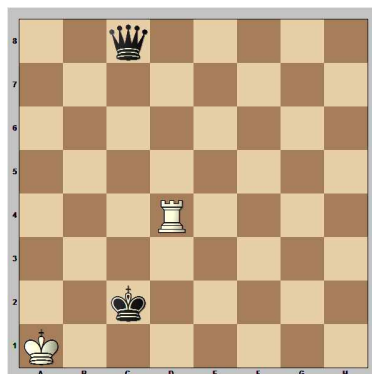


Weiß hat einen Bauern mehr und gewinnt trotz des eingeklemmten Turmes in der Ecke. Diese Kombination funktioniert nur, weil der schwarze König falsch steht. Nach **1.♖a8** droht Weiß sich eine Dame zu holen. Schwarz muss zugreifen **1...♗xh7**. Nun fällt allerdings der schwarze Turm einem Röntgenschach zum Opfer **2.♖a7+**

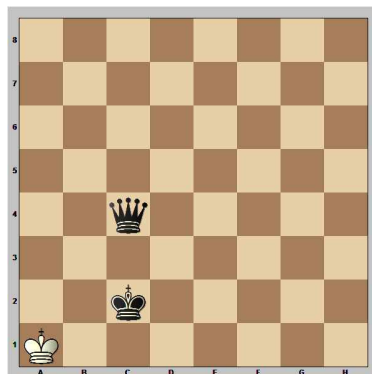
Kombination:
Röntgenschach

Aufgabe 6:

Weiß am Zug!
(2x 5 Punkte)



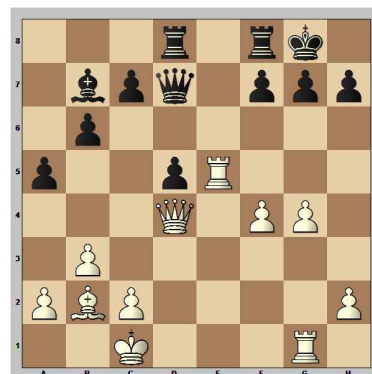
Weiß befindet sich in einer misslichen Lage. Soll er aufgeben? Mitnichten! Durch einen Doppelangriff erzwingt Weiß eine Pattstellung und rettet sich noch in ein Unentschieden!
1.♖c4+ ♔xc4=



Kombination:
Pattkombination

Aufgabe 7:

Weiß am Zug gewinnt!
(2x 5 Punkte)



Durch eine Dame-Läufer-Batterie könnte Weiß zu einem Matt auf g7 kommen, stünde da nur nicht noch eine eigene Figur im Weg. Schnell hat sich ein Angriffsziel für den weißen Turm gefunden: die schwarze Dame! Aber welches Feld ist besser, d5 oder e7? Hier zeigt sich, wer weit genug vorausplanen kann. Während nach **1.♖e7** Schwarz den Mattangriff mittels **1...f6** abwehrt und nur 4 Punkte einbüßt **2.♗xd7 ♖xd7** (Dame gegen Turm), kostet ihn nach **1.♗xd5** dasselbe Manöver die ganze Dame **1...f6 2.♗xd7 ♗xd7 3.♗xd7**

Kombination:
Abzugsangriff





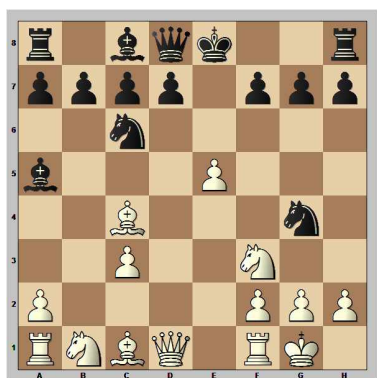
Aufgabe 8:

Nach den Zügen **1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♙b4+** entsteht folgende Stellung:



Was soll Weiß nun ziehen?
(5 Punkte)

Auf alle Läuferzüge folgt der Zug **5.c3** Im späteren Partieverlauf **5...dxc3 6.bxc3 ♙a5 7.0-0 ♗f6 8.e5 ♗g4** kommt es zu folgender Stellung:

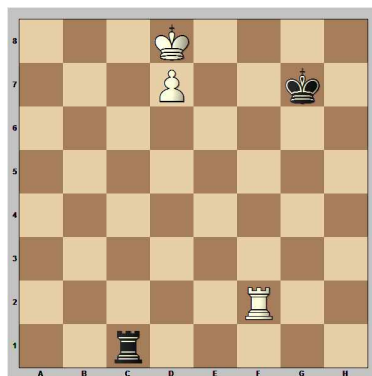


Wie soll Weiß nun fortsetzen?
(5 Punkte)

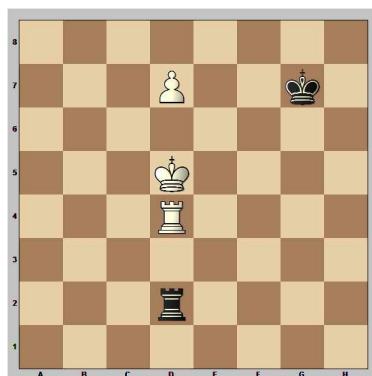
Weiß zerstört durch ein Scheinopfer die schwarze Rochade und gewinnt einen Bauern zurück. **9.♙xf7+ ♖xf7 10.♗g5+ ♗e8 11.♖xg4**

Aufgabe 9:

Auf welche Reihe gehört der weiße Turm? **(10 Punkte)**

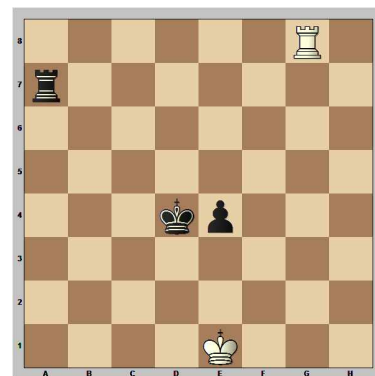


Weiß möchte seinen Bauern zur Dame werden lassen. Der schwarze König wurde bereits abgedrängt, fehlt also nur noch die Möglichkeit, lästige Schachgebote im richtigen Moment durch das Dazwischenziehen des Turmes abzuwehren. Daher gehört der Turm auf die 4. Reihe **1.♖f4 ♖c2 2.♗e7 ♖e2+ 3.♗d6 ♖d2+ 4.♗e6 ♖e2+ 5.♗d5 ♖d2+ 6.♖d4+-**

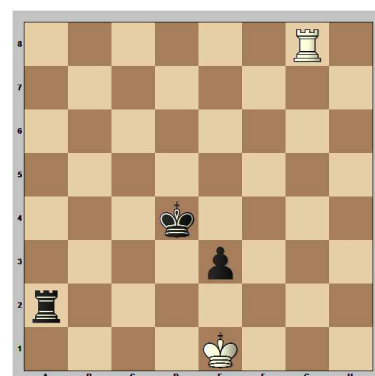


Aufgabe 10:

Auf welche Reihe gehört der weiße Turm? **(10 Punkte)**



Diesmal möchte Weiß eine drohende Niederlage verhindern. Der König steht auf dem Umwandlungsfeld und der schwarze König sollte daran gehindert werden, vor seinen Bauern zu gelangen. Daher gehört der Turm auf die 3. Reihe **1.♖g3 ♖a1+ 2.♗e2 ♖a2+ 3.♗e1 e3** Sobald der Bauer vorrückt, ändert Weiß seine Strategie. Der schwarze König hat nun kein Versteck mehr vor Schachgeboten von hinten und daher wechselt der Turm auf die 8. Reihe. **4.♖g8=**



Die Partie endet unentschieden.

