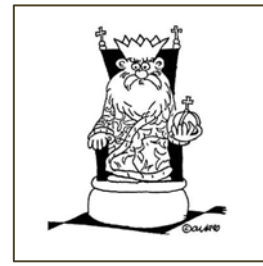
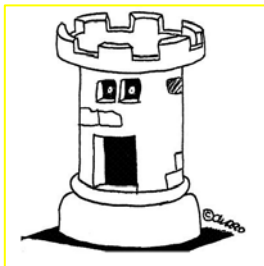
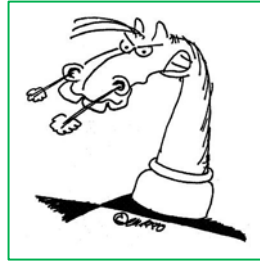


# Brackeler Schachlehrgang

Begleitmaterial für Lehrer und Übungsleiter (Stand: November 2018)



Christian Goldschmidt - A-Trainer des Deutschen Schachbundes

Reichshofstr.53, 44309 Dortmund – (0172) 180 52 64 [christian.goldschmidt@gmx.de](mailto:christian.goldschmidt@gmx.de)

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort	<a href="#"><u>2</u></a>
Allgemeine Hinweise für Lehrer und Trainer	<a href="#"><u>3</u></a>
Die „Philosophie“	<a href="#"><u>5</u></a>
Bauerndiplom	<a href="#"><u>7</u></a>
Springerdiplom	<a href="#"><u>25</u></a>
Läuferdiplom	<a href="#"><u>43</u></a>
Turmdiplom	<a href="#"><u>70</u></a>
Damendiplom	<a href="#"><u>104</u></a>
Spiele und Rätsel	<a href="#"><u>138</u></a>
Die Schacharena	<a href="#"><u>153</u></a>
Anhang Königsdiplom (Leseproben), Lösungsschablonen	

Dieses Begleitmaterial steht zum Download frei zur Verfügung.  
Vervielfältigung ist unter Nennung der Quelle gestattet.

## Vorwort

Seit Anfang der Neunziger Jahre befasse ich mich mit der Schachausbildung von Kindern in Schule und Verein. Schon sehr bald tauchte die Frage auf nach geeignetem Lehrmaterial. Wann und wie sollen Kinder im Schach eigentlich was lernen? Wie beschäftige ich eine möglicherweise völlig inhomogene Gruppe von Schülern gleichzeitig sinnvoll, ohne die eine Hälfte zu langweilen oder die andere zu überfordern?

Die Essenz meiner Erfahrungen und Überlegungen ist der sechsteilige „Brackeler Schachlehrgang“ mit dem bereits einige tausend Kinder im Dortmunder Stadtbezirk Brackel die Schachregeln gelernt haben. Viele davon haben sogar über das Schulschach hinaus auch im Verein zahlreiche Erfolge errungen bis hin zu deutschen Meisterschaften.

Aber von der ursprünglichen Loseblattsammlung als Lückenschluss zwischen dem Bauern- und Turmdiplom des DSB bis hin zur heutigen Form als mehrteiligem Trainingskonzept für die schachliche Grundausbildung habe ich im Laufe der Zeit manche Veränderung vorgenommen, wenn auch nicht immer mit der vielleicht nötigen Intensität. So wurde seit Veröffentlichung der Übungshefte eine Lehrerhilfe verstärkt nachgefragt. Dieser Mangel wurde zunächst mit einer ersten (noch unvollständigen) Version des Begleitmaterials behoben. Mit dieser Version sind die ersten fünf Teile nun endlich komplett. Die stetige Entwicklung ist aber damit nicht abgeschlossen. Für Anregungen und Verbesserungsvorschläge bin ich jederzeit aufgeschlossen. Schreiben Sie mir über Ihre Erfahrungen mit den Übungsheften an [christian.goldschmidt@gmx.de](mailto:christian.goldschmidt@gmx.de)

Diese Datei wird weiter aktualisiert. So kommt demnächst das Kapitel Königsdiplom hinzu sowie ein spezielles Kapitel zum Schach mit Vorschulkindern.

Dortmund, November 2018

## Allgemeine Hinweise für Lehrer und Trainer

*„Was will ich eigentlich und was kann ich?“*

Der werte Leser möge mir den folgenden Abschnitt verzeihen, aber stellen Sie sich zunächst einige selbstkritische Fragen, bevor sie eine Schachgruppe ins Leben rufen.

Sind Sie **Vereinstrainer oder –spieler** und wollen mit einer Schulschachgruppe für möglichst talentierten Nachwuchs ihres Vereins sorgen? Diese Intention ist verständlich, aber taugt nicht als Argument gegenüber Schule, auch wenn Schulen häufig ein offenes Ohr gegenüber Kooperationen mit Vereinen haben. Schulen sind an Schachangeboten interessiert, um das Spektrum ihrer Angebote zu erhöhen und weil es einen unbestrittenen Bildungswert hat. Die sportliche Zukunft ihres Vereins interessiert hingegen keinen Schulleiter, außer er ist zufällig gleichzeitig der Vereinsvorsitzende. Aber grundsätzlich sind Lehrer und Eltern einem Schachangebot gegenüber meistens sehr aufgeschlossen. Diese Angebote sind jedoch in der Regel freiwillig, bleiben also „nur“ noch die Kinder, die langfristig überzeugt werden müssen. Fragen Sie sich:

- *„Macht mir der Umgang mit Kindern und Jugendlichen Spaß?“*
- *„Kann ich die zuverlässige und pünktliche Durchführung der AG für einen definierten Zeitraum (üblicherweise mindestens ein halbes Schuljahr) garantieren?“*
- *„Wie steht es um meine Nerven?“*
- *„Hab ich auch genug Geduld mit den weniger talentierten Schülern?“*

Sollte eine oder mehrere Antworten negativ sein, ist der dauerhafte Erfolg einer Schach-AG fraglich. Das gilt umso mehr, wenn Sie womöglich sogar die Tätigkeit des Schachlehrers als Beruf ins Auge fassen. Negativbeispiele für Trainer, die ihre Schüler für Fehler auf dem Schachbrett anschreien, gibt es leider genug.

Sind Sie **Lehrer oder Erzieher** und haben selbst eigentlich keine Beziehung zum Schachsport, haben aber seinen Bildungswert und den spätestens seit der Trierer Studie erwiesenen Nutzen gerade für schwächere Schüler entdeckt?

Fragen Sie sich:

- *„Habe ich selbst Spaß am Schach?“*
- *„Verfüge ich über genügend Fachkompetenz, um wenigstens die Regeln sicher vermitteln zu können?“*

Man muss kein Meister sein, um Kindern die Grundbegriffe beizubringen. Aber ich habe tatsächlich schon Lehrer erlebt, die Schach unterrichten wollen und selbst kaum die Regeln können. Man stelle sich mal einen Mathelehrer vor, der das kleine Einmaleins nicht beherrscht und das Ergebnis von  $8 \times 8$  mit dem Taschenrechner ermitteln muss. Bei diesem Lehrer würden die Kinder weder rechnen lernen, noch Spaß an Mathematik entwickeln. Aus diesem Grund muss man selbst für das Lehramt Primarstufe Mathematik studieren. Schach ist sicher nicht weniger anspruchsvoll als Grundschulmathematik.

Nehmen Sie sich doch mal die Läuferdiplomprüfung vor. Wenn Sie die problemlos bestehen, können Sie die Kinder auch ein Jahr lang qualifiziert mit Schach beschäftigen ohne sich zu blamieren. Andernfalls denken Sie darüber nach eine schacherfahrene Fachkraft zu

## Begleitinformationen zum Brackeler Schachlehrgang (Nov 2018) von Christian Goldschmidt

konsultieren, möglicherweise auch unterrichtsbegleitend oder um sich selbst hinreichend fortzubilden. Ein Erwachsener erreicht Läuferdiplomniveau in recht kurzer Zeit. Wie bereits gesagt, man muss kein Meister sein.

Sind Sie der traditionelle **Großvater/Vater/Onkel**, der seinem Kind das Schachspiel näher bringen will?

Auch dafür eignen sich die Diplome, die 1:1-Lernsituation bietet sogar das perfekte Umfeld. Einen besseren Einzeltrainer als den geduldigen Papa kann man sich nicht wünschen. Dabei liegt die Betonung auf Geduld. Erzwingen Sie nichts und erwarten Sie keine Wunder. Der Wunsch Schach zu lernen soll schließlich vom Kind ausgehen. Und auch ihr Kind muss Schritt für Schritt lernen. Abschreckend will ich folgenden „Unterrichtsmonolog“ wiedergeben, den ich vor einiger Zeit am Rande eines Turnieres aufgeschnappt habe und den ich an dieser Stelle aus dem Gedächtnis zitiere: *„Schau mal, der Läufer zieht schräg, aber der Zug ist schlecht, dabei stellst du ihn ein. Und die Dame zieht man nicht so früh, das ist schlecht für die Entwicklung, außer man will Schäfermatt setzen. Das geht so..., meistens spielt Schwarz aber Sizilianisch.“* Das offenbar schachunkundige Geschwisterkind, welches bei dieser Lektion vom Vater in Sekunden von Null auf Damendiplomniveau katapultiert wurde, war geschätzte sechs Jahre alt. Spätestens beim zweiten Satz dürfte es sich innerlich vom Schach abgewendet haben.

Möglicherweise wird ihr Kind nicht der kommende Weltmeister oder hat womöglich gar keine Lust zum Schachspielen. Trösten Sie sich, es kann trotzdem noch Abitur machen und schließlich muss es auch Fußballer geben.

Aber manchmal geht der Weg mittlerweile sogar andersherum. Manche Eltern/Großeltern haben das Schachspiel schon mithilfe der Diplome von ihren Kindern erlernt. Aktuell korrigiere ich nebenbei in einer Schul-AG das Bauerndiplomheft vom Opa eines Fünftklässlers und ein anderer Schüler hat sich ein Bauerndiplomheft für seinen Vater mitgeben lassen.

**Nicht konzipiert und nur bedingt geeignet sind die Hefte jedoch zum Selbststudium.** Viele Aufgaben können zwar eigenständig und auch im Voraus ohne Vorwissen bearbeitet werden, aber der begleitende Trainer oder Lehrer ist unverzichtbar. Einer muss Regeln und Sachverhalte erklären, Aufgaben stellen und auf Fehler hinweisen.

So, wenn ich sie mit meinen manchmal vielleicht despektierlichen Anmerkungen jetzt nicht abgeschreckt habe, können Sie sich auf viele schöne Erlebnisse bei der Vermittlung des faszinierendsten Spiels freuen, welches die Menschheit erdacht hat.

## Die „Philosophie“

Die Diplome sollen den Schachschülern einen Leitfaden durch die wichtigsten Grundbegriffe im Schach bieten. Sie dienen zudem als Motivationshilfe, jedes Diplom ist ein in einem überschaubaren Zeitraum erreichbares Etappenziel. Ein wichtiger Vorteil der Übungshefte ist die individuelle Differenzierung. Jeder Schüler hat ein eigenes Heft und bestimmt sein eigenes Übungstempo. Das Heft kann der Schüler mit nach Hause nehmen und auch dort weiterarbeiten. Trotzdem kann der Lehrer eine individuelle Lernzielkontrolle betreiben und gegebenenfalls gezielt nachhaken und unterstützen.

Die Übungshefte ersetzen deshalb auch nicht den Lehrer bzw. Trainer, der die Schüler begleiten muss. Ebenso ersetzen sie nicht das wichtigste Übungselement, das praktische Spiel. Niemand kann nur durch das seitenweise Lösen von Mattaufgaben Meisterstärke erlangen. Genauso wenig könnte man nur durch ständiges Notenlesen ein Musikinstrument erlernen.

Der bedeutendste Indikator für ein Schachtalent ist vor allem eine unablässige Spielfreude. So wird aus dem Aufgabenmuffel, der immer sein Heft vergisst, aber immer Lust zum Spielen hat, eher ein starker Spieler, als aus dem „Aufgabenweltmeister“, die nie die Figuren anfasst und sich ständig nur hinter dem Heft versteckt. Ideal ist natürlich der gesunde Mittelweg zwischen diesen beiden Extremen. Viele Dinge im Schach kann man eben leicht erklärt kriegen und muss sie nicht erst durch wiederholte Niederlagen schmerzhaft erfahren. Der Lehrer sollte also von Beginn an auf eine ausgewogene Mischung von Spiel und Übung achten. Nutzen Sie die Diplome als Anregung zum Spiel und die Erfahrungen aus den Spielen zum Lernen mit den Diplomen.

Beispielsweise nutze ich im Vereinstraining jedes Diplom für eine höhere „Spielberechtigung“: Das Bauerndiplom erlaubt freie Partien ohne Schachuhr. Ab Springerdiplom dürfen die Kinder an Schnellturnieren und Jugendturnieren mit langer Bedenkzeit teilnehmen, ab Läuferdiplom an Jugendmannschaftskämpfen und ab Turmdiplom auch an Seniorenmannschaftskämpfen. Ohne Damendiplom kommt keiner zur DVM und gefördertes Einzeltraining erfordert eine abgeschlossene Grundausbildung mit Königsdiplom.

Der Weg zur jeweiligen Diplomreife ist je nach Altersstufe unterschiedlich schwierig: So lernt ein Erwachsener z.B. die Regeln leicht in einer Stunde und begreift dabei auch schon intuitiv einige strategische und taktische Grundelemente. Ein Sechsjähriger hingegen kann das so schnell nicht leisten. Schon zwischen Erstklässlern und Viertklässlern liegen diesbezüglich Welten. Sie beschreiten dennoch denselben Weg, wenn auch mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Auf einige typische altersbedingte Unterschiede werde ich an den entsprechenden Stellen gezielt eingehen.

Jedes Diplom steht für ein bestimmtes Leistungsniveau. Die Anforderungen für jedes Niveau werden im entsprechenden Abschnitt beschrieben. Am Ende jeden Diploms steht eine Prüfung, die zumindest bei den ersten beiden Teilen nur symbolischen Charakter hat. Ein Durchfallen im Bauern- oder Springerdiplom ist nicht vorgesehen! Die eigentliche Prüfung ist also schon die Zulassung. Lassen Sie Schüler nur zur Prüfung antreten, wenn sie sicher sein können, dass sie das Leistungsniveau erreicht haben und auch bestehen werden. Bei den ersten drei Diplomen ist das in aller Regel schon gewährleistet, wenn alle Übungen selbstständig bearbeitet wurden. Jede bearbeitete Übung wird durch den Lehrer im Heft durch seine Unterschrift quittiert. Man könnte auch Stempel oder Fleißkärtchen verteilen, früher hab

## Begleitinformationen zum Brackeler Schachlehrgang (Nov 2018) von Christian Goldschmidt

ich den Kindern für jede Übung ein Bildchen mit einem passenden Motiv gegeben. Aber der Aufwand hierfür bei großer Schülerzahl wurde unüberschaubar. Ständig eine Kiste mit Zettelchen dabeizuhaben war einfach zu aufwendig. Eine Unterschrift erfüllt denselben Zweck und wird ebenso wie eine Trophäe gehandelt („Ich hab schon vier Unterschriften und du?“)

Die weiteren Diplome stellen höhere Anforderungen an Aufmerksamkeit und Lernzielkontrolle durch den Lehrer. Stellen Sie keine „Gefälligkeitsdiplome“ aus. Wenn die Kinder zu schnell und unkontrolliert eine Stufe geschenkt kriegen, werden bei der nächsten Stufe Probleme auftauchen. Besonders groß ist diese Gefahr beim Läuferdiplom. Ein „Aufgabenweltmeister“ kann sich da durchbeißen ohne die nötige begleitende Spielpraxis. Aber dann wird spätestens das Turmdiplom zur fast unüberwindlichen Hürde.

## Bauerndiplom

**Ziel dieser Etappe ist der Erwerb der Regelkenntnis. Kinder mit Bauerndiplom halten die Regeln ein, weisen sich auf eventuelle Fehler gegenseitig hin und korrigieren sie selbstständig und selbstverständlich. Es wird nicht mehr über Regelfragen gestritten. Die Sonderregeln Rochade, Umwandlung und en passant sind bekannt. Das Matt als Spielziel ist anerkannt, der König wird nicht (mehr) geschlagen. Ebenso wird das Unentschieden durch Patt als vermeidbarer „Unfall“ begriffen.**

Kinder, die das Etappenziel noch nicht erreicht haben, streiten noch über Regelfragen, darüber wo Figuren standen oder wer dran ist. Sie benutzen einzelne Figuren oder z.B. die Rochade nicht, weil sie noch nicht damit hinreichend vertraut sind. Der König bleibt manchmal mehrere Züge lang im Schach, weil es nicht bemerkt wird oder er wird einfach geschlagen und damit ein Sieg beansprucht. Wohlgedenkt: Fehler passieren auch später noch, aber Kinder mit Bauerndiplomniveau gehen anders damit um, sie kennen und akzeptieren die Regeln.

### **Richtig oder falsch?**

Für den Lehrer ist es wichtig anzuerkennen, dass die Kinder bestimmte Dinge noch nicht wissen können. Solange ein Zug den Regeln folgt, ist er auch richtig. Wenn der Zug die Dame einstellt, bedauern sie die arme Dame oder loben sie den Gegner für seinen tollen Fang. Das Kind für den vermeintlich schlechten Zug zu tadeln wäre ungerecht und demotivierend. Die Kinder werden auch in dieser Phase selbst entdecken, dass es irgendwie nicht gut ist die Dame zu verlieren. Anfangs ziehen die Kinder gerne Bauern und bilden damit Muster. Auch das ist nicht falsch, solange die Bauern richtig ziehen. Ermuntern Sie die Kinder auch mal die anderen Figuren mitspielen zu lassen und verteilen Sie ein Lob, wenn das auch passiert. Tadeln Sie Züge nur als falsch, wenn sie die Regeln verletzen.

### **Schach ist ein besonderes Spiel**

Die erste Schachstunde sollte einen besonders motivierenden Charakter haben. Kinder, die zum Schach kommen, haben aber meist schon mehr oder weniger große Vorkenntnisse. Wie man also eine erste Stunde aufzieht, hängt stark davon ab, auf welchem Niveau sich die Gruppe schon befindet und wie alt die Kinder sind.

Als Beispiel möchte ich die Einstiegsstunde schildern, die ich seit Jahren an einer Grundschule mit Viertklässlern halte:

### **Meine Lieblingsschachstunde (Seite 3)**

Jedes Jahr unterrichte ich die vierten Klassen einer Grundschule. Die meist etwa 20 Kinder im Alter zwischen 9 und 10 Jahren bringen teilweise schon viel Vorwissen mit. Oft waren schon ältere Geschwister in der AG. Natürlich teilen die mir das sofort mit: „Kennen Sie meine Schwester noch?“, „Ich kann schon alle Regeln.“, „Können wir heute schon spielen?“ Am Ende der Stunde (45min) haben sie keine Figur angefasst und gehen trotzdem hochmotiviert nach Hause.

Zur Einleitung stelle ich mich vor und weise darauf hin, dass ich natürlich noch nicht die Namen aller Kinder kennen kann. Manchmal holen die Kinder von sich aus Namenskärtchen hervor, die sie für andere Lehrer vorbereitet haben. Aber meist einige ich mich darauf, dass



sie mir ihren Namen nennen sollen, wenn ich sie drannehme, damit ich sie nach und nach kennenlerne. Nützlich ist, in der ersten Stunde die Namensliste als Sitzplan anzufertigen, um die Namen schon in der ersten Stunde gleich zuzuordnen. Spätere Stunden leite ich manchmal mit meiner Hausaufgabe ein: Ich lese die Namensliste vor und die Kinder sollen sich nicht melden. Dabei versuche ich die Kinder zuzuordnen. Das klappt zwar nicht immer auf Anhieb, aber sorgt für Vergnügen und wenn man sich hier vertut, verzeihen sie einem noch. Nach zwei, drei Wochen sollte man die Namen drauf haben. Wenn man sie nach Wochen hingegen immer noch nicht beim Namen nennen kann, wäre das schlecht. Da muss man sich im Einzelfall eben die Blöße geben und mit Entschuldigung nochmal nachfragen. Ein Kind nicht dranzunehmen, weil man den Namen nicht weiß, oder mit „Du da im roten Pullover“ anzusprechen, zeugt von Respektlosigkeit und wird einem mit gleicher Münze heimgezahlt.

Nach diesem formalen Teil beginnen wir eine Plauderei über das Schachspiel. Gerne knüpfe ich daran an, was die Kinder an Wissen mitbringen: „Was wisst ihr denn schon über Schach?“ Schon die Antworten verraten hier eine Menge über das Vorwissen der Kinder, aber auch über die Intention der Eltern, die die Kinder zum Schach schicken. „Beim Schach muss man denken!“, „Da wird man besser in Mathe!“, „Der König kann nur einen Zug machen!“, „Mein Opa war schon mal Schachweltmeister!“

Die Unterhaltung steuere ich dann in die Richtung „Wie lange gibt es denn schon Schach?“

Meist sind die ersten Schätzungen natürlich sehr naiv: 5 Jahre, 20 Jahre...

Das gibt Gelegenheit zu einer vergnüglichen Zeitreise zurück: Vor fünf hab ich hier schon Schachunterricht gegeben, vor zwanzig hab ich es selbst gelernt, dein Opa ist älter, vor hundert gab es schon einen Weltmeister, vor 200 hat Napoleon Schach gespielt, im Mittelalter wurde es hierzulande bekannt und gehörte neben Reiten, Schwimmen, Schießen, Ringen, Vogelfang und Saitenspiel zu den 7 Künsten der Ritter. Aber erfunden wurde es woanders. Aus Arabien kam es über Südeuropa zu uns. Die Araber haben es von den Persern und die von den Indern. Nebenbei kann man mal eine Weltkarte, falls greifbar, rausholen. Vor etwa 1500 Jahren wurde es in Indien erfunden. Neuere Diskussionen über die Herkunft des Schachspiels kann man an dieser Stelle beruhigt vernachlässigen, schließlich wollen wir zur Weizenkornlegende kommen:

*Kurzform: Ein indischer König (Maharadscha) verfügte über alle möglichen Reichtümer, aber auch über große Langeweile und er wollte zu seinem Zeitvertreib schon Krieg mit dem Nachbarkönig führen. Aber zum Glück hatte er an seinem Hof einen weisen Mann namens Sissa (ibn Dahir), der ihm das Schachspiel erfunden hat. Das Spiel, bei dem der König ohne seine Untergebenen nichts erreichen kann, hat dem König eine Lehre erteilt und so gut gefallen, dass er Sissa einen Wunsch erfüllen wollte. Der schlaue Sissa wünschte sich nun nicht das Übliche, sondern Weizenkörner nach einem bestimmten Muster.*

Schmücken Sie die Geschichte ruhig aus, lassen die Kinder z.B. mal raten, was der gute Sissa sich wohl gewünscht haben könnte. An dieser Stelle kommt das Schachbrett ins Spiel, am besten ein Demobrett. Das Brett und seine Aufteilung in schwarze und weiße Felder wird zuerst besprochen, Begriffe wie Feld, Linie und Diagonale eingeführt.

Die Felder bei handelsüblichen Demonstrationsbrettern sind übrigens meist nicht Schwarz und Weiß, sondern schwarz und gelb und die Figuren blau und rot. Trotzdem einigen wir uns darauf die hellen zukünftig immer „Weiß“ und die dunklen immer „Schwarz“ zu nennen.

Das Brett liegt richtig, wenn unten links ein schwarzes Feld ist.

„Wie viele Felder hat das Schachbrett eigentlich?“ Viertklässler können schon 8x8 rechnen, Zweitklässler zählen, Erstklässler schätzen das Ergebnis noch. Zurück zur Geschichte:

*Sissa wollte auf das erste Feld ein Weizenkorn, aufs zweite zwei, aufs dritte vier (nein, nicht drei, wer erkennt schon das Muster?), usw. Der König war über die Bescheidenheit seines Gelehrten erfreut: „So ein paar Säcke Getreide werden wir schon in der Küche übrig haben.“ Allerdings war der Wunsch Sissas gar nicht so bescheiden. „Schätzt mal wie viele Körner dabei herauskommen.“ „Was ist die größte Zahl die ihr kennt?“*

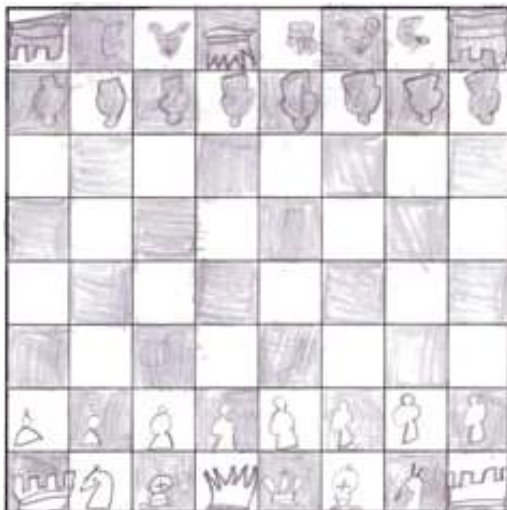
Dritt- und Viertklässler lassen sich von der Zahlendynamik schon begeistern. Selbst gewagte Schätzungen wie „hundert“, „tausend“ oder „eine Million“ lassen sich schnell übertreffen. Erst- und Zweitklässler dürften noch keine Vorstellung haben von der Dimension. Aber die Lösung an die Tafel zu schreiben wird für offene Mäuler sorgen. Das Ergebnis von 18.446.744.073.709.551.615 (18 Trillionen und ein paar Zerquetschte oder  $2^{64} - 1$ ) ist so unvorstellbar viel, das bisher noch nicht genug Weizen geerntet werden konnte, um den Wunsch Sissas erfüllen zu können. Hätte man genug und würde es in einen Güterzug füllen, wäre der so lang, dass er viele tausend Mal um die Erde reichen würde. Das Besondere ist, beim Schach ist die Anzahl der Möglichkeiten eine Partie zu spielen noch viel größer. Kein Spiel ist wie das andere und das macht Schach unter anderem so interessant.

Leider wird selten die Frage gestellt, was der König dann gemacht hat. „Der König wollte sich nicht dauernd von Sissa verarschen lassen und hat ihn eingekerkert. Könige damals verstanden keinen Spaß!“ Das wäre zwar eine schwarzhumorige aber nicht unbedingt kindgerechte Antwort. Besser wäre vielleicht: „Der König hat wieder was gelernt und Sissa die Körner selbst nachzählen lassen, und wenn er nicht gestorben ist, zählt er heute noch!“

Nun kommen die Figuren ins Spiel, allerdings noch nicht deren Gangart sondern nur ihr Aussehen und die Startaufstellung:

Beim Schach kämpfen die schwarzen Figuren gegen die weißen, wobei jeder Spieler abwechselnd eine Figur ziehen darf, Weiß beginnt. Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König gefangen nimmt.

Der König sieht beim Demobrett aus wie eine Krone, beim Schachspiel ist er immer die größte Figur. Die Dame hat eine Zackenkrone und ist etwas kleiner. Beide stehen am Anfang in der Mitte. In den Ecken stehen die Türme. Das Pferdchen sieht aus wie ein Pferd und heißt Springer. Die stehen neben den Türmen. Die wie lange Hüte aussehen, heißen Läufer. Die kleinen Pöppel heißen Bauern, davon gibt es acht Stück und die stehen vorne. Wie merken wir uns übrigens die Anfangsstellung von Dame und König? Bitte nicht „d“ wie Dame, sondern die Dame steht auf ihrer Farbe. Wie käme man sonst klar mit Schachbrettern ohne Zahlen und Buchstaben am Rand?



Nun dürfte die Stunde wie im Flug schon auf der Zielgeraden sein, aber es bleibt noch etwas Zeit, um zumindest anzufangen das Schachbrett mit den Figuren zu malen. Dabei prägen sich die Symbole, Namen und die Aufstellung ein. Wenn die Stunde endet, bleibt der Rest als nette Hausaufgabe.

Das Malen eines Quadrates mit Reihen und Linien ist sehr mühsam, deshalb ist das Raster schon vorgegeben. Mit älteren Schülern kann man das Schachbrett auch als Malwettbewerb aufziehen, dann sollte man die Seite kopieren und einzeln aushändigen. So lassen sich die fertigen Meisterwerke später ausstellen. Auf das Raster ganz

zu verzichten wäre eine ganz erhebliche Steigerung des Schwierigkeitsgrades. Aber auch so ist die Aufgabe nicht trivial und die Ergebnisse werden recht unterschiedlich ausfallen. Die Bandbreite reicht vom fix mit Kugelschreiber hingeschmierten Brett mit Buchstaben statt Figuren bis zum kleinen bunten, liebevoll ausgemalten Kunstwerk mit phantastischen Figuren.

Was gerne falsch gemacht wird, ist nicht darauf zu achten, dass unten links schwarz sein muss. Es ist für die Kinder frustrierend, wenn dieser Fehler spät erkannt wird. Deshalb weisen Sie früh darauf hin. Später kann man diesen Fehler korrigieren, wenn man eben die Figuren danach an der Seite aufstellt, sofern nur die Felder ausgemalt wurden. Manchmal fangen die Kinder an mit dicken Filzstiften die Felder auszumalen, aber wie sollen dann noch die Figuren drauf zu erkennen sein? Ein schlauer Trick ist es, erst mal die Figuren zu malen und die Felder drum herum auszumalen. Dame und König werden gerne vertauscht, wie auch später mit den richtigen Figuren. Das bietet eine gute Gelegenheit, diesen Sachverhalt nochmal zu erwähnen.

Diese Auftaktstunde funktioniert mit leichten Variationen vom 1. bis zum 6. Schuljahr und vor allem auch gut mit größeren Gruppen.

#### **Die Aufstellung (Seite 4)**

Die Grundaufstellung wird hier nochmal thematisiert. Für die Kinder, die das Brett gemalt haben, ist diese Aufgabe eine Kleinigkeit.

Im ersten Diagramm sind Läufer und Springer vertauscht, im zweiten Dame und König, das vierte Diagramm mixt beide Fehler.

Eine kleine Herausforderung bietet das dritte Diagramm, hier ist das Brett gedreht. Da wird manchmal nur erkannt, dass die Buchstaben und Zahlen vertauscht sind oder dass die Dame nicht auf ihrer Farbe steht. In diesem Fall sollte man nachfragen, woran das denn liegen kann.

#### **Die Figuren (Seite 5)**

Auf dieser Seite ist die Gangart der Figuren beschrieben. Das dient lediglich der Gedächtnisstütze. Die Kinder können bei Bedarf hier nochmal nachlesen.

An dieser Stelle taucht die Frage auf, in welcher Reihenfolge die Figuren erlernt werden sollten. Möglicherweise ist das unter Schachdidaktikern eine Glaubensfrage. Manche bevorzugen zuerst die Bauern, weil man damit schon kleine Bauernspiele machen kann, ohne die andern Figuren zu verwenden. Andere nehmen zuerst den Turm, weil die Gangart einfach ist, nach dem Motto „Vom Einfachen zum Schwierigen.“ Wieder andere stellen den König an den Anfang, der ist schließlich der wichtigste. Auch der Springer als Einstiegsfigur wegen seiner didaktischen Vielfältigkeit wäre denkbar.

In der Praxis wollen die Kinder möglichst schnell mit allen Figuren spielen. Ab der dritten Klasse bringen viele auch schon Vorkenntnisse mit und die sollten Sie als Multiplikatoren innerhalb der Gruppe auch nutzen.

In diesen Fällen hat es sich bewährt, die Gangart aller Figuren zunächst im Schnelldurchgang am Demobrett zu erklären und alle Kinder anschließend sofort damit spielen zu lassen. Das nimmt etwa 20-30 Minuten in Anspruch, wobei die Erklärungen immer mit Fragen und mündlichen Aufgaben aufgelockert werden müssen, bitte kein Monolog! Auf diese Weise werden zwar nicht sofort alle Feinheiten geklärt, aber beim Spiel werden sich die Kinder gegenseitig korrigieren und die Gangarten aller Figuren prägen sich auch bei den Kindern ohne Vorkenntnisse sehr schnell ein. Weitere Hilfen und Antworten geben Sie beim Rundgang von Brett zu Brett. Vertiefende Übungen zu den einzelnen Figuren (vor allem

König und Springer) werden dann in den folgenden Stunden nachgeholt. Die Reihenfolge der Figuren ist in diesem Fall einigermaßen unbedeutend. Dennoch bevorzuge ich den König als erstes aufgrund seiner Sonderstellung, ohne deren Verständnis schließlich kein Schachspiel möglich ist. Bei der Erklärung der weiteren Figuren kann man die dann immer wieder mit dem König interagieren lassen.

Achtung! Diese Crashkursmethode eignet sich nicht gut für kleinere Kinder (bis 2. Klasse) Die Erklärungen aller Figuren en bloc werden deren Aufnahmefähigkeit überfordern, Vorkenntnisse sind innerhalb der Gruppe meist gering und die Lesekompetenz, zuhause auf Seite 5 mal eben nachzuschlagen, ist noch nicht gegeben.

Hier müssen Sie sich mehr Zeit lassen und die Figuren einzeln erklären und praktisch üben. Damit wären wir wieder bei der Frage einer Reihenfolge.

Wenn Sie sich entschließen z.B. in jeder Stunde eine weitere Figur einzuführen, wäre es wenig ergiebig mit dem König anzufangen. Außer einem kleinen Wettrennen können die Könige miteinander nicht viel anfangen. In diesem Fall eignen sich möglicherweise besser die Bauern als Einstiegsfigur. Denn mit allen Bauern lassen sich schon anspruchsvolle Spiele machen:

**Bauernspielvariante 1:** 8 Bauern gegen 8 Bauern in Grundstellung. Wer nicht mehr ziehen kann, hat verloren oder wer zuerst einen Bauern umwandeln kann, hat gewonnen.

**Bauernspielvariante 2:** Eine Figur (Turm, Läufer, Springer, etc.) nimmt es mit immer mehr Bauern auf, zuerst drei, dann vier usw. Die Figur gewinnt, wenn sie alle Bauern schlagen kann, bevor einer die Grundreihe (Umwandlung) erreicht.

In weiteren Stunden kann man eine Figur nach der anderen dazu holen und mit oder gegen die Bauern kämpfen lassen.

Die einfachen Gangarten von **Turm, Läufer und Dame** machen es leicht, diese Figuren schnell zu verwenden. Höchstens, dass sie nicht über andere Figuren springen dürfen oder im Zug die Richtung ändern dürfen (um die Ecke ziehen), sollte noch klargestellt werden. Dass gegnerische Figuren geschlagen werden, wenn man auf ihr Feld zieht, ist üblicherweise schon aus einfacheren Brettspielen bekannt und intuitiv klar. Das konnten ja auch die Bauern schon.

Der **Springer** ist ungleich komplizierter und sollte selbst mit älteren Schülern ausgiebig besprochen und geübt werden.

*Der Springer SPRINGT wie der Buchstabe „L“: Zwei Felder gerade in eine Richtung und dann ein Feld „abknicken“. Als einzige Schachfigur überspringt er Figuren dabei und schlägt dort, wo er landet.*

Andere Merksätze wie „Ein Feld gerade, ein Feld schräg.“ Oder „Eins, zwei, drei (drei Felder)“ sind missverständlich. Alle Felder, auf die er springen kann, bilden eine Art Kreis. Auf dem Kreis haben alle Felder dieselbe Farbe. Wenn der Springer nicht in der Mitte steht, ist der Kreis unvollständig. Mal sehen, wem das alles auffällt.

Zum Üben dieser nicht geradlinigen Gangart gibt es zahlreiche Spielformen, z.B.:

**Springerwege:** Der Springer muss bestimmte Felder erreichen. Die Zielfelder kann man mit Bauern markieren oder auch mit Gummibärchen. Die Routen können im Schwierigkeitsgrad gesteigert werden, aber die große Springerrundreise (übers ganze Brett) wäre zu Beginn noch zu anspruchsvoll.

**Springerwettrennen:** Jeder Spieler kriegt einen Springer und stellt ihn in eine Ecke. Nun müssen beide die gegenüberliegende Ecke erreichen, wer zuerst da ist, hat gewonnen. Wer geschlagen wird, muss eben in seiner Ecke wieder anfangen.

Ergänzende Frage für die Schlaumeier: „Wie viele Züge braucht der Springer von einer Ecke in die andere?“ Antwort: Sechs

„Wer findet einen Weg in sieben Zügen?“ Antwort: Es gibt keinen, weil der Springer immer die Felderfarbe wechselt.

Schließlich ist auch der **König** dran. Es ist ratsam beim König von Anfang an auf seine Sonderstellung zu achten. Üblicherweise betrachten die Kinder den König als Siegesbeute, wenn er geschlagen werden kann, aber: **Der König darf nicht geschlagen werden!** Das ist jedoch kein Vorrecht des Königs, sondern eine Verpflichtung.

**Die goldene Regel:** Der König darf nicht auf ein bedrohtes Feld ziehen und muss aus einem Schach sofort raus. Also können die Könige sich auch nie begegnen, indem sie auf benachbarte Felder ziehen.

Falls regelwidrige Züge geschehen, und das wird anfangs häufig der Fall sein, muss der Fehler korrigiert werden. Sobald der König ins Spiel kommt, sind also auch die Definitionen von „Schach“ und „Matt“ nötig:

**Schach:** Eine gegnerische Figur greift den König an.

**Matt:** Der König kommt nicht aus dem Schach raus und keiner kann helfen. Nur durch Matt kann man gewinnen.

Bei ihren ersten Spielen üben die Kinder vorrangig die Gangart der Figuren, Spiele enden nur zufällig mit Matt, das Matt als vorrangiges Spielziel wird noch nicht gezielt verfolgt. Meist schlägt einer fast alle Figuren und versucht erst zuletzt den König zu fangen. Bei diesen oft langwierigen Versuchen entsteht dann häufig auch ein Patt noch bevor der Pattbegriff thematisiert wurde und damit die nächste Schwierigkeit: Warum ist Patt nicht gewonnen und wie sag ich´s meinem Kinde?

**Patt:** Wer dran ist, kann nicht mehr ziehen, steht aber nicht im Schach. Unentschieden!

Normalerweise wird ein Patt von den Kindern zunächst als Sieg begriffen, der König wurde ja schließlich auch gefangen. Mit etwas Feingefühl kann man aber diesen sicher geglaubten Sieg als lehrreichen Sonderfall herausstellen und benutzen um das Thema allgemein aufzugreifen.

Und warum ist Patt nun nicht gewonnen? „Regel ist Regel und es ist eben so.“ Diese Antwort wäre vielleicht etwas phantasielos. Der König darf nicht gezwungen werden, sich in eine verbotene Position zu begeben. In früheren Zeiten wurde sogar vorgeschlagen, das Patt wegen dieser Respektlosigkeit in eine Niederlage für den Pattsetzenden umzuwandeln. Das wäre jedoch etwas zu viel des Guten und so ist es „zur Strafe“ eben nur Remis. In Zukunft gilt das Patt als ein vermeidbarer Unfall.



## Erläuterungen (Lösungen) zu den schriftlichen Übungen

Lassen Sie die Kinder erst eine Weile die Figuren praktisch üben, bevor sie schriftliche Aufgaben machen. Sie dienen inhaltlich der Wiederholung und Vertiefung von bereits Bekanntem. Die Aufgaben bringen also inhaltlich keine Neuigkeiten, auch wenn sie Platz für Entdeckungen lassen. Neu ist allerdings der Umgang mit den Figurensymbolen und Diagrammen, was aber nach dem Schachbrett keine Schwierigkeit darstellen sollte.

Die größte Schwierigkeit besteht mitunter darin, die Aufgabe zu lesen und zu verstehen. Kindern, die noch nicht selbstständig lesen können, müssen Sie dementsprechend die Aufgabe mündlich erklären.

Um den Kindern die Unterschrift für die Übung auszustellen, müssen nicht alle Aufgaben akribisch richtig bearbeitet worden sein. Wenn die Bearbeitung erkennen lässt, dass der Schüler den Inhalt verstanden hat, bin ich meist zufrieden. Die Aufgaben sollen schließlich kein Selbstzweck sein. Die Anforderungen an die Sorgfalt bestimmen Sie nach eigenem Ermessen.

### Der König (Seite 6 + 7)

Die ersten sechs Aufgaben beziehen sich eigentlich noch nicht auf den König, sondern auf das Brett und einige „Fachbegriffe“.

**Reihe:** Die acht Felder waagrecht nennt man Reihe und werden mit Nummern bezeichnet. Der König steht also auf der fünften Reihe. Markieren kann man die Reihe z.B., indem man alle Felder ausmalt oder die 5 einkreist.

**Linie:** Die senkrechten Felder nennt man Linie und die Linien werden mit Buchstaben bezeichnet. Der König steht in der a-Linie

**Diagonale:** Als Diagonale werden die „Schrägen“ bezeichnet. Davon gibt es üblicherweise zwei. Der König steht auf den Diagonalen a8-h1 und a6-c8

Die **Felder** liegen immer im Schnittpunkt einer Reihe und einer Linie. So kann man jedes Feld eindeutig bezeichnen. Der Buchstabe wird vereinbarungsgemäß zuerst genannt, auch wenn die Kinder dazu tendieren, die Zahl zuerst zu nennen. Die Felder heißen also d5, a8 und b5

Bei den weiteren Aufgaben geht es schließlich um die „goldene Regel“ des Königs. Damit die Aufgaben richtig gelöst werden können, müssen die Gangart von König, Turm und Läufer bekannt sein.

Wie bereits erwähnt, wird weniger die Aufgabe, als der Aufgabentext eine Herausforderung darstellen. Je nach Alter und sprachlichen Fähigkeiten der Schüler müssen Sie hier individuell unterstützen.

Mit der Reichweite des Königs ist seine direkte Umgebung gemeint, die er mit einem Zug erreichen kann. Es sollen also höchstens acht Kreuze gemacht werden, hin und wieder werden aber fast alle Felder angekreuzt. In diesem Fall hat das Kind nicht den König falsch verstanden, sondern die Aufgabe. Gehen Sie einmal die Felder um den König herum im Uhrzeigersinn durch und fragen „Rot oder grün?“ Danach kann er es vermutlich alleine.

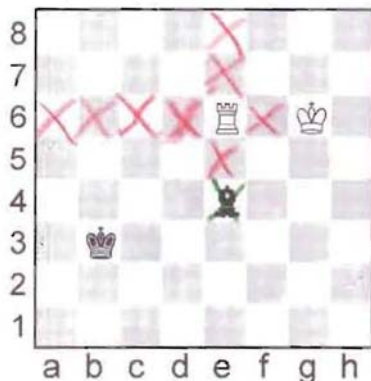
Eine farbliche Unterscheidung mit grünen und roten Kreuzen ist eine hilfreiche Visualisierung, man könnte alternativ auch einfarbig mit Bleistift arbeiten und z.B. Kreise und Kreuze machen.

Der König darf übrigens auch schlagen, das wird als wichtige Zugmöglichkeit auch beim Spiel oft nicht erkannt.

## Der Turm (Seite 8)

Die Aufgaben zum Turm erfragen zwar Turmzüge, aber Schwierigkeiten treten vor allem bei der Interaktion mit dem König auf.

Schon die erste Aufgabe enthält ein kleines Osterei: Vermutlich die wenigsten Kinder werden hier erkennen, dass der weiße König im Schach steht! Streng genommen wäre somit der einzig gültige Turmzug, den Läufer zu schlagen. Auf alle anderen Felder in seiner Reichweite müsste man also rote Kreuze machen. Apropos Reichweite: Gemeint sind wieder alle Felder, die der Turm mit einem Zug erreichen kann. Nicht erreichen kann er Felder, für die er über andere Figuren springen müsste.



Schülern, die ohne Erklärung oder Hinweis ein grünes Kreuz auf dem Läufer machen und rote Kreuze nur auf a6,b6,c6,d6, f6 sowie e8,e7,e5 können Sie vermutlich guten Gewissens sofort das Bauerndiplom ausstellen.

Wer alle diese Felder grün ankreuzt, hat den Turm gut verstanden und nur das Schach nicht erkannt. Wenn die Aufgaben bearbeitet werden, bevor der Läufer thematisiert worden ist, können die Kinder diese Hürde nicht nehmen. Dann darf man das Schach getrost mal übersehen. Aber in der Regel kennen die Kinder alle Gangarten schon bevor sie mit den Aufgaben beginnen. Manchmal werden

zusätzlich die Felder e3,e2,e1 und h6 rot angekreuzt, um zu zeigen das der Turm nicht springen darf. Sehr gut! Finden sich auf diesen Feldern allerdings grüne Kreuze ist das nicht so gut. Manchmal wird nur ein Kreuz in jeder Richtung gemacht, auch hier hat das Kind den Turm schon verstanden, jedoch die Aufgabe nicht. Manche Kinder machen in diesem Fall auch vier Pfeile.

Als weitere Zugmöglichkeit wird das Schlagen gerne vergessen, manchmal wird allerdings sogar der weiße König geschlagen. Diese Fehler bedürfen einer Korrektur. Kreuze auf anderen Reihen oder Linien bedürfen einer erneuten Aufgabenerklärung.

Weitere Besonderheiten bei den Turmaufgaben:

In der dritten Aufgabe darf der Turm nicht nach e7, weil er seinem König damit ins Schach setzt (schwarzer Turm auf a6!)

In den Aufgaben 4-6 soll der schwarze Turm gezogen werden! Es sollen systematisch alle Felder in seiner Reichweite betrachtet und je nachdem rot oder grün angekreuzt werden.

In Aufgabe 6 ist nur „Turm schlägt auf e4“ eine Lösung. Alle anderen Turmzüge sind ungültig, oder er kann selbst geschlagen werden.

In den Aufgaben 7-9 ist wieder der weiße Turm dran. Es reicht die Felder zu erfassen, die für ihn ungefährlich (grün) sind.

## Der Läufer (Seite 9)

Auch die Läuferaufgaben dienen eigentlich weiter der Vertiefung der goldenen Königsregel. Die kann man nicht oft genug wiederholen. Die Gangart des Läufers an sich dürfte keine Probleme bereiten und auch für die Aufgabenbearbeitung haben die Kinder bis hier bereits vermutlich einige Routine entwickelt.

Bei den ersten drei Aufgaben sind alle legalen weißen Läuferzüge gefragt. In Aufgabe drei muss man wieder auf den König achten.

Bei den Aufgaben 4-6 soll der weiße Läufer auf sichere Felder ziehen. In Aufgabe 6 werden die Felder auf der Diagonalen e6, f5, g4, h3 häufig als sicher angesehen, obwohl ihn der schwarze Läufer dahin verfolgen kann.

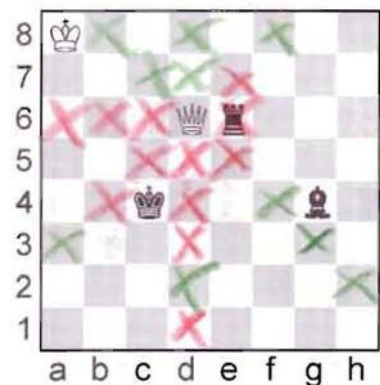
Bei den Aufgaben 7-9 ist mal wieder Schwarz dran. In Aufgabe 7 kann nur der Läufer auf b4 geschlagen werden. In Aufgabe 8 ist JEDER Läuferzug möglich, weil gleichzeitig der weiße König vom Turm ins Schach gesetzt wird (Abzugsschach). In Aufgabe 9 schließlich gehen nur die Läuferzüge nach e7, c5 und b4 wegen der gegenseitigen Schachdrohungen.

Viele Schüler werden die Lösungen nicht auf Anhieb vollständig richtig haben, aber Sie werden feststellen, dass bereits kleine Hinweise („Achte auf den schwarzen König“) genügen, um sie in die richtige Richtung zu lenken. Wenn nicht, gehen Sie die Felder wieder systematisch der Reihe nach durch: „Kreuz oder kein Kreuz?“

## Die Dame (Seite 10)

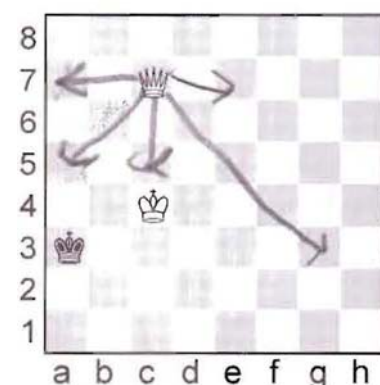
Die Dame vereint die Möglichkeiten von Turm und Läufer und ist damit die bei Weitem stärkste Figur. Ihre vielen Zugmöglichkeiten sind schwer zu erfassen, darin besteht die Hauptschwierigkeit der Damenübungen. Die Kinder werden in aller Regel richtige Kreuze machen, aber längst nicht alle Felder finden.

Dabei hilft dann wieder eine gewisse Systematik. Gehen Sie im Uhrzeigersinn einmal alle acht Richtungen Feld für Feld durch.



Bei den Aufgaben 4-6 sollen zusätzlich nur die sicheren Felder angekreuzt werden. Bei Schwierigkeiten kann man hier zweistufig systematisch vorgehen: Zuerst alle Felder ankreuzen und anschließend die bedrohten Felder einkreisen oder wieder ausradieren.

Bei den Aufgaben 7-9 sollen alle möglichen Schachgebote mit Pfeilen eingezeichnet werden. Die Kinder werden hier zunächst meist Kreuze machen auf den Feldern, auf die Dame ziehen soll. Aber Kreuze sollen statisch Felder markieren, Pfeile dynamisch Züge und Bewegung.



Außerdem werden sich die meisten Kinder mit einem gefundenen Schachgebot zufrieden geben. Bestehen Sie auf ALLEN Schachs, in diesem Fall bin ich pedantisch: „Da fehlt noch eins!“ Auch im praktischen Spiel wird es von Bedeutung sein alle Schlag- und Schachmöglichkeiten zu erfassen und sich nicht mit dem erstbesten Zug zu begnügen. Wenn sie nicht auf Anhieb jedes Schach finden, hilft wieder Systematik. Unter allen möglichen Zügen findet man auch alle möglichen Schachs. Dabei darf man zwischen „guten“ und „schlechten“ Schachs ruhig unterscheiden. Bei den schlechten Schachs kann die Dame vom König geschlagen

„Da fehlt noch eins!“



werden.

### Der Springer (Seite 11)

Wie bereits erwähnt, ist der Springer die einzige Figur, deren Gangart nicht ohne ausreichende Übung verstanden wird, vor allem, wenn er über mehrere Züge auf bestimmte Felder manövriert werden soll. Wenn Kinder den Springer nicht verstanden haben, ziehen sie ihn nicht gerne und weichen auf andere Figuren aus.

Häufige Springerfehler:

- Der Springer springt nicht, sondern „zieht“ entlang der L-Linie, also nur wenn der Weg frei ist. Manchmal wird dies sogar als Reichweite verstanden, also das „L“ nicht vervollständigt. Hier muss man nochmal ausdrücklich auf die Sprungfunktion hinweisen.
- Der Springer zieht „drei Felder“ weit.
- Das „L“ ist vier Felder lang
- Das „L“ wird nicht in alle Richtungen gedreht. In diesen Fällen wurde das „L“ vermutlich nicht nachhaltig erklärt.
- Der Springer zieht ein oder zwei Felder diagonal. Meist keine falsch verstandene Springergangart, sondern eher eine geometrische Fehlleistung, die auch später noch passieren kann.



**Richtig oder Falsch?**  
Richtig, hier hat sich allerdings der Schüler die gerade/schräg-Merkregel eingeprägt.  
1. Sprung über c5 nach d4,  
2. Sprung über e4 nach f5  
3. Sprung über e5 nach d6

Die drei ersten Aufgaben testen, ob die Gangart des Springers grundsätzlich verstanden wurde. Wenn nur die Felder angekreuzt werden, auf die der Springer ziehen kann, ist alles klar. Wenn auch die Felder dazwischen angekreuzt werden oder bei der dritten Aufgabe das Feld a5 nicht, könnte das ein Hinweis sein auf „fehlendes Sprungvermögen“.

Die weiteren Aufgaben üben die Springerkoordination über mehrere Züge. Wie kommt der Springer von A nach B? Hierbei macht es zunächst Probleme, dass ein Springer sich zunächst scheinbar entfernen muss, um sich seinem Ziel zu nähern. Der Springer hüpfelt dann verzweifelt um den Zielpunkt herum, wie eine Motte um die Laterne. Eine hilfreiche Überlegung ist es dann „rückwärts“ zu denken: „Von welchem Feld kommt man denn auf den Punkt?“ Vor allem bei der letzten Aufgabe werden die meisten Springer zunächst mal zielstrebig nach g2 in die Sackgasse gelenkt, bevor der Gedanke zum Ziel führt über welche Felder man eigentlich in die Ecke kommt.

### Der Bauer (Seite 12)

Der Bauer ist der Kleinste mit den meisten Ausnahmen:

- schlägt anders als er zieht
- darf nur in eine Richtung laufen
- kann einmal einen Doppelschritt machen (Doppelschritt heißt nicht zweimal ziehen!)
- kann sich verwandeln in eine beliebige Figur außer den König
- die en passant-Regel ist dabei noch nicht mal berücksichtigt

Trotz dieser Masse an Regeln, machen Bauern erstaunlicherweise kaum Probleme. Manchmal wird die Richtung vertauscht. Die Umwandlungsregel wird manchmal falsch ausgelegt, dass man nur Figuren nehmen kann, die schon geschlagen wurden. Oder die umgewandelte Figur wird fälschlicherweise auf ihr Startfeld gestellt.

Die Aufgaben für den Bauern erinnern und wiederholen bekannte Regeln. In Aufgabe 6 laufen die schwarzen Bauern in die andere Richtung als die weißen und bedrohen also auch die andere Richtung. Ansonsten bringt diese Seite den Kindern eine entspannte Unterschrift nach dem anstrengenden Springer.

Manchmal merken die Kinder an, dass ja die Könige fehlen. Bravo! Ohne König kann man schließlich nicht spielen. Loben Sie das Kind für diese wichtige Entdeckung. Es ist nur eine Übung für die Bauern, da haben die Könige mal Urlaub.

### Schlagen (Seite 13)

Wie Schlagen funktioniert, ist an sich selbstverständlich. Warum also eine Seite über das Schlagen? Ähnlich wie bei den Damenschachs kommt es hier auf Vollständigkeit an. Alle möglichen Schlagzüge erfassen, indem systematisch sämtliche Figuren kontrolliert werden, ist vor allem eine Konzentrationsübung, die man auch im Spiel ständig durchführen muss. Wenn die Kinder also einen Zug vergessen haben, lassen Sie sie weitersuchen bis alle Schlagzüge gefunden wurden.

Für das Einzeichnen der Züge sollen auch hier Pfeile verwendet werden, weil sie die Dynamik des Zuges darstellen.

Kleines Osterei für den Lehrer: Jede Aufgabe ist eine Kombination, die mit einem Schlagzug eingeleitet wird. Viel Spaß beim Knobeln, aber verlangen sie die Lösung nicht von den Kindern ;)

### Schach (Seite 14+15)

Zwei Seiten zum Schach, weil es so wichtig ist. Auf der ersten Seite sollen zunächst mal alle (ALLE) Schachgebote gefunden werden. Ähnlich wie bei den Damenschachs kommt es hier wieder auf eine gewisse Systematik an, um alle Möglichkeiten zu finden. Jede Figur der Reihe nach kontrollieren. Erwünschte Entdeckungen: Der König kann selbst nie ein Schach geben und der Läufer unter Umständen auch nur, wenn er auf der passenden Farbe steht. Sie können auch wieder zwischen guten und schlechten Schachs unterscheiden lassen, möglicherweise als Zusatzaufgabe für die Fixen.

Auf der zweiten Seite sollen alle Züge gefunden werden, die aus dem Schach herausführen. Es gibt grundsätzlich drei verschiedene Möglichkeiten:

**Schlagen:** Wenn man die schachgebende Figur schlägt, ist dies meist die beste Lösung. Vor allem der König kann manchmal selbst schlagen, das wird oft nicht als Möglichkeit wahrgenommen.

**Weglaufen:** Der König nimmt die Beine in die Hand und flüchtet auf ein freies Feld.

**Zwischenziehen:** Eine Figur kommt ihrem König zu Hilfe und stellt sich zwischen ihn und die schachgebende Figur.

Bei Kinderturnieren ist die meistgestellte Frage an den Schiedsrichter: „Ist das Matt?“ Da antworte ich dann nicht lapidar mit „ja“ oder „nein“, sondern lasse die Kinder alle Möglichkeiten durchgehen: „Kann irgendwer Schlagen?“, „Kann der König noch irgendwohin laufen?“, „Kann irgendwer dazwischen ziehen?“, „Nein? Dann ist das Matt!“

Kleine Anmerkungen zu den Möglichkeiten in den verschiedenen Aufgaben auf Seite 15:

- 1: Der König kann nur weglaufen nach d8, f8 oder f7
- 2: Lxd3 ist die beste Lösung(grün), mit Sd5 zwischenziehen ist auch möglich aber nicht gut, weglaufen geht natürlich auch wieder
- 3: Hier helfen wieder schlagen und weglaufen, gegen Springerschachs kann man natürlich nie was zwischenziehen.
- 4: Hier ist hingegen das Zwischenziehen des Bauern nach d6 die einzige Lösung und die wird nicht einfach gefunden.
- 5: Gegen das Bauernschach geht axb6, aber nicht Sxb6
- 6: Natürlich schlagen! Vor allem gegen Kxh7 scheint es eine Hemmschwelle zu geben.
- 7: Nur Kb8 geht wegen Doppelschach (gemein)
- 8: Nur zwischenziehen mit Lf1 oder Td1. Welcher ist besser?
- 9: Bauern oder Springer nach f6 zwischenziehen funktioniert sowie weglaufen mit dem König (aber nicht nach f4!)

### **Die Rochade (Seite 16+17)**

Die Rochade ist die anspruchsvollste Regel nicht nur wegen ihrer Komplexität.

Die Kinder müssen Sinn und Nutzen der Rochade erkennen, warum sollten sie sich sonst mit sowas belasten? Danach müssen sie die Rochade mechanisch richtig ausführen. Schließlich müssen sie auch noch die Einschränkungen beachten. Und zu guter Letzt müssen sie die Rochade auch noch im Spiel anstreben. Dann erst ist gehört auch verstanden.

Warum eine Rochade?

Der König muss geschützt werden. Dafür bauen wir ihm eine Burg (Der Begriff Rochade hat seinen Ursprung im Arabischen und bedeutet so viel wie Burg bauen.) Damit wir ihm schnell eine Burg bauen können, gibt es die Rochaderegeln. Nach der Rochade steht der König hinter seiner Bauernmauer wie in einer Burg. Da spielt schon mit rein, dass die Rochadebauern besser nicht weglaufen, auch wenn das für die Regel unwichtig ist.

Wie macht man eine Rochade?

Der König geht zuerst(!) genau zwei Schritte auf den Turm zu, danach springt der Turm über und neben ihn. Das geht zu beiden Seiten gleich (→ lange Rochade, kurze Rochade), sieht aber hinterher etwas anders aus. Die Rochade ist ein Königszug, deshalb zieht der König zuerst.

Einschränkungen

Die Rochade ist ein wertvoller aber auch empfindlicher Zug. Je länger man damit wartet, desto schwieriger wird es ihn machen zu können. Denn es gibt Voraussetzungen und Einschränkungen, die man beachten muss:

- Wenn man im Schach steht darf man nicht rochieren
- König und Turm dürfen sich vorher noch nicht bewegt haben
- Der König darf nicht über ein bedrohtes Feld (goldene Regel auch hier)

- Der Weg zwischen König und Turm muss ganz frei sein

Das muss man sich erst mal alles merken. Dazu dienen die Übungen auf Seite 17:

Es gibt jeweils für Schwarz und Weiß die Frage, welche Rochade(n) möglich sind. Die Kinder sollen mit einer der vier möglichen Antworten in das Kästchen schreiben: kurz, lang, beide, keine

Im ersten Diagramm kann Schwarz nur lang und Weiß nur kurz rochieren. Die anderen Rochaden gehen nicht, weil die Damen Felder bedrohen, die der König überqueren müsste. Das Feld b8 ist zwar auch von der weißen Dame bedroht, aber so weit geht der König ja nicht und dem Turm ist alles egal. Auch den weißen Turm auf h1 stört nicht, das er von der Dame bedroht ist. Dieser Aspekt ist selbst manchem erfahrenen Schachspieler noch nicht klar.

Im zweiten Diagramm haben sich der schwarze König und der weiße Turm auf b1 schon bewegt. Also darf Schwarz keine und Weiß nur die kurze Rochade machen.

Im dritten Diagramm muss man wieder auf bedrohte Felder achten. Schwarz darf nur kurz rochieren und Weiß nur lang, auch wenn dabei keine richtige Burg entsteht.

Im vierten Diagramm steht Weiß im Schach und darf nicht rochieren. Schwarz darf nur kurz rochieren, auch wenn lang mit gleichzeitig schlagen schon praktisch wäre. Erstaunlicherweise hat in vielen Jahren noch kein Kind festgestellt, dass Schwarz eigentlich gar nicht rochieren darf, weil er nicht am Zug sein kann, wenn Weiß im Schach steht. Warte ich halt weiter auf das Supertalent ;)

Fehlt noch die letzte Etappe, die Kinder sollen auch im Spiel rochieren. Das ist eine Aufgabe für die Praxis. Beim nächsten Spiel sollen alle zuerst mal eine Rochade machen. Wie lange braucht man, bis man frühestens rochieren kann? Welche Figuren müssen vorher Platz machen? Geht die lange oder kurze Rochade schneller? Sollen die Bauern vorm König weglaufen?

### **Matt (Seite 18+19)**

Wir erinnern uns: Matt ist, wenn man im Schach steht und nicht mehr rauskommt. Die Aufgaben bieten einfache Beispiele ohne Komplikationen (Abzug-, Doppelschach, Fesselung etc.) Figur zieht und setzt Matt.

Welche Hilfen können Sie anbieten, wenn die Lösung nicht gefunden wird? Mal wieder hilft etwas Systematik: „Such alle Schachs, das Matt ist dabei!“ Alternative: „Kreuze alle Felder an, auf die der König noch ziehen kann. Welche Figur kann diese Felder bedrohen?“

Lösungen:

- 1) Th8 2) Dd7 3) Lb7 4) Tg6 5) Da3 6) b4 7) Se6 8) Ta7 9) Ld5
- 10) Th8 11) Db8 12) De5 oder Df6 13) Td8 14) b6 15) Db5 16) Tc8 17) Sb6 18) Da7

### **Patt (Seite 20)**

Der formale Unterschied zwischen Patt und Matt ist im Wesentlichen der zwischen Schach und kein Schach. In beiden Fällen wird der König eingefangen. Beim Patt können außerdem auch keine anderen Figuren mehr ziehen. In unserer Praxis entsteht Patt aber ohnehin fast immer nur mit dem nackten König. Dementsprechend ist Schach ↔ kein Schach das Hauptkennungsmerkmal.

Die Hauptschwierigkeit für Kinder ist diesen Unterschied zu erkennen und anzuerkennen. Intuitiv ist ein Patt nämlich erst mal genauso gut wie ein Matt. Beim chinesischen Schach gewinnt man z.B. auch durch Patt. Wie man erklären könnte, dass Patt etwas Besonderes darstellt, dazu habe ich oben schon eine Anregung gegeben.

Das Erklären ist jedoch eine Sache, das Behalten und Anwenden eine andere. Wenn Sie die Pattregel erklären, wird sie vermutlich schnell verstanden und dann erst mal in eine untere Gedächtnisschublade verlegt. Aber beim Bauerndiplom wollen wir uns damit begnügen.

Die Kinder sollen wissen, dass es Patt gibt und was es ist.

Üblicherweise entsteht dann das Patt versehentlich beim Versuch Matt zu setzen, meistens mit einer Dame oder einem Haufen von Figuren. Ein solches Spiel endet dann entweder mit einem „Matt, ich hab gewonnen!“ oder mit „Ach ja, Patt!“, je nachdem ob die Pattregel bereits erklärt und verstanden wurde oder nicht. Wenn nicht, ist dies ein anschaulicher und passender Zeitpunkt.

Patt ist übrigens die erste und lange Zeit einzige Unentschieden(Remis)-Situation mit der die Kinder konfrontiert werden. Remis auf andere Art findet praktisch nicht statt, selbst König gegen König wird noch nicht selbstverständlich als Remis begriffen. Dementsprechend benutzen sie auch später oft noch den Begriff Patt als Synonym für Remis.

Die nächste Verständnisstufe ist erreicht, wenn die Kinder beim Matt setzen bewusst darauf achten ein Patt zu vermeiden. Dies wird auch meistens deutlich angesagt: „Ich setz dich nicht Patt!“ (Springerdiplom)

Vollständig begriffen haben die Kinder schließlich das Thema, wenn sie versuchen in schlechter Position auf Patt zu hoffen und zu spielen. Dieses Motiv bleibt auch für fortgeschrittene Spieler eine echte Herausforderung.

Die Pattvermeidung erfordert einen schwierigen Gedankensprung, nicht „Was kann ich noch machen?“, sondern „Was kann der andere noch machen?“ Sich in den Gegner und seine Möglichkeiten hinein zu versetzen, den Blickwinkel des anderen einzunehmen bereitet besonders Erst und Zweitklässlern noch Schwierigkeiten. Diese Fähigkeit wird allgemein erst in diesem Alter erworben. Deshalb sollen die ersten Pattaufgaben einen Perspektivenwechsel einüben: „Welche Züge kann Schwarz (in der Diagrammperspektive die Gegenseite) noch machen?“

Man kann hier die Aufgaben zeilenweise bearbeiten lassen oder aber auch die beiden übereinanderstehenden Aufgaben zusammenfassen. In der zweiten Reihe wurde der darüber stehenden Aufgabe ein Läufer hinzugefügt, der nun die noch möglichen Züge verhindern kann.

Aufgabe 1/4: Kh8 und Bf6/f5 können durch Lf6 verhindert werden

Aufgabe 2/5: Kd8/f8 kann durch Ld7 verhindert werden

Aufgabe 3/6: Kg8 bzw. Springerzug kann durch Le6 verhindert werden

Für die Aufgaben der unteren Reihe müssen die Kinder auch zunächst die Zugmöglichkeiten des schwarzen Königs erfassen, um danach die angezeigte Figur zielgerichtet einzusetzen.

Aufgabe 7: Dd6/f6, Aufgabe 8: Tg7, Aufgabe9: Le6

### En Passant (Seite 21)

Schon wieder eine Regel für die Bauern! Die kleinsten und schwächsten haben die meisten Regeln. Es ist aber auch die neueste Regel, sie wurde erst vor etwa 500 Jahren eingeführt, zusammen mit dem Doppelschritt der Bauern ;)

Damit sollte ausgeglichen werden, dass Bauern die einen Doppelschritt machen, sonst nicht geschlagen werden könnten. Das nötige „Duell“ fände also nicht statt. „En passant“ ist französisch und bedeutet „im Vorbeigehen“.

*Ein Bauer, der mit seinem Doppelschritt neben einen gegnerischen Bauern zieht, kann von diesem trotzdem geschlagen werden. Der tut einfach so, als ob der Bauer nur einen einfachen Schritt gemacht hätte. Zuerst mal muss also ein Bauer an einem gegnerischen „vorbeigehen“ und dann schlägt dieser „im Vorbeigehen“.*

Wichtig sind folgende drei Aspekte:

- En passant geht nur mit Bauern
- Ohne Doppelschritt kein en passant
- En passant geht nur sofort oder gar nicht mehr

Bei den Fragen 2) und 4) darf man en passant schlagen, bei den anderen nicht (Kein Doppelschritt, kein en passant!)

Erwähnenswert ist vielleicht noch, dass der Doppelschritt **neben** einen gegnerischen Bauern führen muss. Also z.B. nach den Eröffnungszügen 1.e4 e5 ist en passant natürlich nicht erlaubt trotz Doppelschritt.

### Weißt du es? (Seite 22)

Die Fragen auf der letzten Seite enthalten ein paar abschließende Knobeleyen, sowie einige Fachbegriffe, die an dieser Stelle entweder abgefragt oder erstmals erwähnt werden. Wer also was nicht weiß, braucht kein schlechtes Gewissen haben.

- 1) b) acht Felder nebeneinander bilden eine Reihe, übereinander wäre es eine Linie
- 2) a) Läufer und Springer bezeichnet man als Leichtfiguren im Gegensatz zu Dame und Turm (Schwerfiguren). Halbschwerfiguren gibt es nicht.
- 3) b) Der König kann immer nur ein Feld weit ziehen, der Bauer kann immerhin einmal einen Doppelschritt machen. Aber was ist eigentlich mit dem König bei der Rochade? Freuen Sie sich über Schüler, die diesen kleinen Widerspruch entdecken.
- 4) b) Der Läufer zieht schräg oder auch diagonal
- 5) Der Bauer braucht fünf oder sechs Züge bis zur Umwandlung.
- 6) Die Könige müssen immer ein Feld Abstand halten.



- 7) Der Springer kann höchstens acht Felder bedrohen, wenn er im Zentrum steht.
- 8) Der Läufer kann höchstens 13 Felder bedrohen (mehr als der Springer)
- 9) Die Mitte des Brettes (e4/e5/d4/d5) nennt man Zentrum
- 10) Grundreihe
- 11) Dame und Turm
- 12) Neun Damen sind möglich, acht Bauern können sich verwandeln + eine von Beginn an
- 13) Bei Hälfte denkt man meist an die obere oder untere Hälfte, die hier gesuchte Hälfte ist zumindest für Kinder ein Hirnzwirbler mit echtem Aha-Effekt: Der Läufer kann nur auf einer Farbe ziehen und das ist eben genau die Hälfte der Felder.

## Die Prüfung

Haben die Kinder alle Unterschriften gesammelt? Wenn ja, dann können sie sie beruhigt zur Bauerndiplomprüfung antreten lassen. Wer alle Aufgaben selbstständig bearbeitet hat, wird garantiert auch die Prüfungsaufgaben ausreichend lösen.

Wenn Sie Zweifel haben, machen Sie vor der Prüfung noch eine abschließende Quizrunde, in der besonders Rochade, Schach, Matt, Patt und en passant nochmal wiederholt werden.

Denn wie bereits an früherer Stelle erwähnt: Ein Durchfallen ist nicht vorgesehen! Das Diplom ist eine Anerkennung für die bereits geleistete Arbeit. Einen Misserfolg in Form von Nichtbestehen können Sie im Vorfeld leicht vermeiden, indem Sie die Unterschriften nur vergeben, wenn die Übungen auch gemacht wurden. Aber verschenkt wird das Diplom auch nicht! Wer die Übungen nicht gemacht hat, darf halt noch nicht zur Prüfung antreten. Auch gemogelt wird nicht, jeder macht seine Aufgaben selbst, die Prüfung ist keine Gruppenarbeit.

Hilfen können und sollen Sie geben, wenn es um das Aufgaben- und Textverständnis geht. Insbesondere Kinder, die noch nicht lesen können, brauchen natürlich Begleitung. Manchmal geben die Kinder ab, aber haben einzelne Fragen übersehen oder gar die komplette Rückseite. Darauf weisen Sie ruhig hin und geben den Prüfungsbogen wieder zurück.

Die Kinder haben meist schon ein Bedürfnis nach (positiver) Bewertung, die sich über die Punktzahl gut erreichen lässt. 90 und mehr Punkte sind sehr gut. 60 Punkte sind sehr knapp, sorgen aber gerade deswegen für freudige Gesichter.

Die Punktbewertung ist als Vorschlag zu verstehen, richtige Lösung = volle Punktzahl. Aber Sie können und sollen durchaus differenziert Punkte nach eigenem Ermessen vergeben. Geprüft wird, was die Kinder wissen und nicht, was sie nicht wissen.

---

## Prüfungslösungen

### Aufgabe 1)

Die Felder b4, d3, d5 und d6 sind gesucht. Vier Kreuze auf genau diesen Feldern sind 10 Punkte wert. Punktabzüge gibt es für vergessene und falsche Felder, üblicherweise 1/Fehler. Felder außerhalb der d-Linie oder 4. Reihe (Turmwirklinie) werden in der Prüfung schon zu 99% nicht mehr angekreuzt.

### Aufgabe 2)

Ein richtiger Springerweg in sechs Zügen ist 15 Punkte wert. Für fehlerhafte Lösungen gibt es Punktabzug, aber 0 Punkte gibt es nur, wenn der Prüfling überhaupt nicht weiß, wie ein Springer ziehen kann. Aber wie hat er dann die Unterschrift für den Springer erhalten? Manchmal kapitulieren die Kinder, weil sie die vollständige Lösung nicht finden. Ermuntern Sie sie in jedem Fall wenigstens eine Teillösung einzuzeichnen, für die man Punkte geben kann.

#### Aufgabe 3)

Der Bauer braucht fünf oder sechs Züge. Wer das antwortet, kriegt 10 Punkte, ebenso für die Antwort „5“. Die Antwort „6“ hat den Doppelschritt nicht berücksichtigt, das ist aber nicht ganz falsch, dafür gebe ich 8 Punkte.

„Er muss sich verwandeln in eine beliebige Figur außer den König“ Diese druckreife Antwort werden die wenigsten geben. Aber die sinngemäß richtige Antwort gibt volle Punkte. Und die könnte auch die 1-Wort-Antwort „Fawadeln“ sein. Die mangelnden Schreib- und Lesefähigkeiten vor allem bei jüngeren Kindern müssen Sie berücksichtigen und dann nochmal nachfragen. Manche Kinder glauben, dass man nur in geschlagene Figuren verwandeln kann. Seltener kommt es vor, dass sie nicht wissen, in welche Figuren man überhaupt verwandeln kann.

#### Aufgabe 4)

Weiß darf kurz rochieren, Schwarz nicht. Schwarz darf auch nicht lang rochieren, weil der Turm auf b8 sich schon bewegt hat. 3x5 Punkte

#### Aufgabe 5)

Die Dame müsste auf f6 eingesetzt werden als einzige Möglichkeit für volle Punktzahl. Allerdings gebe ich auch noch 5 Punkte, wenn die Dame z.B. auf d4 eingesetzt wird. Hier wurde übersehen, dass der Bauer f7 dann noch ziehen kann. Einsetzen mit Schach oder Matt ist hingegen keinen Punkt wert.

#### Aufgabe 6)

Lxf5 und Ke7 sind die beiden korrekten Möglichkeiten. Für jede gebe ich 5 Punkte, für beide also 10. Für falsche Vorschläge ziehe ich wieder 2 Punkte ab. Kg8 oder Sxf5 sind z.B. häufige Fehler.

#### Aufgabe 7)

Tg8 in der linken Aufgabe ist sehr leicht, f8 mit Verwandlung in einen Springer in der rechten Aufgabe hingegen ziemlich schwer zu finden. Trotzdem gibt es für beide Lösungen 5 Punkte

#### Aufgabe 8)

Wenn der Bauer von d7 nach d5 zieht, macht er einen Doppelschritt und kann er en passant geschlagen werden, im anderen Fall nicht. 2x5 Punkte

---

Es hat sich durchaus bewährt, die Korrektur zusammen mit dem Prüfling vorzunehmen. Das gibt auch eine Gelegenheit bei unklaren Antworten nochmal nachzuhaken.

In seltenen Fällen reichen die schriftlichen Antworten nicht auf Anhieb für 60 Punkte. Auch dann lassen sich bei dieser Form der mündlichen „Nachprüfung“ Lücken schließen oder Fehler aufklären.



Das Bauerndiplom lässt sich noch gut gemeinsam mit einer größeren Gruppe (Klasse) ablegen. Dann kann man die Diplomvergabe auch dementsprechend feierlich begehen. Die Urkunden sind zwar relativ schlicht, aber mit einem entsprechenden Urkundenstift ausgefüllt erfüllen sie alle Ansprüche. Natürlich können Sie Urkunden auch individuell selbst gestalten. In inhomogenen Lerngruppen werden die Diplome individuell abgelegt. Aber auch hier sollte die Urkundenübergabe mit feierlicher Miene und großem Lob erfolgen. Das Kind hat für das Diplom gearbeitet und verdient dementsprechend auch die nötige Aufmerksamkeit.

Mit der Bauernurkunde wird sich auch jeder hoch motiviert zum Springerdiplomkurs melden. Meist gebe ich das Springerheft gleich zusammen mit der Bauernurkunde aus. Das Bauerndiplom berechtigt zugleich auch zum Zutritt in die Bauernarena (siehe Abschnitt Schacharena).

Bauerngrafik zur freien Verwendung in eigenen Dokumenten:



## Springerdiplom

**Voraussetzung für die Bearbeitung des Springerdiploms ist volle Regelkenntnis bzw. ein abgeschlossenes Bauerndiplom. Auch Seiteneinsteiger, die das nötige Wissen haben, sollten induktiv vorher die Bauerndiplomprüfung ablegen.**

**Ziel dieser Etappe ist die Aneignung eines einfachen Gewinnkonzeptes:**

*„Ich klaue dem anderen alle Figuren und behalte möglichst meine eigenen. Wenn ich genug Figuren mehr habe, setze ich den König matt.“*

**Der Grundwert der Figuren ist bekannt und die damit verbundene Logik, wertvolle Figuren nicht gegen schlechtere abzutauschen. Für Materialopfer oder gar positionelle Opfer reicht die taktische und strategische Kraft hingegen noch nicht.**

**„Kombinationen“ sind einzigartig, die einzigartige Kontrolle aller Möglichkeiten, vor allem der „Zwangszüge“ Schlagen und Schach, wird angestrebt:**

**angreifen → wegziehen → nicht wegziehen → schlagen → zurückschlagen**

**Sobald der Materialvorteil groß genug ist, werden die einfachen Mattverfahren mit der Dame oder zwei Türmen angewandt. Die Technik der Notation wird erlernt und mit deren Hilfe die „Schachsprache“. Türme ziehen also nicht mehr „einen nach links“, sondern „von f1 nach e1“.**

Mehrzügige Kombinationen werden noch nicht beherrscht, dementsprechend auch keine gezielten Mattangriffe. Auch das Konzept, mittels Bauernumwandlung Materialvorteil zu erlangen, ist noch nicht präsent und entsteht nur zufällig bzw. wenn nur noch Bauern auf dem Bretts sind.

### **Fehlersuche (Seite 3)**

Diese Seite enthält Stellungen mit Regelverletzungen, eigentlich also ein Thema für das Bauerndiplom. Ursprünglich waren die Aufgaben auch mal im Bauernheft, erwiesen sich aber doch als überdurchschnittlich schwierig und dienen nun den Springerdiplomanden zur qualifizierten Wiederholung und Vertiefung einiger Schachregeln.

In der ersten Aufgabe steht ein Bauer regelwidrig auf der Grundreihe.

In der zweiten Aufgabe stehen beide Könige im Schach. Der schwarze König muss zudem sogar freiwillig ins Schachgegangen sein, denn der Bauer auf b2 hat noch nicht gezogen.

Die dritte Aufgabe kombiniert nochmal beides.

In der vierten Aufgabe stehen beide Könige nebeneinander, das geht mal gar nicht.

Die fünfte Aufgabe ist schon schwieriger. Der weiße König steht von zwei Bauern gleichzeitig im Schach, die können aber nicht gleichzeitig gezogen haben.

In der sechsten Aufgabe irritieren die drei Damen, aber drei Damen kann man ja haben.

Fehlerhaft ist wieder die weiße Königsstellung. Der schachgebende Bauer auf e4 kann nicht gezogen haben.

In Aufgabe sieben ist der weiße Doppelbauer a2/a3 unmöglich, der schwarze Tripelbauer hingegen ist ok.

In Aufgabe 8 lenkt der weiße Turm auf f8 vom eigentlichen Fehler ab. Der hat vermutlich gerade auf f8 einen Läufer geschlagen. Allerdings ist der Läufer auf b8 völlig falsch. Der kann da nie hingekommen sein, außer es wurde falsch aufgebaut.

In Aufgabe 9 scheint die vertauschte Stellung von weißer Dame und König der Fehler zu sein. In der Praxis wäre es das sicher auch. Aber theoretisch könnten die ja die Plätze getauscht haben. Die zwei weißfeldrigen Läufer von Schwarz haben dagegen keine Ausrede.

#### Wert der Figuren (Seite 4)

Das erste echte Springerdiplomthema, was sind die Figuren wert und warum? Natürlich ist klar, dass einzelne Figuren wertvoller sind als andere. Aber wo liegen die Unterschiede und wie kann man sie beziffern?

Zuerst mal ist der König der Wertvollste, das liegt im Wesen des Spiels. Ohne König geht es nun mal nicht, aber der König ist nicht der Stärkste.

Die stärkste Figur ist eindeutig die Dame, da werden sich auch schon alle Kinder einig sein. Somit ist sie hinter dem König die zweitwertvollste Figur.

Am anderen Ende der Skala stehen die Bauern, auch hieran dürfte kaum jemand zweifeln. Allerdings gewinnt ein Bauer durchaus an Kraft, je näher er der Umwandlung kommt. In der Mitte ist ein Bauer meist stärker als am Rand. Bauernstrukturen wollen wir aber vorläufig noch vernachlässigen.

Interessanter ist schon die Einordnung von Turm, Läufer und Springer.

Turm und Läufer sind beide schwächer als die Dame, die kann schließlich wie beide ziehen. Aber ist der Turm oder der Läufer besser? Tatsächlich spüren die meisten Kinder eine Überlegenheit des Turms, ohne sie genau beschreiben zu können. Beide können in vier Richtungen ziehen, soweit sie wollen. Aber gerade erscheint „irgendwie“ besser als schräg. Ein Vergleich der Anzahl der möglichen Züge ergibt schon einen leichten Vorteil für den Turm. Er kann (bei freier Bahn) immer auf 14 verschiedene Felder, der Läufer höchstens auf 13, in der Ecke sogar nur auf 7. Aber schwerwiegender ist die große Schwäche des Läufers, er zieht nur auf einer Farbe. Damit ist die Hälfte des Brettes für ihn tabu.

Also der Turm ist besser als der Läufer, aber auch als der Springer? Hier fällt das intuitive Urteil schon weit weniger eindeutig aus. Mancher empfindet die Sprungkraft des Springers als besonders unberechenbar und stark. Möglicherweise spielen auch Sympathien für das niedliche Pferdchen eine Rolle. Aber nüchtern betrachtet hinkt der Gaul doch stark hinter dem Turm her. Maximal 8 Felder befinden sich in Zugreichweite des Springers, am Rand nur 4 und in der Ecke sogar nur läppische 2. Dagegen stehen die konstanten 14 vom Turm. Auf freiem Brett ist der Turm also unschlagbar überlegen. Auf engem Raum hingegen kann auch schon mal ein Springer besser sein. Merken Sie sich den Namen des Kindes, das diese Feststellung macht. Grundsätzlich ist die Stärke jeder Figur und damit auch ihr Wert immer stark von Position und Umgebung abhängig, aber diese fortgeschrittene strategische Betrachtungsweise ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht angebracht. Dass ein Springer dem Turm überlegen ist, bleibt eine seltene Ausnahme.

Der Turm ist für uns also besser, aber wie verhält es sich mit Läufer und Springer? Der Läufer kann nur auf einer Farbe ziehen, der Springer hat dieses Handicap nicht, also ein Punkt für den Springer. Der Läufer kann auf mehr Felder ziehen und ist damit viel schneller, also ein Punkt für den Läufer. Wir einigen uns auf Unentschieden. Man könnte dem Läufer allerdings einen kleinen Bonus geben, wenn der andere Läufer auch noch da ist (Läuferpaar).

Nun haben wir eine Reihenfolge, die wir noch beziffern müssen, um auch damit rechnen zu können. Man spricht hier auch vom Tauschwert der Figuren.

Als anerkannte Skala für den Tauschwert der Figuren soll uns das klassische Modell von Steinitz dienen:

<b>Bauer = 1</b>	Den Kleinsten nehmen wir als Einheit
<b>Springer/Läufer = 3</b>	Mit so vielen Bauern kann es eine Leichtfigur etwa aufnehmen.
<b>Turm = 5</b>	Fast doppelt so gut wie ein Läufer oder Springer, aber zwei Leichtfiguren sind besser!
<b>Dame = 9 bis 10</b>	Mindestens 8 (Turm+Läufer) ist klar, aber weil die Dame auch die Felderfarbe wechseln und damit jede Diagonale erreichen kann, sogar noch etwas mehr. Ob 9 oder 10 oder gar $9\frac{1}{2}$ ist Ansichtssache.

Überhaupt ist diese Skala nur eine grobe Vereinfachung, die allerdings zu diesem Zeitpunkt seinen Zweck voll erfüllt. Es gibt einige andere (genauere) Bewertungsmodelle, die allerdings noch viel zu kompliziert und unhandlich sind.

Ach ja, fehlt noch der König. Einen König kann man nicht tauschen, nicht mal gegen den anderen König. Damit ist sein Tauschwert unbezahlbar und sein Punktwert unendlich groß. Seine Kampfkraft hingegen entspricht nur etwa dem einer Leichtfigur.

So, wenn wir das nun wissen, können wir beim Spielen auch darauf achten, keine schlechten Tausche zu machen und dabei Punkte zu verschenken.

### Die Notation (Seite 5-6)

Die Fähigkeit Züge aufzuschreiben ist eine grundlegende handwerkliche Fähigkeit. Bald spielen wir Turnierpartien und machen mehrzügige Aufgaben. Zeit also das Aufschreiben zu lernen.

Warum sollen wir überhaupt aufschreiben? Wir können doch auch Pfeile machen. Diskutieren Sie mit den Kindern ruhig die Frage nach dem Für und Wider von Schachnotation:

*„Wenn wir mehrere Züge nacheinander in ein Diagramm einzeichnen, kann man nichts mehr erkennen.“*

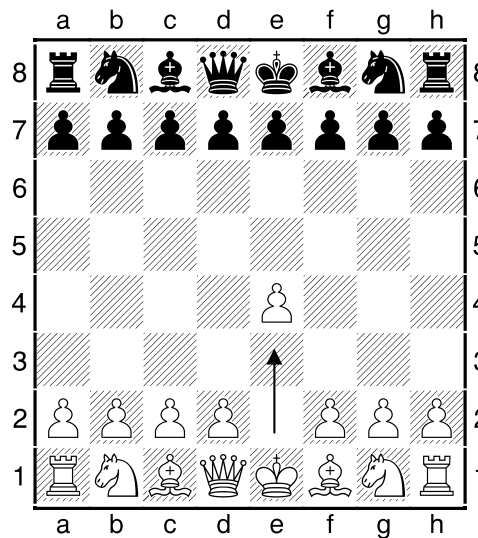
*„Dann kann ich meine Partie zuhause zeigen.“*

*„Dann können wir in der Pause unterbrechen und morgen weiterspielen“*

*„Dann können wir feststellen, ob einer einen Fehler gemacht hat.“*

Einsicht und Bereitschaft die Notation zu erlernen ist in der Regel hoch. Erst später, wenn die Schreibarbeit den Reiz des Neuen verloren hat, macht sich bei einigen Kindern Schreibfaulheit breit. Aber auch der geübte Schachspieler will sich keine unnötige Arbeit machen.

Wie schreiben wir also einen Schachzug eindeutig auf z.B. diesen:



*Der weiße Bauer zieht von e2 nach e4*

Das könnte man schreiben, aber dann hätte man nach wenigen Zügen bereits einen Schreibkrampf. Schauen wir also, was man alles weglassen kann, z.B. überflüssige Wörter:

~~*Der weiße Bauer zieht von e2 nach e4*~~

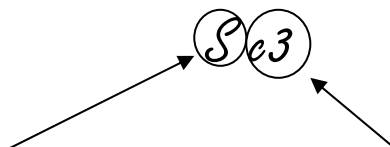
Sieht schon übersichtlicher aus. Die Figuren können wir mit einem Großbuchstaben abkürzen und es kann nur ein Bauer nach e4, nämlich der von e2:

*Be4*

Na prima, nun lassen wir auch noch bei Bauern den Großbuchstaben weg, bei einer Figur kann man sich darauf einig: Kein großer Buchstabe heißt also Bauer.

*e4*

Fertig, noch mehr kann man wirklich nicht weglassen. Mit nur drei Zeichen können wir also fast jeden Zug eindeutig darstellen:



Großer Buchstabe für die Figur

Feld, auf das sie zieht

Nur wenn das nicht eindeutig ist, schreiben wir noch das Feld, von dem die Figur kommt, ebenfalls auf. Außerdem benutzen wir zur besseren Lesbarkeit noch einige Sonderzeichen:

- Schach: + hinter den Zug, z.B. Sf3+
- Matt: ++ oder # hinter den Zug, z.B. Da7++
- Kurze Rochade: 0-0

Lange Rochade: 0-0-0  
Schlägt: x zwischen Figur und Feld, z.B. Sxf3

Nun ist es auch noch wichtig, dass die weißen Figuren zu Beginn in der Grundaufstellung auf Reihe 1 und 2 stehen, sowie die schwarzen auf 7 und 8. Sonst würde bei „e4“ plötzlich der schwarze Damenbauer eröffnen. Ohne diesen Hinweis stellen einige Kinder auch erst die gezogenen Figuren aufs Brett und wundern sich, was das für eine seltsame Stellung ergibt.

Jetzt sollten alle in der Lage sein, die zwei Kurzpartien auf Seite 5 korrekt nachzuspielen und das Matt am Ende zu finden:  
Dxf7++ (Schäfermatt) sowie Dh4++ (Narrenmatt)

Es wäre nun sehr unübersichtlich alle Züge hintereinander weg in eine Zeile zu schreiben, daher verwenden wir eine Tabelle. Im Heft findet sich auf Seite 6 eine Übungstabelle. Dort kann man zwei Partieanfänge zur Übung mitschreiben. Bei Turnieren findet sich diese Tabelle mit Platz für viel mehr Züge auf einem besonderen Blatt, dem sogenannten Partieformular.

Es reicht normalerweise völlig, wenn die Kinder eine Trainingspartie bis zum 20. Zug mitschreiben. Dann spätestens haben sie die Notation prinzipiell verstanden. Manchmal werden sie sich noch verschreiben, Züge vergessen oder jeder nur seine eigenen Züge aufschreiben. Dafür gibt es die Spalte für eine zweite Partie.

Auch sehr kleine Kinder, die eigentlich noch nicht schreiben können, erlernen die Notation schnell. Man sollte hier aber die Anstrengung nicht unterschätzen, die das mit sich bringt. Das Aufschreiben der Züge kostet anfangs oft weit mehr Zeit und Mühe, als das Nachdenken über die Züge. Das lenkt nicht selten auch von der eigentlichen Partie ab. Aber auch das Geschehen auf dem Brett lässt manchmal das Notieren der Züge vergessen. Erst mit einiger Übung geht die Notation in Fleisch und Blut über.

Kleine Anekdote: Ein Junge schrieb einen Springerzug mit „Ff3“ auf. Zuerst dachte ich, er würde das „Ferd“(!) meinen. Ich erklärte ihm, man schreibt aber Pferd mit P und unser Pferd heißt Springer und das kürzen wir mit „S“ ab. Daraufhin seine Antwort: „Mein ich doch, Fpringer!“ Er bekam nebenbei Förderunterricht bei einem Logopäden.

## Die Fesselung (Seite 7)

Wir wissen, dass wir Figuren klauen, die ungeschützt rumstehen. Aber was wenn der Gegner seine Figuren nicht einfach verschenken will? Zeit, einige nützliche Tricks zu lernen, um Punkte zu erobern. Zuerst mal die Fesselung, wir beschränken uns zunächst auf die „echte“ Fesselung, also die Fesselung einer Figur vor dem König.

*„Bei einer Fesselung wird eine Figur derart bedroht, dass sie nicht wegziehen darf!“*

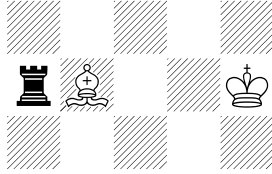
Wenn die Kinder mit Hilfe dieser Information nach Beispielen suchen, werden sie zuerst versuchen die bedrohte Figur einzukesseln. Das wird nicht recht funktionieren, also:

*„Warum sollte eine Figur nicht ziehen dürfen?“*

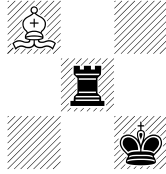
Wir erinnern uns aus dem Bauerndiplom: Immer wenn eine Figur etwas nicht darf, was sie sonst kann, ist der König daran Schuld. Wenn also die Figur und der König in einer Reihe

(Linie, Diagonale) stehen, kann eine unserer Figuren vielleicht diese unglückliche Lage ausnutzen. Damit werden sich die ersten Beispiele finden lassen:

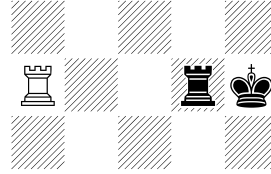
Gute Fesselung:



Auch gut:



Nur halb so gut:



In den ersten fünf Aufgaben muss die Fesselung gefunden werden:

1. Ta7 (nicht etwa Tc2)
2. Dh2
3. Td1
4. La3
5. Ta4

Die sechste Aufgabe enthält eine kleine Schwierigkeit:

6. Ld3!

Die Dame kann den Läufer zwar schlagen, aber er ist vom Bauern gedeckt (Punktgewinn)

In der siebten Aufgabe ist der Springer auf c6 bereits gefesselt, aber wie kriegt man ihn billig?  
 Lxc6 oder Se5 bringen keinen Punktgewinn nur 7.d5! ist erfolgreich.

Aufgabe 8: Te1 ist gut, aber was passiert nach d5?

Aufgabe 9: Lf3 fesselt den Turm

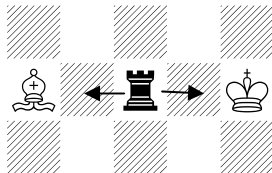
### Die Gabel (Seite 8)

Der zweite beliebte Trick zur Figureneroberung ist die Gabel:

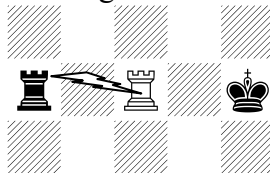
„Bei einer Gabel greift eine Figur zwei gegnerische gleichzeitig an.“

Im Idealfall sind beide angegriffenen Figuren mehr wert oder ungeschützt. Die Gabel ist die Lieblingswaffe der Bauern und Springer. Bei den Bauern sind die angegriffenen Figuren bestimmt mehr wert und den Springer können die anderen nicht gleichzeitig zurückangreifen.

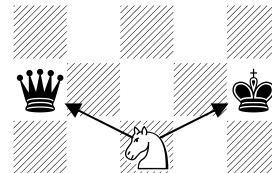
Gute Gabel:



Nicht gut:



Das furchtbare Familienschach:



- 1) d6
- 2) Sc7
- 3) Lb4
- 4) f7
- 5) Lc6
- 6) Db6 (Dg5)
- 7) Lxc5 (nicht Sc6+)
- 8) Sb7 (nicht b4+ wegen Kxb4 und auch nicht Kxc5 patt!)
- 9) Lc6+ (nicht Sd6+)



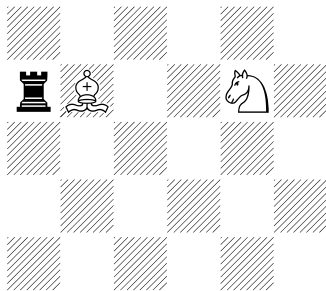
## Der Spieß (Seite 9)

„Beim Spieß werden mehrere Gegner in einer Reihe aufgespießt wie auf einem Schaschlikspieß“

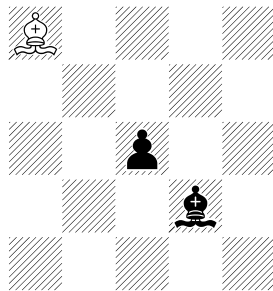
Damit die (Fleisch)stückchen auf unserem „Schachlik“ auch lecker schmecken, sollten sie möglichst wertvoll oder ungedeckt sein. Es können ja nicht alle gleichzeitig vom Spieß abspringen und ein Happen bleibt dann zum Verspeisen.

Spießen können natürlich nur Damen, Türme und Läufer. Die Fesselung ist übrigens eine Spezialvariante vom Spieß.

Lecker:



Hier wird man nicht satt:



- 1) Tg8      2) Lf3      3) Te5
- 4) Th7 (nicht Ta3+)    5) Tb3 (nicht Tg7)    6) Tg7 (nicht Ta2)
- 7) Tf1      8) Lb2 (nicht Td1 wegen Dxa1)
- 9) Lg4 (nicht Th8+ wegen Tf8)

## Das Abzugsschach (Seite 10)

„Beim Abzugsschach gibt eine Figur Schach, die nicht zieht!“

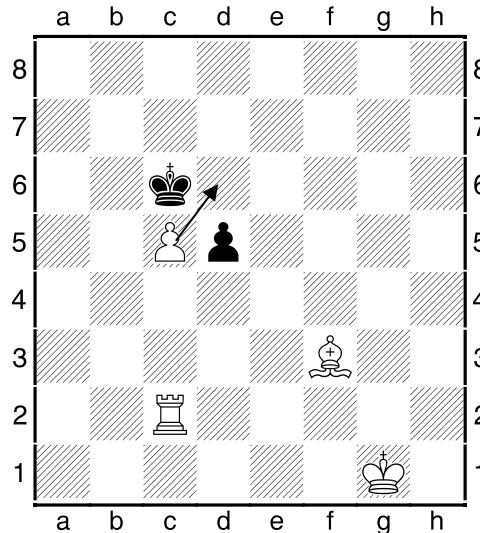
Diese Definition ist eigentlich mehr eine Aufgabe: „Wie kann eine Figur Schach geben, ohne selbst zu ziehen?“ Eine andere Figur muss wegziehen und das Schach aufdecken. Die Figur, die wegzieht, kann nun auch noch eine andere Figur angreifen, die dann möglicherweise wehrlos ist.

Der Sonderfall vom Abzugsschach ist das **Doppelschach**. Das entsteht, wenn die wegziehende Figur auch noch selbst Schach gibt. Das Doppelschach ist für den König besonders gefährlich, denn hier können ihm seine Figuren nicht helfen. Er muss selbst ziehen können, sonst ist es Matt.

- 1) Se4+                      2) c5+                      3) Sc5+
- 4) Sd6+ (nicht Sc5+ wegen Td7)    5) Lc7 (auch Lg1)
- 6) Lb7 (nicht Ld7 wegen Dxa8)    7) Sc6++ (nicht Se6+)                      8) Lf8++ (nicht Lf4+)
- 9) Tb1++ (nicht Th7+)



Dass zwei Figuren gleichzeitig Schach geben, ist nur durch ein Abzugsschach möglich. Können auch drei Figuren gleichzeitig Schach geben? Natürlich nicht. Aber kann man ein Doppelschach geben, ohne dass eine der schachgebenden Figuren gezogen hat? Ja, das geht! Dieses Problem eignet sich als Zusatzaufgabe für Überflieger oder zur Wiederholung der En-passant-Regel:



Schwarz muss gerade den Doppelschritt mit seinem d-Bauern gemacht haben, dann kann Weiß en passant schlagen und ein ungewöhnliches Doppelschach geben.

### Gegenangriff (Seite 11)

Wenn der Gegner eine unserer Figuren angreift, dürfen wir die natürlich nicht einfach hergeben. Zwei einfache Möglichkeiten kennen wir bereits

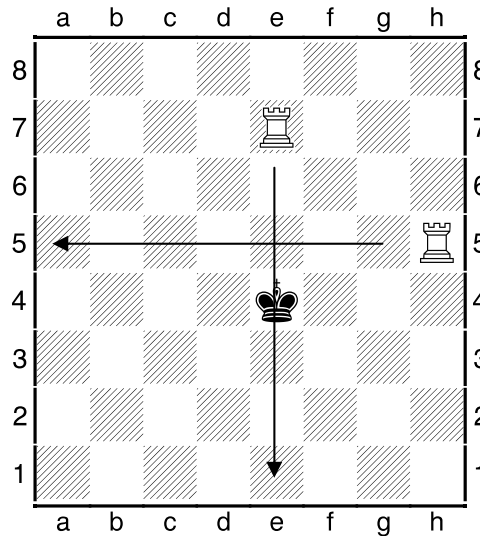
- Möglichkeit 1: Wegziehen, die bedrohte Figur geht auf ein sicheres Feld
- Möglichkeit 2: Decken, eine andere Figur beschützt die bedrohte Figur

Eine dritte Möglichkeit besteht im Gegenangriff nach dem Motto: „Schlägst du mich, schlag ich dich.“ Ein starker Gegenangriff hindert den Gegner seinen Angriff durchzuführen, weil seine eigenen Verluste viel größer wären.

- |         |                    |                                |
|---------|--------------------|--------------------------------|
| 1) Se6+ | 2) Lxe4+           | 3) Lf4+                        |
| 4) Tc4  | 5) Td1+ (auch Tf6) | 6) Dc6+ (auch De1+)            |
| 7) Lb5+ | 8) Kc4             | 9) Lb3+ oder Lc6+ (nicht Lf3+) |

### Matt mit zwei Türmen (Seite 12)

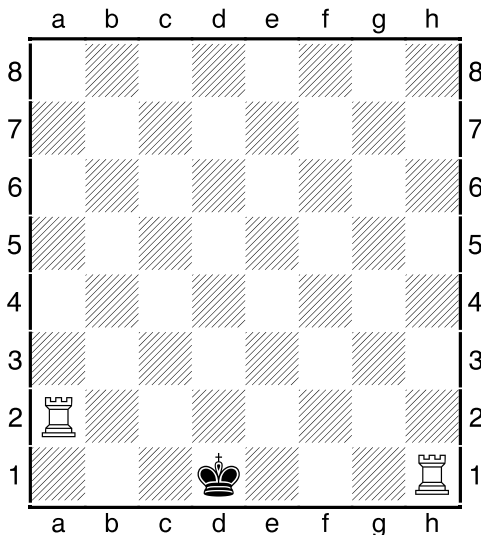
Das Treppenmatt mit den beiden Türmen ist zwar das elementarste Mattverfahren, aber erstmals müssen Figuren über mehrere Züge planvoll zusammenwirken. Das stellt Anforderungen an räumliches und geometrisches Vorstellungsvermögen, die vor allem bei Erst- und Zweitklässlern nicht selbstverständlich vorausgesetzt werden können. Lässt man die Kinder erste Versuche ohne Hinweise unternehmen, wird der König meist ins „Kreuzfeuer“ genommen, ohne näherungsweise ein Matt zu erreichen.



Nachdem das erfolglos versucht wurde, wird es Zeit für einige Hilfestellungen:

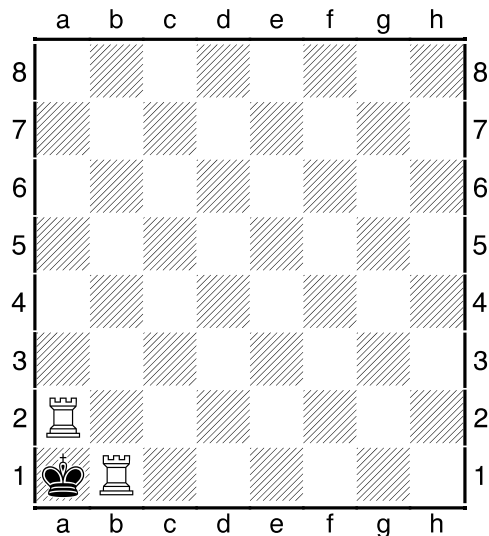
*„Der weiße König wird im Moment nicht benötigt und kann mal „Urlaub“ machen. Aber die Türme brauchen einen Plan. Zuerst mal müssen wir wissen, wie das Matt am Ende mal aussehen soll. Stellt den König und die Türme so auf, dass es Matt ist.“*

So kann es aussehen:



Der Turm auf h1 hat gerade Matt gesetzt.

So nicht:

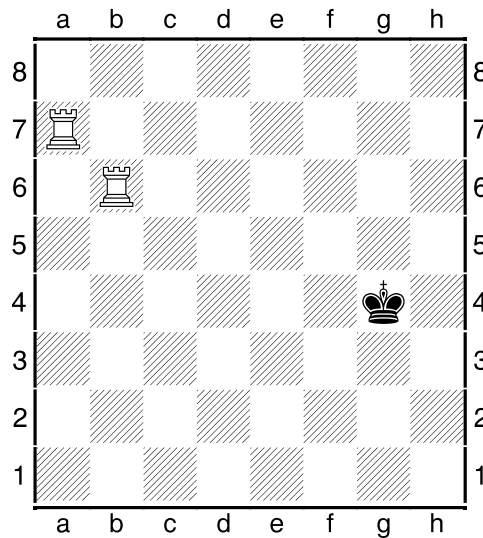


Beide Türme können nicht gleichzeitig Schach geben!

Wenn das Mattbild entdeckt wurde, bietet es sich an die letzten 2-3 Züge zu rekonstruieren und dabei die Dynamik des Treppenmatts aufzuzeigen. Aber wie fangen wir an, wenn der König noch nicht am Rand steht?

*„Wenn der König noch nicht am Rand steht muss er dahin, dafür suchen wir uns als Erstes den günstigsten Rand aus. Dann errichten wir mit dem ersten Zug eine Sperre, damit der König vom ausgesuchten Rand nicht weglaufen kann.“*

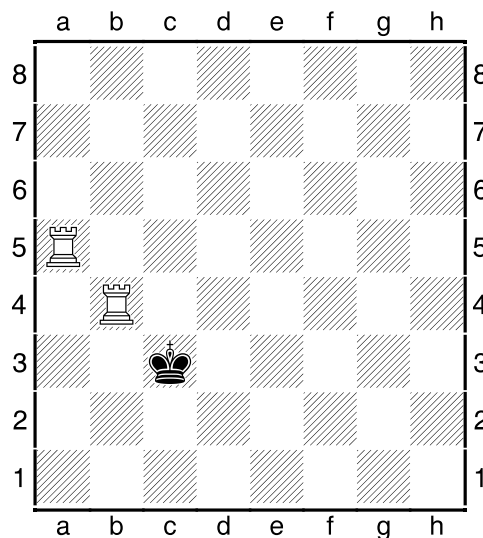
Welcher Rand ist günstig?



Nur wenige Kinder werden im obigen Diagramm die h-Linie als günstiges Ziel erkennen, die meisten werden die erste Reihe ansteuern und dafür auf der vierten Reihe ein Schach geben. Perfekter Auftakt wäre natürlich z.B. Tf7, aber auch Ta5 ist planvoll.

Wenn der günstigste Rand erkannt und die Sperre errichtet wurde, können die Türme abwechselnd Treppenschachs geben bis zum Matt. Dann gibt es nur noch ein Hindernis.

Problem: Der König wehrt sich und stört

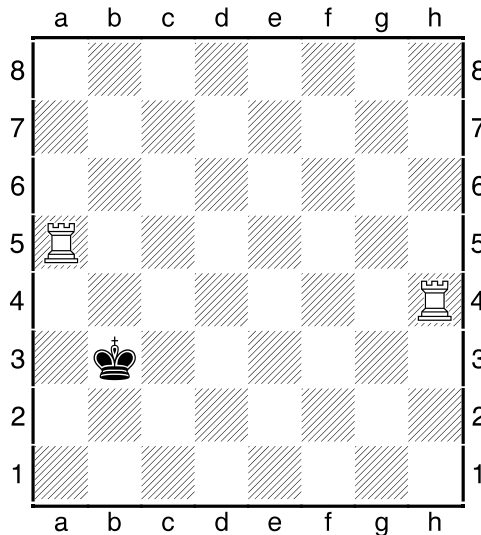


Die Türme haben sich auf ein Treppenmanöver Richtung erste Reihe eingerichtet, aber Ta3 wäre nun natürlich ein (häufig gespielter) Fehler. Was tun?

*„Wenn der König stört und die Türme angreift, können die einfach die Seite wechseln, aber dürfen dabei nicht die Sperre aufgeben. Außerdem sollten sie nicht zu kurz wegziehen oder sich im Weg stehen.“*

Im obigen Diagramm rettet sich der Sperrturm einfach nach h4 und wenn der König dann den anderen Turm auf Korn nimmt, kann der auch noch die Seite wechseln.

Tg5 ist gut, aber nicht nach h5 oder nur d5



Bemerkenswerte Züge wären Tc5 mit der erklärten Absicht den Rand zu wechseln (neue Sperre c-Linie) oder Ta5-a4 mit Zugzwang. Wer das macht, verdient Aufmerksamkeit vom Talentscout.

Genug erklärt, es wird Zeit für einige Übungen, zunächst schriftlich im Heft:

Aufgabe 1: Th8 ++

Aufgabe 2: Th7+ Treppenschach, der Rand ist oben, der Ta6 sperrt schon

Aufgabe 3: Tb6+ Treppenschach, der Weg ist nur noch etwas weiter

Aufgabe 4: Tg7+!! Rechter Rand, die vertikale Ausrichtung ist schwieriger zu erkennen

Aufgabe 5: Tg7!! Sperrzug vertikal

Aufgabe 6: Tb6 Der angegriffene Sperrturm wechselt die Seite

Aufgabe 7: Ta4 oder Tb4 Auch ein weiter Weg beginnt mit dem ersten Schritt

Aufgabe 8: Th7 ist schematisch richtig, die Zugzwanglösung Tb6 ist begabt

Aufgabe 9: Tg5!! zeigt absolutes Verständnis, Tb3+ Treppenschach ist ok

Wer die Unterschrift haben will, muss nach der schriftlichen Übung nun noch den Lehrer auf dem Brett mattsetzen. Wenn die Gruppe nicht zu groß ist, sollten Sie sich die Zeit für diese praktische Einzelübung nehmen. Nur so lassen sich individuell Verständnisprobleme ausräumen.

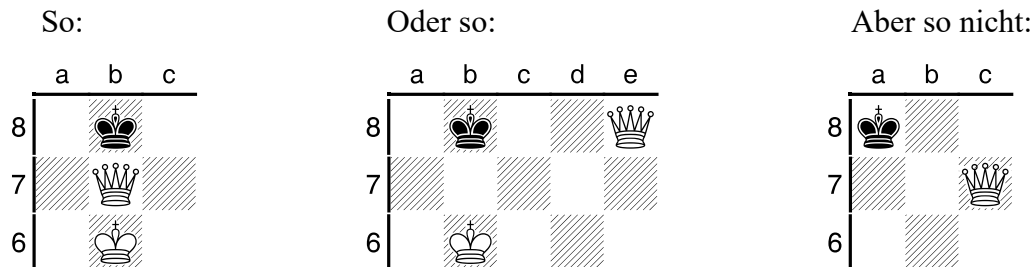
Variationen des Treppenmatts sind Matt mit Dame und Turm oder mit zwei Damen. Eine Dame ist kein Turm, deshalb wird oft nicht erkannt, dass man trotzdem die gleiche Methode anwenden kann. Andererseits ist eine Dame stärker, was das Verfahren durchaus abkürzen kann. Lassen Sie die Kinder die Unterschiede (und Pattgefahren) entdecken. Haupterkennnis: Das Treppenmatt funktioniert genauso, aber der König kann die Dame nicht angreifen und die Partner brauchen nicht die Seite zu wechseln.

### Matt mit der Dame (Seite 13)

Das zweite elementare Mattverfahren ist das Matt mit der Dame, wer beide Verfahren beherrscht, ist in der Lage mit genug Materialvorteil immer gezielt ein Matt anzusteuern. Das ist schließlich ein bedeutendes Etappenziel des Springerdiploms.

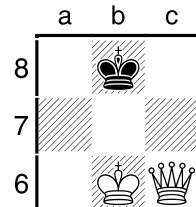
Wir beginnen wieder mit dem Schluss: Wie sieht ein Matt mit der Dame am Ende aus?

Erste Feststellung: Es geht auch nur am Rand.



Zweite Feststellung: Die Dame kann nicht allein Matt setzen, der König kann diesmal keinen Urlaub machen und muss mitarbeiten.

Wenn König und Dame aber planlos den König an den Rand drängen, passiert häufig das:



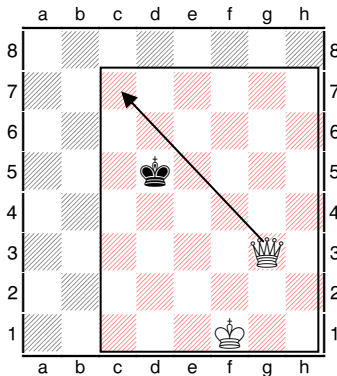
Wir brauchen also wieder einen sicheren Plan, um das Matt zu erreichen und ein Patt zu vermeiden. Dazu bedienen wir uns einer Methode, die zuverlässig und risikolos zum Ziel führt, weil das Kind in jedem Moment weiß, was es tut. Mit wachsendem Spielverständnis wird es später in der Lage sein sich davon zu lösen und souverän einen schnelleren Weg zu nutzen.

Die Käfigmethode:

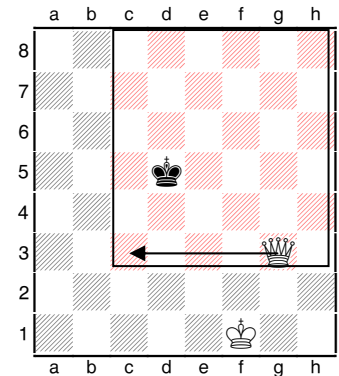
- Die Dame sperrt den König in einen Käfig (Käfigbildung)
- Anschließend verkleinert sie den Käfig schrittweise (Käfigverkleinerung)
- Wenn der Käfig fertig ist, kommt der eigene König angerannt und hilft der Dame beim mattsetzen.

**Käfigbildung:**

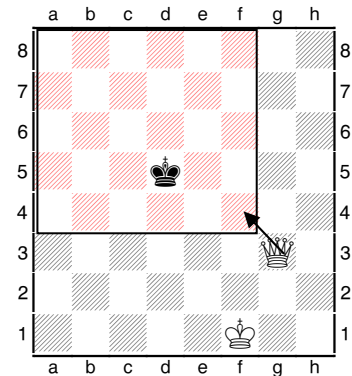
Die Dame nähert sich dem König so weit wie möglich. Üblicherweise ist der Springerabstand die nächste Position. Der Käfig sollte zu Beginn genau beschrieben und visualisiert werden.



Nicht gut: Käfig zu groß  
 und der eigene König  
 steckt mit drin



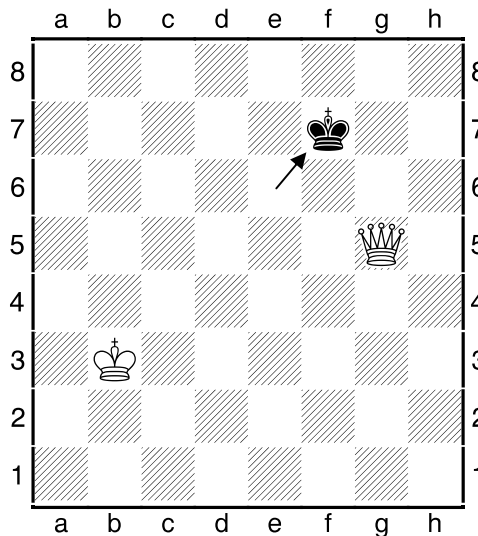
Käfig ok



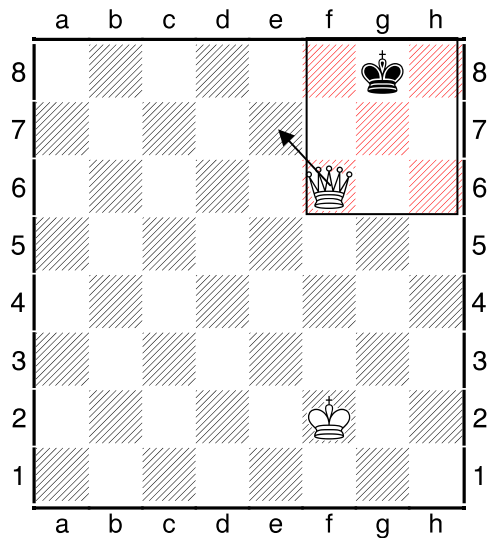
Käfig optimal

**Käfigverkleinerung:**

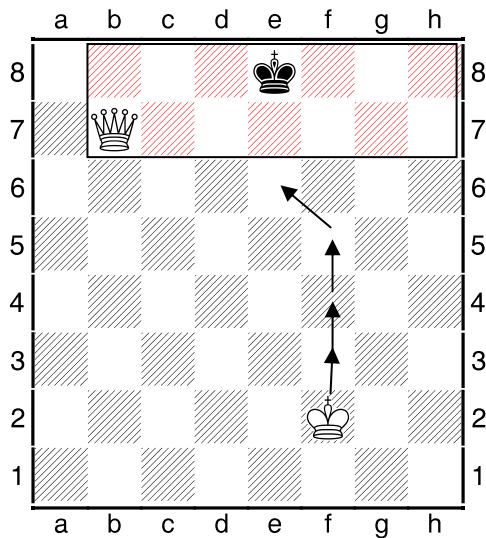
Im Grunde ist die Verkleinerung des Käfigs eine stetige Wiederholung der Käfigbildung. Wenn die Kinder mit jedem Zug den Käfig „neubilden“ werden sie auch in der Lage sein Schwierigkeiten zu umschiffen und Abkürzungen zu erkennen.



Der schwarze König hat gerade von e6 nach f7 gezogen. Nun kann man mit Dh6 schematisch den Käfig verkleinern oder mit De5 einen neuen, viel kleineren Käfig bauen.



Käfig noch nicht fertig,  
erst noch De7



Käfig fertig, der weiße König  
kann loslaufen.

Betrachten wir das Verfahren anhand der schriftlichen Übungen sozusagen rückwärts. Die Kinder sollen erkennen in welchem Stadium des Mattverfahrens sie sich befinden und dann den Plan weiter verfolgen.

Aufgabe 1: Der Käfig ist fertig, der König ist schon zur Stelle: Db7++

Aufgabe 2: Ebenso, Dd7++

Aufgabe 3: Der Käfig ist fertig, aber König muss noch näher kommen, Kf6, nicht aber Dg6 mit großer Pattgefahr. Wenn der Käfig fertig ist, machen wir ihn nicht noch kleiner.

Aufgabe 4: Der Käfig kann verkleinert werden mit Dd6, aber viel besser ist Dc7 oder gar Da7 und der Käfig ist sofort fertig.

Aufgabe 5: Db8!! stellt schon Anforderungen ans räumliche Verständnis

Aufgabe 6: Dc2 fast schon trivial

Aufgabe 7: Db4, De3 und De7 errichten den Käfig

Aufgabe 8: Dd5 errichtet den Käfig

Aufgabe 9: De3 verkleinert den Käfig

Auch hier steht am Ende wieder die praktische Probe aufs Exempel. Erst wenn die Schüler den Lehrer matt setzen können, kriegen sie die Unterschrift.

### 90x Matt in einem Zug (Seite 14-23)

Die 90 Mattaufgaben sind „Krafttraining“ und erfordern deshalb auch ein wenig Anstrengung. Viele Kinder lassen sich kaum bremsen und präsentieren schon nach wenigen Tagen alle Lösungen. Wer die Mattaufgaben in einem Rutsch lösen kann, ist sicher schon auf Prüfungsniveau. Kinder, die bei der Lösung der Aufgaben „ins Schwitzen“ kommen, müssen sich die nötige Kraft aber noch antrainieren. Sie sollten die Aufgaben in kleinen Etappen angehen und daneben viel spielen. Auf der Unterschriftenseite sind fünf Kästchen reserviert, in denen jedes für eine absolvierte Doppelseite steht.

Die Aufgaben können alle vom Blatt gelöst werden. Wer die Lösung nicht ad hoc findet, dem sollten zwei einfache Überlegungen weiterhelfen

:

- 1) „Ein Matt muss mindestens ein Schach sein, finde alle Schachs, dann ist das Matt dabei.“
- 2) „Auf welche Felder kann der König noch ziehen? Welche Figur kann alle diese Felder bedrohen?“

Die Lösungszüge sollen zwar aufgeschrieben werden, dürfen aber noch zusätzlich mit einem Pfeil eingezeichnet werden. Der Pfeil hilft den Zug vor dem Aufschreiben gedanklich zu fixieren.

Die letzte Seite liefert außerdem noch einige Kopfnüsse. Alle Lösungen finden sich im Anhang als Schablone.

Manche Kinder tauschen Aufgabenlösungen wie Fußballbildchen. Das ist wie Abgucken in diesem Fall unerwünscht. „Nur selber lösen macht stark.“

### **Meine erste Turnierpartie (Seite 24)**

Die letzte Seite bietet Platz um eine komplette Turnierpartie mitzuschreiben. Diese Partie steht stellvertretend für die nötige Spielpraxis, die neben dem Aufgabenlösen unerlässlich ist.

Lassen Sie z.B. die Kinder ein Turnier untereinander spielen. Das sorgt dafür, dass die Gegner wechseln und nicht immer dieselben gegeneinander spielen. Dabei sollte noch keine Schachuhr zum Einsatz kommen, damit sich die Kinder noch auf die Züge konzentrieren können und nicht von der Uhr abgelenkt werden.

Zu den Turnierspielen wird auch die „Berührt-Geführt-Regel“ eingeführt:

*„Wer eine Figur anfasst muss sie auch ziehen; wer eine Figur loslässt, muss sie auch stehenlassen.“*

Diese Regel sorgt nicht nur für einen ordentlichen Spielablauf, sie unterstützt auch die Denkdziplin. Erst überlegen, dann eine Figur anfassen! Wer übrigens eine gegnerische Figur berührt, muss diese auch schlagen, wenn möglich.

Als zweite wichtige Turnierregel gilt:

*„Das Stören, Vorsagen oder Reinreden in fremde Partien ist verboten!“*

Zuschauen ist natürlich erlaubt, aber Zuschauer müssen sich raushalten. Wer gar einen Zug vorsagt, handelt sehr unsportlich.

### **Die Stunde ist vorbei, aber die Partie noch nicht, was tun?**

Wenn die Partie mitgeschrieben wurde, kann man sie später weiterspielen. Das dürfte aber eine seltene Ausnahme sein. Es muss also eine gerechte Entscheidung gefällt werden und dafür ist der Schiedsrichter zuständig (Sie!). Ich mache in der Regel eine Punktgrenze, ab der die Partie als gewonnen gewertet wird. Wer z.B. 5 Punkte (1 Turm) Vorteil hat, kriegt den Punkt. Das ist transparent und wird akzeptiert. Das jemand gerade einen Turm für eine mehrzügige Mattkombi geopfert hat, kommt auf diesem Leistungsniveau nicht vor. Aber in





manchen Fällen ist trotzdem etwas Fingerspitzengefühl bei der Entscheidung notwendig. Oft lasse ich vor der Abschätzung noch ein oder zwei Züge spielen, um eine taktisch verzwickte Lage zu klären.

### **Gewinnen und verlieren**

Schach ist ein Kampfsport. Gewinnen wollen, aber gleichzeitig mit Anstand verlieren können gehören untrennbar dazu. Eine Niederlage beim Schach kann man nicht auf äußere Umstände abschieben, auch wenn es oft gemacht wird ;) Für seine Fehler ist jeder selbst verantwortlich.

Schach ist besonders geeignet, Kinder mit diesem Umstand spielerisch vertraut zu machen.



### Zwischenbemerkung:

Wie oft ich den folgenden Vorwurf nach Partien von Vätern oder Trainern an ihre Kinder mithören konnte, kann ich nicht mehr sagen:

*„Du hast viel zu schnell gespielt.“*

Tatsächlich spielen Kinder, besonders Anfänger, (viel zu) schnell. Das liegt hauptsächlich daran, dass sie nicht wissen, warum oder worüber sie überhaupt nachdenken sollen.

Ein erfahrener Schachspieler spielt schnell in Situationen, in denen er seine Erfahrung und sein Wissen einsetzen kann, z.B. während der Eröffnung oder in bestimmten technischen Endspielen. Aber in unbekanntem Stellungen denkt er nach über

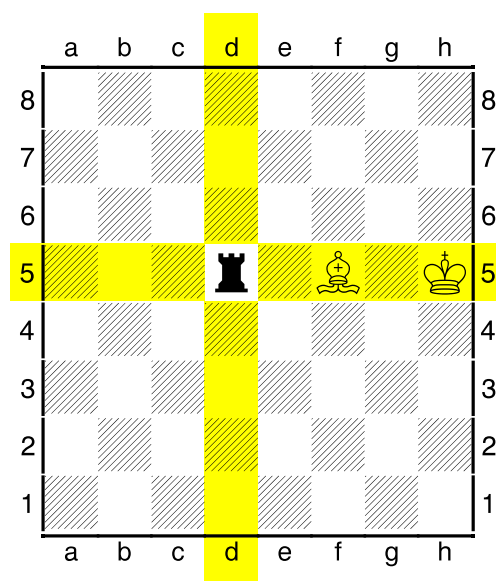
- taktische Varianten
- strategische Pläne
- gegnerische Möglichkeiten

Ein Anfänger hat von all diesen Dingen noch keine Ahnung. Die taktische Kraft reicht noch nicht tief, vielleicht ein bis zwei Züge. Strategisches Denken erfordert eine Menge Erfahrung und Wissen, was natürlich auch noch nicht vorhanden ist.

Man kann also von den Kindern nur verlangen über Dinge nachzudenken, die sie verstehen.

### Der Scheinwerfer

Zur Unterstützung der einzügigen Wahrnehmung und um den Kindern in diesem Stadium ihrer Entwicklung auch einen roten Faden zu geben, worüber sie nachdenken sollen, verwende ich gerne das Scheinwerfermodell. Alle Felder in der Wirkungslinie einer Figur sollen in Gedanken aufleuchten. Das exerzieren wir mit allen Figuren zunächst auf dem leeren Brett durch, damit klar wird was gemeint ist, wenn ich später auf eine Figur tippe mit dem Kommando „Scheinwerfer an!“:

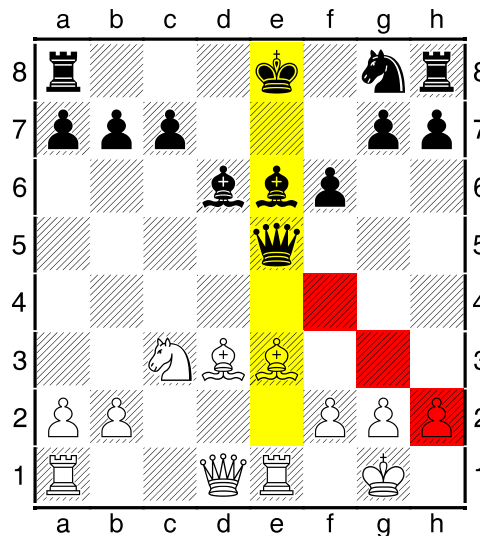


Der Scheinwerfer des Turms durchleuchtet auch die gegnerische Figur und trifft noch den König.

Später halte ich die Kinder an das Bild während einer Partie zu benutzen. Sie sollen vor jedem Zug nacheinander die Scheinwerfer aller Figuren einschalten und dadurch mögliche Gefahren und Bedrohungen erkennen. Vor allem die Figur, die gerade gezogen wurde, verdient besondere Beachtung. Wer das gewissenhaft durchführt, sollte theoretisch keine einzügigen Einsteller mehr produzieren. Praktisch reicht das natürlich noch nicht aus, weil die Kinder das eben doch keine ganze Partie lang durchhalten. Aber an diesem Punkt lässt sich dann auch konstruktive Kritik anbringen, wenn aus Unaufmerksamkeit einfache Fehler gemacht wurden. Statt des pauschalen „Du hast zu schnell gespielt!“, kann man doch konkreter aufzeigen, worüber der Schüler länger hätte nachdenken sollen.

Kleines Praxisbeispiel:

Scheinwerfer an!



Valerie - Benedikt

Schwarz hat soeben Ld6 gespielt und droht damit Dxh2+. Eine einfache Drohung, die aber übersehen wird. Weiß spielt Lh6(?) und achtet nur auf den Scheinwerfer des eigenen Turms. Aber nach Dxh2+ Kf1 Dh1+ Ke2 revanchiert sich Schwarz auf anschauliche Weise mit Lg4+(?) Nach Kd2+ dreht sich das Blatt erneut, weil Schwarz seinerseits die Scheinwerfer des Turms ausgeschaltet lässt.

# Läuferdiplom

**Im dritten Teil werden weitere grundlegende Konzepte eingeführt:**

## **Angriff auf den König**

Man kann auch gewinnen, bevor man dem Gegner alle Klötze geklaut hat. Für ein Matt kann man alles hergeben. Die Idee des Opfers steht im Widerspruch zum Konzept des Raubsieges aus dem Springerdiplom und der damit verbundenen Materialfixiertheit. Die einfachste Idee des vorzeitigen Königsangriffs drückt sich in der beliebten Form des Schäfermatts aus.

Für gezielte taktische Angriffe auf den König muss der Schüler jedoch gewisse Grundfertigkeiten entwickelt haben. Zum einen muss diese Erkenntnis gewonnen werden:

*Ein schlecht geschützter König kann Opfer eines Angriffs werden.*

Dazu muss die taktische Kraft weiter als einen Zug reichen und mögliche Mattmotive sollten im Werkzeugkoffer als Vorlage vorhanden sein.

## **Antizipation**

Was könnte der Gegner vorhaben? Diese elementar wichtige Frage wird fast immer vernachlässigt. Ein wesentlicher Grund, warum das Schäfermatt und seine diversen Abwandlungen so erfolgreich sind.

## **Elementarstrategie**

Was tue ich, wenn ich nichts tun kann? Die Grundstellung ist immer gleich, welche Züge sind zu Beginn gut oder nicht und warum ist das so? Die Eröffnungsregeln bieten den ersten Einstieg in die Schachstrategie.

## **Bauer wird Dame**

Auch diese Idee muss erst mal entstehen: Ein Bauer kann zur Dame werden und damit Materialvorteil bringen, andererseits muss man das als Verteidiger natürlich unterbinden. Das Wettrennen König gegen Bauer und damit die Regel vom Quadrat bilden den Einstieg in die Welt der Endspiele.

## **Remis**

Das Unentschieden als Spielziel, wie es z.B. beim Dauerschach angestrebt wird, ist für Kinder völlig unbekannt. Eine Partie endet höchstens zufällig mit Patt oder weil nur noch zwei Könige auf dem Brett übrig sind. Ein Remis als Ziel anzustreben erfordert neben der formalen Regelkenntnis vor allem eine (rechtzeitige) Reflexion der eigenen Spielsituation.

## **Die Eröffnungsgrundregeln (Seite 2)**

Jeder Spieler hat im ersten Zug 20 verschiedene Zugmöglichkeiten, aber nur wenige sind gut. Ein beliebter Eröffnungszug von Anfängern ist z.B. h4, anschließend werden gerne symmetrische Bauernformationen gebildet. Oder ein Spieler macht dem anderen alles nach, darüber beschwert sich dann der andere, als ob Nachmachen unfair oder gar verboten wäre.

In der Eröffnung kann man nun mal noch nichts ausrechnen, es müssen Leitlinien her, die einem den Weg weisen und helfen die Spreu vom Weizen zu unterscheiden:

### **Randbemerkung zum Eröffnungstraining mit Kindern**

**Spezielles Eröffnungstraining ist nicht Bestandteil des Läuferdiploms, aber:**  
Nehmen Sie den Kindern nicht die Chance wichtige grundlegende Erfahrungen zu machen, indem Sie unpassende Eröffnungen vorschreiben. Oft spielen Schüler von Beginn an die Eröffnungen der Trainer nach, nicht nur weil die als Vorbild dienen, sondern auch weil es ja so bequem ist. Warum sollte mein Schüler nicht mit Französisch (Caro-Kann, Pirc?? etc.) anfangen, wenn ich das doch selbst gut kann? Die meisten Eröffnungen standen allerdings nicht am Beginn der Schachgeschichte. Aber genau diese Evolution sollten die Kinder auch nachvollziehen um ein grundlegendes Schachverständnis zu entwickeln. Geschlossene Eröffnungen sind ein zu schweres Schwert und für Anfänger ungeeignet, Kinder brauchen eine leichtere Klinge zum Üben. 95% aller Partien in dieser Spielklasse werden taktisch entschieden, also lassen Sie die Kinder auf eine taktische Spielwiese.

Ermuntern Sie die Kinder mit den Königsbauern (Entwicklung! Zentrum!) zu eröffnen: 1. e4 e5 (offene Spiele)

Wer zu Beginn der Schachausbildung nicht die Dynamik der offenen Spiele verinnerlicht hat, der wird es später schwerer haben mit den Konsequenzen von Entwicklungsrückstand oder Königsschwächen richtig umzugehen.

Wer mit geschlossenen Spielen anfängt, erspart sich zwar einige blaue Flecken durch die zahllosen taktischen Tretminen der offenen Spiele und Gambitspiele. Aber dafür darf man sich später über taktische und dynamische Unzulänglichkeiten nicht wundern.

Bei einer DLM (immerhin: Deutsche Ländermeisterschaft der Jugend) sollte ich ein Mädchen auf ihren nächsten Gegner vorbereiten. Die 12jährige hatte immerhin auch schon etwa 3 Jahre Schachtraining hinter sich und wurde nicht grundlos für diese Länderauswahl nominiert. Der Gegner spielte 1.e4 und sie „Sizilianisch“ 1...c5. Darauf würde sicherlich der übliche Entwicklungszug 2.Sf3 folgen und das wollte sie dann zu meinem Erstaunen mit 2...a6 beantworten. Auf meine Frage, wie sie darauf kommt, erwiderte sie: „Das hat mein Trainer mir so gesagt.“ Welche Idee hinter diesem hochgradig speziellen Zug steckt, konnte sie mir nicht erklären. Was mich allerdings echt erschreckte, war vor allem, dass sie die scheinbaren Widersprüche des frühen a6 zu elementarsten Entwicklungsprinzipien nicht mal wahrnahm oder gar hinterfragte, sondern kritiklos übernahm. Womöglich hätte ich ihr weismachen können, sie sollte mal 2...a5 versuchen, ohne dass sie mir einen Vogel gezeigt hätte.

(2...a6 ist übrigens kein Fehler und wurde auch schon von Kasparov gespielt, aber der dürfte die Feinheiten verstanden haben, Kinder brauchen eine leichtere Klinge)

**Jeder (gute) Eröffnungszug hat einen Sinn. Diesen Sinn zu verstehen ist hundertmal wertvoller als Varianten auswendig zu lernen.**

Im Wesentlichen lässt sich die unendliche Fülle der Eröffnungen auf drei einfache Ideen reduzieren:

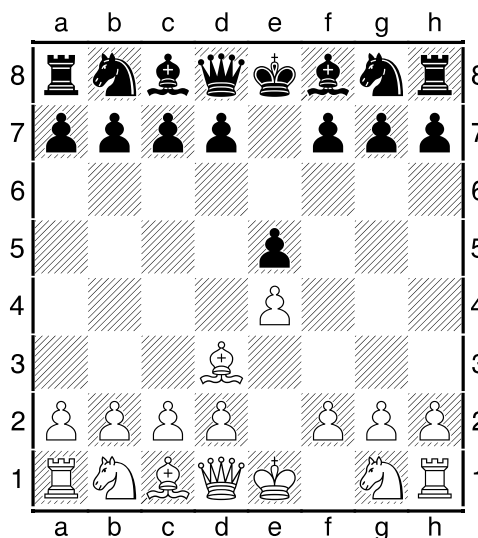
### 1. Zentrum

Man kämpft am Anfang um die Mitte des Brettes. Wenn man kann, stellt man einen oder gar beide Bauern in die Mitte. Die Figuren, vor allem die Springer, greifen lieber die Mitte an, als sich an den Rand zu stellen.

Gegenüber kleineren Kindern nenne ich dies gerne die „Kuchenregel“. Das Zentrum ist der Kuchen und beide Spieler wollen möglichst viel davon abkriegen. Wenn beide es richtig machen, kriegt jeder die Hälfte. Ein anderes Bild ist das des Hügels. Das Schachbrett ist ein Hügel und das Zentrum die Spitze. Wer das Zentrum kontrolliert (auf der Spitze des Hügels steht), hat also den Überblick über das ganze Brett.

### 2. Entwicklung

Auch hier bietet sich ein verständliches Bild an, nämlich das der Mannschaft: Alle Figuren bilden eine Mannschaft, die gut zusammen spielen muss. Es geht nicht, dass die Dame alleine loszieht, um ein Tor zu schießen und der Rest des Teams bleibt in der Kabine. Jeder hat seine Aufgabe und alle müssen mitmachen. Die Vorstellung, mit den eigenen Figuren „reden“ zu können, hilft ebenfalls weiter. Formulieren Sie mal die „Gedanken“ und „Wünsche“ der Figuren. Das führt nicht nur zu Heiterkeit, sondern auch zu neuen Einsichten.



Was würden wohl der Bauer auf d2 oder der Läuferkollege auf c1 zu dem Narren auf d3 sagen? Vielleicht: „Hau ab, du stehst im Weg!“

### 3. Sicherheit

Neben dem Gedanken der Königssicherheit und der damit verbundenen Rochade, umfasst die Sicherheitsregel auch die allgemeine Sicherheit aller anderen Figuren. Kann was geschlagen werden? Und vor allem: Was hat der Gegner mit seinem letzten Zug wohl vor?

Verstöße gegen die Sicherheitsregel können schlimme Folgen haben.

Die Aufgaben auf Seite 3 haben nicht immer einzige oder eindeutige Lösungen. Im Gegenteil: Die Eröffnung erlaubt oft mehrere gleich gute Lösungen, die Diskussion über verschiedene Vorschläge steht im Vordergrund.

## Das Schäfermatt (Seite 4)

„Oh weh! Ich muss gegen Fabian spielen, der kennt das Schäfermatt auswendig!“

Aus einer Grundschul-Schach-AG

Dieser Klassiker aller Schachtricks gehört in jedes Anfängerrepertoire und passt als erster gezielter Königsangriff genau in diese Leistungsstufe.

Die Idee besteht darin mit zwei Figuren (Dame und Läufer) den Bauer auf f7 aufs Korn zu nehmen. Dieser Bauer wird nur vom König beschützt und ist somit etwas anfällig. Außerdem können der weißfeldrige Läufer und die Dame ihn unmittelbar angreifen. Der Läufer stellt sich dazu nach c4 und die Dame nach f3 oder h5. Nach einer (nun allerdings erforderlichen) Unaufmerksamkeit des Schwarzen kann die Dame auf f7 schlagen und Matt setzen.

Es dürfte kaum einen Schachspieler geben, der nicht zu Beginn seiner Karriere mal darauf hereingefallen ist. Auf Anfängerturniere könnte man vermutlich einen dressierten Schimpansen schicken, der nur diese vier Züge beherrscht und damit diverse Punkte einfährt.

Das sind die zwei Gesichter des Schäfermatts.



Die Faszination eines möglichen schnellen Erfolgs wirkt ungemein motivierend und die Erfolgswahrscheinlichkeit ist gerade zu Beginn sehr hoch.



Der frühe Damenausfall verstößt gegen elementare Entwicklungsregeln. Kein starker Spieler fällt mehr auf das Schäfermatt herein und dann wenden sich die negativen Aspekte wie ein Bumerang gegen den Angreifer.

Zu den Aufgaben:

Die erste Stellung entsteht nach 1.e4 e5 2.Dh5?! Eigentlich ein schlechter Zug, weil die Dame zu früh ins Spiel kommt, aber gleichzeitig trickreich. „Du willst mich Schäfermatt setzen, da falle ich nicht drauf rein!“, kommentierte da mal einer meiner besonders ‚aufmerksamen‘ Schüler und zog 2...Ke7?? Dxe5# beendete die Partie dann noch schneller als erwartet. Auch 2...g6? eignet sich nicht zur ‚Schäfermattabwehr‘. Nach Dxe5+ fällt der Dame ein ganzer Turm zum Opfer. Der einfache Zug Sc6! deckt den Bauern und entwickelt dabei eine Figur (Eröffnungsregeln angewandt). Wenn Weiß danach mit Lc4 fortsetzt, entsteht die 2. Stellung. Nun muss wirklich das Schäfermatt abgewehrt werden. Jetzt würde g6 oder De7 helfen, aber nicht Sf6? Dxf7#. In der dritten Stellung versucht Weiß mit der Dame über f3 nach f7 zu kommen, aber dagegen hilft wieder der ideale Entwicklungszug Sf6! Manchmal versucht Weiß dann noch ganz bockig mit g4? (mit der Idee g5) den Springer zu vertreiben. Aber dann kontert Schwarz schon mit Sd4 und widerlegt das freche weiße Spiel. In der vierten Stellung funktioniert das Schäfermattmotiv mal nicht als Trick, sondern als Kombination: Dd5! droht matt und ist nur mit Figurenverlust abzuwehren. In der fünften Aufgabe muss die Doppeldrohung Dxf7 und Dxe5 abgewehrt werden. Sd3 funktioniert gut, Sg4 nicht ganz so gut wegen Lxg4. Dh5!? wäre eine Überlegung wert, ist aber auf diesem Niveau zu anspruchsvoll. In der letzten Stellung wehrt schließlich De7! Die Doppeldrohung von Weiß ab.



### Das Opfer (Seite 5)

Die Bereitschaft Material zu opfern widerspricht unseren bisherigen Bemühungen gegnerisches Material zu gewinnen und eigenes zu schonen. Aber Matt ist nun mal das Spielziel und überragt jeden Figurenverlust. In den vorliegenden Beispielen setzt weiß immer zweizügig matt, indem er vorher (mit Schach) eine Figur opfert. Hier und in den nächsten Lektionen wird der Einstieg in kombinatorisches Denken praktiziert. Dabei ist der Schlüsselzug meist Schach als Zwangszug:

- 1) 1.Dxg6 hxg6 2.Th8#
- 2) 1.Dxf8+ Kxf8 2.Td8#
- 3) 1.Th8+ Kxh8 2.Dh7#
- 4) 1.Txh7 Kxh7 2.Th1#
- 5) 1.Dg8+ Txg8 2.Sf7#
- 6) 1.Td8+ Kxd8 2.Dd7# oder ...Txd8 2.Db7#
- 7) 1.Dxh7 Dxh7 2.Sf7
- 8) 1.Txh6 Kxh6 2.Dg6# oder ...gxh6 2.Dg8#
- 9) 1.Dc8+ Dxc8 2.g7#

### Damianos Matt (Seite 6)

Mattkombination mit Turmopfer benannt nach dem Portugiesen Damiano de Odemira, der 1512 eins der ersten Schachbücher veröffentlichte.

- 1) 1.Dh1+ Kg8 2.Dh7#
- 2) 1.Th8+ Kxh8 2.Dh1+ Kg8 2.Dh7#
- 3) 1.Th8+ Kxh8 2.Dh5+ Kg8 3.Dh7+ Kf8 4.Dh8#
- 4) 1.Lc4+ d5 2.Th8+ Kxh8 3.Dh5+ Kg8 4.Dh7#

### Grecos Matt (Seite 7)

Giovanni Greco (Italienischer Schachmeister) fand diese Kombination im 17.Jahrhundert. Schwierig, weil der Schlüsselzug kein Schach ist.

- 1) 1.Dg6 (droht Dh7#) hxg5 2.Dh5#
- 2) 1.Dxf7+ Kh8 2.Df8# alternatives Ende der Kombination
- 3) 1.Lxf7+ Kh8 2.Dg6 hxg5 3.Dh5#
- 4) 1.Dh5 (droht Dxh7#) h6 2.Lxf7+ Kh8 3.Dg6 hxg5 4.Dh5#  
oder 2...Txf7 3.Dxf7 Kh8 4.Df8#

### Anastasias Matt (Seite 8)

ist benannt nach einem Roman „Anastasia und das Schachspiel“ (1803) von Wilhelm Heinse.

- 1) 1.Dxg6 hxg6 2.Th8#
- 2) 1.Dxf8+ Kxf8 2.Td8#
- 3) 1.Th8+ Kxh8 2.Dh7#
- 4) 1.Txh7 Kxh7 2.Th1#

### Das erstickte Matt (Seite 9)

Der König wird vom Springer gefangen und von eigenen Figuren „erstickt“. Meist geht ein typisches Damenopfer voraus.

- 1) 1.Dg8+ Txd8 2.Sf7#
- 2) 1.Sh6+ Kh8 2.Dg8+ Txd8 3.Sf7#
- 3) 1.Sf7+ Kg8 2. Sh6+ Kh8 3.Dg8+ Txd8 4.Sf7#
- 4) 1.Se7+(!) (nicht Sf6+) Kh8 2.Dg8+ Txd8 3.Sf7#

### Das Grundreihenmatt (Seite 10)

Eins der häufigsten Mattbilder, meist ermöglicht durch Unaufmerksamkeit (Stichwort Grundreihenschwäche), manchmal aber auch am Ende einer Kombination.

- 1) 1.De8+ Txe8 2.Txe8#
- 2) 1.... Te1+ 2.Lf1 Txf1#
- 3) 1.De8+ Txe8 2.Txe8#
- 4) 1.Dh3+ Kg1 2.Te1#

### Das arabische Matt (Seite 11)

Springer und Turm setzen matt. Der Name geht vermutlich auf frühe arabische Schachveröffentlichungen zurück. Damals waren Dame und Läufer noch sehr schwach und Springer und Turm die stärksten Figuren. Erst später wurden die Regeln geändert.

- 1) 1.Sf6+ Kh8 2.Txh7#
- 2) 1.Ta7+ Lxa7 2.Dxa7# oder 1.Dxd4 Txd4 2.Ta7#
- 3) 1.Dxh6+ Lxh6 2.Th7#
- 4) 1.Txh7+ Txh7 2.Dg8+ Txd8 3.Txd8#

### Das Matt mit dem Turm „Taktik“ (Seite 12)

Ein weiteres elementares Endspiel. Wir machen uns zunächst mit dem Mattbild vertraut: Der König kann nur am Rand Matt gesetzt werden. Der eigene König versperrt den Fluchtweg, während der Turm das entscheidende Schach gibt. Zugzwang ist dabei ein wichtiges Hilfsmittel.

- 1) 1.Kb6 Kb8 2.Tf8#
- 2) 1.Kf6 Kh8 2.Kf7 Kh7 3.Th3#
- 3) 1.Tf(-a)6 Kh4 2.Th6#
- 4) 1.Kg6 Kg8 2.Te8#

## Das Matt mit dem Turm „Praxis“

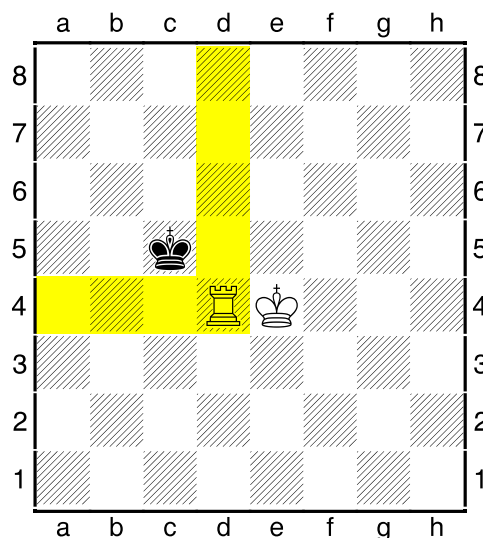
Mattsetzen mit dem Turm muss man vor allem praktisch beherrschen lernen. Das lässt sich nicht nur mit Heftaufgaben erlernen.

Es gibt zwei elementare Pläne, den Käfigplan und den Oppositionsplan. Der Käfigplan ist einfacher zu verstehen, der Oppositionsplan ist etwas professioneller, weil er Verständnis von Zugzwang und Opposition verlangt. Ich vermittele gerne beide Pläne, weil eine Symbiose aus beiden Verfahren schnell und flexibel zum Erfolg führt.

Für die Unterschrift im Heft muss mich der Schüler am Brett Matt setzen innerhalb von 20 Zügen.

### Der Käfigplan

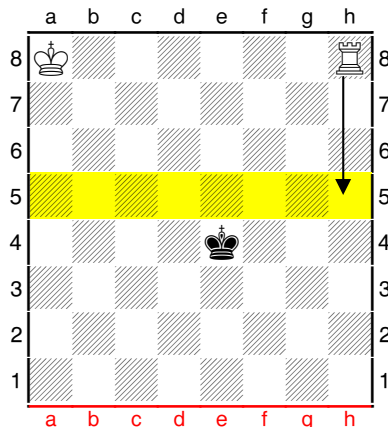
Anders als die Dame kann ein Turm einen Käfig nur mit Unterstützung des Königs errichten. Das „Programm“ ist einfach und lautet: Entweder der Turm verkleinert den Käfig oder der König zieht.



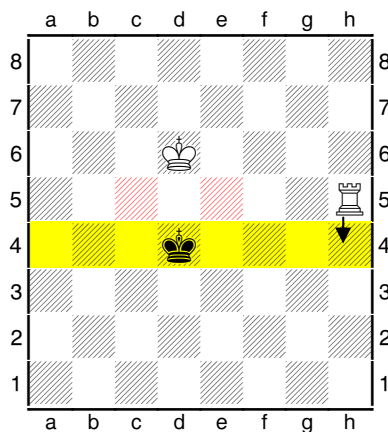
Im Diagramm spielt Weiß am Zug also den König nach e5. Schwarz am Zug müsste den König ziehen. Nach Kb6 oder Kc6 verkleinert Weiß den Käfig mit dem Turmzug Td5. Im Falle von Kb5 funktioniert kein Turmzug, also zieht der König nach d5, danach kann der Turm den Käfig wieder verkleinern. Am Ende ist der König in der Ecke eingesperrt. Dann muss man nur noch das Patt vermeiden.

### Der Oppositionsplan

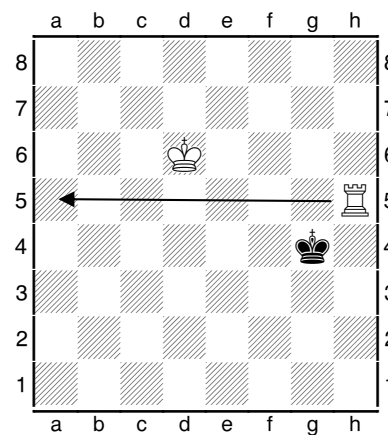
Dieser Weg ist etwas anspruchsvoller:  
 Zunächst sucht man den Rand aus, an dem der König matt gesetzt werden soll, das ist vermutlich der nächstgelegene. Dann errichtet der Turm eine Sperre.



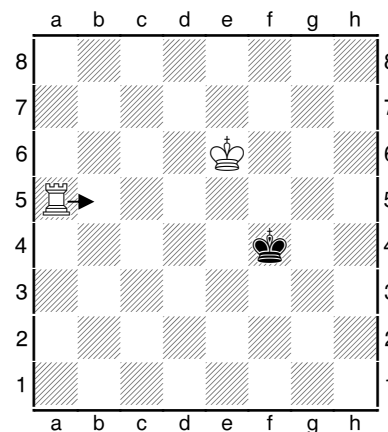
Man schiebt den König Reihe für Reihe an den Rand. Dazu zwingt man den gegnerischen König per Zugzwang in die Opposition und gibt dann ein Schach von der Seite.



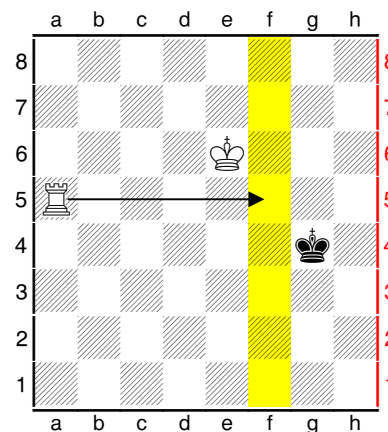
Wenn der schwarze König unterwegs den Turm angreift, wechselt dieser die Seite



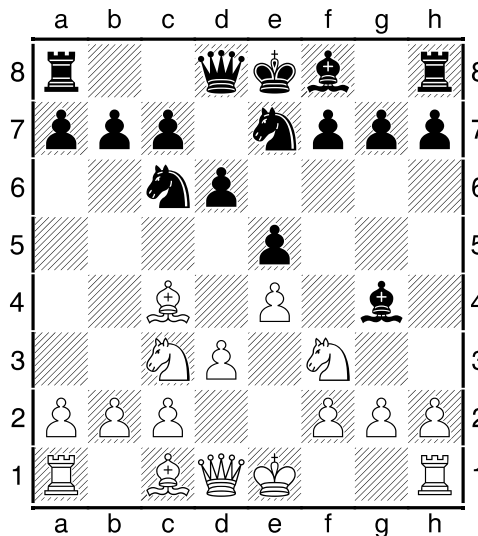
Da der schwarze König nicht freiwillig in die Opposition geht, muss der Turm in diesem Moment einen Wartezug anwenden.



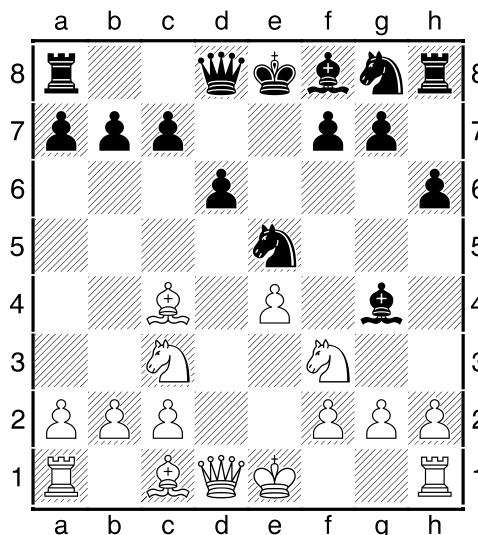
Flüchtet der schwarze König daraufhin, kann man entweder mit dem König hinterherlaufen oder den Rand wechseln und das Verfahren damit u.U. erheblich beschleunigen.



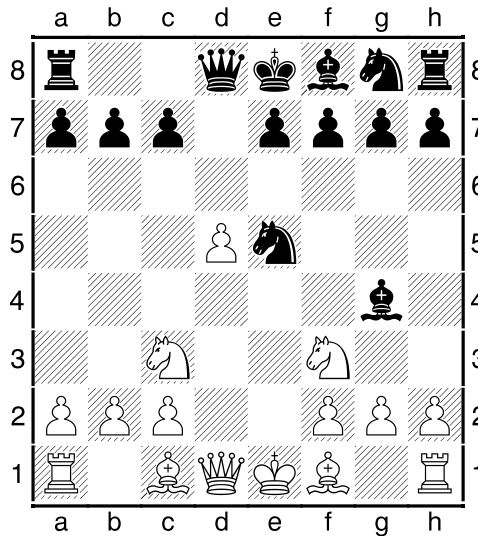
Die unechte Fesselung (Seite 13)



Der schwarze Läufer fesselt den Springer auf f3. Allerdings darf der Springer schon ziehen, wenn man den Damenverlust in Kauf nimmt oder der Springer mit Schach wegziehen kann. Man spricht von einer unechten Fesselung oder Scheinfesselung. **1.Lxf7+!** Damit wird der König in Schachreichweite gezogen. **1...Kxf7 2.Sg5+** der Springer darf eben schon ziehen **2...Ke8 3.Dxg4** Weiß hat einen Bauern gewonnen und die Fesselung abgeschüttelt, nur ein kleiner aber spürbarer Gewinn. +:-

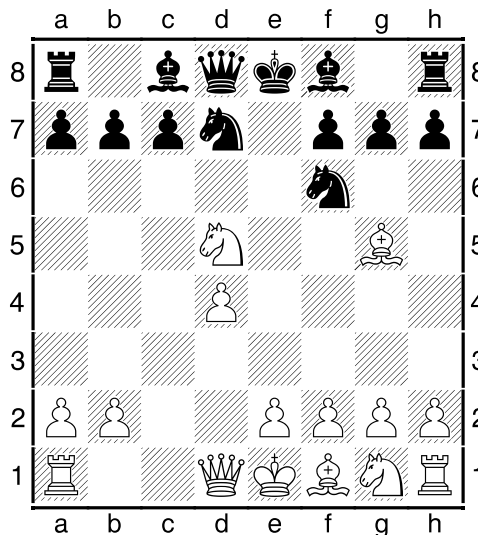


Das klassische Beispiel der unechten Fesselung, das "Seekadettenmatt" **1.Sxe5!!** Darauf muss man mal kommen [1.Lxf7+? Das Motiv funktioniert hier nicht wegen 1...Sxf7] **1...Lxd1 [1...dxe5 2.Dxg4 verliert den Läufer] 2.Lxf7+ Ke7 3.Sd5# 1-0**



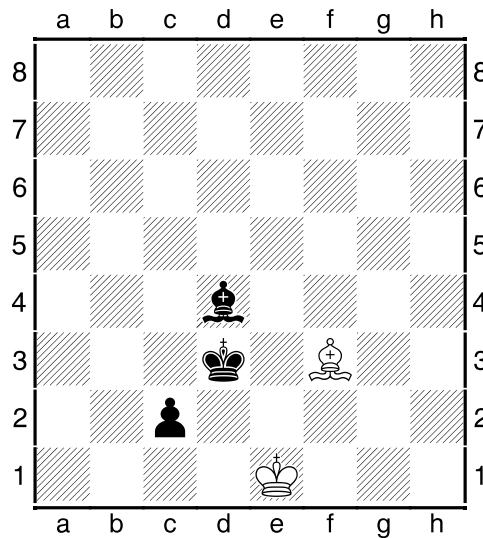
**1.Sxe5!** nach den vorigen Beispielen kommt dieser Zug nicht mehr so überraschend **1...Lxd1**  
**2.Lb5+ c6 3.dxc6** Schwarz ist verloren. Gegen die Drohungen c7+ oder cxb7+ gibt es keine  
 Verteidigung +:-

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sbd7 5.cxd5 exd5** an dieser Stelle hat schon mancher den  
 Bauern eingesackt und sich auf die "Fesselung" verlassen. **6.Sxd5?**

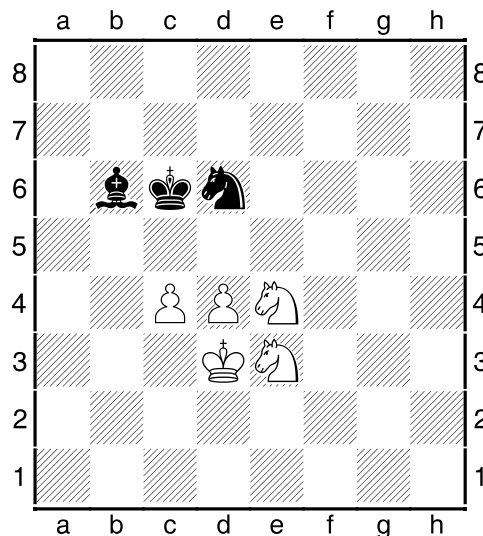


**6...Sxd5** Ups **7.Lxd8 Lb4+** Weiß muss die Dame mit Figurenverlust zurückgeben. -:+

Remis (Seite 14)

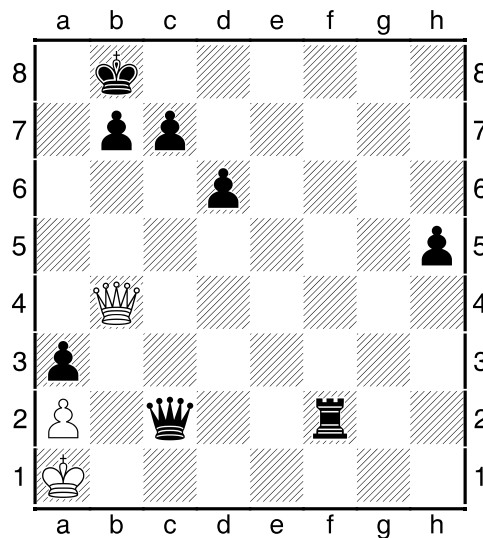


Der Bauer muss weg, dann kann Schwarz nicht mehr gewinnen. **1.Le4+!** **Kxe4** [1...Kc3 2.Lxc2] **2.Kd2** =:=

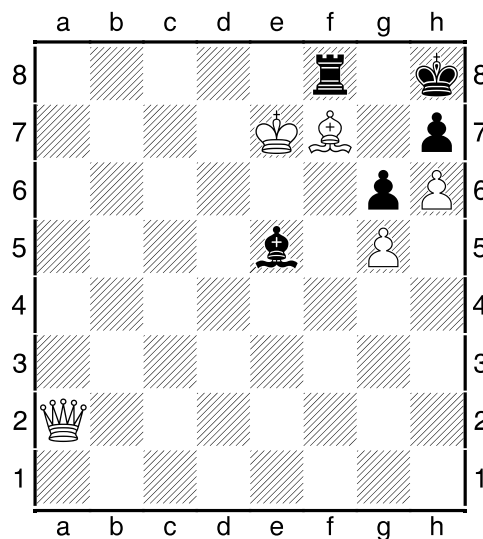


Hier muss Schwarz beide Bauern eliminieren, denn zwei Springer können nicht mattsetzen. **1...Lxd4!** [1...Sxc4? wäre falsch wegen 2.d5+ Kd7 3.Sxc4+- und ein Bauer bleibt übrig] **2.Kxd4** [2.Sxd6 interessante Nebenvariante 2...Lxe3 3.Kxe3 Kxd6 4.Kd4 kann Weiß nicht gewinnen (Vorgriff aufs Turmdiplom)] **2...Sxc4 3.Sxc4** =:=



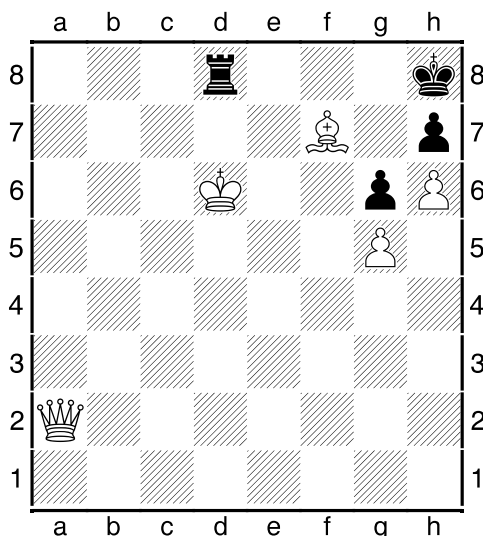


Im Bauerndiplom tauchte das Patt als Regel auf, danach vermutlich nur noch als zufälliger Unfall in einer Partie. Hier muss Weiß das Patt als Rettungsring erkennen. **1.Dxb7+!!** Die letzte bewegliche Figur wird geopfert **1...Kxb7** Patt! =:=



Tatsächlich gespielte Stellung in einem Jugendkampf. Schwarz steht hoffnungslos auf Verlust, aber er greift nach dem Rettungsring **1...Ld6+!** **2.Ke6!** Das ist die Quintessenz aus der Beschäftigung mit dieser Stellung. Weiß muss die Falle wittern und ihr aus dem Weg gehen. Wenn der Köder nicht gefressen wird, gewinnt Weiß anschließend leicht.[**2.Kxd6?** Weiß ist völlig arglos, er rechnete wohl mit einer Pattfalle aber nur mit **Txf7** (**2...Txf7** **3.Dxf7??** (**3.Da8+-**))

aber 2...Td8+



Da liegt der Hase im Pfeffer! Der Turm verfolgt jetzt den König. Die Partie endete nach einigen Turmschachs remis.

Im *Königsdiplom* wird diese Stellung noch einmal aufgegriffen, denn Weiß hätte dem Remis noch studienartig entkommen können: 3.Ke5 Td5+ 4.Kf6 Tf5+ 5.Ke7 Txf7+ 6.Kd6 Td7+ 7.Kc5 Tc7+ 8.Kb4 Tb7+ 9.Kc3 Tc7+ 10.Kd2 Td7+ 11.Ke2 Te7+ 12.Kf2 Tf7+ 13.Kg2 1-0

### Dauerschach (Seite 15)

Dem Dauerschach als häufigstem Remiserzwingungsmotiv widmen wir eine besondere Aufmerksamkeit.

Dauerschach ist regeltechnisch eine Ausnutzung der dreimaligen Stellungswiederholung: Wenn eine Stellung mit demselben Spieler am Zug das dritte Mal entsteht, kann man Remis verlangen. Beim Dauerschach wird diese Stellungswiederholung erzwungen. Das macht man natürlich nur, wenn man beim Weiterspielen schlechte Chancen hätte.

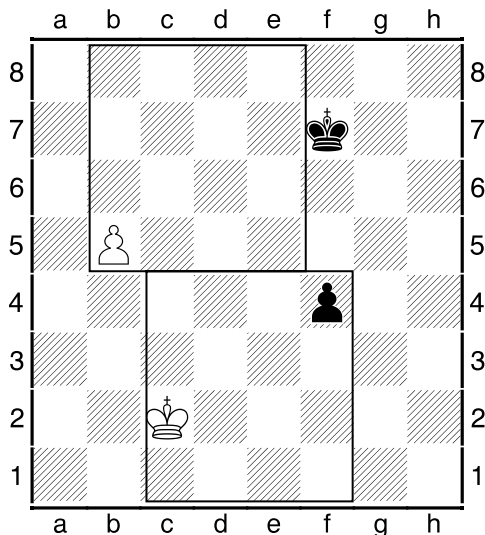
- 1) 1.Sf6+ Kf8 2.Sd7+ Kg8 3.Sf6+...
- 2) 1.Dd8+ Ka7 2.Db6+ Kb8 3.Dd8+...
- 3) 1.Sg6+ Kh7 2.Sf8+ Kg8 3.Sd7+...
- 4) 1.Txg7+ Kxg7 2.De7+ Kg8 3.De8+...

## Das Bauernquadrat (Seite 16)

Ein Wettrennen zwischen Freibauern und König kann im Endspiel entscheidend sein. Deshalb sollte man schnell und sicher erkennen können, wie es ausgeht. Man kann natürlich zählen oder in Gedanken abwechselnd ziehen, aber das ist fehleranfällig. Zum Glück gibt es das Bauernquadrat als visuelle Hilfe. Man bildet das Quadrat (Rechteck mit vier gleichlangen Seiten) in Gedanken: Eine Ecke ist der Bauer, die Zweite sein Umwandlungsfeld, die dritte Ecke findet man, wenn man vom Bauern die Diagonale zur Grundreihe zieht, die vierte ergibt sich dann von selbst. Eine Ausnahme bildet ein Bauer, der noch nie gezogen hat. Durch seinen möglichen Doppelschritt hat er dasselbe Quadrat wie ein Bauer ein Feld weiter vorne. Man richtet das Quadrat sinnigerweise in Richtung des gegnerischen Königs aus.

Wichtig ist natürlich die Quadratregel:

*„Kommt der König ins Quadrat gewinnt er das Rennen.“*



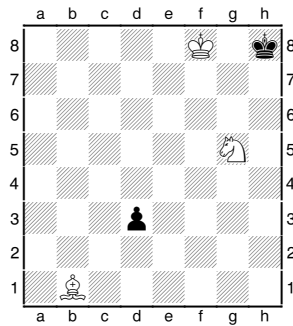
Exemplarisch mal die erste Stellung mit Königen: Weiß am Zug gewinnt mit b6! Der schwarze König kommt dann nicht mehr ins Quadrat, der weiße König ist aber schon drin. Wäre in der Stellung Schwarz am Zug, müsste er mit dem König ins Quadrat gehen, um Remis zu halten.

Die drei unteren Aufgaben sind dagegen schon harte Nüsse:

- 1) 1... Lf7! (sonst hält der Springer den h-Bauern auf) 2.Kb2 Lxb3 3.cxb3 h5...Der König kommt nicht mehr ins Quadrat, 0-1
- 2) 1...Kb2! (droht a3) 2.Kxa4 Kc3 und der schwarze König ist im Quadrat, remis
- 3) 1.c6! dxc6 2.a5 Kd5 3.a6 Der König kann nicht mehr nach c6 ins Quadrat, 1-0

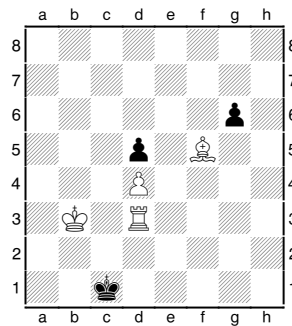
90xMatt (Seite 17-26)

1



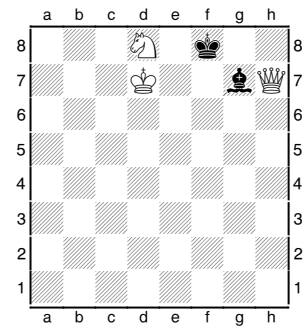
1.Sf7+ Kh7 2.Lxd3#

4



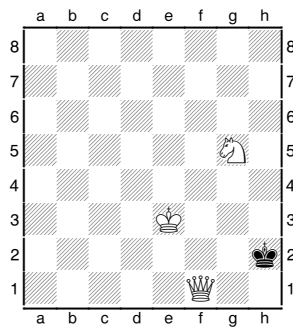
1.Lg4 Kb1 [1...g5  
 2.Td1#] 2.Td1#

7



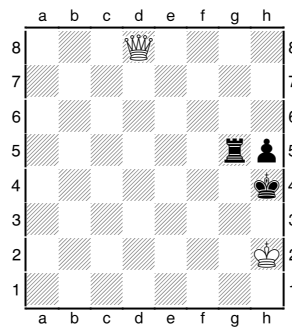
1.Se6+ Kf7 2.Dxf7#

2



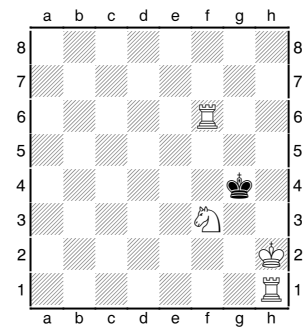
1.Dh3+ Kg1 2.Sf3#

5



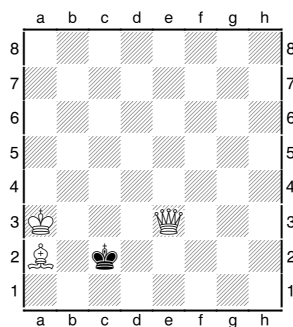
1.De7 Kg4 2.De4#

8



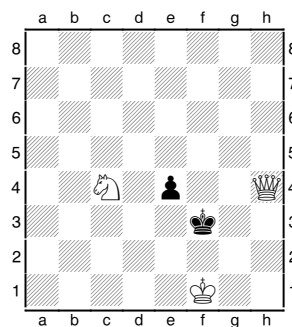
1.Tg1+ Kh5 2.Tg5#

3



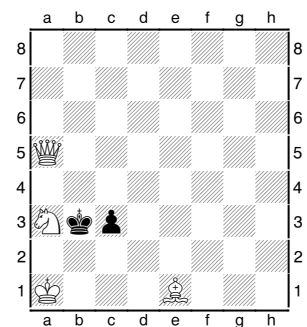
1.Lb3+ Kb1 2.De1#

6



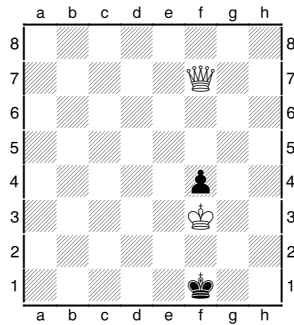
1.Se5+ Ke3 2.Df2#

9



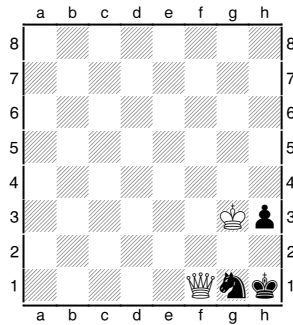
1.Dxc3+ Ka4 2.Db4#

10



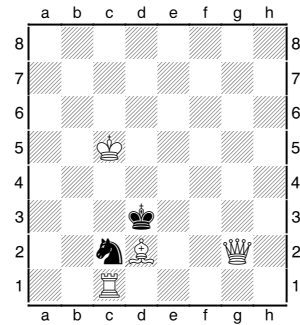
1.Da2 Ke1 [1...Kg1  
 2.Dg2#] 2.De2#

13



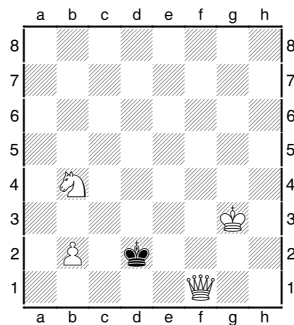
1.Kf2 h2 [1...Kh2  
 2.Dxg1#] 2.Dg2#

16



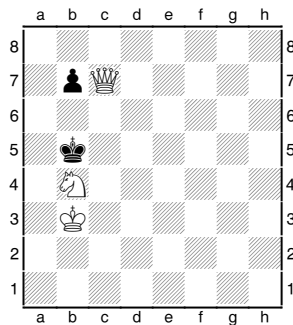
1.Df3+ Kxd2 [1...Se3  
 2.Dxe3#] 2.Td1#

11



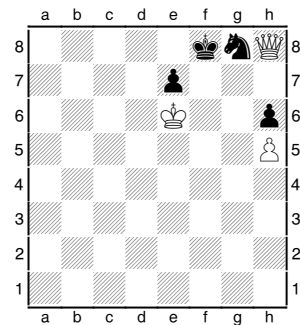
1.Dd3+ Ke1 [1...Kc1  
 2.Dc2#] 2.Sc2#

14



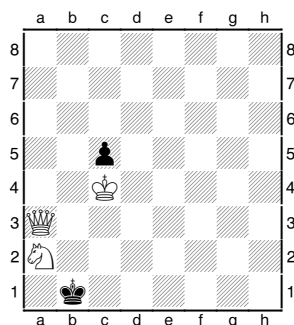
1.Sd5 Ka6 [1...b6  
 2.Dxb6#] 2.Db6#

17



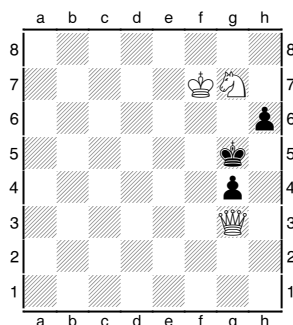
1.Dh7 Ke8 [1...Sf6  
 2.Df7#] 2.Dxg8#

12



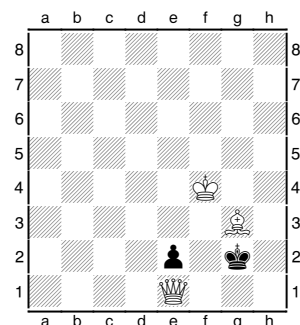
1.Kc3 Ka1 [1...c4  
 2.Db2#] 2.Db2#

15



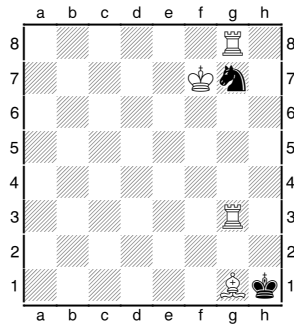
1.Se6+ Kf5 [1...Kh5  
 2.Dh2#] 2.Df4#

18



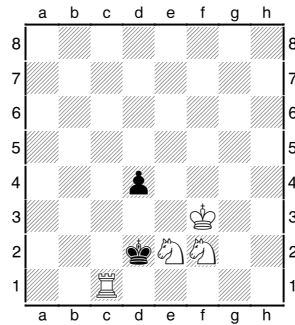
1.Df2+ Kh3 [1...Kh1  
 2.Dh2#] 2.Dh2#

19



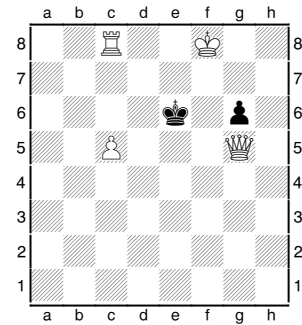
1.Th8+ Sh5 2.Txh5#

22



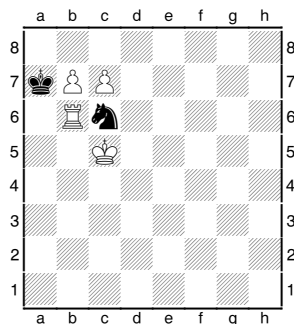
1.Se4+ Kd3 2.Sf4#

25



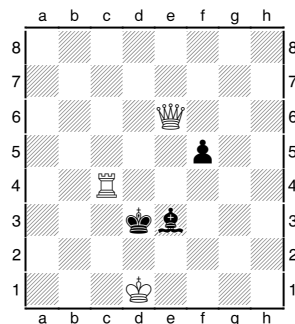
1.Tc6+ Kd7 2.Dd5#

20



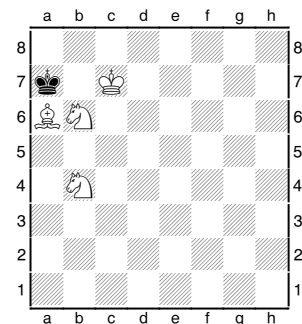
1.b8D+ Sxb8 2.cxb8D#

23



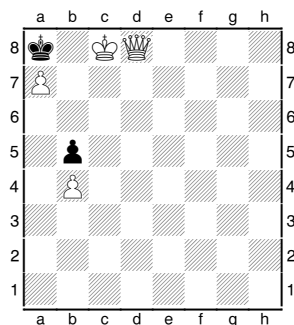
1.Dd5+ Ld4 2.Dxd4#

26



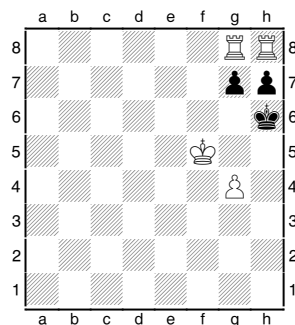
1.Sc8+ Ka8 2.Lb7#

21



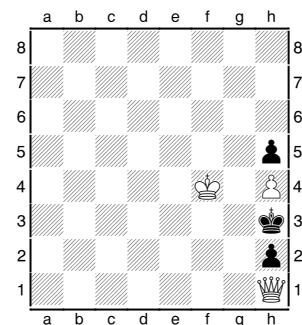
1.Dd5+ Kxa7 2.Db7#

24



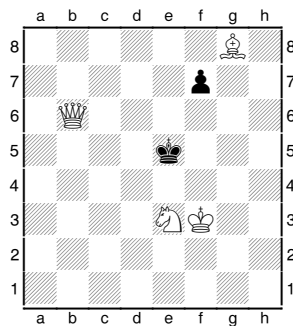
1.g5+ Kh5 2.Txh7#

27



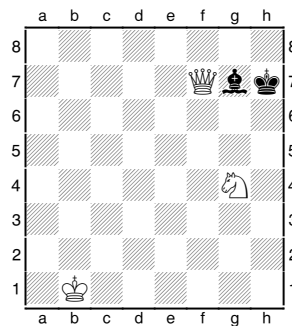
1.Df3+ Kxh4 2.Dg3#

28



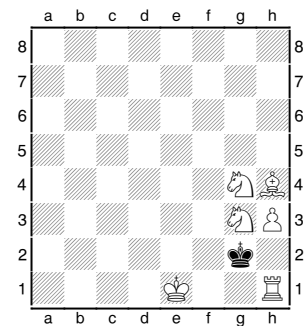
**1.Sg4+ Kd5** [1...Kf5  
**2.Df6#]** **2.Lxf7#**

31



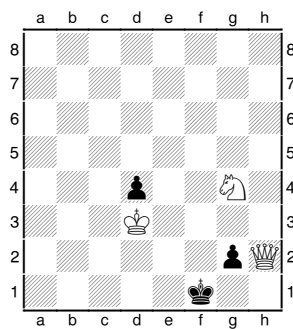
**1.Sf6+ Kh6** [1...Kh8  
**2.Dg8#]** **2.Dh5#**

34



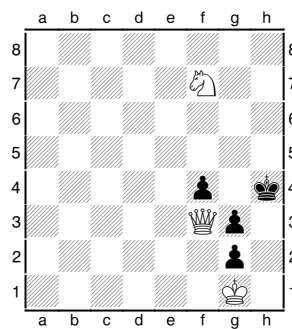
**1.Th2+ Kg1** [1...Kf3  
**2.Tf2#]** **2.Se2#**

29



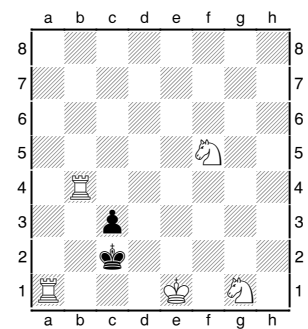
**1.Df4+ Kg1** [1...Ke1  
**2.Dc1#]** **2.Dc1#**

32



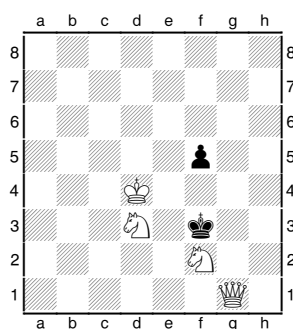
**1.Dxf4+ Kh5** [1...Kh3  
**2.Sg5#]** **2.Dg5#**

35



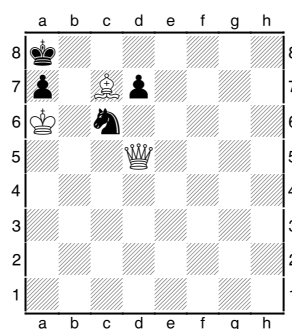
**1.Ta2+ Kd3** [1...Kc1  
**2.Se2#]** **2.Td4#**

30



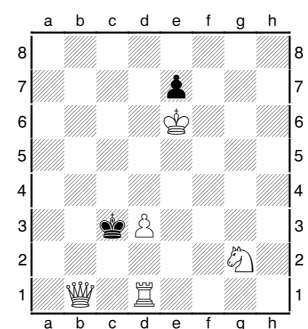
**1.Dh1+ Kg3** [1...Ke2  
**2.Dd1#]** **2.Dh3#**

33



**1.Dg8+ Sd8** [1...Sb8+  
**2.Dxb8#]** **2.Dxd8#**

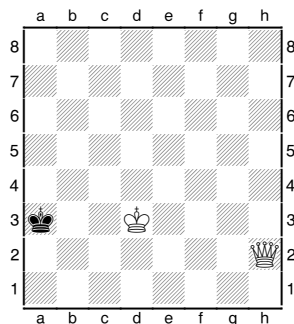
36



**1.Tc1+ Kd2** [1...Kd4  
**2.Tc4#]** **2.Dc2#**

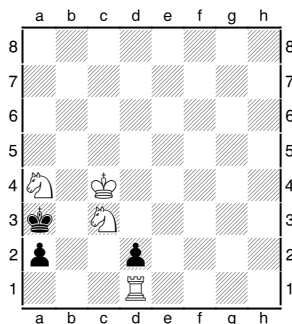


37



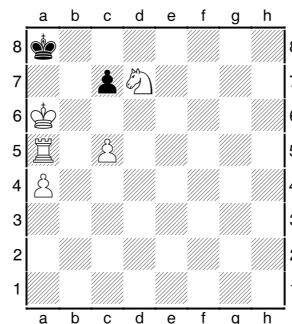
1.Kc4 Ka4 2.Da2#

40



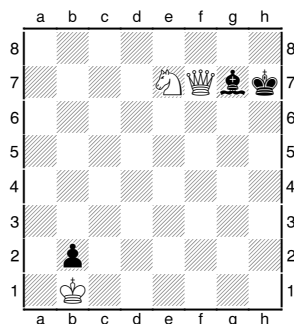
1.Ta1 d1D 2.Txa2#

43



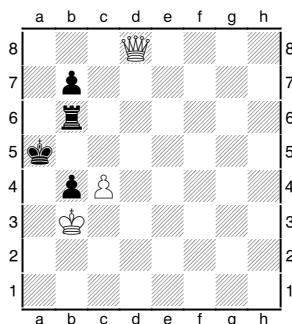
1.Tb5 c6 2.Tb8#

38



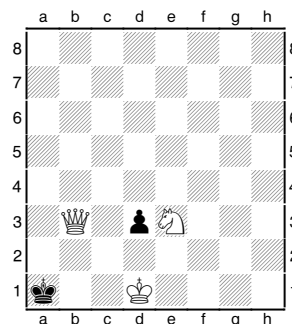
1.Sf5 Kh8 2.Dxg7#

41



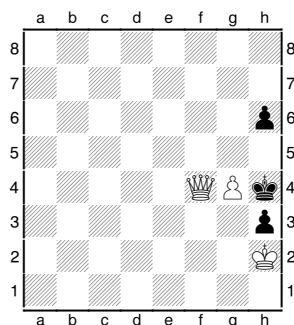
1.c5 Kb5 [1...Ka6  
2.Dxb6#] 2.Dxb6#

44



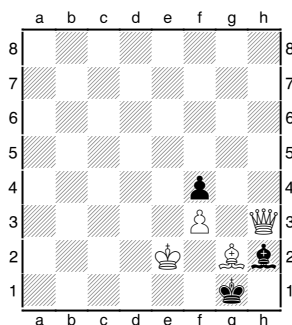
1.Sc4 d2 2.Db2#

39



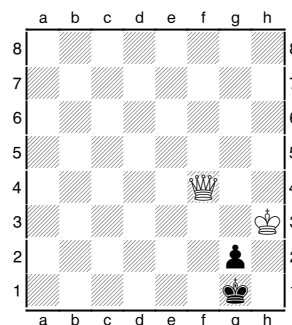
1.Df5 h5 2.Dxh5#

42



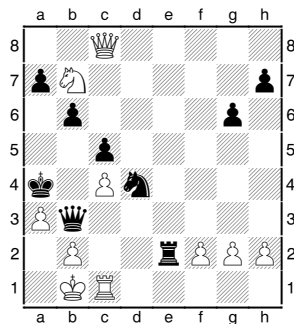
1.Lf1 Kh1 [1...Lg3  
2.Dg2#] 2.Dg2#

45



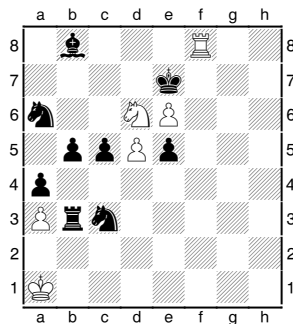
1.Df3 Kh1 2.Dxg2#

46



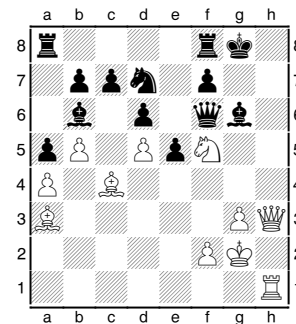
1.Sxc5+ bxc5 [1...Ka5  
 2.Da6#] 2.Da6#

49



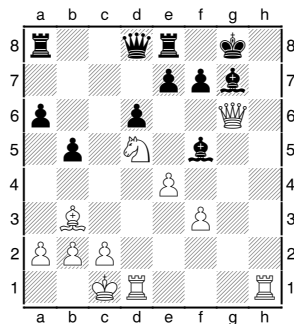
1.Tf7+ Kxd6 [1...Kd8  
 2.Td7#] 2.Td7#

52



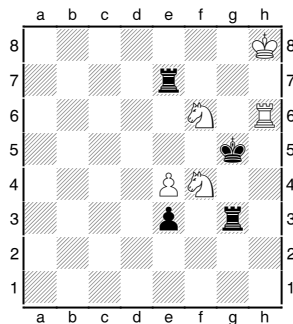
1.Se7+ Kg7 [1...Dxe7  
 2.Dh8#] 2.Dh6#

47



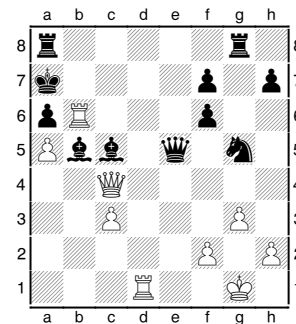
1.Sf6+ exf6 [1...Kf8  
 2.Dxf7#] 2.Dxf7#

50



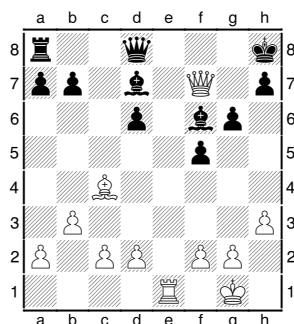
1.Th5+ Kxf6 [1...Kxf4  
 2.Tf5#] 2.Tf5#

53



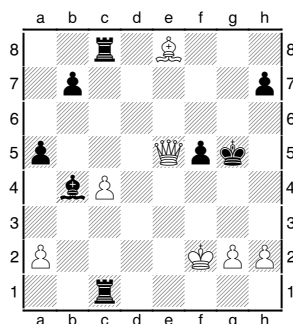
1.Td7+ Lxd7 [1...Dc7  
 2.Txc7#] 2.Dxa6#

48



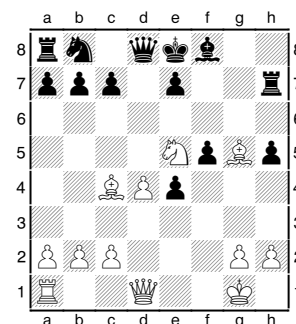
1.Te8+ Dxe8 [1...Lxe8  
 2.Df8#] 2.Dxf6#

51



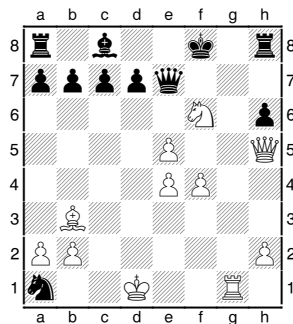
1.h4+ Kxh4 [1...Kh6  
 2.Df6#; 1...Kg4 2.Dg3#]  
 2.Df4#

54



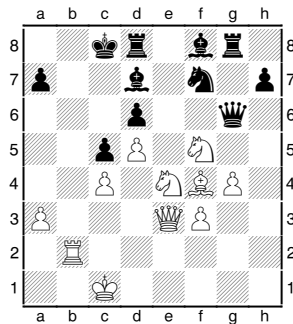
1.Dxh5+ Txh5 [1...Tf7  
 2.Dxf7#] 2.Lf7#

55



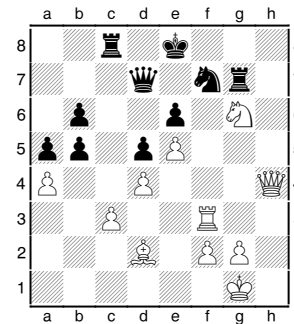
1.Dxh6+ Txh6 [1...Dg7  
 2.Dxg7#] 2.Tg8#

58



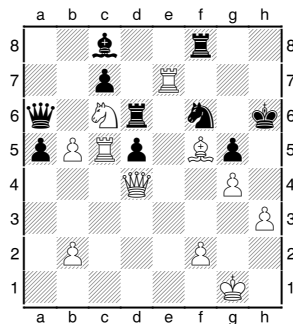
1.Dxc5+ dxc5 [1...Lc6  
 2.Dxc6#] 2.Tb8#

61



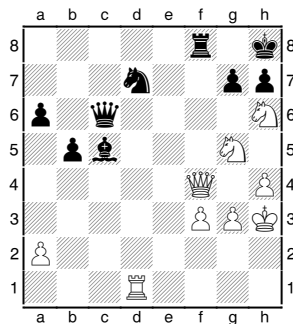
1.Dh8+ Sxh8 [1...Tg8  
 2.Dxg8#] 2.Tf8#

56



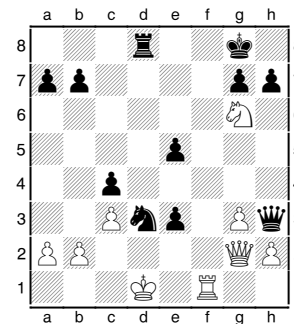
1.Dxf6+ Tdxf6 [1...Tfxf6  
 2.Th7#] 2.Th7#

59



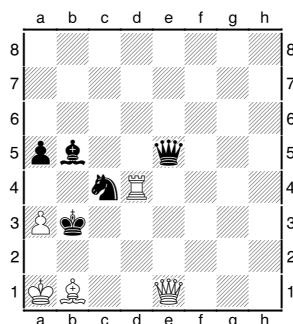
1.Dxf8+ Sxf8 [1...Lxf8  
 2.Sgf7#] 2.Sgf7#

62



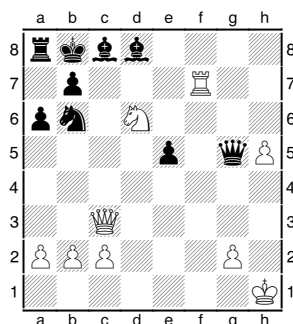
1.Dd5+ Txd5 [1...De6  
 2.Dxe6#] 2.Tf8#

57



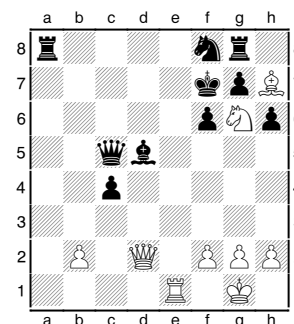
1.Dc3+ Kxc3 [1...Ka4  
 2.Lc2#] 2.Td3#

60



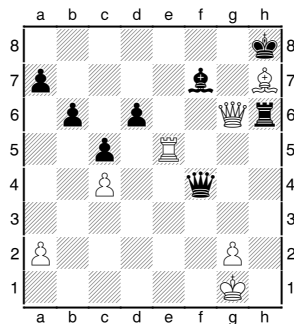
1.Dxc8+ Sxc8 [1...Ka7  
 2.Dxb7#] 2.Txb7#

63



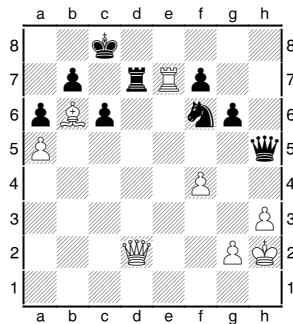
1.Dxd5+ Dxd5 [1...Se6  
 2.Dxe6#] 2.Te7#

64



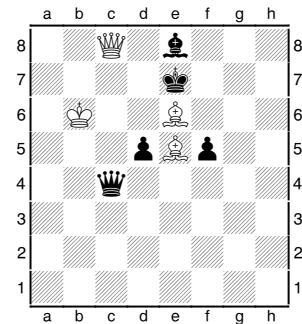
1. Te8+ Lxe8 [1...Lg8  
 2. Dxg8#] 2. Dg8#

67



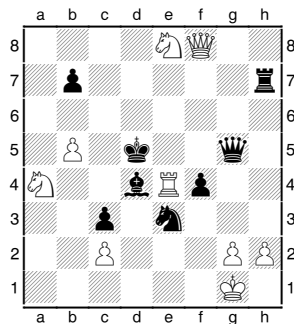
1. Dxd7+ Sxd7 [1...Kb8  
 2. Dxb7#] 2. Te8#

70



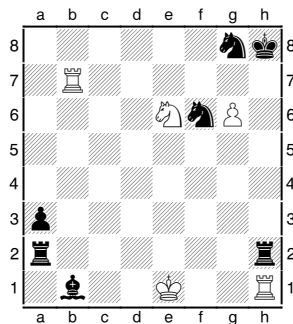
1. Dd8+ Kxd8 [1...Kxe6  
 2. Dxe8#] 2. Lf6#

65



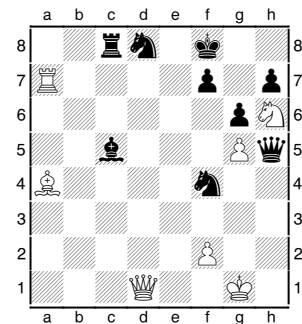
1. Dc5+ Lxc5 [1...Kxe4  
 2. Sd6#] 2. Sxc3#

68



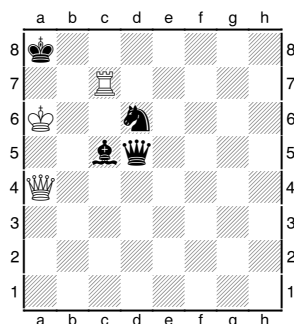
1. Th7+ Sxh7 [1...Txh7  
 2. g7#] 2. g7#

71



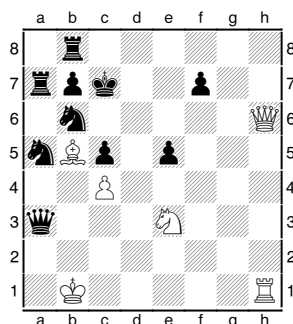
1. Dxd8+ Txd8 [1...Kg7  
 2. Txf7#] 2. Txf7#

66



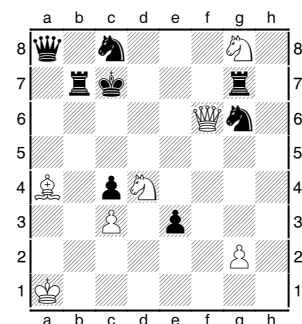
1. De8+ Sxe8 [1...Sc8  
 2. Dxc8#] 2. Tc8#

69



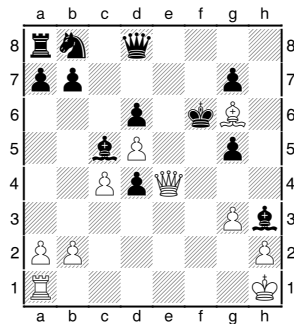
1. Dxb6+ Kxb6 [1...Kc8  
 2. Th8#] 2. Sd5#

72



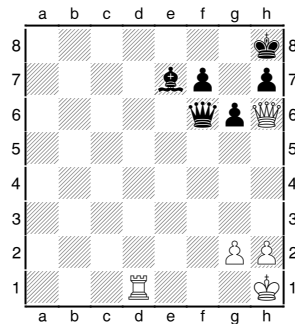
1. Dd8+ Kxd8 [1...Kb8  
 2. Sc6#] 2. Se6#

73



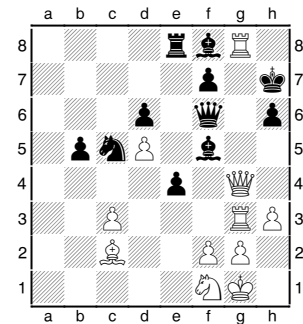
1. Tf1+ Lxf1 [1...Lf5  
 2.De6#] 2.De6#

76



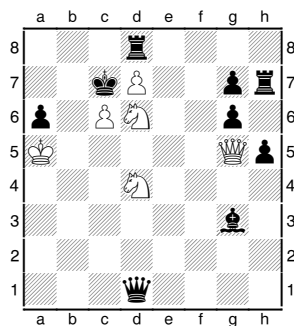
1. Td8+ Lxd8 [1...Lf8  
 2.Txf8#] 2.Df8#

79



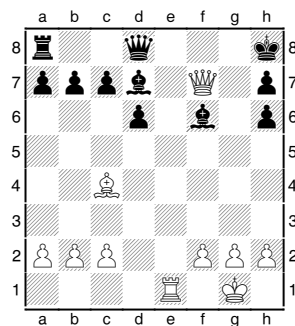
1. Th8+ Dxh8 [1...Kxh8  
 2.Dg8#] 2.Dxf5#

74



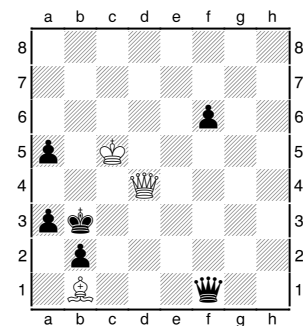
1.S6b5+ axb5 [1...Kb8  
 2.Dxd8#] 2.Dxg3#

77



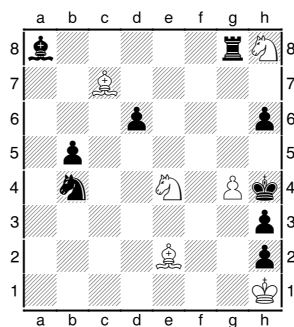
1. Te8+ Lxe8 [1...Dxe8  
 2.Dxf6#] 2.Df8#

80



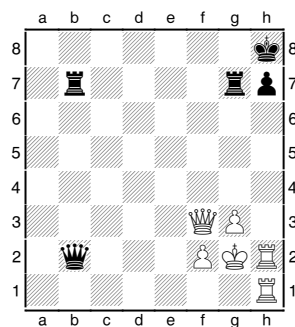
1. Da4+ Kxa4 [1...Kc3  
 2.Dc2#] 2.Lc2#

75



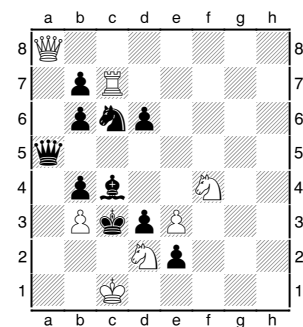
1.Ld8+ Txd8 [1...Tg5  
 2.Sg6#] 2.Sg6#

78



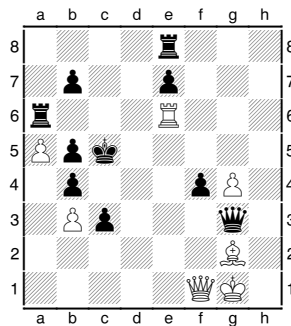
1. Txf7+ Txf7 [1...Kg8  
 2.Th8#] 2.Df8#

81



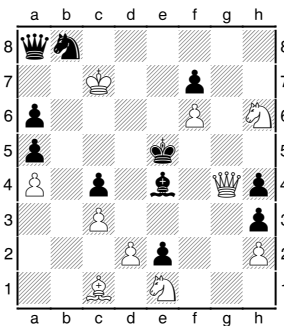
1.Sd5+ Dxd5 [1...Lxd5  
 2.Dh8#] 2.Da1#

82



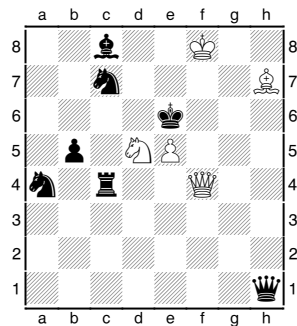
1.Dxb5+ Kxb5 [1...Kd4  
 2.Dc4#] 2.Te5#

85



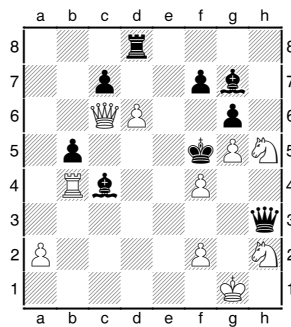
1.Df4+ Kxf4 [1...Kd5  
 2.Dd6#] 2.d4#

88



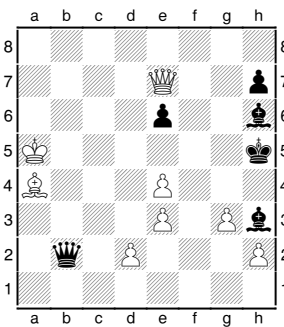
1.Df6+ Kxd5 [1...Kd7  
 2.Dd6#] 2.Dd6#

83



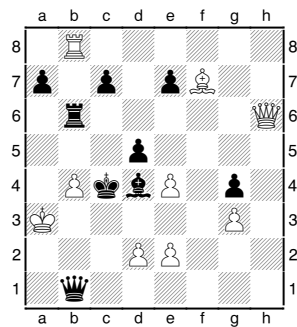
1.Dd5+ Lxd5 [1...Le5  
 2.Dxe5#] 2.Sxg7#

86



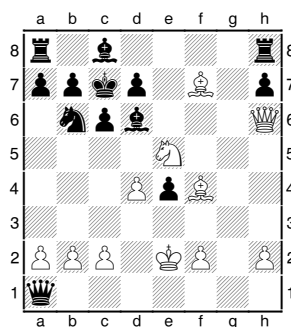
1.g4+ Kxg4 [1...Kg6  
 2.Le8#] 2.Ld1#

89



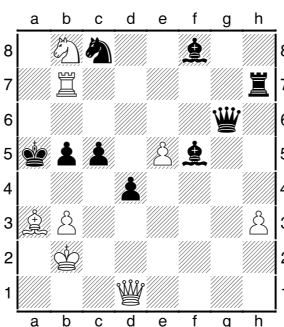
1.Dc6+ Txc6 [1...Lc5  
 2.Dxc5#] 2.Lxd5#

84



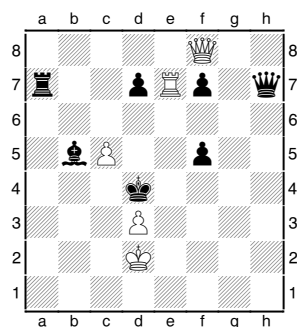
1.Dxd6+ Kxd6 [1...Kd8  
 2.Lg5#] 2.Sg6#

87



1.Lb4+ Kxb4 [1...cxb4  
 2.Da1#] 2.Dd2#

90



1.Te4+ fxe4 [1...Kd5  
 2.Dd6#] 2.Dd6#

## Die Prüfung

### Aufgabe 1

Schäfermattabwehr **1...De7 10 Punkte**  
[1...g6 **10 Punkte**; 1...Sh6 **5 Punkte**;  
1...Df6 **5 Punkte**]

### Aufgabe 2

Remis erzwingen durch Dauerschach oder  
Patt **1.Dxb7+ 10 Punkte**[1.Dd8+ Ka7  
2.Db6+ **10 Punkte**]

### Aufgabe 3

**1.Tb7** [1.Ta8+ Kh7 2.Tb8 Kh6 3.Th8#]  
**1...Kh8 2.Kg6 Kg8 3.Tb8# 10 Punkte**

### Aufgabe 4

**1.Se7+ Kh8 2.Txh7+ Kxh7 3.Th5#**  
**10 Punkte**

### Aufgabe 5

Ersticktes Matt **1.Sf7+ Kg8 2.Sh6+ Kh8**  
[2...Kf8 3.Df7#] **3.Dg8+ Txf8 4.Sf7#**  
**10 Punkte**

### Aufgabe 6

**1...Dxe4** [ein Fehlschluß ist 1...Dc1?  
2.Te8+ (2.Txc1 Txc1+) 2...Txe8 3.Txc1]  
**2.Txe4 Tc1+ 10 Punkte**

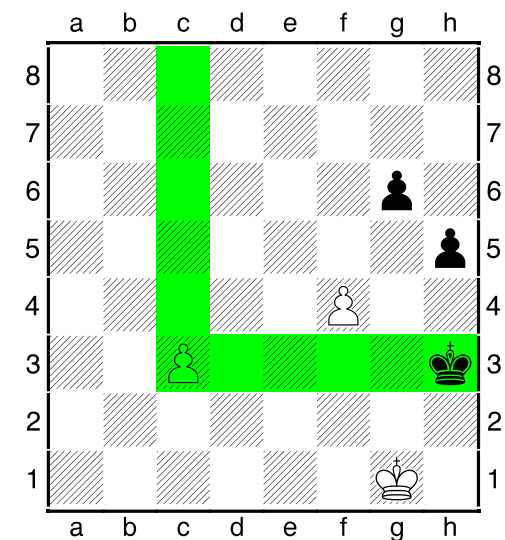
### Aufgabe 7

Grecos Matt **1.Dg6 hxg5** [1...Txf7 2.Dh7#]  
**2.Dh5# 10 Punkte**

### Aufgabe 8

**1.Th8+ Kxh8 2.Th1+ Kg8 3.Th8+ Kxh8**  
**4.Dh1+ Kg8 5.Dh7# 10 Punkte**

### Aufgabe 9



**5 Punkte**

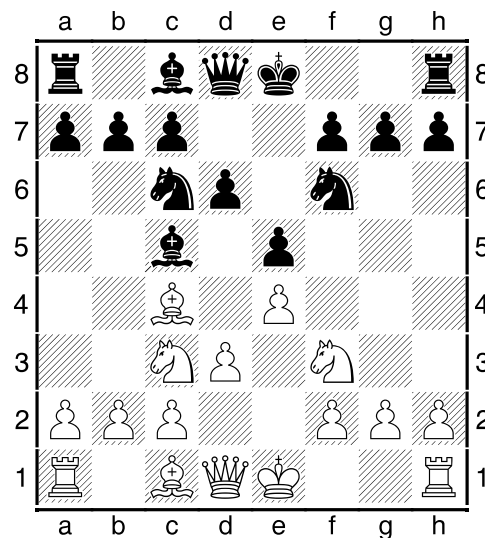
**1.f5 gxf5 2.c4 Kg4 3.c5+- 15 Punkte**



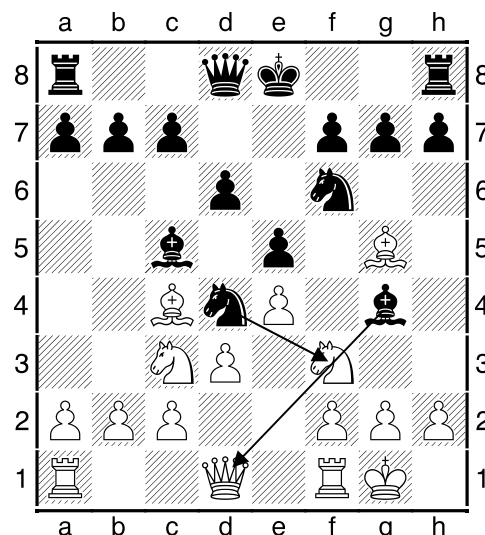
Abschließend noch ein kleines „Eröffnungsrepertoire“ für Läuferdiplomanden, was über das Schäfermatt hinausreicht.

### 1) Der „Lochadeangriff“

Nach den Zügen **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.Sc3 Sf6 5.d3 d6** entsteht ein bekanntes symmetrisches Grundmuster, ich nenne es "Kinderitalienisch"



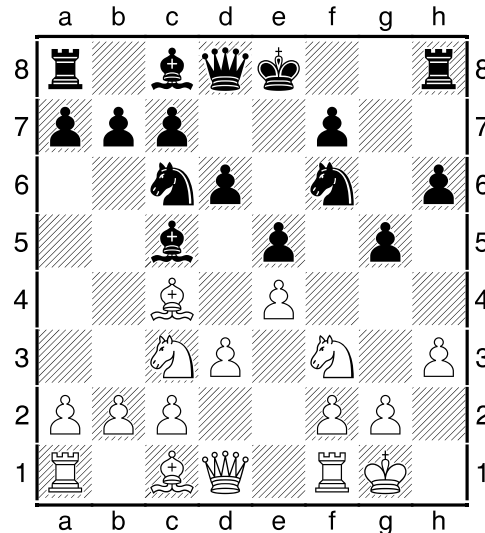
**6.0–0** Ein nach den Eröffnungsregeln sinnvoller Zug, allerdings bekommt nun Schwarz die Möglichkeit einen typischen Angriff zu starten, den sogenannten "Lochadeangriff" (eine Wortschöpfung aus Loch und Rochade) **6...Lg4 7.Lg5** Weiß kopiert den Angriff etwas sorglos **7...Sd4** der gefesselte Springer gerät unter Druck



**8.Sd5 Sxf3+ 9.gxf3 Lh3** Da ist das Loch in der Rochadeburg. **10.Te1 h6 11.Sxf6+?** Hier versucht Weiß ebenfalls ein Loch zu schlagen, aber Schwarz hat an dem Flügel nicht rochiert und das "Loch" hilft nur ihm. **11...gxf6 12.Lh4 Tg8+ 13.Lg3 h5** Schwarz erhält heftigen Angriff -:+

## 2) Der Flügelangriff

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.Sc3 Sf6 5.d3 d6 6.h3 Weiß will den Lochadeangriff mit Lg4 verhindern, bevor er rochiert. 6...h6 Schwarz macht das scheinbar nur nach, aber lauert auf den nächsten weißen Zug 7.0-0 g5!?



Hoppla, was kommt denn da? Dieser unerwartete Flügelangriff bringt Weiß in Bedrängnis. Es droht der Sprenghebel g4 mit Öffnung der g-Linie und starkem Angriff. **8.Sh2** soll den nächsten Zug eigentlich verhindern, aber **8...g4** drückt einfach weiter auf die Tube **9.hxg4 Tg8** jetzt muss Weiß sehr vorsichtig agieren z.B. **Le3**, aber **10.Lxh6?** ist mehr als unvorsichtig **10...Sxg4 11.Sxg4 Lxg4 12.Dd2 Lf3** nebst Matt -:+

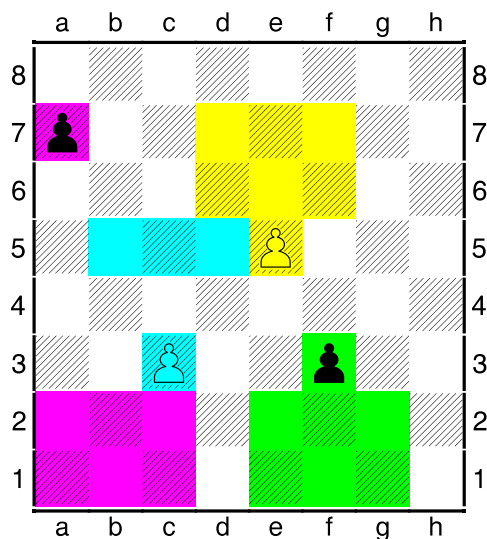


# Turmdiplom

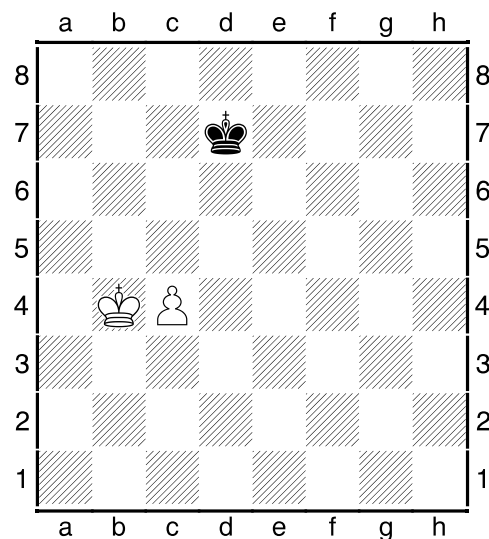
Mit dem vierten Teil beginnt eigentlich das Vereinesschach. In der Schule lassen sich die Anforderungen kaum mehr erfüllen, denn neben den Heftübungen sind praktische Wettkämpfe erforderlich, die im Rahmen des Schulschachs nur selten angeboten werden (siehe Abschnitt Arena).

Inhalte des Turmdiploms sind Endspielgrundlagen und Erweiterung des taktischen Horizonts. Im Eröffnungsteil werden die sogenannten „Offenen Spiele“, insbesondere das Gambitspiel genauer betrachtet.

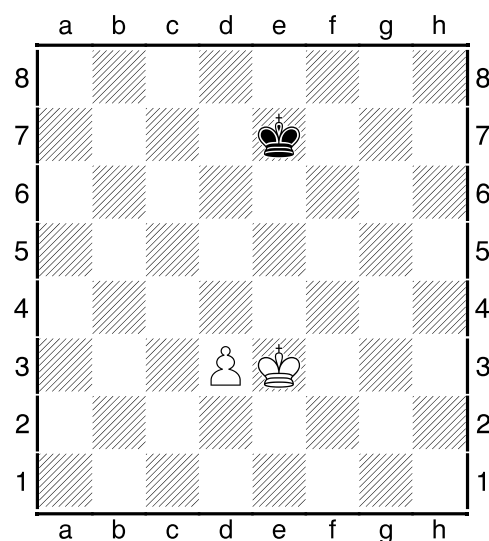
## Schlüsselfelder (Seite 2)



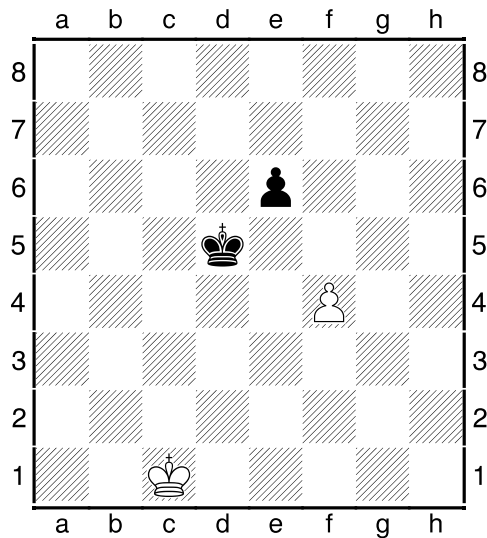
Für Randbauern gilt die Schlüsselfelderregel nicht, ein Randbauer kann nicht umgewandelt werden, wenn der gegnerische König die Umwandlungsecke erreicht. Die violett markierten Felder sind somit praktisch Schlüsselfelder für den gegnerischen König.



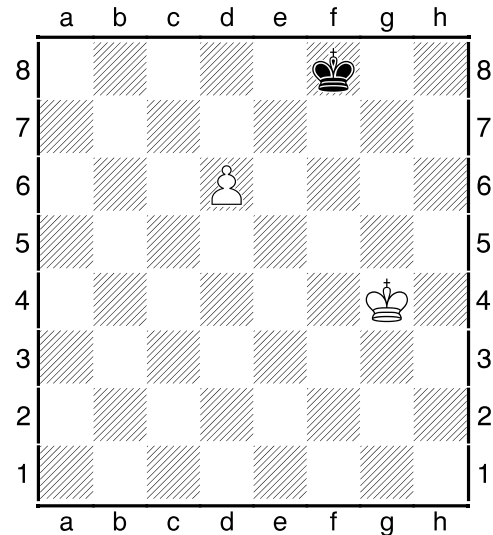
**1.Kb5! Kc7 2.Kc5 Opposition 2...Kd7**  
**3.Kb6 Schlüsselfeld erreicht +/-**



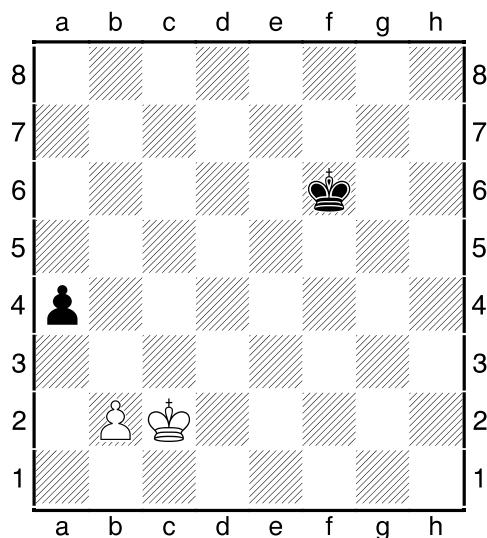
**3...Kd7!** Schwarz wartet ab bis der weiße König sich vortraut **4.Ke4 Ke6** Mit der Opposition verteidigt Schwarz die Schlüsselfelder ::=



4.Kxa3 Kc5 5.Ka4 Kb6 6.Kb4 Ka6  
 7.Kc5 +/-



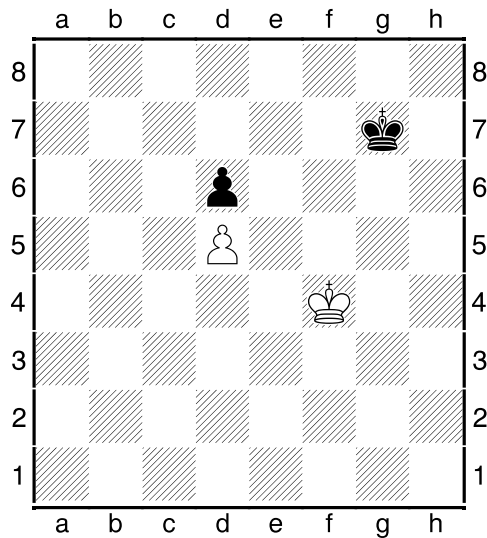
5.f5! Weiß opfert seinen Bauern, um die Schlüsselfelder zu verschieben 5...exf5 6.Kd1 Fernopposition 6...Ke5 7.Ke1 Kf4 8.Kf2 =:=



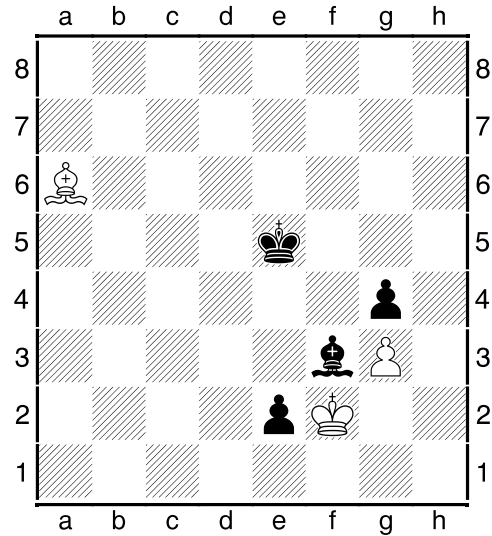
Weiß gewinnt mit 1.Kf5 Kf7 2.Ke5 Kf8 3.Kf6! Opposition 3...Ke8 4.Ke6 Wenn Schwarz in dieser Stellung am Zug ist, verliert er. 4...Kd8 5.d7 Kc7 6.Ke7 +/-

1.Kb1! Weiß muss den Bauern und auch die Schlüsselfelder erobern, um zu gewinnen. [1.Kc3? a3 2.b4 (2.bxa3 Wenn der schwarze König die Ecke erreicht, kann man mit dem Randbauern nicht gewinnen. 2...Ke7 3.Kb4 Kd8 4.Ka5 Kc8 5.Ka6 Kb8=; 2.b3 Ke6 3.Kc2 Kd6 4.Kb1 Kc5 5.Ka2 Kb4=) 2...Ke6 3.Kb3 Kd6 4.Kxa3 Kc6 5.Ka4 Kb6= Weiß kriegt kein Schlüsselfeld] 1...a3 2.b3 Ke5 3.Ka2 Kd5

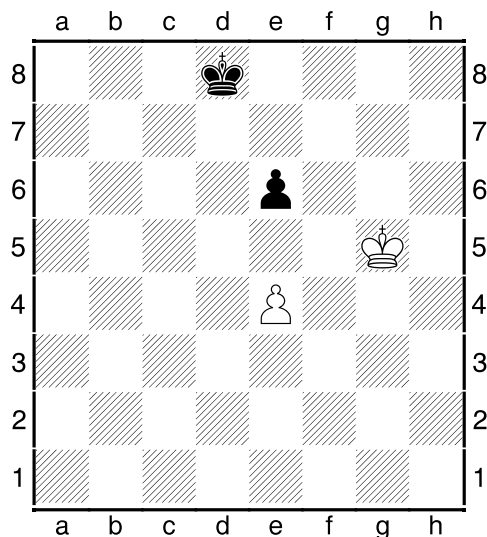
**Kritische Felder (Seite 3)**



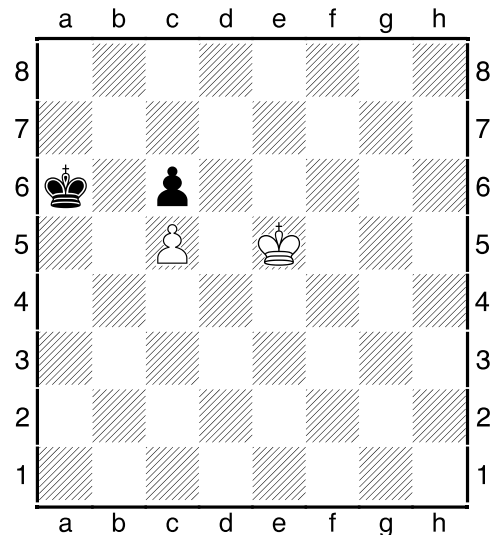
**1.Kg5** Mit der Opposition erobert Weiß die kritischen Felder **1...Kf7 2.Kf5 Ke7 3.Kg6** Jetzt fällt der Bauer mit Schlüsselfeld **3...Kd7 4.Kf7 Kd8 5.Ke6 Kc7 6.Ke7 Kc8 7.Kxd6** +:-



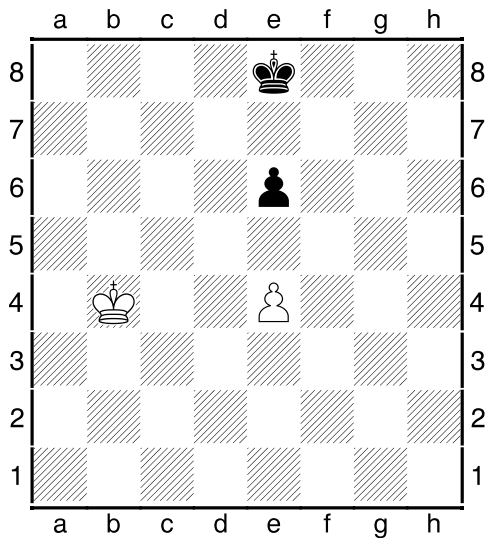
Natürlich darf Weiß nicht auf e2 schlagen  
**1.Lxe2? Lxe2 2.Kxe2 Ke4 3.Kf2 Kd3** -:+



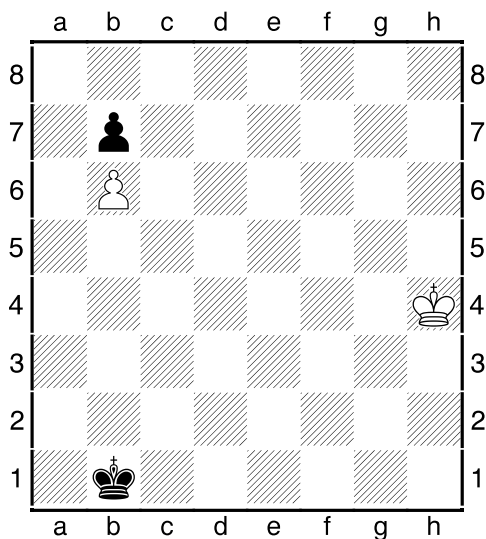
**1...e5!** Schwarz muß den Bauern opfern, um die Schlüsselfelder zu verteidigen  
**2.Kf5 Ke8 3.Kxe5 Ke7** =: =



Spezialfall: Beide Könige erreichen die kritischen Felder der gegnerischen Bauern. Nun gewinnt Weiß, weil er den schwarzen Bauern zuerst von hinten angreift. Würde Schwarz anfangen, würde er zwar auch den Bauern erobern, aber dann kein Schlüsselfeld. **1.Ke6 Ka5 2.Kd7 Kb5 3.Kd6**+ - Zugzwang +:-

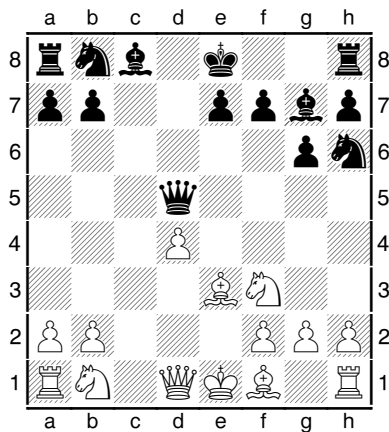


**1.e5!** blockiert den schwarzen Bauern  
 [1.Kc5? e5=] **1...Kd7 2.Kb5**  
 Diagonalopposition **2...Kc7 3.Kc5 Kd7**  
**4.Kb6 +:-**

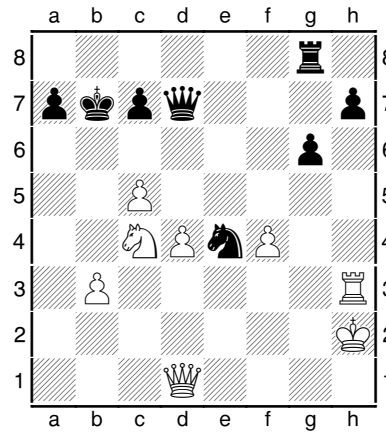


Hier muß Weiß viel leisten. Zunächst mal muß er einsehen, daß er seinen Bauern nicht verteidigen kann. Dann muß er auf die Idee kommen das Feld b4 zu erreichen, wenn Schwarz den Bauern schlägt. Und dann muß er auch noch den Weg finden, den ihm Schwarz nicht versperren kann.  
**1.Kg3! Kc2 2.Kf2 Kd3 3.Ke1 Kc4 4.Kd2 Kb5 5.Kc3 Kxb6 6.Kb4 =:=**

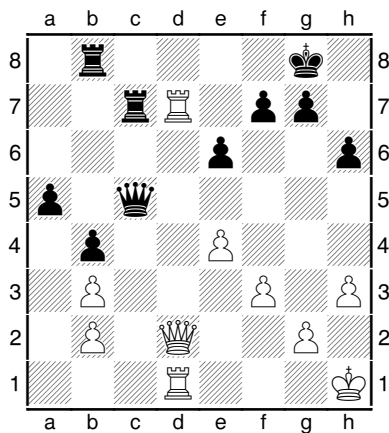
**Doppelangriff (Seite 4)**



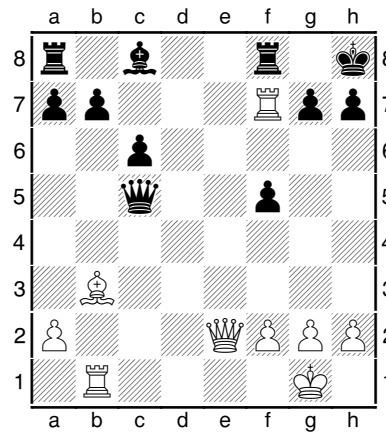
**1.Dc1!** greift Sh6 und Lc8 an +/-



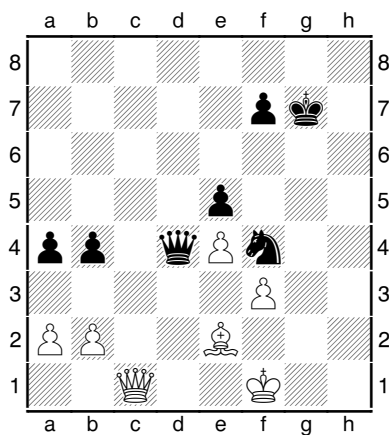
**1...Dxh3+ 2.Kxh3 Sf2+ 3.Kg2 Sxd1 -:+**



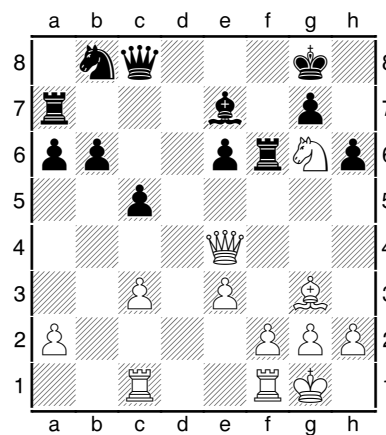
**1.Df4!** Doppelangriff auf c7 und f7  
**1...Txd7 2.Dxb8+ Kh7 3.Txd7 +/-**



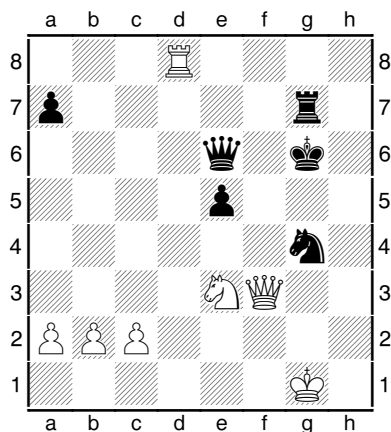
**1.De5!** Doppelangriff auf c5 und g7  
**1...Dxe5 2.Txf8# +/-**



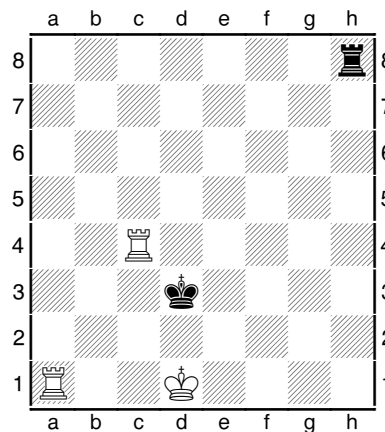
**1...Dg1+ 2.Kxg1 Sxe2+ 3.Kf2 Sxc1 -:+**



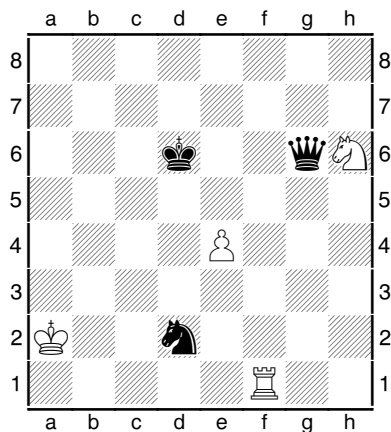
**1.Da8 Txa8 2.Sxe7+ Kf7 3.Sxc8 +/-**



1.Td6 Dxd6 2.Dxg4+ Kh7 3.Dxg7+ Kxg7  
 4.Sf5+ Kf6 5.Sxd6 +:-



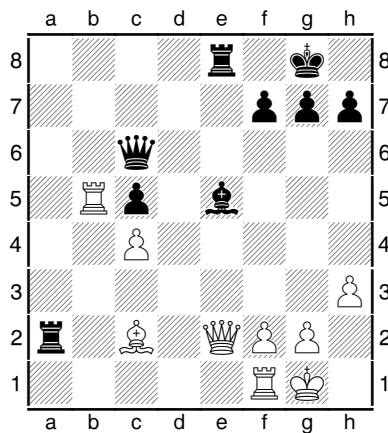
Weiß hat einen Turm mehr, aber Schwarz macht einen Doppelangriff Kxc4 oder Th1# **1.Th4** Doppelangriff Txh8 oder Ta3# **1...Txh4 2.Ta3+ Ke4 3.Ta4+** Ein Spieß beendet die Kombination **3...Kf5 4.Txh4 +:-**



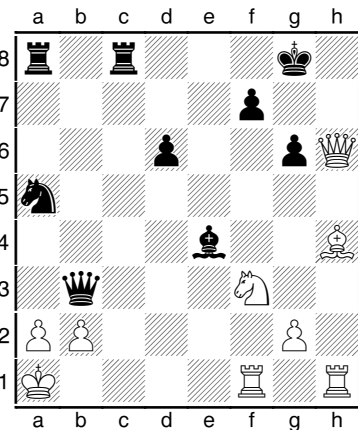
Weiß hält Remis mit einer Serie von Gabeln **1.Tf6+ Dxf6 2.e5+ Dxe5 [2...Kxe5 3.Sg4+]** **3.Sf7+ Ke6 4.Sxe5 Kxe5 ==**



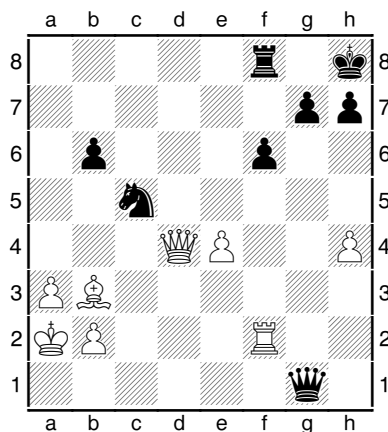
Abzugsangriff (Seite 5)



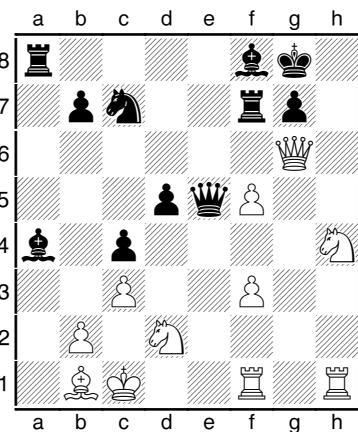
1.Lxh7+ Kxh7 2.Dxa2 +:-



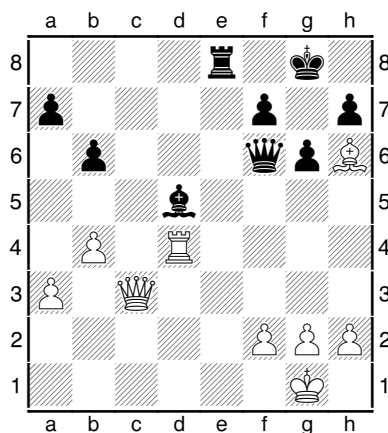
1.Dh8+ [1.Lf6 ist zu langsam 1...Dd1+  
 2.Txd1 Sb3#] 1...Kxh8 2.Lf6+ Kg8  
 3.Th8# +:-



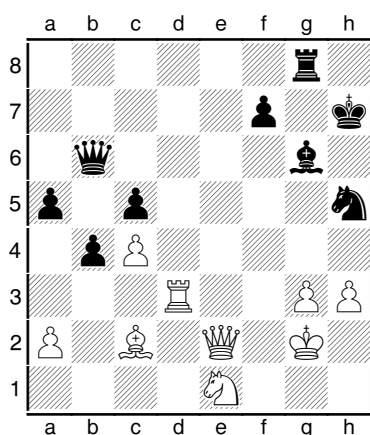
1.Txf6 Txf6 [1...Dxd4 2.Txf8#] 2.Dxg1  
 +:-



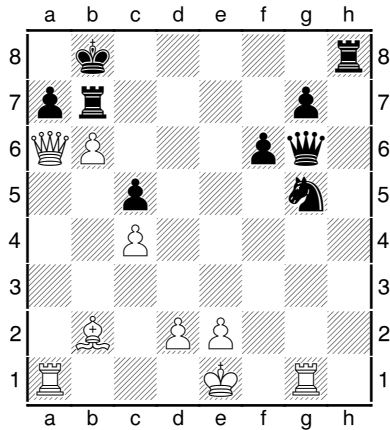
1.Dh7+ [Schwarz am Zug setzt Matt in  
 zwei Zügen 1.-- Dxc3+ 2.bxc3 La3#]  
 1...Kxh7 2.Sg6+ Kg8 3.Th8# +:-



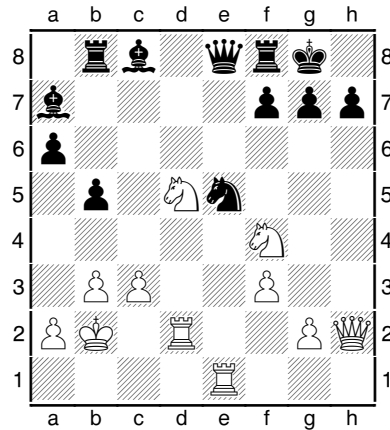
1.Te4 Txe4 [1...Lxe4 2.Dxf6; 1...Dxc3  
 2.Txe8#] 2.Dc8+ +:-



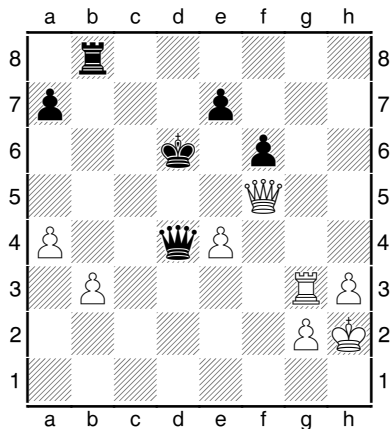
1.Dxh5+ Lxh5 2.Td6+ Kg7 3.Txb6  
 Figurengewinn +:-



**1.Le5+ fxe5** [1...Kc8 2.bxa7 Sf3+ 3.Kf2 Sxg1 4.a8D+ Kd7 5.Dd6#] **2.bxa7+ Ka8**  
**3.Dxg6** Damengewinn +:-

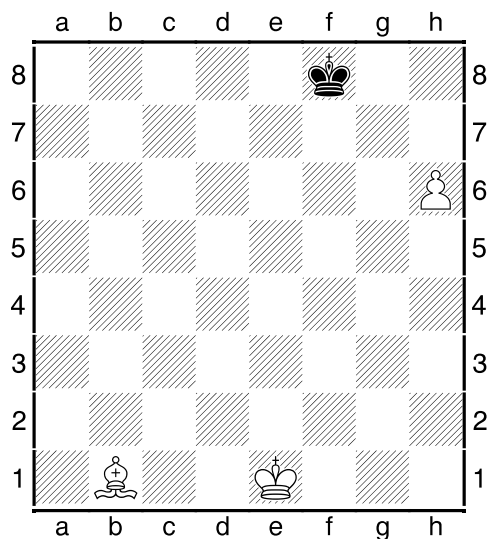


**1.Txe5 Dxe5 2.Sg6 Dxh2** [2...hxc6 3.Dxe5+...] **3.Sde7#** Anmerkung: Im Heft fehlt ein Läufer auf a7. Die Lösung ändert sich dadurch nicht, aber Weiß könnte auch mit anderen Zügen gewinnen. +:-

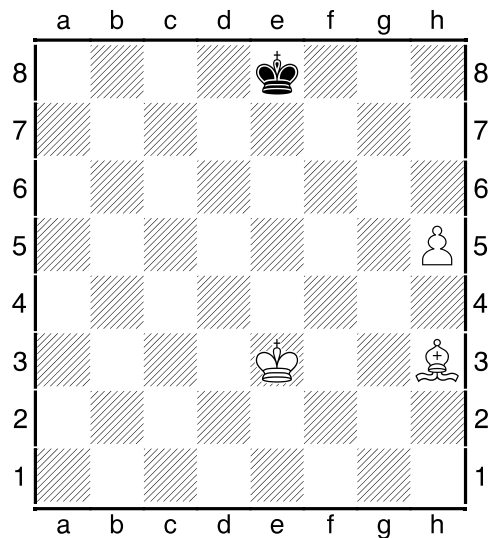


**1.Td3 Dxd3 2.e5+ fxe5 3.Dxd3+**  
 Damengewinn +:-

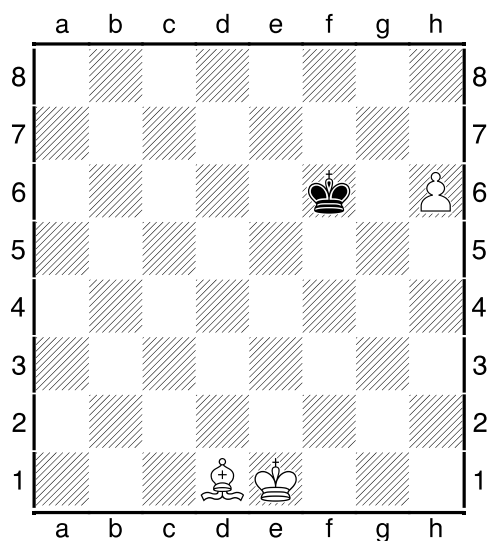
**Falscher Läufer (Seite 6)**



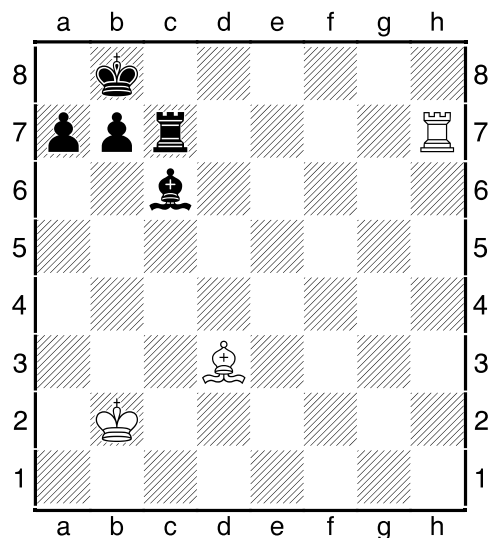
**1.La2** Weiß lässt den König nicht in die Ecke und zwingt ihn sogar per Zugzwang aus dem Bauernquadrat +:-



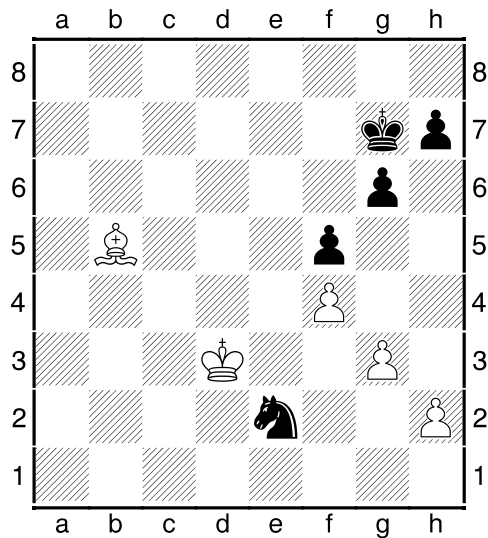
Weiß gewinnt, weil der König nicht in die Ecke kommt. **1.Le6 Ke7 2.h6 Kf6 3.Lf5 Kf7 4.Lh7 Kf6 5.Kf4** +:-



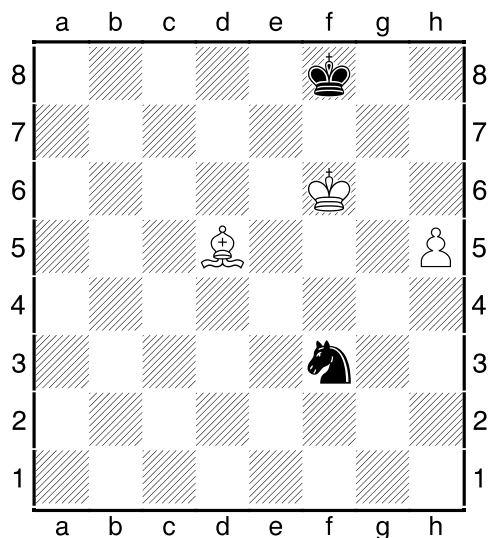
**1.Lh5** +:-



**1.Th8+ Tc8 2.Txc8+ Kxc8 3.La6 bxa6 4.Ka1** Das Motiv funktioniert auch mit Doppelbauern. =:=

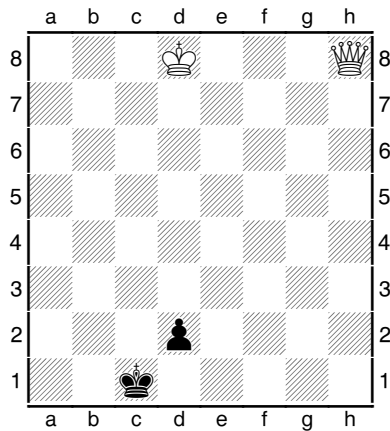


**1...Sxf4+** erzwingt sofort das Remis  
 [1...Sg1 2.Ke3 g5 3.Lf1 g4= rettet so eben  
 noch den Springer] **2.gxf4 g5 3.fgx5 h6**  
**4.gxh6+ Kh8 =:=**

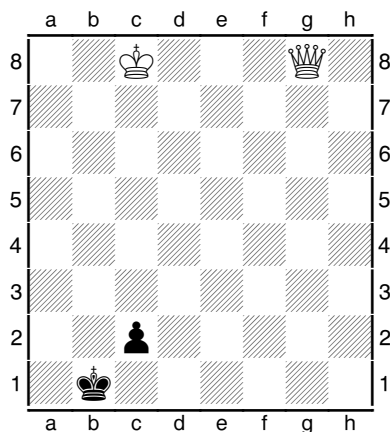


**1...Se5** [1...Sh2 geht auch; nicht aber  
 1...Sg5 2.h6 Sf7 3.h7 Sh8 4.Lc4 Sf7 5.Le2  
 (5.Kg6 ist noch zu früh 5...Se5+ 6.Kh6  
 Sg4+ 7.Kg6 Se5+ 8.Kf6 Sg4+=) 5...Sh8  
 6.Lh5 Sf7 7.Kg6 Sh8+ (7...Ke7 8.Kg7+-)  
 8.Kh6+-] **2.Le6** [2.h6 Sg4+=; 2.Kxe5  
 Kg7=] +:-

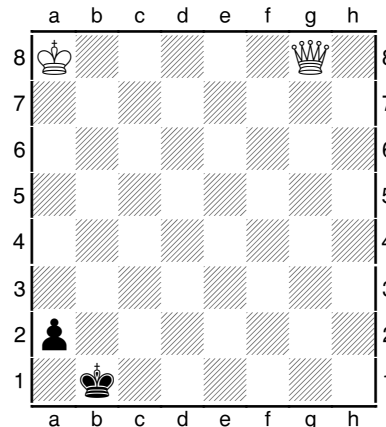
**Dame gegen Bauer (Seite 7)**



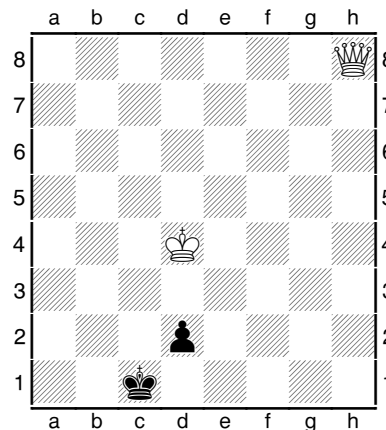
Weiß gewinnt, indem er den schwarzen König vor seinen Bauern zwingt. **1.Dc3+ Kd1** dann kann der weiße König näher kommen **2.Kd7 Ke2 3.De5+ Kf2 4.Dd4+ Ke2 5.De4+ Kf2 6.Dd3 Ke1 7.De3+ Kd1 8.Kd6** usw. +:-



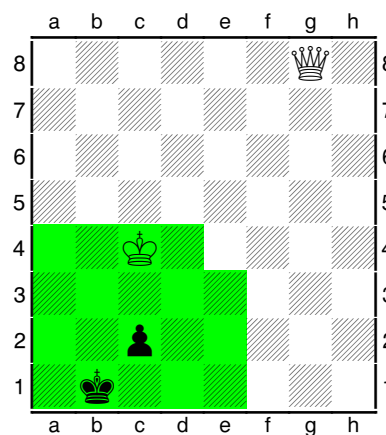
Hier funktioniert der Plan nicht **1.Db3+ Ka1!** Der König kann nicht vor den Bauern gezwungen werden **2.Dxc2** Patt =:=-



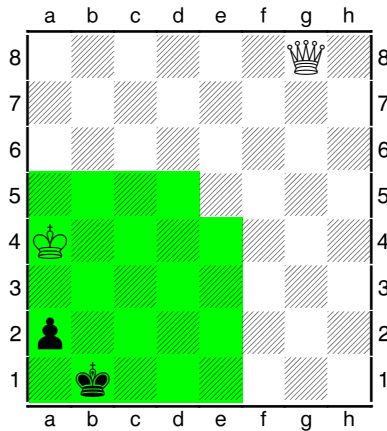
Auch der Randbauer rettet das Remis **1.Db3+ Ka1 2.Ka7** weil der weiße König nicht näher kommt wegen Patt =:=-



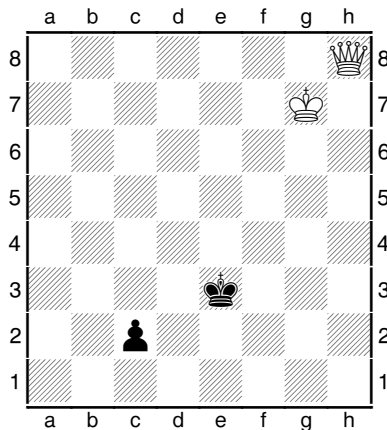
Weiß gewinnt natürlich leicht z.B **1.Dh6 Kc2 2.Dh2 Kc1 3.Kc3 d1D 4.Db2#** +:-



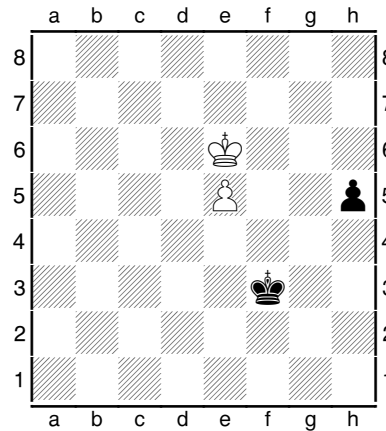
Auch gegen den Läuferbauern gewinnt die Dame, wenn der weiße König nah genug dran ist. Die Gewinnzone ist grün markiert **1.Kb3 c1D 2.Dg6+ Ka1 3.Da6+ Kb1 4.Da2#**



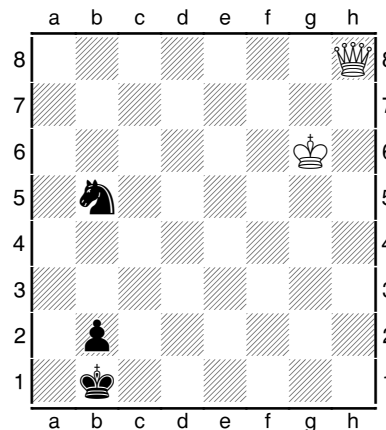
Auch gegen den Randbauern gewinnt Weiß mit dem König in der grün markierten Gewinnzone. **1.Kb3 a1D 2.Dg1#**



Läuferbauer und König weit weg, trotzdem gewinnt Weiß, weil der schwarze König auch schlecht steht. **1.Dh6+ Ke2 2.Dc1 +:-**



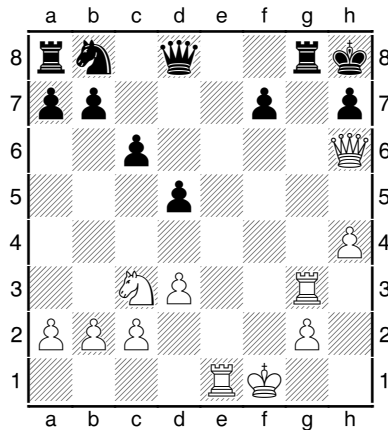
Weiß gewinnt, wenn der König in die Gewinnzone geht. **1.Kf5 h4 2.e6 h3 3.e7 h2 4.e8D Kg2** [4...h1D 5.De4+...] **5.Kg4 h1D 6.De2+ Kg1** "Polerios Eckenspiel" **7.Kg3** Schwarz hat die Dame und ist am Zug aber trotzdem verloren **7...Df3+ 8.Kxf3** [8.Dxf3?? Patt] **+:-**



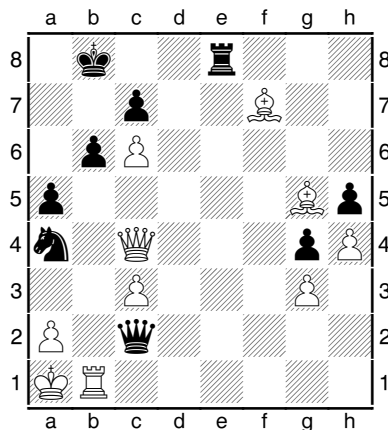
Weiß gewinnt, wenn er den Springer kriegt, ohne dass der Bauer sich umwandeln kann. **1.Dh1+ Ka2** [1...Kc2 2.De4+ Kb3 (2...Kc1 3.Dc4+) 3.Dd5+ Kb4 4.Da2 Kc3 5.Da5+ Kc2 6.Da4+ Kc1 7.Dc4+...] **2.Dd5+ Ka1 3.Da8+ Kb1 4.De4+ Ka2 5.Dc4+ Ka1 6.Da4+ Kb1 7.Dxb5+/-** geschafft, der Springerbauer verliert **+:-**

## Überlastung (Seite 8)

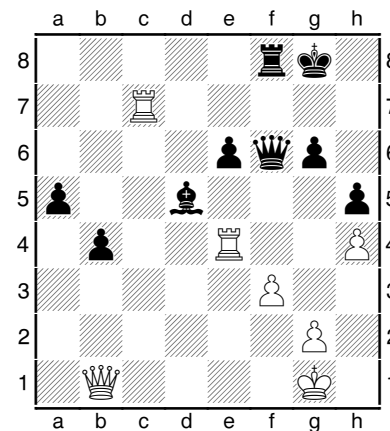
Einige Aufgaben sind leicht verändert gegenüber der Heftversion, um Nebenlösungen oder Unklarheiten zu beseitigen. Aber die Musterlösungen werden davon nicht berührt.



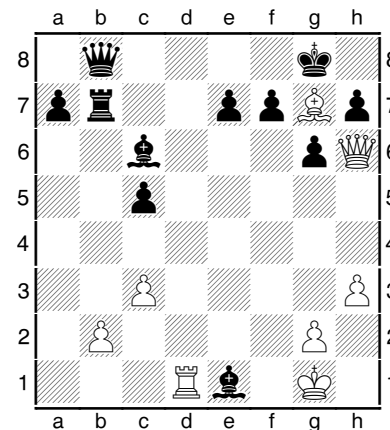
**1.Te8 Dxe8 [1...Txe8 2.Dg7#] 2.Df6+ Tg7  
 3.Dxg7# +:-**



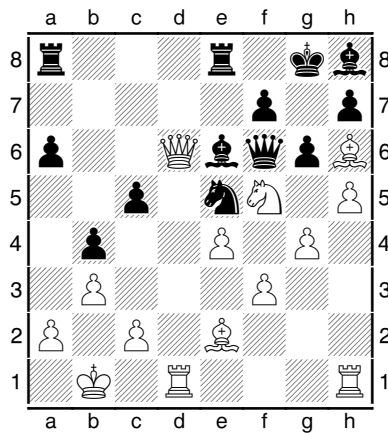
(Stellung gegenüber dem Heft mit zusätzlichem Lg5 leicht variiert) **1...Te1  
 2.Lc1 Txc1 3.Db3 Txb1+ 4.Dxb1 Dxc3+  
 5.Db2 Dxb2# 0-1**



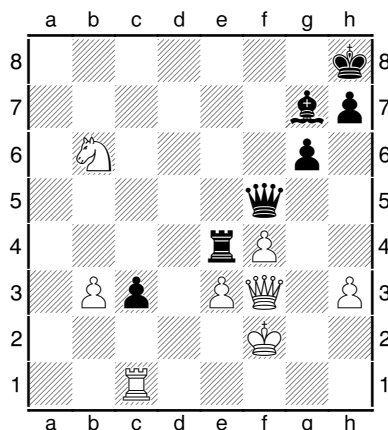
(Stellung gegenüber dem Heft mit Bb4 leicht variiert) **1.Tf4 La2 [1...Dg7  
 2.Txg7+; 1...Dxf4 2.Dxg6+] 2.De4 Ld5  
 3.Txf6 Lxe4 4.Txf8+ Kxf8 5.fxe4 +:-**



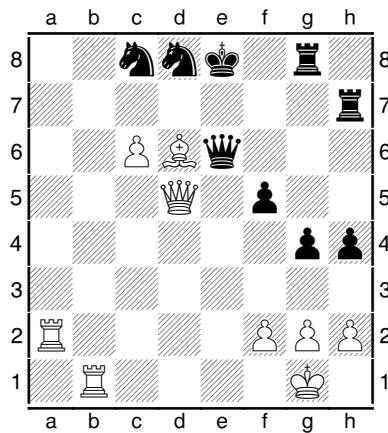
**1.Le5 Lf2+ kleine Zwischenzugfalle  
 2.Kh1 [2.Kxf2? Txb2+--+] 2...Df8 [2...f6  
 3.Lxb8 Txb8+-] 3.Td8 Le8 4.Txe8 Dxe8  
 5.Dg7# +:-**



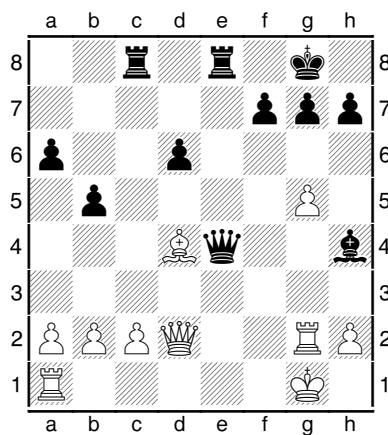
(Stellung leicht variiert mit Bb3 statt b2)  
**1.g5 Dd8** [1...Sc4 2.gxf6 Sxd6 3.Sxd6+]  
**2.Dxd8 Taxd8 3.Se7+ Txe7 4.Txd8+ Te8**  
**5.Txe8#**



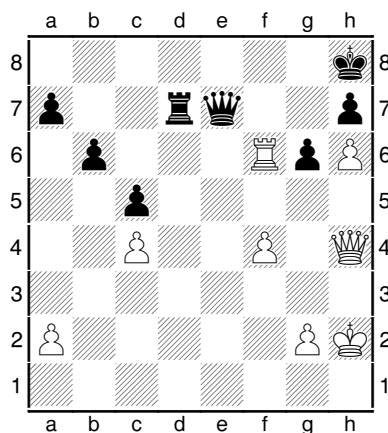
(Stellung leicht variiert ohne Bb4 und Bd6)  
**1...Ld4 2.exd4 Txf4** gewinnt die Dame.  
 Soweit die Lösung, aber ohne die Bauern  
 muss Schwarz noch etwas mehr arbeiten:  
**3.Txc3 Txf3+ 4.Txf3 Dc2+ 5.Kf1** [5.Kg3  
 Dc7+ gewinnt noch eine Figur] **5...Dc6**  
**6.Tf8+ Kg7 7.Tb8 Dh1+ 8.Ke2 Dh2+ -:-**



(Stellung leicht variiert ohne Bb5) **1.Te2**  
**Tg6** [1...Dxe2 2.Dxg8#] **2.Txe6+ Txe6 +:-**



**1...Txc2 2.Dxc2 De1+ 3.Txe1 Txe1#**

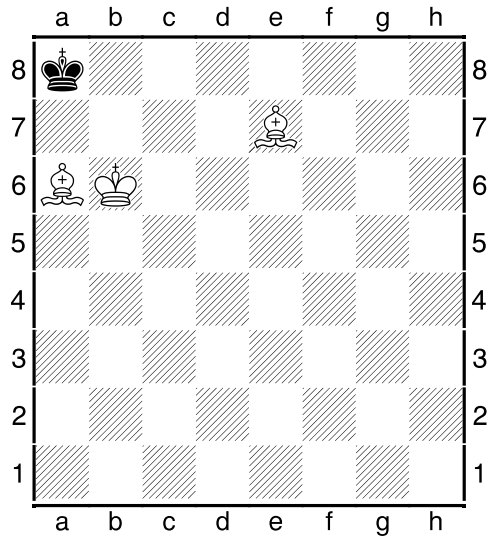


(Stellung leicht variiert mit Bg6) **1.De1**  
**Kg8** [1...Dxe1 2.Tf8#] **2.Te6 +:-**

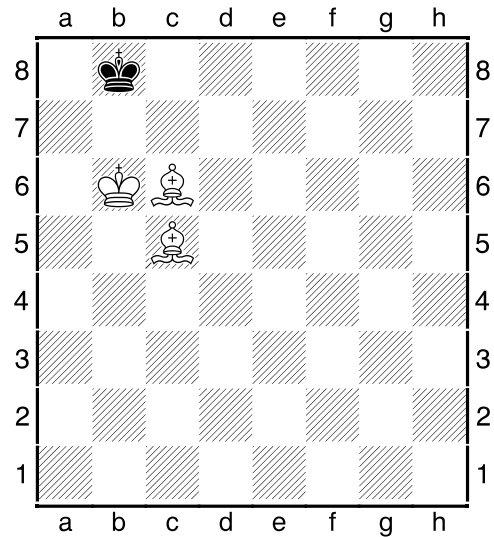


### Matt mit zwei Läufern (Seite 9)

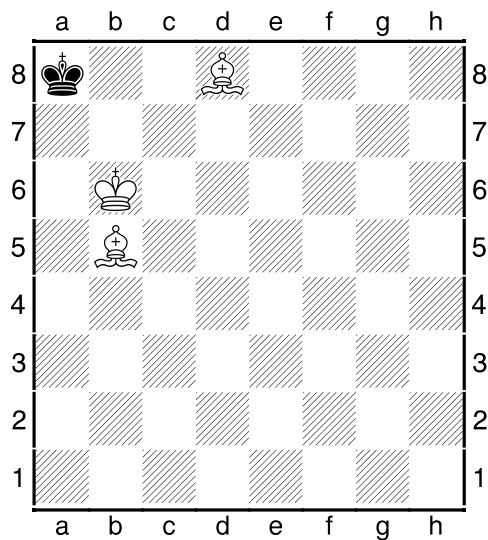
Wie beim Matt mit dem Turm machen wir uns zunächst mit dem Mattbild vertraut:



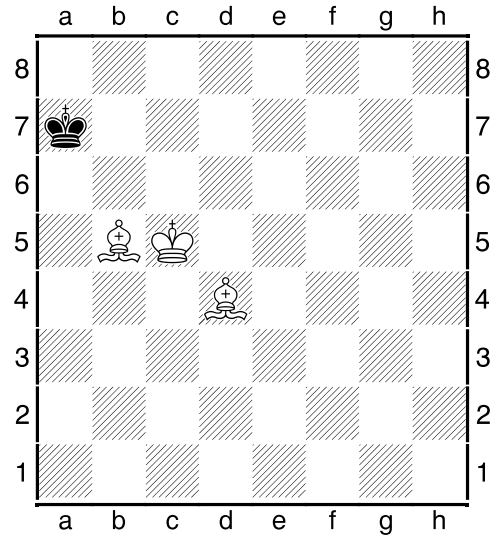
1.Lb7+ Kb8 2.Ld6#



1.Ld7 Ka8 2.Ld4 Kb8 3.Le5+ Ka8 4.Lc6#



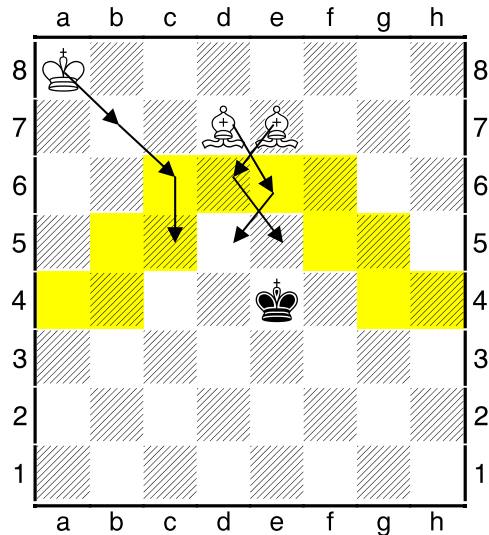
1.La6 Kb8 2.Lc7+ Ka8 3.Lb7#



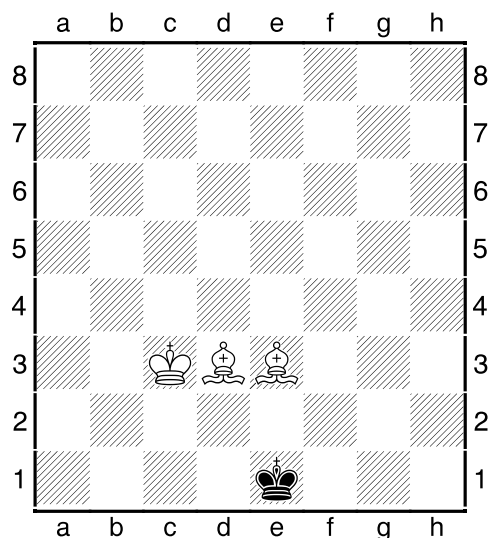
**1.Kc6+ Kb8** [1...Ka8 2.La6 Kb8 3.Kb6 Ka8 4.Lb7+ Kb8 5.Le5#] **2.La6 Ka8 3.Kb6 Kb8 4.Le5+ Ka8 5.Lb7#**

### Matt mit zwei Läufern (Praxis)

Nun kommen wir zum Plan. Zunächst mal stellen wir die beiden Läufer einfach irgendwo nebeneinander:



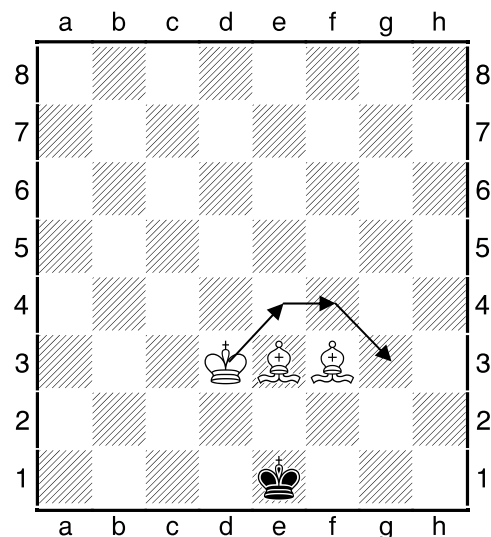
Die Läufer sperren den König dabei automatisch in einen Käfig. Im weiteren Verlauf verschieben wir die Läufersperre einfach Reihe um Reihe. Wenn kein Läuferzug sinnvoll möglich ist, zieht der König. Dadurch erreichen wir nach wenigen Zügen den Rand:



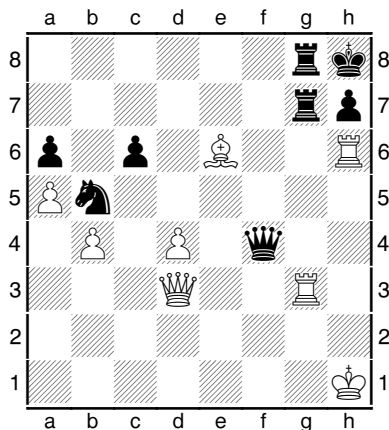
Jetzt geht es weiter in eine Ecke. Dabei wählen wir als Ziel am Besten die Ecke, die unserem König am Nächsten ist. Um den König in die Ecke zu drängen benutzen wir Warte- oder Sperrzüge der Läufer, die dem König nacheinander die Felder auf der Grundreihe abschneiden:

**1.Ld4 Kd1 2.Lf2 Kc1 3.Le2 Kb1 4.Kb3 Ka1 5.Le3 [5.Ld3?? Patt] 5...Kb1 6.Ld3+ Ka1 7.Ld4#**

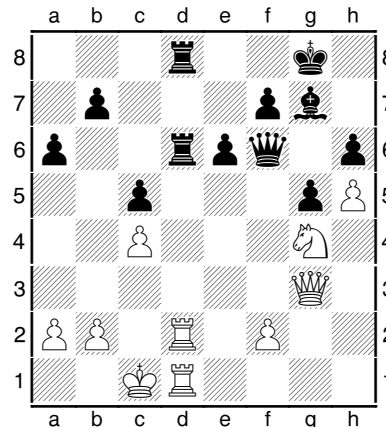
Unter Umständen lohnt es sich, mit dem König die Seite zu wechseln, weil die andere Ecke näher liegt:



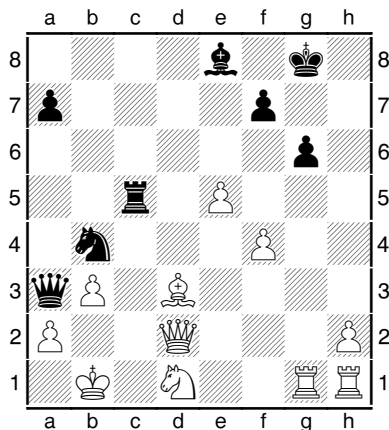
**Ablenkung (Seite 10)**



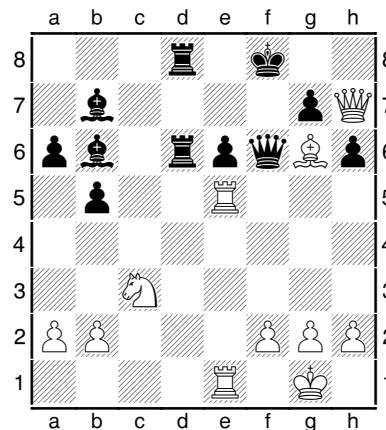
(Stellung leicht variiert mit Sb5 statt Bb5)  
**1.Dxh7+ Txh7 2.Txg8#**



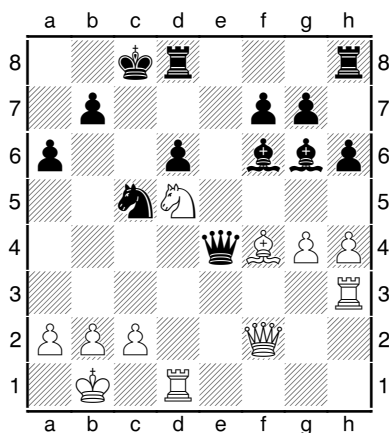
**1...Dxb2+ 2.Txb2 Txd1+ 3.Kc2 T8d2+ 4.Kb3 Txb2+ 5.Ka3 Ta1 6.Db3 Txb3+**



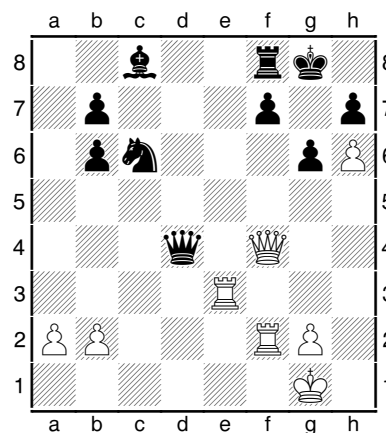
**1...Tc1+ 2.Dxc1 Dxa2#**



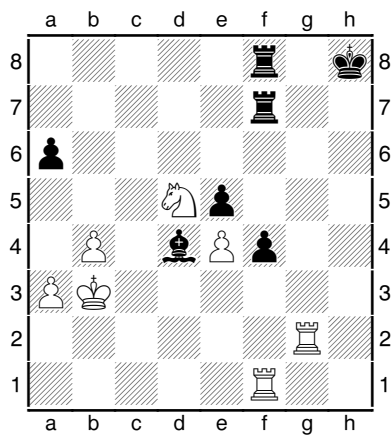
Stellung variiert **1.Tf5 exf5 2.Dh8#**



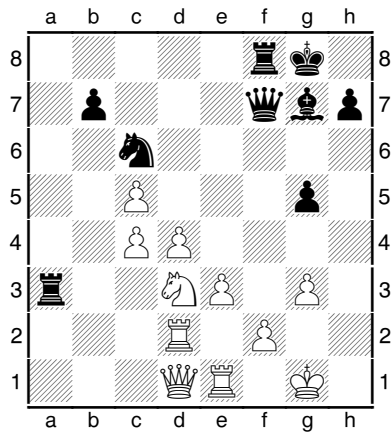
(Stellung leicht variiert mit zusätzlichem Lg6) **1.Dxc5+ dxc5 [1...Kb8 2.Lxd6+ Txd6 3.Dxd6+-] 2.Sb6#**



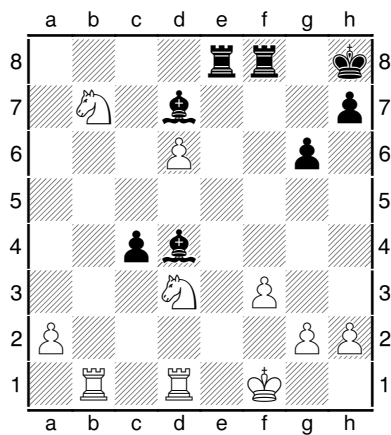
(Stellung ohne Sc3) **1.Dxf7+ Txf7 2.Te8+ Tf8 3.Txf8#**



Stellung mit schwarzem Bf4 statt f5 **1.Sf6**  
**Txf6 2.Th1+ +-:-**

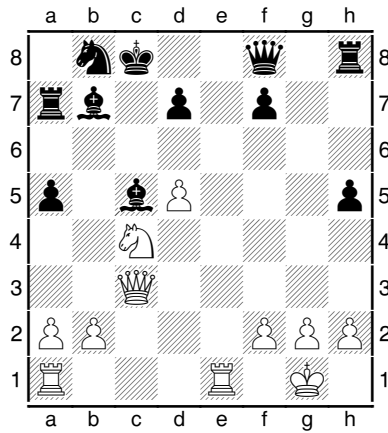


**1...Txd3 2.Txd3 Dxf2+ 3.Kh1 Tf6--+**

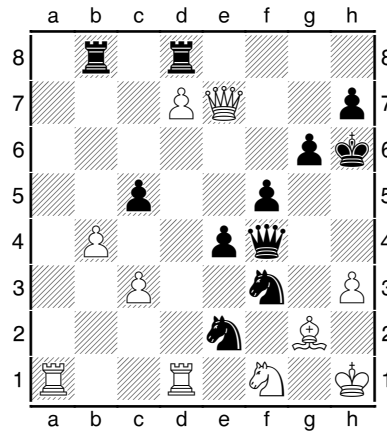


**1...Txf3+ 2.gxf3 Lh3#**

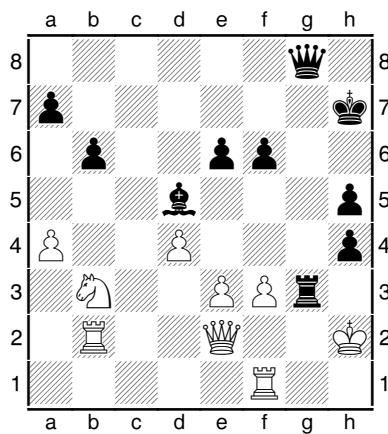
Hineinziehung (Seite 11)



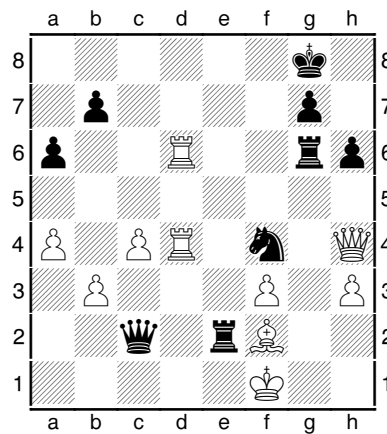
Stellung variiert 1. Te8+ Dxe8 2. Sd6+ Kd8  
 3. Sxe8 +:-



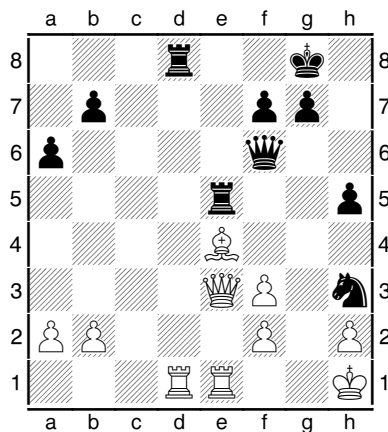
1...Dh2+ 2.Sxh2 Sg3#



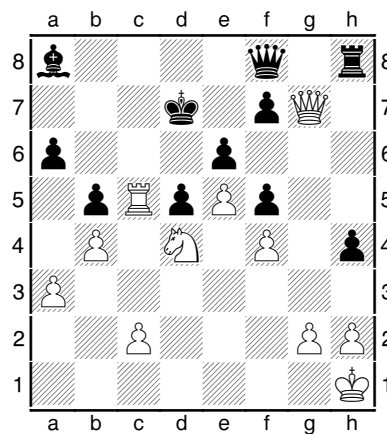
Stellung variiert 1...Th3+ 2.Kxh3 Dg3#



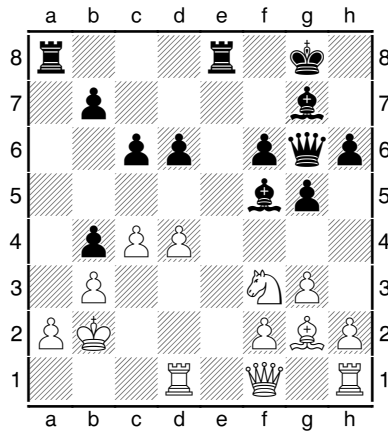
1...Te1+ 2.Lxe1 De2#



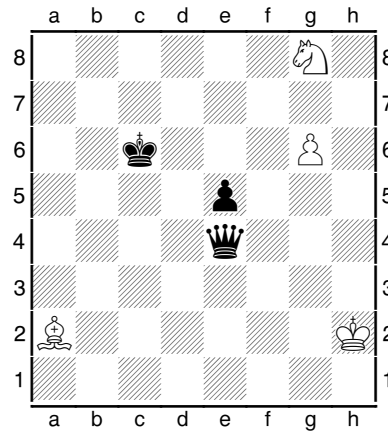
1...Txd1 2.Txd1 Txe4 3.fxe4 Sxf2+ -:+



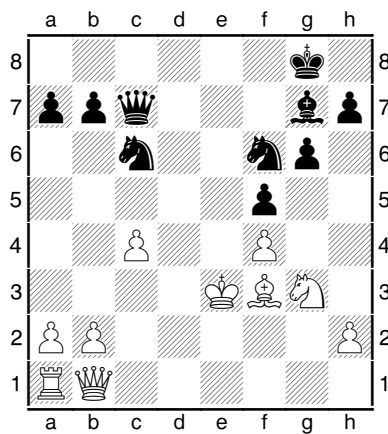
1.Tc7+ Kxc7 2.Sxe6+ +:-



1...Txa2+ 2.Kxa2 Lb1+ 3.Txb1 Dc2+  
 4.Tb2 Ta8#



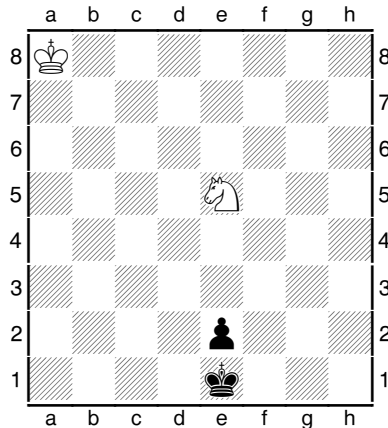
1.Ld5+ Dxd5 2.Se7+ Kd6 3.Sxd5 Ke6  
 4.Kg3 +:-



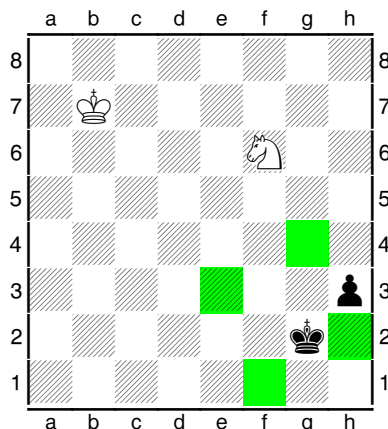
1...Dxf4+ 2.Kxf4 [2.Kf2 Sg4+ 3.Kg2 Se3+  
 4.Kf2 Se5-+] 2...Lh6#

### Springer gegen Bauer (Seite 12)

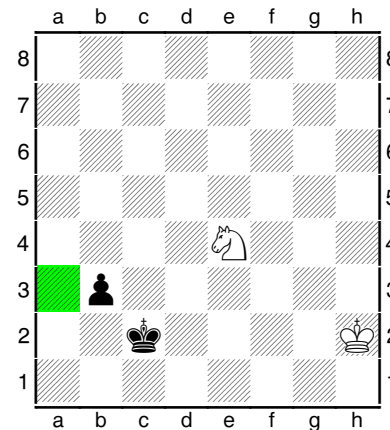
Manchmal muss ein Springer im Nahkampf gegen König und Freibauer bestehen. Kurz gesagt: Der Springer dominiert, wenn er ein Feld vor dem Bauern erreichen kann.



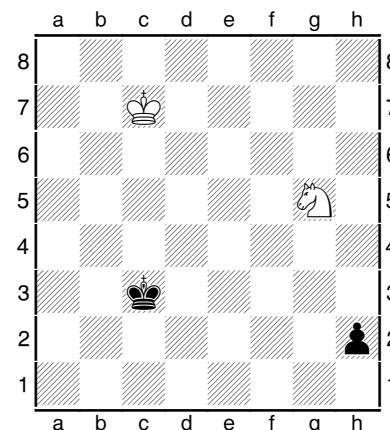
Weiß muss warten, bis sich der schwarze König für eine Seite entschieden hat:  
**1.Kb7** [1.Sf3+? Kf2 2.Se5 Ke3 (2...e1D? 3.Sd3+) 3.Sc4+ Kd3 4.Se5+ Ke4+] **1...Kd2** jetzt hüpfet der Springer auf die andere Seite, wo ihn der König nicht mehr unter Kontrolle kriegt **2.Sf3+ Ke3 3.Se1 Kf2 4.Sd3+=** Wenn der Springer das Stoppfeld vor dem Bauern erreichen kann, hält er den Bauern auf. =:=



**1.Sg4** auch einen Randbauern hält der Springer auf **1...Kg3 2.Se3 Kf3** [2...h2 3.Sf1+] **3.Sf1 Kf2 4.Sh2 Kg2 5.Sg4** Der Springer springt im Kreis um den Bauern herum. Von jedem Feld hält er den Bauern auf, der König kann nicht alle vier Felder kontrollieren. =:=



Der Springer muss irgendwie nach a3 gelangen **1.Sd6 b2** [1...Kc3 2.Se4+ (2.Sb5+? Kb4+) 2...Kc2 3.Sd6 Kd3 4.Sb5 Kc4 5.Sa3+=] **2.Sc4 b1D 3.Sa3+=** =:=

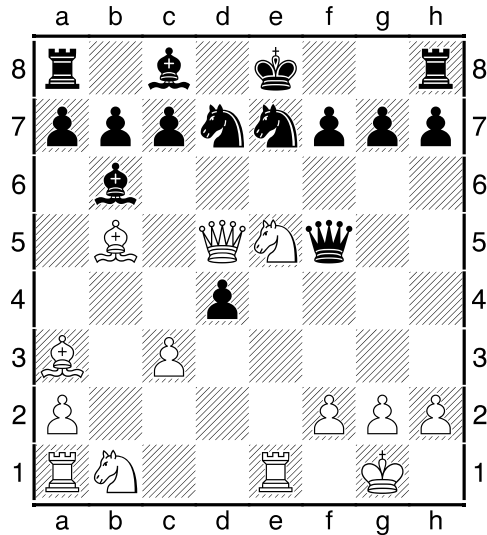


Der ungünstigste Fall für den Springer ist ein Randbauer einen Zug vor der Umwandlung. Hier hilft nur der Umstand, dass der schwarze König noch weit weg ist. **1.Se4+ Kd3** [1...Kd4 2.Sf2 Kc3 3.Kd6 Kd2 4.Ke5 Ke2 jetzt muss der Springer in der Ecke ausharren und auf den weißen König hoffen 5.Sh1 Kf3 6.Kd4 Kg2 7.Ke3 Kxh1 8.Kf2=] **2.Sg3** der Springer baut eine Barriere, die der schwarze König erst noch umlaufen muss **2...Kc2 3.Kd6 Kd1 4.Ke5 Ke1 5.Kf4 Kf2** =:=



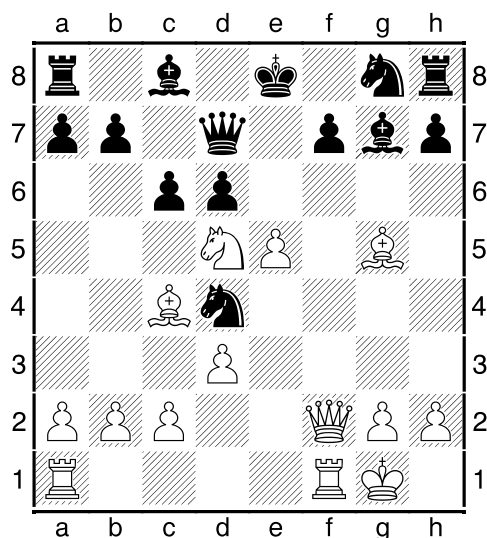
## Gambit und Tempo (Seite 15-17)

### Evans Gambit



Weiß kann auf verschiedene Arten gewinnen, aber er fand die schnellste und schönste **1.Sxd7 Dxd5 2.Sf6+ Kf8 3.Lxe7# 1-0**

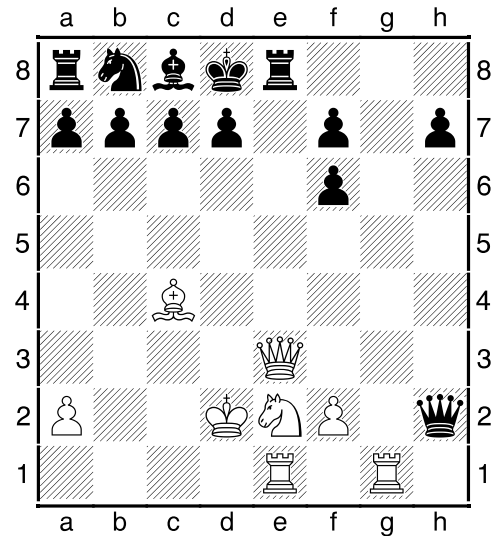
### Königsgambit



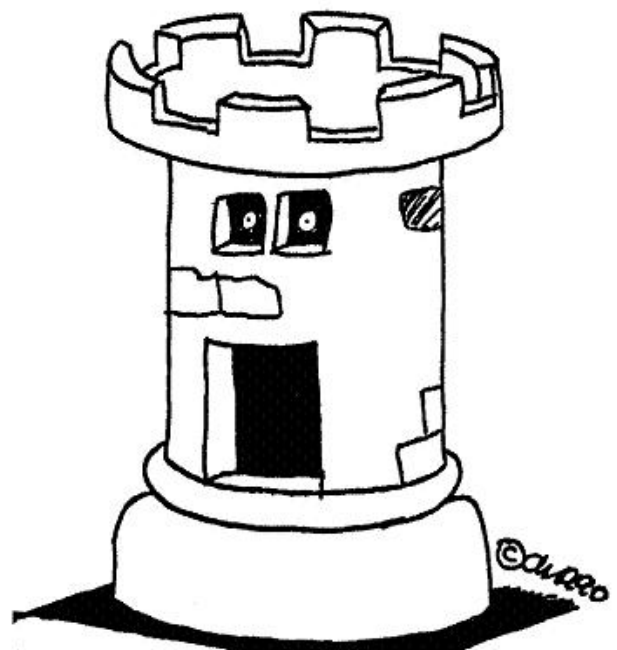
Auch hier kann Weiß auf verschiedene Arten gewinnen. Die nächsten beiden Züge sollte man deshalb noch vorführen. **1.Sc7+ Dxc7 2.Lxf7+ [2...exd6 ist stärker als Partieverlauf] 2...Kd7** ermöglicht ein

hübsches Matt [2...Kf8 3.Lg6++-] **3.Df5+ Sxf5 4.e6# 1-0**

### Mittelgambit



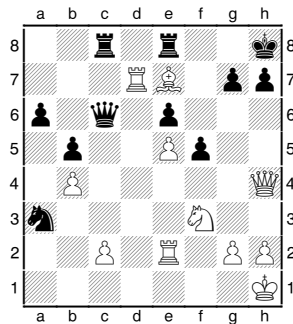
**1.Dxe8+ Kxe8 2.Sd4+ Kf8 3.Te8+ Kxe8 4.Tg8+ Ke7 5.Sf5# 1-0**





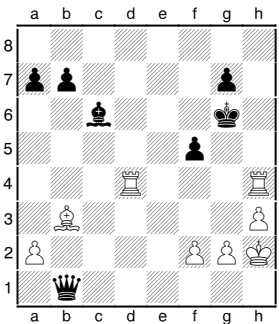
90x Matt (Seite 18-27)

1



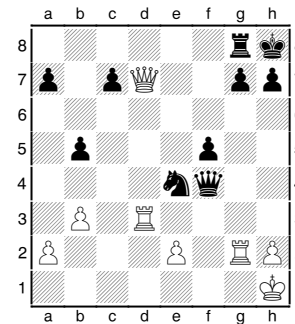
1.Sg5 h6 2.Dxh6+ gxh6  
 3.Lf6+ Kg8 4.Tg7+ Kf8  
 [4...Kh8 5.Sf7#] 5.Sh7#

4



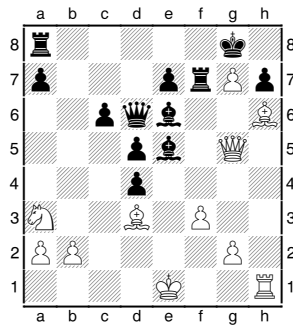
1.Td6+ Kg5 2.f4+ Kxh4  
 3.Th6+ gxh6 4.g3+ Kh5  
 5.Lf7#

7



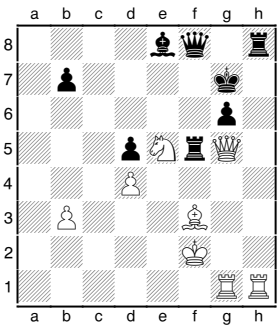
1.Dxg7+ Txxg7 2.Td8+  
 Tg8 3.Tdxxg8#

2



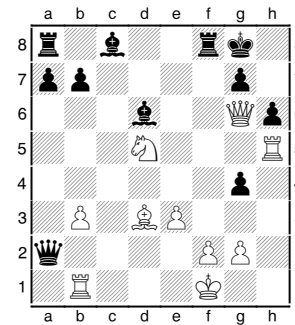
1.Lxh7+ Kxh7 2.g8D+  
 Txxg8 3.Lg7+ Lh2 4.Dh6#

5



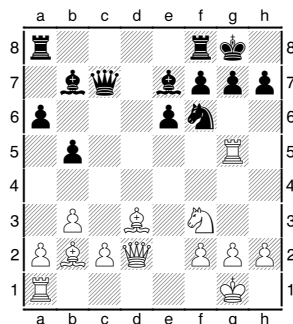
1.Dxxg6+ Lxxg6 2.Txxg6#

8



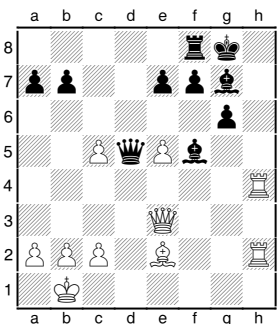
1.Se7+ Lxe7 2.Lc4+ Kh8  
 3.Txxh6+ gxh6 4.Dxxh6#

3



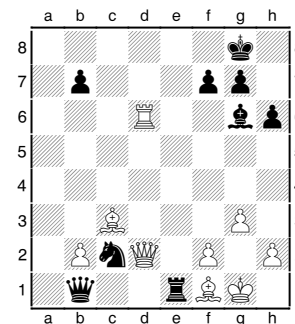
1.Txxg7+ Kxxg7 2.Dg5+  
 Kh8 3.Lxf6+ Lxf6 4.Dh6  
 1-0

6



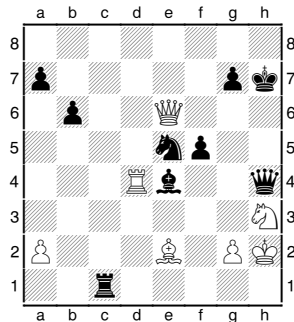
1.Th8+ Lxxh8 2.Dh6

9



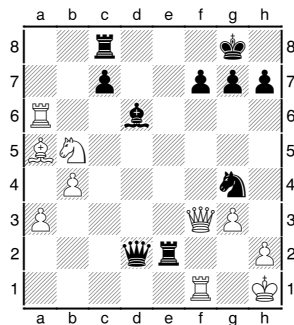
1.Td8+ Kh7 2.Th8+  
 Kxxh8 3.Dxxh6+ Kg8  
 4.Dxxg7#

10



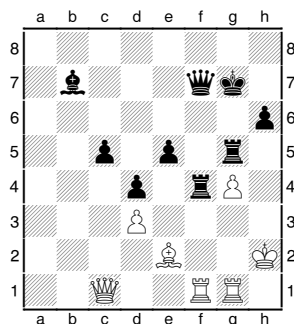
1...Th1+ 2.Kxh1 Dxb3+  
 3.Kg1 Dxb2#

11



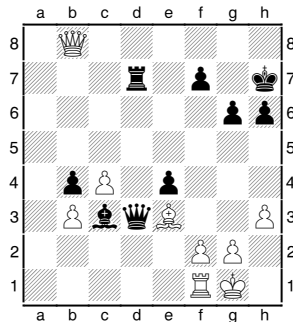
1...Txb2+ 2.Kg1 Th1+  
 3.Dxb1 [3.Kxh1 Dh2#]  
 3...De3+ 4.Kg2 Dxb3#

12



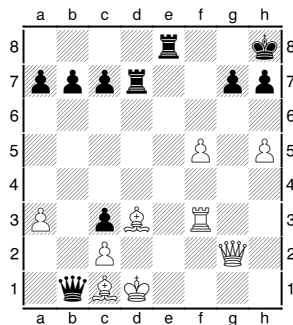
1...Dh5+ 2.gxh5 [2.Kg3  
 Tgxb4+ 3.Lxb4 Txb4+  
 4.Kf2 Dh2+ 5.Ke1 Txb1  
 6.Txb1+ Dxb1+ 7.Kd2  
 Df2+ 8.Kd1 Lf3#]  
 2...Th4#

13



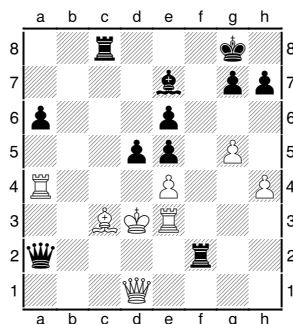
1...Dxf1+ 2.Kxf1 [2.Kh2  
 Da1-+] 2...Td1+ 3.Ke2  
 Te1#

14



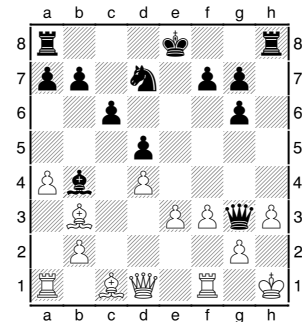
1...Dxc1+ 2.Kxc1 Te1#

15



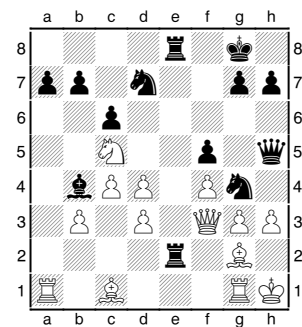
1...Dc4+ 2.Txc4 dxc4#

16



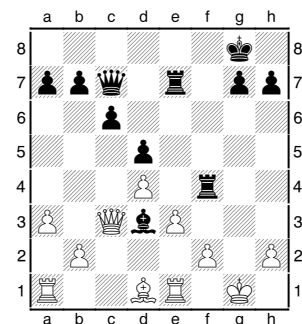
1...Txb3+ 2.gxh3 [2.Kg1  
 Ke7 3.De2 Tah8 4.e4  
 Th1#] 2...Dxb3+ 3.Kg1  
 Dg3+ 4.Kh1 Ke7 5.De2  
 Th8+ 6.Dh2 Dxb2#

17



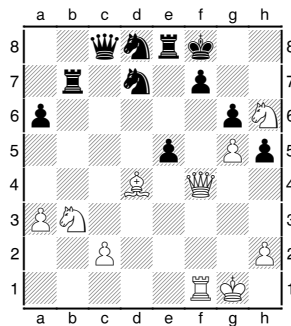
1...Dxb3+ 2.Lxb3 Th2#

18



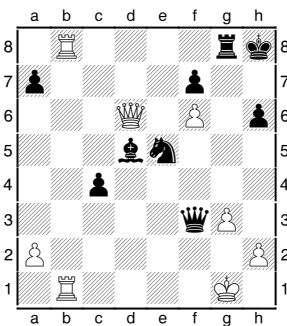
1...Txf2 2.Kxf2 Dxb2+  
 3.Kf3 Tf7+ 4.Kg4 Lf5+  
 5.Kf3 Lh3#

19



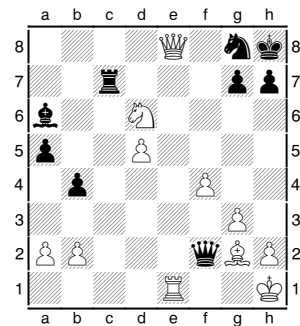
1.Dxf7+ Sxf7 2.Txf7#

22



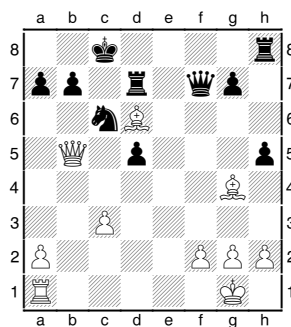
1.Txg8+ Kxg8 2.Df8+  
 Kxf8 [2...Kh7 3.Dg7#]  
 3.Tb8#

25



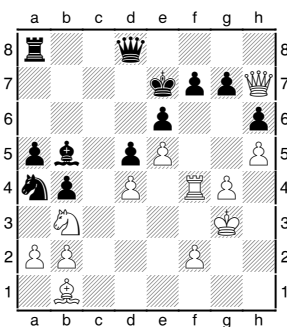
1.Dxg8+ Kxg8 2.Te8#

20



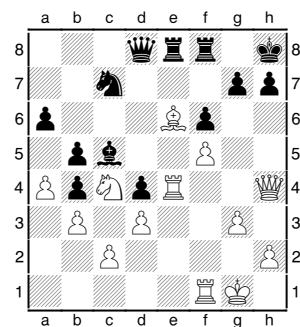
1.Dxc6+ bxc6 2.Tb1 1-0

23



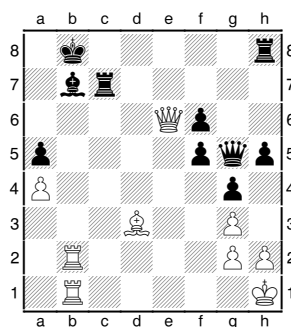
1.Txf7+ Kxf7 2.Lg6+  
 Kf8 3.Dh8+ Ke7 4.Dxg7#

26



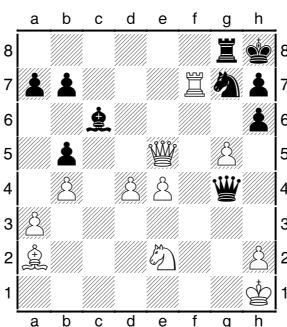
1.Dxh7+ Kxh7 2.Th4#

21



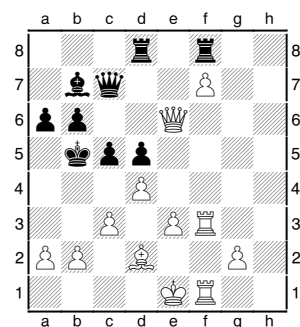
1.Txb7+ Txb7 2.Dd6+  
 Kc8 [2...Ka8 3.Da6+ Ta7  
 4.Dc6+ Tb7 5.Dxb7#]  
 3.Lxf5+ Dxf5 4.Tc1+ 1-0

24



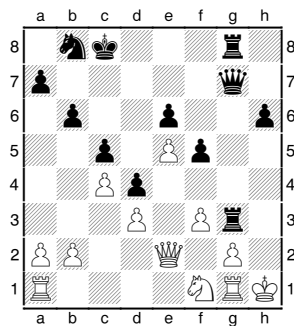
1.Dxg7+ Txg7 2.Tf8+  
 Tg8 3.Txg8#

27



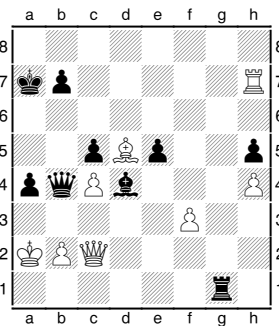
1.c4+ Kxc4 [1...Ka4 2.e4  
 Dg3+ 3.Txg3 a5 4.Ta3#]  
 2.b3+ Kd3 3.Df5#

28



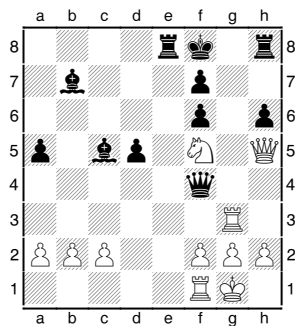
1...Th3+ 2.Sh2 Txh2+  
 3.Kxh2 Dg3+ 4.Kh1  
 Dh4#

31



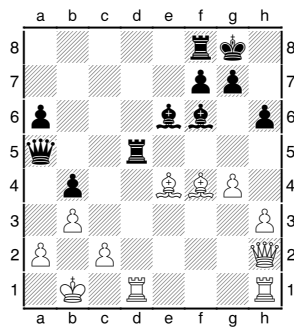
1...Da3+ 2.Kxa3 [2.bxa3  
 Ta1#] 2...Ta1#

34



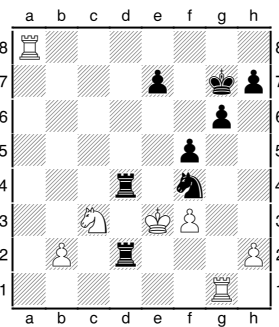
1...Dxf2+ 2.Txf2 Te1#

29



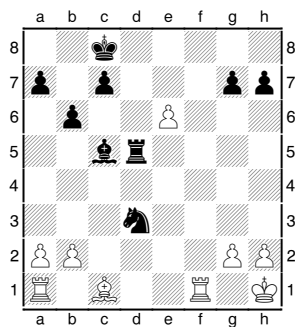
1...Dxa2+ 2.Kxa2 Ta5+  
 3.Kb1 Ta1#

32



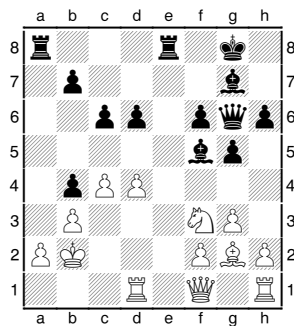
1...Sg2+ 2.Txg2 f4#

35



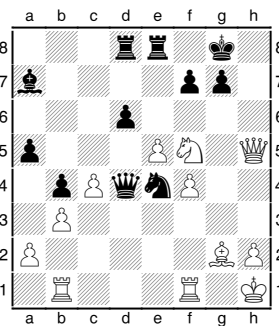
1...Sf2+ 2.Kg1 Se4+  
 3.Kh1 [3.Le3 Lxe3+  
 4.Tf2 Lxf2+ 5.Kf1-+]  
 3...Sg3+ 4.hxg3 Th5#

30



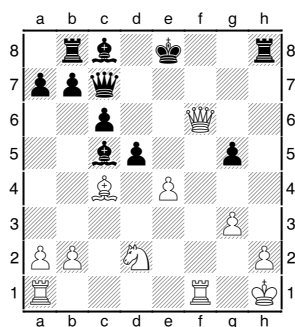
Dublette aus Hinein-  
 ziehung 1...Txa2+  
 2.Kxa2 Lb1+ 3.Txb1  
 Dc2+ usw. 0-1

33



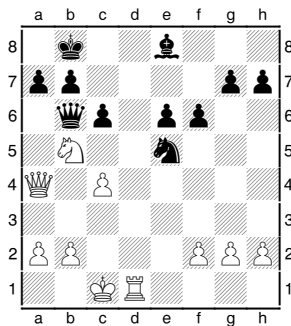
1...Dg1+ 2.Txg1 Sf2#

36



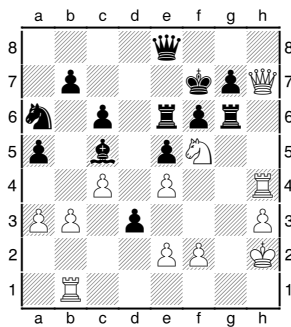
1...Txh2+ 2.Kxh2 Dh7+  
 3.Kg2 Dh3+ 4.Kf3 Lg4#

37



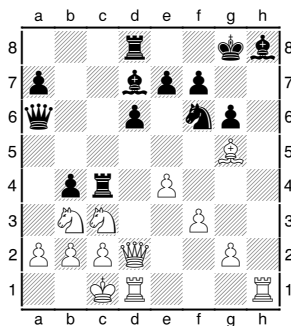
Stellung leicht variiert mit  
 Da4 statt a3 **1.Dxa7+**  
**Dxa7 2.Td8# 1-0**

38



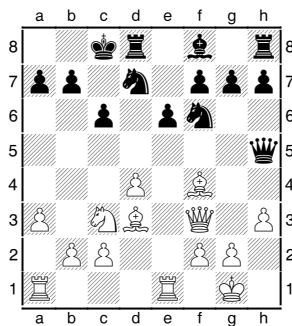
Stellung ohne Ld2  
**1.Dxg6+ Kxg6 2.Tg1+**  
**Kf7 3.Txg7+ Kf8 4.Th8#**

39



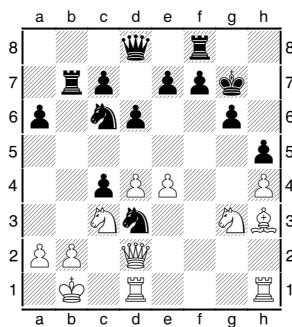
**1.Txh8+ Kxh8 2.Lxf6+**  
**exf6 3.Dh6+ Kg8 4.Th1**  
**1-0**

40



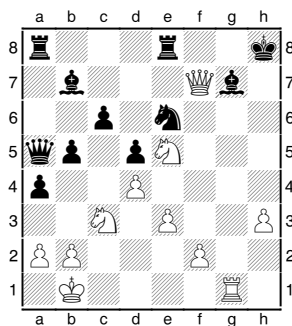
**1.Dxc6+ bxc6 2.La6#**

41



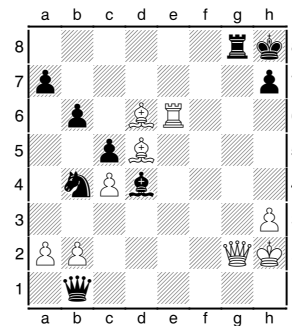
**1.Sf5+ Kg8 [1...gxf5**  
**2.Thg1+ Kh7 3.Lxf5+**  
**Kh8 4.Dh6#] 2.Dh6**  
**Txb2+ 3.Ka1 gxf5**  
**4.Thg1+ Tg2 5.Txg2#**

42



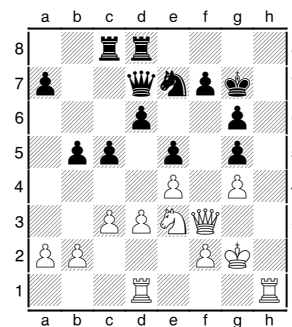
**1.Tg6 Tg8 [1...a3 2.Th6+**  
**Lxh6 3.Sg6#] 2.Tg4 Lh6**  
**3.Df6+ Tg7 4.Dxh6+**  
**Kg8 5.Dxe6+ Kf8 6.Sd7+**  
**Txd7 7.Tg8#**

43



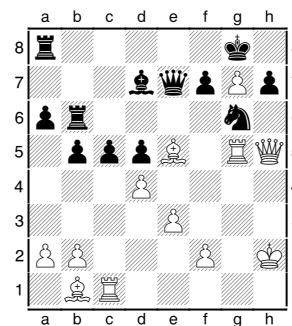
**1.Dxg8+ Kxg8 2.Tg6+**  
**Kh8 3.Tg8#**

44



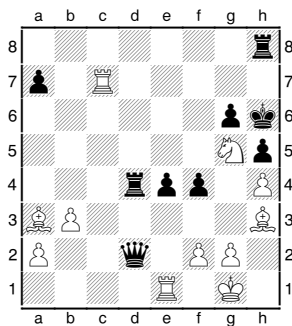
**1.Th7+ Kxh7 2.Dxf7+**  
**Kh8 3.Th1#**

45



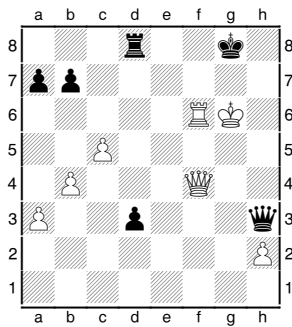
**1.Dxh7+ Kxh7 2.Th5+**  
**Kg8 3.Th8+ Sxh8**  
**4.gxh8D#**

46



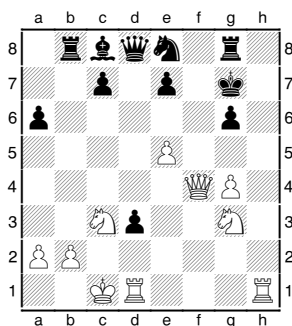
1.Lf8+ Txf8 2.Th7#

47



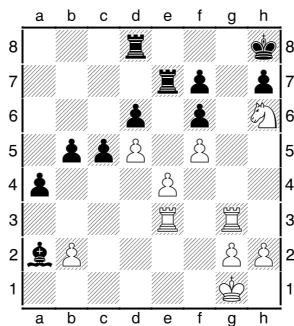
1.Tf8+ Txf8 2.Dc4+ Kh8  
 3.Dd4+ Tf6+ 4.Dxf6+  
 Kg8 5.Dg7#

48



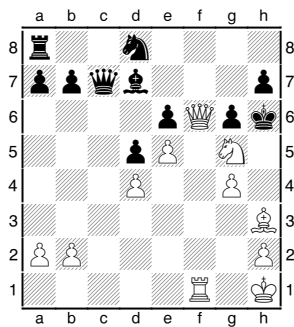
1.Th7+ Kxh7 2.Df7+  
 Tg7 [2...Kh6 3.Th1+ Kg5  
 4.Sge4+ Kxg4 5.Tg1+  
 Kh5 6.Dh7#] 3.Th1#

49



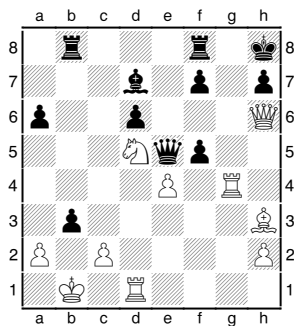
1.Tg4 Lxd5 2.exd5 Ta7  
 3.Teg3 a3 4.Tg8+ Txg8  
 5.Txg8#

50



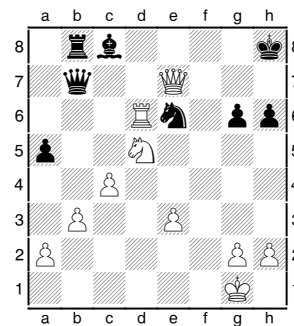
1.Df8+ Kxg5 2.Df4+ Kh4  
 3.Dh6#

51



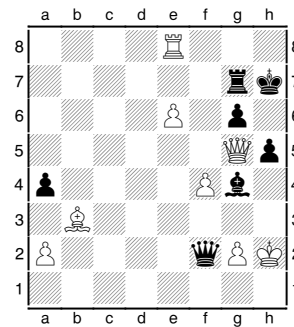
1.Dxh7+ Kxh7 2.Th4+  
 Kg6 3.Tg1+ Dg3 4.Txg3#

52



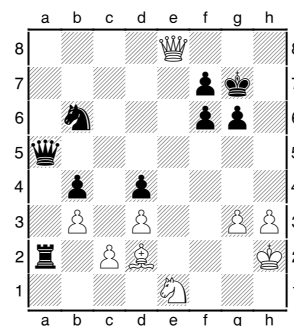
1.Td8+ Sxd8 2.Df8+ Kh7  
 3.Sf6#

53



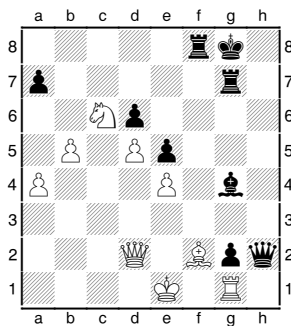
1.Th8+ Kxh8 2.Dh6+  
 Kg8 3.e7+ Tf7 4.e8D#

54



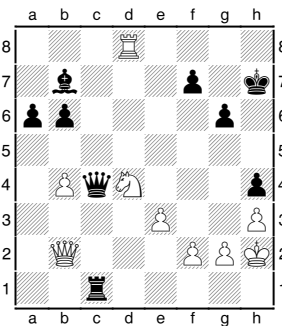
1.Lh6+ Kxh6 [1...Kh7  
 2.Df8 Txc2+ 3.Sxc2 f5  
 4.Dg7#] 2.Dh8+ Kg5  
 3.Dh4+ Kf5 4.De4+ Kg5  
 5.Df4+ Kh5 6.Dh4#

55



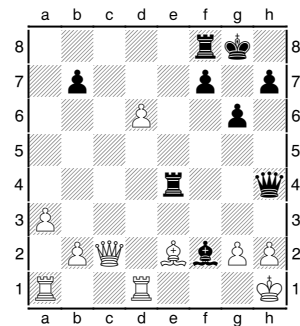
1...Dxg1+ 2.Lxg1 Tf1#

58



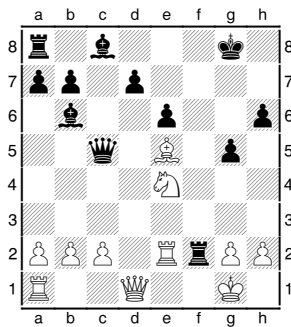
1...Th1+ 2.Kxh1 Df1+  
 3.Kh2 Dxg2#

61



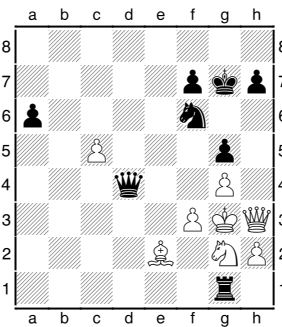
1...Dxh2+ 2.Kxh2 Th4#

56



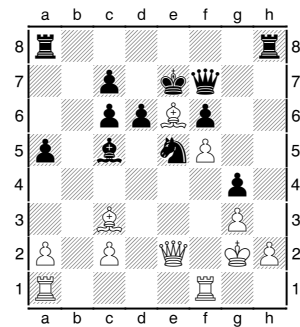
1...Tf1+ 2.Kxf1 Dg1#

59



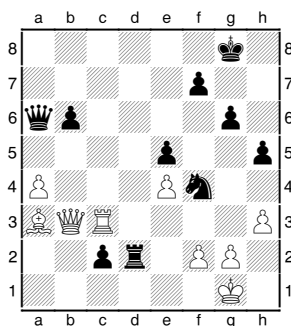
1...Se4+ 2.fxe4 De3+  
 3.Lf3 De1#

62



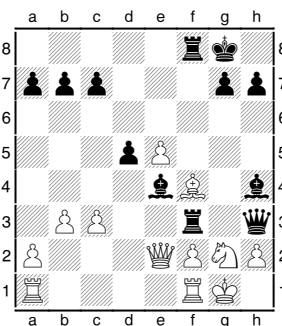
1...Txh2+ 2.Kxh2 Dh5+  
 3.Kg2 Dh3#

57



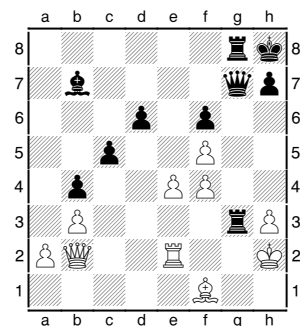
1...Df1+ 2.Kxf1 Td1#

60



1...Dxg2+ 2.Kxg2 Tg3#

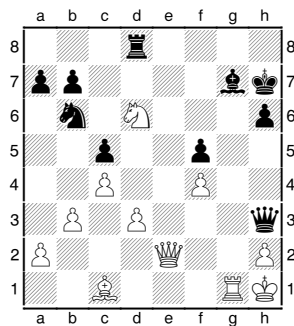
63



1...Txh3+ 2.Lxh3  
 [2.Kxh3 Dg3#] 2...Dg1#

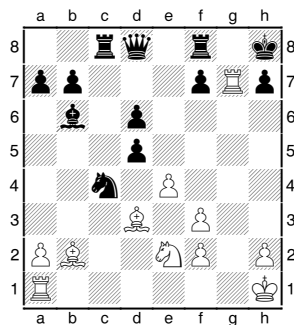


64



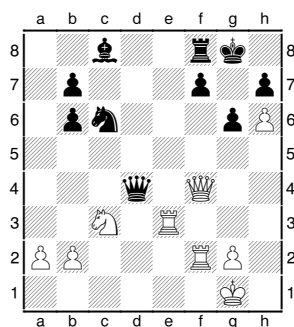
1. **Txg7+ Kxg7** [1...Kh8  
 2.Th7+ Kg8 3.De6+ Kxh7  
 4.Df7+ Kh8 5.Lb2#]  
 2. **De7+ Kh8** 3. **Lb2+ Kg8**  
 4. **Dg7#**

65



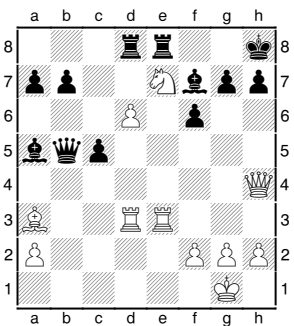
1. **Tg8+ Kxg8** 2. **Tg1+ Dg5**  
 3. **Txg5#**

66



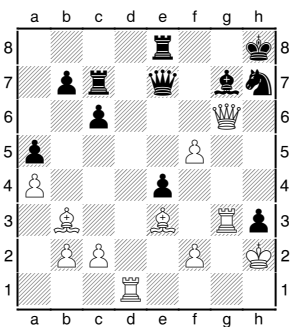
1. **Dxf7+ Txf7** 2. **Te8+ Tf8**  
 3. **Texf8#**

67



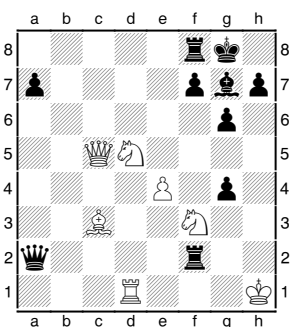
1. **Dxh7+ Kxh7** 2. **Th3+**  
**Lh5** 3. **Txh5#**

68



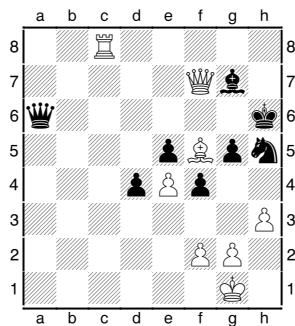
1. **Dxh7+ Kxh7** 2. **Txh3+**  
**Lh6** 3. **Txh6+ Kg7**  
 4. **Tg1+ Kf8** [4...Dg5  
 5. **Txg5+ Kxh6** 6. **Tg6+**  
**Kh7** 7. **Th6+ Kg7** 8. **f6+**  
**Kf8** 9. **Th8#**] 5. **Tg8#**

69



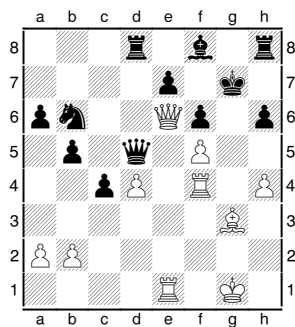
1. **Se7+ Kh8** 2. **Sxg6+ Kg8**  
 [2...hxc6 3. **Dxf8+ Kh7**  
 4. **Dxg7#**] 3. **Se7+ Kh8**  
 4. **Lxg7+ Kxg7** 5. **Dg5+**  
**Kh8** 6. **Df6#**

70



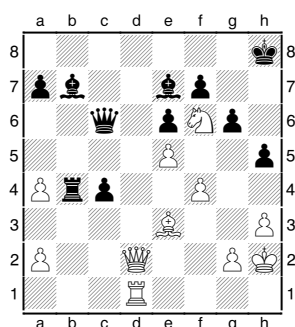
1. **Th8+ Lxh8** 2. **Dh7#**

71



1. **Tg4+ Kh7** 2. **Dxe7+**  
**Lxe7** 3. **Txe7+ Df7**  
 4. **Txf7#**

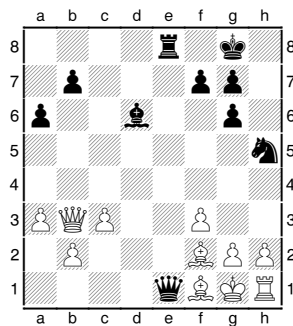
72



1. **Dd8+ Lxd8** 2. **Txd8+**  
**Kg7** 3. **Tg8+ Kh6** 4. **f5+ g5**  
 5. **Lxg5#**

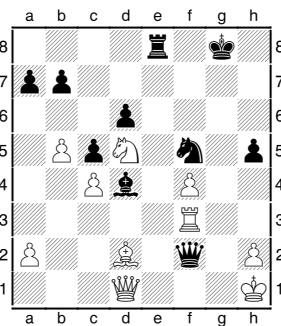


73



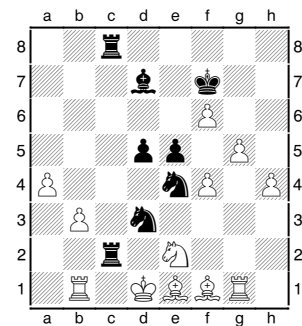
1...Dxf2+ 2.Kxf2 Lc5#

76



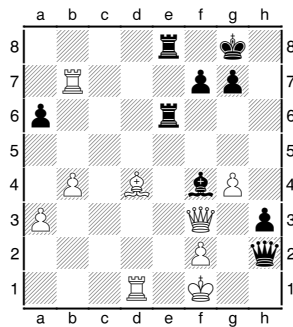
1...Te1+ 2.Lxe1 [2.Dxe1  
Dxf3#] 2...Dg1#

79



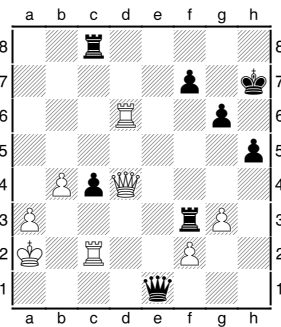
1...Td2+ 2.Lxd2 Sef2#

74



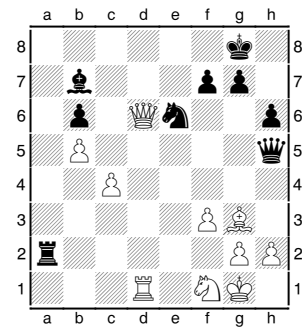
1...Dg1+ 2.Kxg1 Te1+  
3.Txe1 Txe1#

77



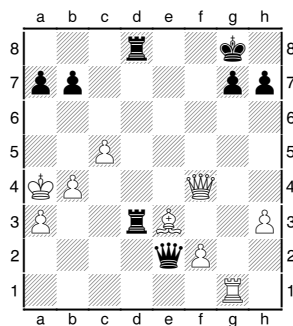
1...Txa3+ 2.Kxa3 Ta8+  
3.Kb2 Da1#

80



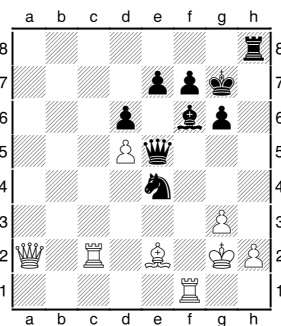
1...Txb2+ 2.Kxb2 [2.Kh1  
Lxf3-+] 2...Dxf3+ 3.Kh3  
Dh5+ 4.Lh4 Sg5+ 5.Kg3  
Df3#

75



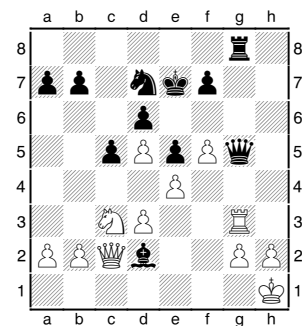
1...Txa3+ 2.Kxa3 Td3+  
3.Ka4 Da2+ 4.Kb5 Da6#

78



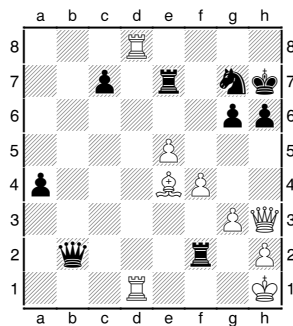
1...Txh2+ 2.Kxh2 Dxc3+  
3.Kh1 Dh3+ 4.Kg1 Ld4+  
5.Tf2 Lxf2#

81



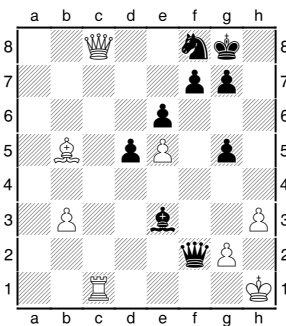
1...Dxc3 2.hxc3 Le3  
3.De2 Th8+ 4.Dh5 Txh5#

82



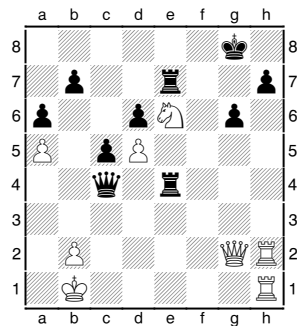
1.Dxh6+ Kxh6 2.Th8#

85



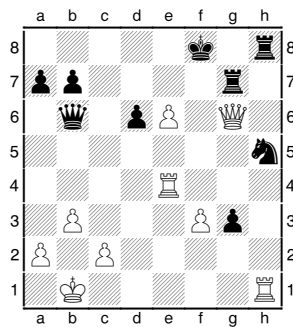
1.Dxf8+ Kxf8 [1...Kh7  
 2.Tf1+ ] 2.Tc8+ Ke7  
 3.Te8#

88



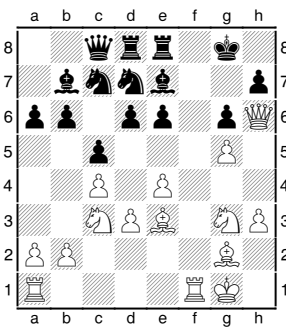
1.Dxg6+ hxg6 2.Th8+  
 Kf7 3.Tf8#

83



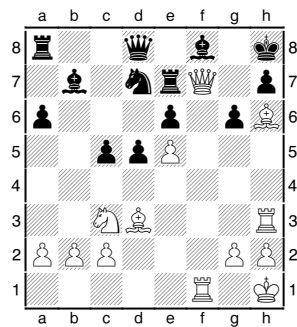
1.e7+ Txe7 2.Tf4+ Tf7  
 3.Dxf7#

86



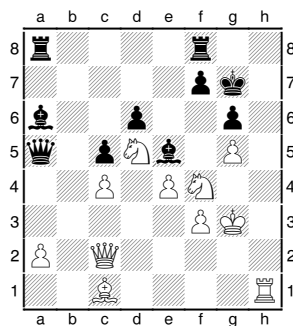
1.Tf7 Kxf7 2.Dxh7+ Kf8  
 3.Tf1+ Lf6 4.gxf6 Te7  
 5.fxe7+ Ke8 6.Df7#

89



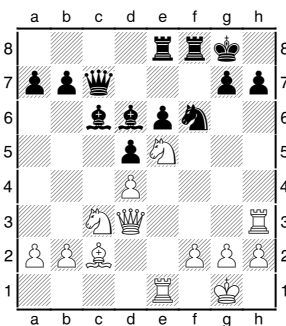
1.Lg7+ Lxg7 2.Txh7+  
 Kxh7 3.Dxg6+ Kg8  
 4.Dh7#

84



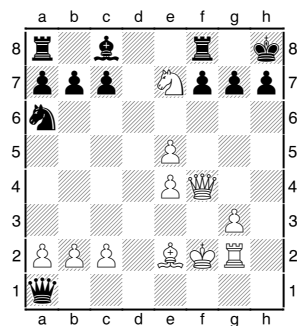
1.Th7+ Kxh7 2.Dh2+  
 Kg7 3.Dh6+ Kg8 4.Se7#

87



1.Dxh7+ Sxh7 2.Lxh7+  
 Kh8 3.Sg6#

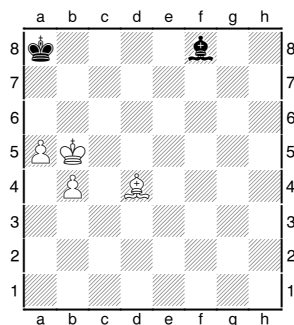
90



1.Th2 h6 [1...Le6  
 2.Txh7+ Kxh7 3.Dh4#;  
 1...g6 2.Df6#] 2.Txh6+  
 gxh6 3.Dxh6#

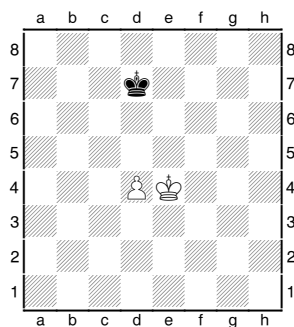
## Die Prüfung

### Aufgabe 1



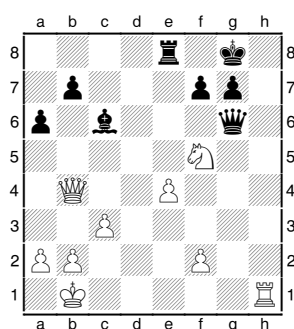
**1...Lxb4 "falscher Läufer"**  
 ½–½  
**(10 Punkte)**

### Aufgabe 2



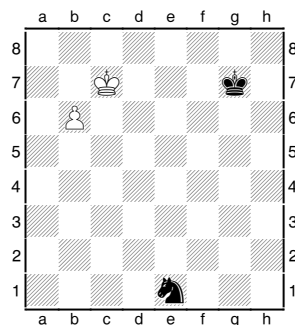
**1.Kd5** erobert  
 Schlüsselfeld **(10 Punkte)**

### Aufgabe 3



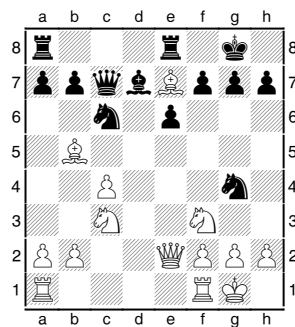
**1.Df8+ Txf8 [1...Kxf8  
 2.Th8#] 2.Se7#**  
**(10 Punkte)**

### Aufgabe 4



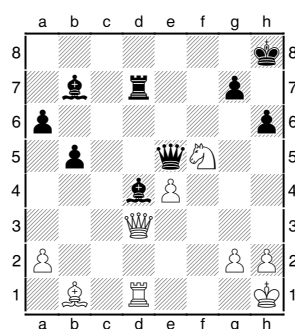
**1...Sd3 2.b7 Sc5 3.b8D  
 Sa6+ ½–½**  
**(10 Punkte)**

### Aufgabe 5



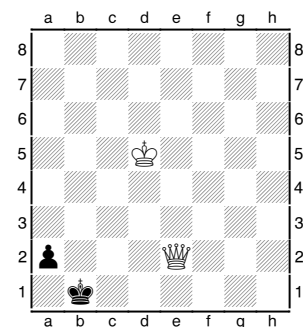
**1...Sd4 -:+ (10 Punkte)**

### Aufgabe 6



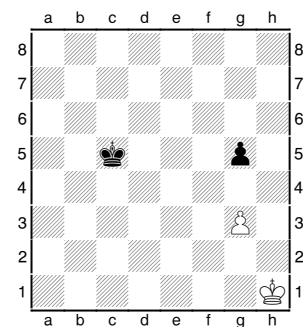
**1...Lg1 2.Dxd7 [2.Kxg1  
 Txd3] 2...Dxh2#**  
**(10 Punkte)**

### Aufgabe 7



**1.Kc4 a1D 2.Kb3 +/-**  
**(10 Punkte)**

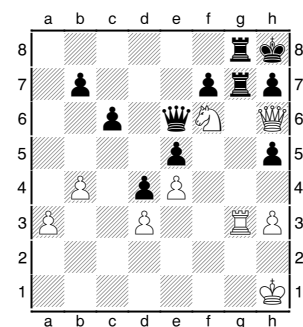
### Aufgabe 8



**1.g4=** opfert den Bauern,  
 aber verteidigt die  
 Schlüsselfelder  
**(10 Punkte)**

Schwarz am Zug: 1.-- g4  
 legt den Bauern auf den  
 Schlüsselfeldern fest  
 2.Kg2 Kd4 3.Kf2 Kd3+  
 erobert ein kritisches Feld  
**(10 Punkte)**

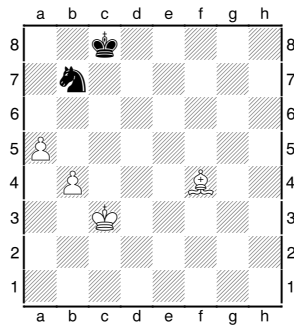
### Aufgabe 9



**1.Dxh7+ Txh7 2.Txg8#**  
**(10 Punkte)**

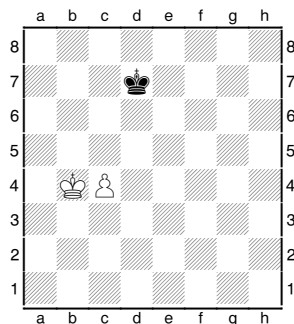
**Die Prüfung (Version B)**

**Aufgabe B1**



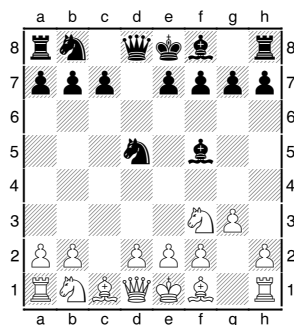
1...Sxa5 2.bxa5 Kb7 ==  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B2**



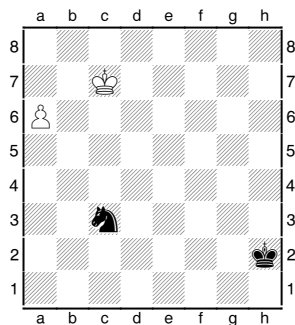
1.Kb5 1-0  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B3**



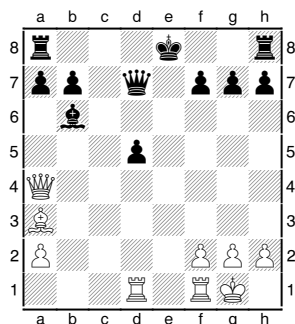
1.e4 Lxe4 2.Da4+  
 Doppelangriff +:-  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B4**



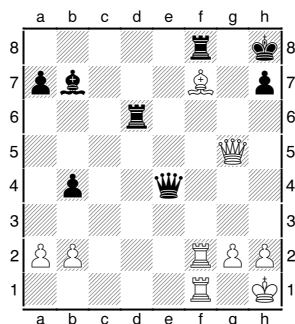
1...Sb5+ 2.Kb6 Sd6 3.a7  
 Sc8+ 1/2-1/2  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B5**



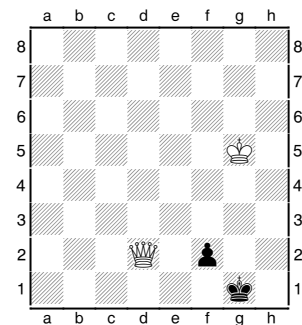
1.Txd5 Dxa4 2.Te1+ 1-0  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B6**



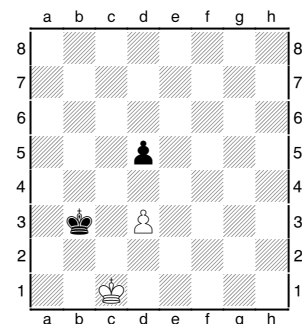
1.Ld5 **(10 Punkte)**

**Aufgabe B7**



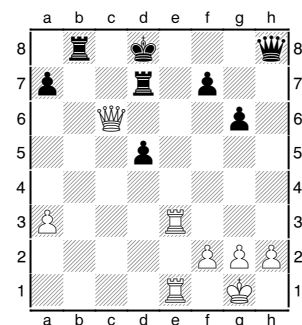
1.Kg4 f1D [1...Kh1 2.De2  
 Kg2 3.Kh4 Kg1 4.Kg3  
 f1S+ 5.Kh3 Se3 6.Df3 Sf1  
 7.Dg2#] 2.Kg3 1-0  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B8**



3.d4= **(10 Punkte)**  
 Schwarz am Zug:  
 3.-- d4 -+  
**(10 Punkte)**

**Aufgabe B9**

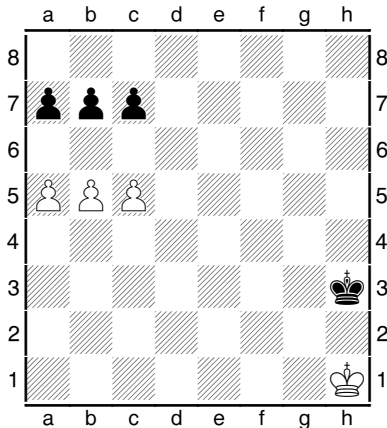


1.Te7 Tbb7 2.Txd7+  
 Txd7 3.Da8+ 1-0  
**(10 Punkte)**

# Damendiplom

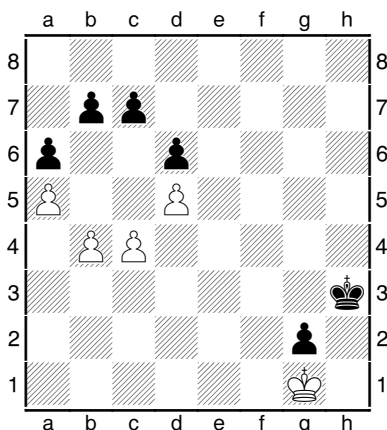
## Bauerndurchbruch (Seite 3)

1



**1.b6 cxb6** [1...axb6 2.c6 bxc6 3.a6+-] **2.a6 bxa6** **3.c6+-** Das klassische Lehrbeispiel für einen Bauerndurchbruch. Entscheidendes Merkmal ist hier der weiße Raumvorteil. Würde man die Bauernstellung nur um eine Reihe nach unten verschieben, ginge es nicht. Nebenfrage: Was müsste Schwarz am Zug ziehen? Antwort: 1. ...b6! verhindert den Durchbruch und gewinnt wegen der besseren Königsstellung.

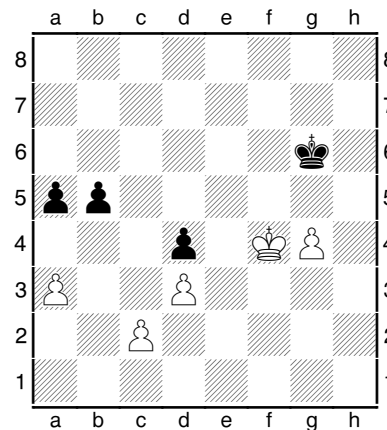
2



Ein weiteres klassisches Lehrbeispiel: Die Badewanne. Wieder gewinnt Weiß aufgrund des Raumvorteils: **1.c5** [analog 1.b5] **1...Kg3** [1...dxc5 2.bxc5+-; 1...Kg4

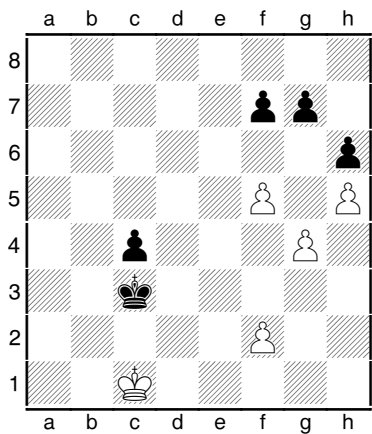
2.c6 bxc6 3.dxc6 d5 4.b5 axb5 5.a6+-] **2.b5** [2.c6? bxc6 3.b5 (3.dxc6?? d5--+) 3...cxb5=] **2...dxc5** [2...Kf4 3.c6+-] **3.b6 cxb6** **4.d6** +:-

3



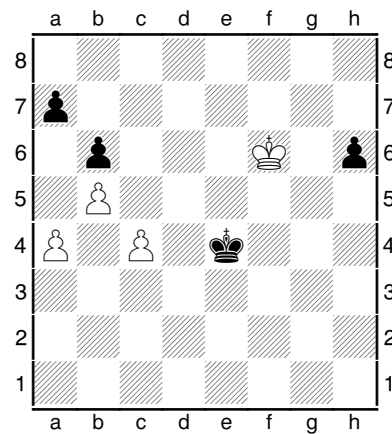
**1...a4!** Entgegen der üblichen Regel "Kandidat voran!" muss hier der Helfer vorgehen um die lokale Mehrheit auszunutzen. [1...b4? 2.a4+-] **2.Ke4 b4** **3.Kxd4 bxa3** **4.Kc3 Kg5** Zugzwang! Weiß verliert nun alle Bauern, die auch nicht "elektrisch (mobil ohne Königsunterstützung)" sind. -:+

4



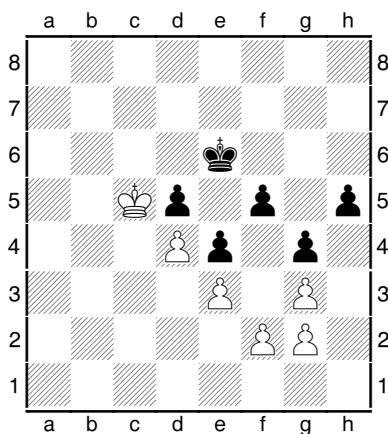
**1.f6!** [1.g5? f6!-+ eliminiert die Hebel und vereitelt den Durchbruch] **1...gxf6 2.f4 Kd4 3.g5 fxc5 4.fxc5 Ke5 5.gxh6 Kf6 6.Kc2 +/-**

6



**1.c5! bxc5** [1...Kd5 2.c6+-] **2.a5 Kd5 3.a6! c4 4.b6 Kc6 5.bxa7 +/-**

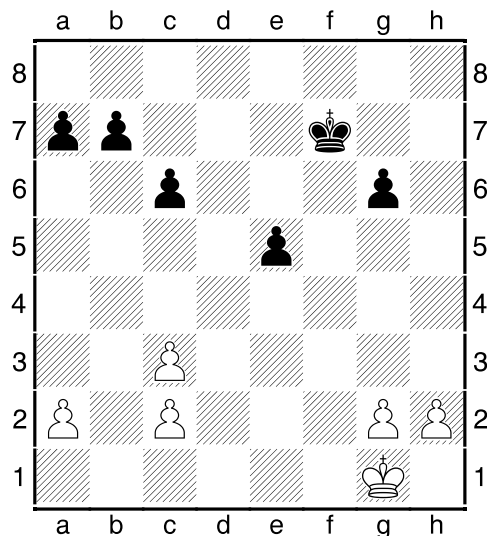
5



**1...f4!** [1...h4? 2.gxh4 f4 3.g3!+-] **2.exf4** [2.gxf4 h4-+; 2.Kb4 hilft auch nicht mehr 2...h4 3.gxh4 g3 4.fxc3 f3-+] **2...h4 3.gxh4 g3 4.fxc3 e3 -:+**

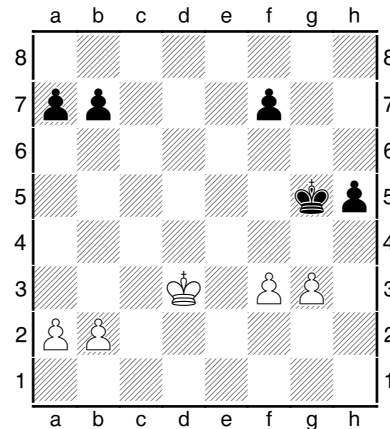
Der entfernte Freibauer (Seite 4)

1



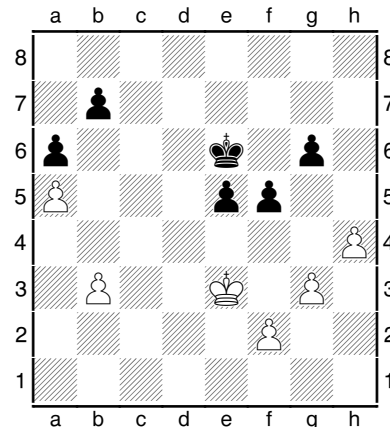
**1.Kf2** Weiß steht auf Gewinn! Grund hierfür ist der entfernte Freibauer, der mit der Mehrheit g- und h-Bauer gegen schwarzen g-Bauern gebildet werden kann. Dagegen fällt der Doppelbauer am Damenflügel nicht ins Gewicht. Aber vorher muß noch die Königsstellung verbessert werden, z.B.: **1...Ke6 2.Kf3 Kf5 3.g4+ Kg5 4.Kg3 Kf6 5.h4 b5 6.Kf3 a5 7.Ke4** Nebenfrage: An dieser Stelle könnte Weiß mit dem fahrlässigen Zug 7. a3? noch einen Fehler machen, warum? [7.a3? a4 8.Ke4 c5 9.Kd3 b4 10.cxb4 cxb4 11.axb4 a3 12.Kc3 e4+] **7...a4 8.h5+** Nun zeigt sich das Dilemma des Schwarzen. Der König muß den entfernten Freibauern schlagen und steht dann selbst entfernt von den restlichen Bauern am Damenflügel, die dem weißen König zum Opfer fallen. +:-

2



**1...f5 2.Ke3 f4+!** Durch dieses Opfer installiert Schwarz einen entfernten Freibauern, der den Sieg bringt. **3.gxf4+** [3.Kf2 fxg3+ 4.Kxg3 h4+] **3...Kf5 -:+**

3

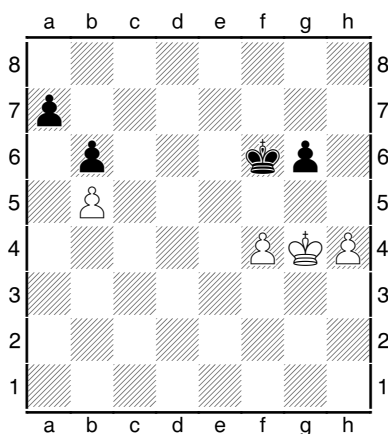


**1.f3!** Leitet den Hauptplan ein: Bildung eines entfernten Freibauern in der h-Linie mittels g4 und h5. Diesen Plan zu erkennen ist Ziel der Aufgabe. Die praktische Durchführung birgt jedoch unerwartete Fallstricke. Es lohnt sich diese Stellung ausführlich zu analysieren, um die versteckten Möglichkeiten und Wendungen zu entdecken. **1...Kd5 2.Kd3!** Weiß hat es nicht eilig mit der Bildung des Freibauern. Erst wird die Königsstellung verbessert. Vor allem muß er darauf



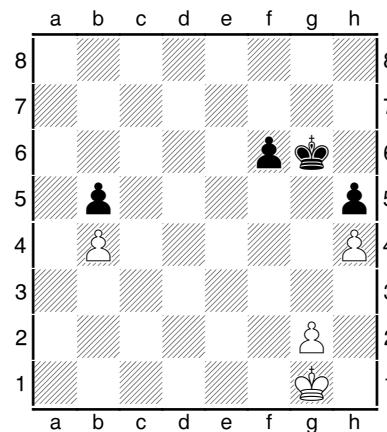
achten, den Zug g4 nicht im falschen Moment zu machen, wenn Schwarz erfolgreich mit dem Gegenschlag e4 antworten kann. [2.g4 zu früh 2...Ke6 3.h5 (3.gxf5+ Kxf5=; 3.Kd3 e4+ 4.fxe4 f4g4=) 3...gxh5 4.gxh5 Kf6 5.Kd3 Kg5 6.Kc4 e4 (6...Kxh5 7.Kd5 e4 8.fxe4 f4+-) 7.fxe4 f4 8.Kd4 Kxh5 9.e5 f3 10.Ke3 Kg5=] **2...Ke6** [2...Kc5 3.g4 e4+ (3...fxg4 4.f4g4+-; 3...Kd5 4.gxf5 gxf5 5.h5 Ke6 6.Kc4 Kf6 7.Kd5 e4 8.fxe4 f4 9.e5+ Kg5 10.Ke4 Kg4 11.h6 f3 12.h7 f2 13.h8D f1D 14.Dg7+ Kh5 15.Dg3+-) 4.fxe4 f4g4 5.Ke3 g3 6.Kf3 Kd4 7.Kxg3 Kxe4 8.Kg4+-] **3.b4** [3.g4 e4+ 4.fxe4 f4g4 5.Ke3 Ke5 6.b4 g3=; 3.Kc4 e4 4.fxe4 f4e4 5.g4 Ke5 6.h5 gxh5 7.gxh5 Kf4 8.h6 e3 9.h7 e2 10.h8D e1D 11.Df6+ Kg4 12.Dg7+ Kf5 13.Dxb7 Dc1+ 14.Kb4 Dd2+=] **3...Kf6** [3...Kd6 4.g4 e4+ (4...Ke6 5.Kc4) 5.Ke3 exf3 6.gxf5 gxf5 7.Kxf3; 3...Kd5 4.g4] **4.Kc4** [4.g4 e4+=] **4...e4 5.fxe4 f4e4 6.g4 Ke5 7.h5 gxh5 8.gxh5 Kf4 9.h6 e3 10.h7 e2 11.h8D e1D 12.Df6+ Kg4 13.Kc5+-** Jetzt haben wir zwar ein Damenendspiel aber der schwarze König steht als Folge des entfernten Freibauern ebenso schlecht. Weiß wird gewinnen. +:-

4



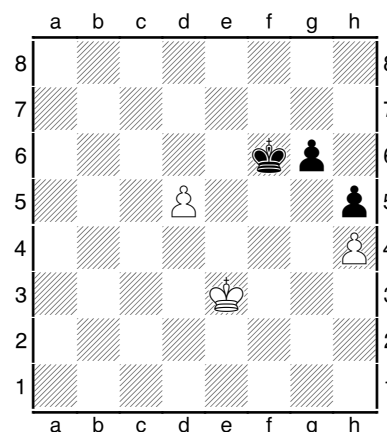
**1.f5!** Weiß opfert einen Bauern, um mit dem verbliebenen entfernten Freibauern zu gewinnen. Die schwarze Mehrheit am Damenflügel ist unbeweglich und wertlos. **1...gxf5+ 2.Kf4+-** +:-

5



**1.Kf2** Der Plan ist: Bildung eines entfernten Freibauern durch g4 nebst Tausch. **1...Kf5 2.Kf3 Ke5 3.g4** [3.g3? Kf5 4.g4+ (4.Ke3?? Diese Variante eignet sich um das Wissen aus dem Turmdiplom nochmal abzufragen. Warum steht jetzt Schwarz auf Gewinn? 4...Kg4 5.Kf2 f5 6.Kg2 f4+- Ach ja, die kritischen Felder) 4...hxg4+ 5.Kg3 Ke4 6.Kxg4 f5+ 7.Kg3 Ke3 8.Kg2 Ke2 9.Kg3 Ke3=] **3...hxg4+ 4.Kxg4 Ke4!** Schwarz tritt die Flucht nach vorne an. Jetzt muss Weiß nochmal genau spielen. [4...f5+ 5.Kf3+-] **5.h5 f5+ 6.Kh3!** [6.Kg3? Ke3 7.Kg2 Ke2=] **6...f4 7.h6 f3 8.h7 f2 9.Kg2** +:-

6



Zum Abschluß noch was Kniffliges. Weiß hat zwar den entfernten Freibauern, aber der Standardplan (Ablenkung mit Eroberung des gegnerischen Flügels) reicht nicht, weil nur ein mickriger Randbauer

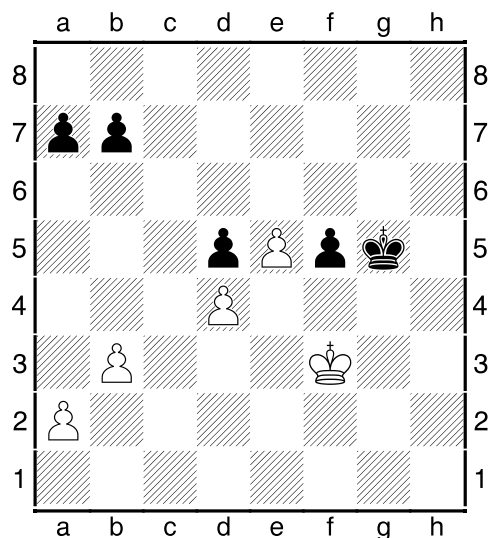


übrig bleibt. **1.Ke4!** [1.Kf4 Kf7 2.Ke5 Ke7  
 In dieser Stellung muss Schwarz am Zug  
 sein, damit Weiß gewinnt. E7 und e5 sind  
 also Gegenfelder. Schwarz muss nach e7  
 gehen können, wenn Weiß nach e5 geht.  
 3.d6+ Kd7 4.Kd5 Kd8 5.Ke6 Ke8 6.Kf6  
 Kd7 7.Kxg6 Kxd6 8.Kxh5 Ke7 9.Kg6  
 Kf8=; 1.Kd4 Kf7 2.Kc5 g5! Die andere  
 rettende Idee. Mit dem Durchbruch im  
 richtigen Moment schafft Schwarz einen  
 eigenen Freibauern. Das würde nicht

gehen, wenn der schwarze König auf f6  
 stünde. Dann würde das Schach ein  
 wichtiges Tempo kosten. 3.hxg5 h4 4.d6  
 h3 5.g6+ Kxg6 6.d7 h2 7.d8D h1D=]  
**1...Kf7** [1...Ke7? 2.Ke5 Kd7 3.Kf6 Kd6  
 4.Kxg6 Kxd5 5.Kxh5 Ke6 6.Kg6+-] **2.Kd4**  
**Kf6** [2...g5 3.hxg5 h4 4.Ke4+- Der  
 Freibauer fällt, die weißen Bauern sind  
 elektrisch.] **3.Kc5 Ke7** [3...g5 4.hxg5+-  
 Schach!] **4.Kc6 Kd8 5.d6+- +-**

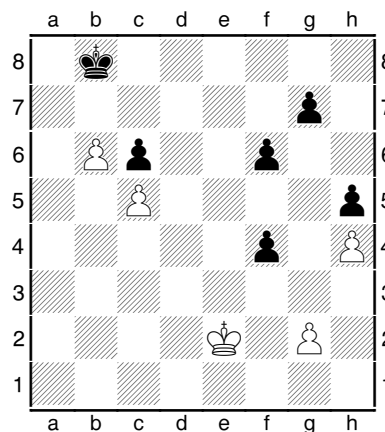
### Der gedeckte Freibauer (Seite 5)

1



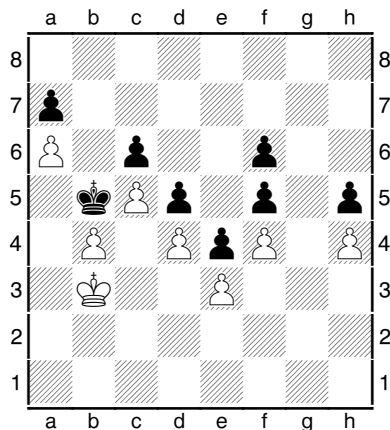
Weiß verfügt über einen gedeckten  
 Freibauern auf e5. Der gedeckte Freibauer  
 ist noch wertvoller als ein entfernter. Hier  
 muss der schwarze König immer im  
 Quadrat des Bauern e5 bleiben. **1.Ke3** Der  
 weiße König will nach f4. Dann könnte  
 Schwarz sofort aufgeben. **1...Kg5 2.Kf3 a5**  
 [2...f4 3.e6! Das ist die gebräuchliche  
 Gewinnmethode des gedeckten Freibauern.  
 Er opfert sich im passenden Moment.  
 3...Kf6 4.Kxf4 Kxe6 5.Kg5 kritisches Feld,  
 der d5 ist nun auch weg] **3.a4 b6 4.Kg3**  
**f4+** Jetzt muss Weiß noch ein kleines  
 Gegenfeldmanöver durchführen. **5.Kf2**  
**Kg6 6.Kg2 Kg5 7.Kh3 Kh5 8.e6 Kg6**  
**9.Kg4 Kf6 10.Kxf4 Kxe6 11.Kg5 +-**

2



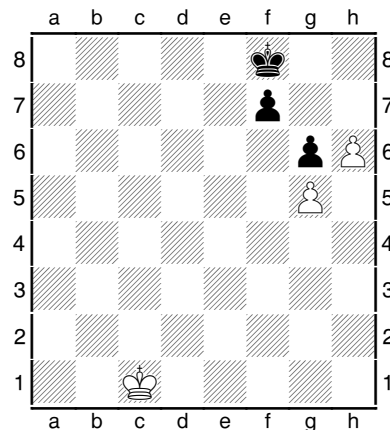
Der gedeckte Freibauer auf b6 bindet den  
 schwarzen König. Nun muss Weiß nur  
 noch mit seinem König an die schwarzen  
 Bauern drankommen. **1.f4!!** nur so! [1.Ke2  
 f5 Nun würden die schwarzen Bauern  
 einen Verteidigungswall bilden. 2.Kd3  
 (2.f3 Kb7 3.Kf2 Kb8 4.g4 g6!) 2...Kb7  
 3.Kc4 Kb8 4.Kb4 Kc8 5.Ka5 Kb7 6.g3 g6  
 erst nach g3 darf Schwarz dieses  
 Reservetempo einsetzen 7.f3 Kb8 Jetzt  
 darf Weiß wegen e4 nicht Ka6 spielen]  
**1...exf4** [1...e4 2.f5] **2.Ke2** Schwarz kann  
 keine Festung errichten **2...g5 3.Kf3! Kc8**  
**4.Ke4 Kb7 5.Kf5 Kc8 6.hxg5 +-**

3



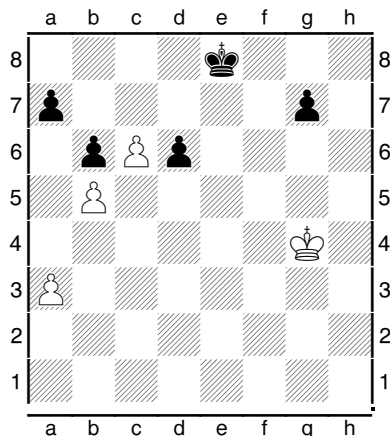
**1.Kb3 Kb5** [1...Kb7 2.a6+] **2.a6 Kxa6**  
**3.Ka4 Kb7 4.b5** auf c5 entsteht der  
 gedeckte Freibauer **4...cxb5+ 5.Kxb5 Kc7**  
**6.Ka6 Kb8 7.c6 +:-**

5



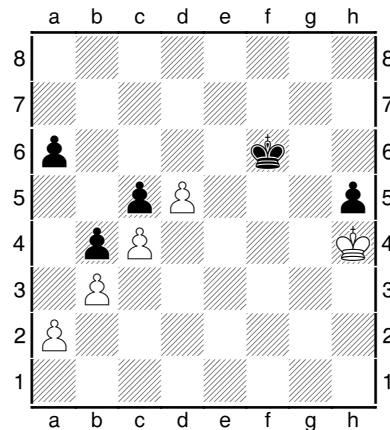
**1.h6 Kf8 2.g5 Kg8 3.Kd2 Kh7 4.Ke3 f6**  
**5.gxf6 Kxh6 6.Kf4 g5+** [6...Kh7 7.Kg5  
 Kh8 8.Kh6!] **7.Kf5 g4** [7...Kh7 8.Kxg5  
 Kh8 9.Kh6!] **8.Ke6 g3 9.f7 Kg7 10.Ke7**  
**+:-**

4



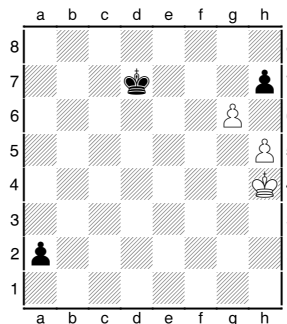
**1.d6!! cxd6** Der gedeckte Freibauer ist  
 stärker als die beiden entfernten, solange  
 die nicht "elektrisch" werden. **2.Kg4 Kd8**  
**3.Kf5 Ke7 4.a4** [4.Kg6 d5 5.Kf5 Kd6  
 6.Kf4 a6 7.a4 axb5 8.axb5 Ke6 9.Ke3 Kd6  
 10.Kf4 Ke6=; 4.Ke4 Ke6 5.Kd4 d5]  
**4...Kd8** [4...g6+ 5.Kxg6 Ke6 6.Kg5 d5  
 7.Kf4 Kd6 8.Kf5 a6 9.Kf4 axb5 10.axb5  
 Ke6 11.Kg5] **5.Ke6 g5 6.Kf5 +:-**

6

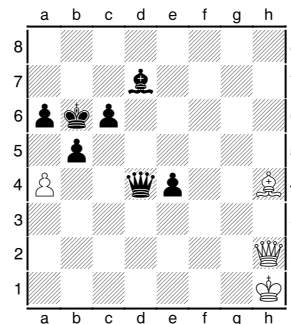


Diese Formation sollte man sich merken.  
**1.Kh3 Kf6 2.Kh4 Kg6 3.d6 Kf6 4.Kxh5**  
**Ke6 5.Kg5 Kxd6 6.Kf5** so weit, so gut.  
 Weiß hat die kritischen Felder, der Bauer  
 c5 ist verloren **6...Kc6 7.Ke6 Kb6 8.Kd6**  
**Ka5** Ätsch, Patt! ½-½

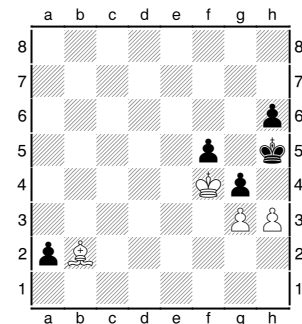
**Pattfalle (Seite 6)**



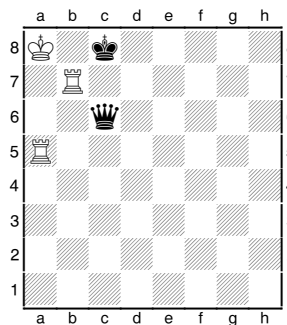
1.g7 a1D 2.g8D Dh1+  
 3.Kg5 Dg2+ 4.Kh6 Dxc8  
 1/2-1/2



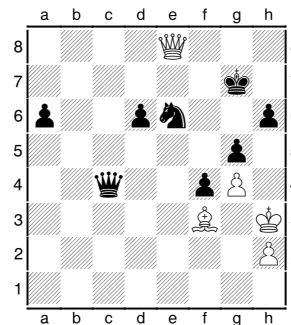
1.Lf2 e3 2.Lxe3 Dxe3  
 3.Df2 Dxf2 4.a5+ 1/2-1/2



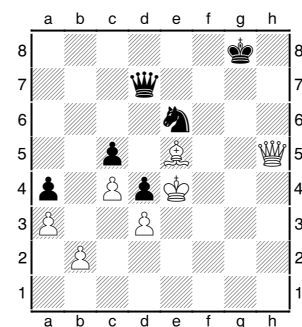
1...Kg6 [nicht 1...gxh3  
 2.Kxf5 h2 3.Lf6 h1D  
 4.g4#] 2.hxg4 [2.h4 Kh5  
 der f5 ist immun 3.Ke5  
 Kg6 4.Ke6?? (4.h5+  
 Kxh5) 4...f4 5.gxf4 g3]  
 2...fxg4 3.Kxg4 h5+  
 4.Kf4 Kh6 5.Kf5 h4  
 6.gxh4 Kh5 7.Lf6 a1D  
 8.Lxa1 Kxh4 1/2-1/2



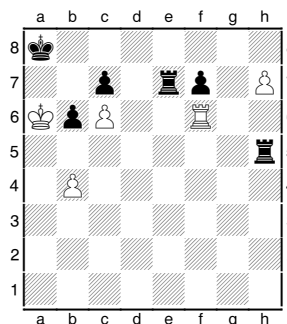
1.Tc5 Dxc5 2.Tc7+ Dxc7  
 1/2-1/2



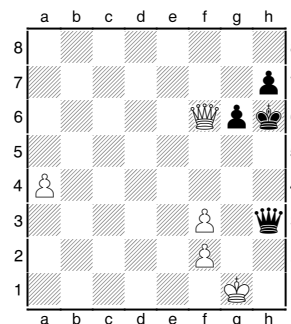
1.De7+ Kg8 2.De8+ Sf8  
 3.Ld5+ Dxd5 4.Dxf8+  
 1/2-1/2



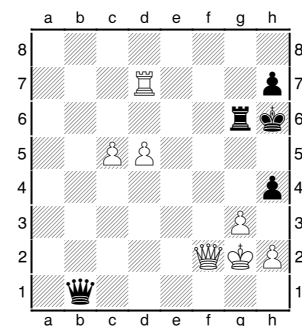
1...Dc6+ 2.Kf5 Sg7+  
 3.Lxg7 Dg6+ 4.Dxg6  
 1/2-1/2



1.Th6 Txh6 2.h8D+  
 Txh8 3.b5 wer nun das  
 Patt noch vermeiden will,  
 fällt böse hin 3...Td7  
 4.cxd7 c5?? 5.bxc6 und  
 Weiß gewinnt noch 1/2-1/2

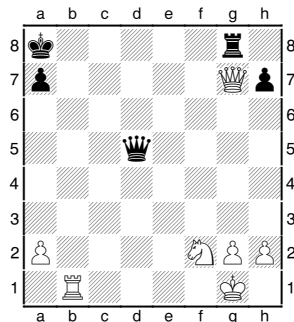


1...Dg4+ 2.fxg4 1/2-1/2

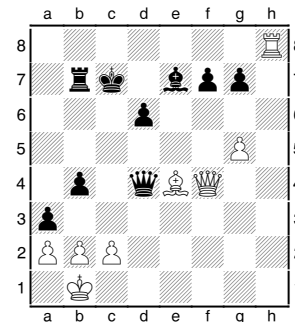


1...h3+ 2.Kxh3 Df5+  
 3.Dxf5 Txg3+ 4.Kh4  
 Tg4+ 1/2-1/2

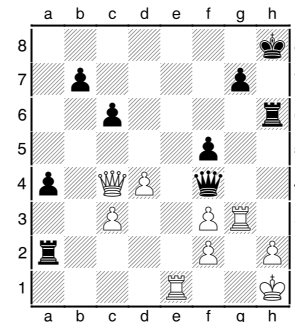
Verfolgung (Seite 7)



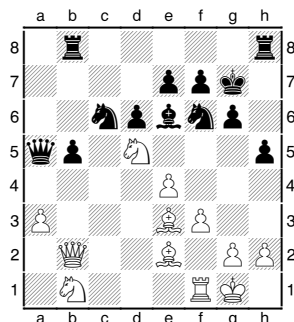
1.Tb5! plötzlich hat Schwarz ein Problem  
 1...Te8! 2.Tb1 Weiß muss wieder zurück  
 2...Tg8! Schwarz hat auch keine bessere Alternative  
 1/2-1/2



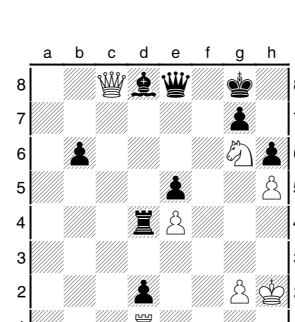
Weiß hat Probleme, es droht Dxb2# und Dd1#, deshalb 1.Tc8+ Kb6 [1...Kxc8 2.Lxb7+-] 2.Tc6+ Ka7 3.Ta6+ Kb8 4.Ta8+ Kc7 5.Tc8+ Verfolgung im wahrsten Sinne des Wortes 1/2-1/2



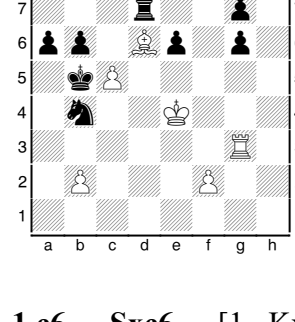
1...Txh2+ 2.Kg1 [2.Kxh2?? Txf2+ 3.Kh1 Dh4+ 4.Kg1 Dh2#] 2...Dxg3+ 3.fxg3 Tag2+ 4.Kf1 Tf2+ 1/2-1/2



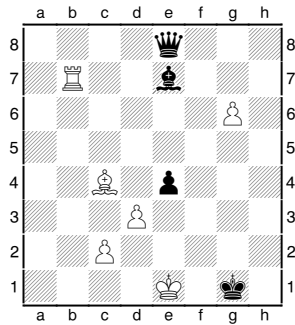
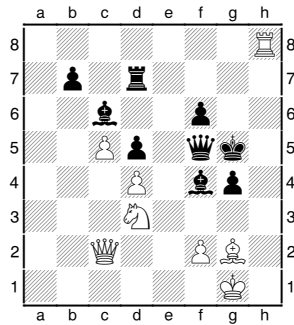
1.Sxe7 Sxe7 2.Dxf6+ Kxf6 3.Ld4+ Kg5 4.Le3+ Dauerschach 4...Kh4?? 5.f4! Db6 es drohte Lf2# 6.Tf3! nebst Th3+!! und g3# 1/2-1/2



1.Tf1! d1D [1...Kh7 2.Sf8+ Kg8 (2...Kh8? 3.Df5) 3.Sg6] 2.De6+!! Kh7 [2...Dxe6?? 3.Tf8+ Kh7 4.Th8#] 3.Sf8+ Dxf8 [3...Kh8?? 4.Dxe8+-] 4.Dg6+ Kg8 5.De6+ Kh7 1/2-1/2

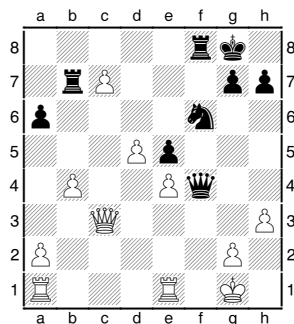


1.c6 Sxc6 [1...Kxc6? 2.Lxb4+-; 1...Txd6 2.c7 Tc6 3.Tc3 Txc7 4.Txc7+-] 2.Tb3+ Kc4 3.Tc3+ Kb5 4.Tb3+ Ka4 5.Ta3+ Kb5 6.Tb3+ 1/2-1/2



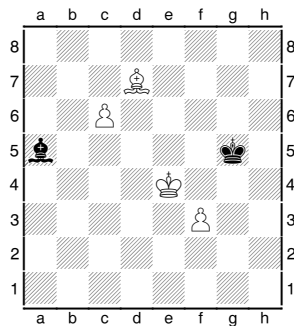
**1.Tg8+ Kh6** [1...Kh4  
 2.De2 Schwarz kriegt  
 große Probleme durch die  
 Drohung f3 2...Lb5!  
 3.Lf1=; 1...Kh5 2.Sxf4+  
 Dxf4 3.Dg6+ Kh4  
 4.Th8+-] **2.Se5**  
 Hauptmotiv **2...Dxc2**  
**3.Sxg4+ Kh5 4.Sxf6+**  
**Kh6 5.Sg4+ Kh7 6.Sf6+**  
**Kh6 ½-½**

**1.g7 exd3** [1...Lh4+ ist  
 eine Alternative 2.Kd2  
 e3+ 3.Ke2 Dh5+ 4.Kxe3  
 De5+ 5.Kf3 Df5+ 6.Ke3  
 Lg5+ 7.Kd4 Lf6+ 8.Ke3  
 Dg5+ 9.Ke4 Lxg7 10.Tb5  
 Weiß errichtet eine  
 Festung auf den weißen  
 Feldern] **2.g8D+ Lg5+**  
**3.Dxe8 dxc2** das ist die  
 Stellung, auf die es  
 ankommt: Weiß hat Haus  
 und Hof mehr, aber muss  
 hart ums Remis kämpfen!  
**4.De3+!!** Unglaublich,  
 aber der einzige  
 Rettungsweg [4.Td7  
 c1D+ 5.Td1 Dc2  
 undeckbares Matt!; 4.Ke2  
 c1D 5.Kd3 (5.Kf3 Df4+  
 6.Ke2 Df1#) 5...Dd2+  
 6.Ke4 De3+-+; 4.Dh5  
 c1D+ 5.Dd1 De3+ 6.De2  
 Dc3+ 7.Kd1 Dc1#]  
**4...Lxe3 5.Tg7+ Kh2**  
**6.Th7+ Kg3 7.Tg7+ Kf4**  
**8.Tf7+ Kg5 9.Tg7+ Kf6**  
 [9...Kh6 10.Th7+ Kxh7  
 11.Ld3+] **10.Tf7+ Ke5**  
**11.Tf5+ Kd4 12.Td5+**  
**Kxc4 13.Td1 cxd1D+**  
**14.Kxd1** alles weg, aber  
 Remis ½-½

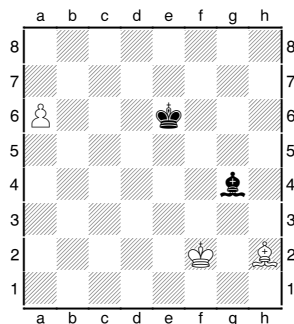


**1...Txc7!** erst die Dame  
 ablenken **2.Dxc7 Sg4** jetzt  
 geht es **3.hxg4 Df2+**  
**4.Kh2 Dh4+** ½-½

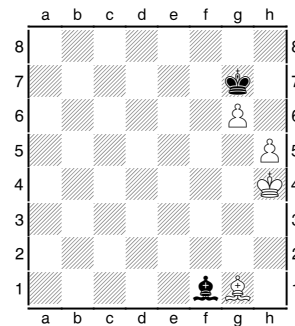
### Ungleichfarbige Läufer (Seite 8)



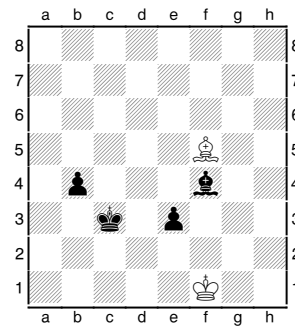
elementare Stellung:  
 Schwarz hält Remis  
**1...Lc7** Prinzip der  
 gemeinsamen Diagonale  
**2.Kd5 Kf6** Weiß kann die  
 Diagonale nicht über-  
 winden  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



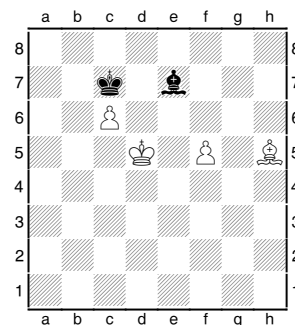
**1...Lf5 2.Ke3 Lh3 3.Kf3**  
**Lf1 4.a7 Lc4 5.a8D Ld5+**  
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



**1...Kf6 2.Ld4+ Kf5 3.g7**  
**Lc4 4.h6 Kg6  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$**

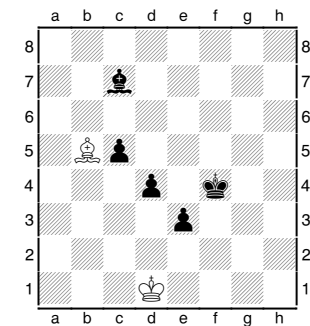


**1.Ke2! Kb2 2.Kd1 b3**  
 droht Ka1 **3.Le6!** jetzt  
 kommt der Bauer nicht  
 mehr voran außer der  
 König macht ihm Platz  
**3...Ka3 4.Lf5! b2**  
 [4...Ka2 5.Le6!] **5.Lb1**  
 Der König kommt nicht  
 mehr vorbei  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



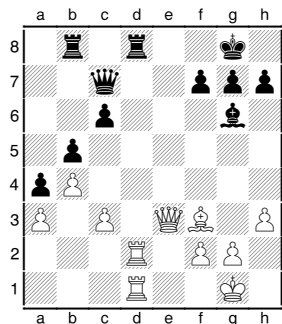
Egal, wer am Zug ist, es  
 gibt keine Rettung für  
 Schwarz. →

Faustregel: Um mit  
 ungleichfarbigen Läufern  
 zu gewinnen braucht man  
 2 Freibauern, zwischen  
 denen 2 Linien liegen.  
**1.Ke6 Lh4 2.Le8 Kd8**  
**3.Ld7 Le7 4.f6 Lb4 5.f7**  
 Der weiße König wandert  
 nun in aller Ruhe nach g8,  
 der schwarze Läufer muss  
 sich opfern und Weiß  
 gewinnt leicht +:-

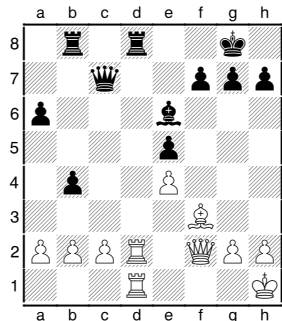


**1.Ke2** [1.Le2? La5 2.Ld3  
 Kf3 3.Le2+ Kf2 4.Ld3  
 e2+ 5.Lxe2 Ke3 6.Lb5  
 d3] **1...Ke4** Schwarz kann  
 nun nur noch versuchen  
 am Damenflügel durch-  
 zubrechen **2.Lc4 Lg3**  
**3.Lb5 Kd5 4.Kd3 Le1**  
**5.La6 Kc6** Der König  
 möchte über a5 einsteigen  
**6.Kc2! Kb6 7.Lc4 Ka5**  
**8.Kb3** dicht  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

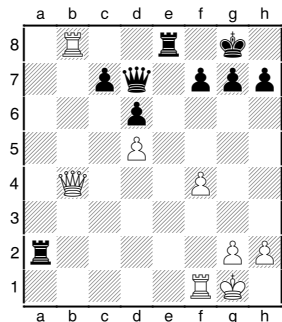
Offene Linien (Seite 9)



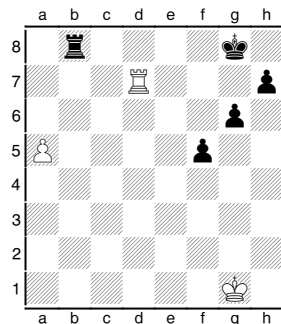
1.Da7 +/-



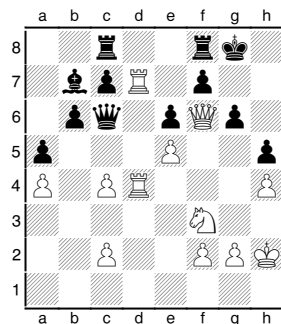
1.Da7 Da5 2.Dxa6 Dc7  
 3.Da7 +/-



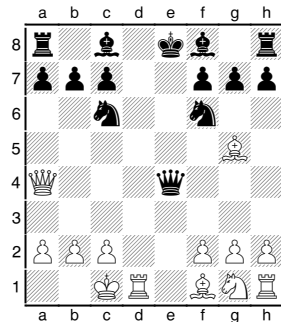
1.Te1 Td8 2.Db5 Txg2+  
 3.Kh1 +/-



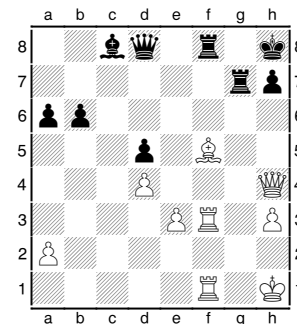
1.a6 Tb1+ 2.Kg2 Ta1  
 3.a7 g5 4.Td8+ Kg7  
 5.a8D Txa8 6.Txa8 h5  
 7.Ta6 f4 8.Kf3 könnte  
 Schwarz seine Bauern in  
 die Kette f3-g4-h5  
 bringen, wäre die Stellung  
 remis.[8.Kf2?? g4! 9.Kg2  
 f3+ 10.Kg3 Kh7=] +/-



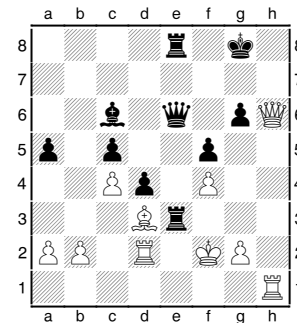
1.Kg3 Tce8 2.Kf4 Lc8  
 3.Kg5 Kh7 4.Dxg6+ Kh8  
 5.Dh6+ Kg8 6.Kf6 +/-



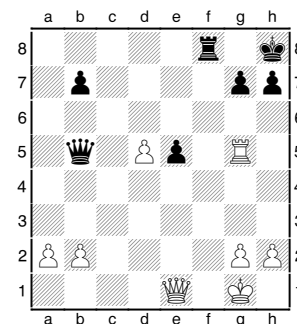
1.Td8+ Kxd8 2.Dxe4+/-



1.Le6 Tgg8 [1...Lxe6  
 2.Txf8+; 1...Te8 2.Dxd8  
 Txd8 3.Tf8+] 2.Dxd8  
 Txd8 3.Lxg8 +/-



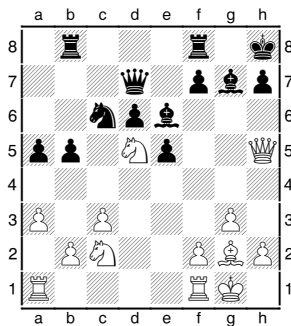
1...Tf3+ 2.gxf3 De3+  
 3.Kg3 Dxf3+ 4.Kh2  
 Dxh1+ 5.Kg3 Te3+ 6.Kf2  
 Dg2#



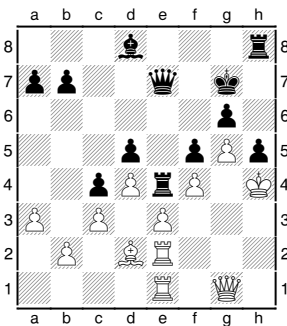
1...Dc5+ 2.Kh1 Dc4  
 3.Kg1 Dd4+ 4.Kh1 De4  
 [4...Df4 5.h4; 4...Dd2  
 5.Txe5] 5.Dc1 Dd3 6.Kg1  
 Dd4+ 7.Kh1 Dd2 -:+



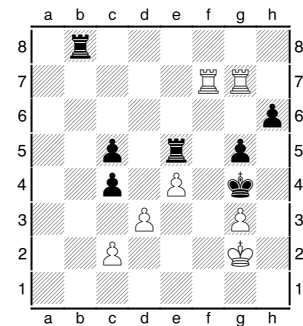
**Blockade (Seite 10)**



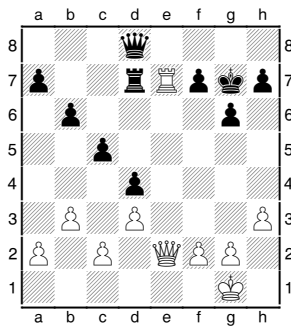
1.Sf6 Lxf6 2.Le4 +/-



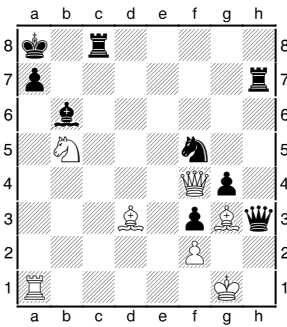
1...Dxg5+ 2.Dxg5 Lxg5+  
 3.Kxg5 [3.Kg3 Le7-+]  
 3...h4 4.Th2 Th5#



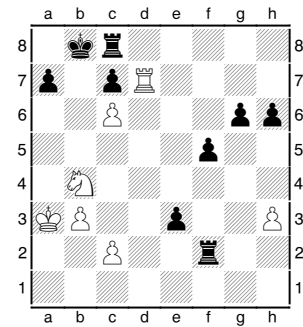
1.Tf4+ Kh5 2.Th4+ gxh4  
 3.g4#



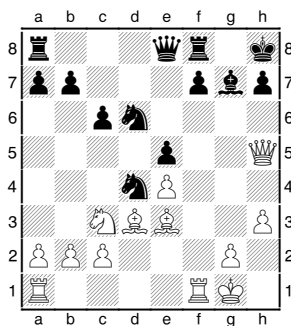
1.De5+ Kf8 2.Df6 Txe7  
 3.Dh8#



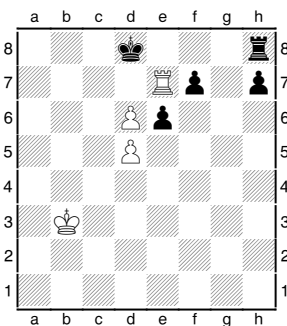
1.Le4+ Tb7 2.Db8+  
 Tcxb8 3.Txa7+ Lxa7  
 4.Sc7#



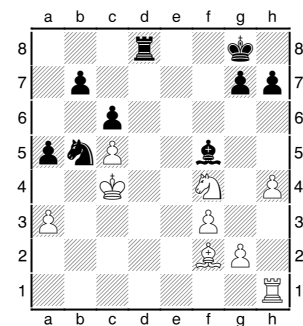
1.Sa6+ Ka8 2.Sxc7+ Kb8  
 3.Sa6+ Ka8 4.Tb7 e2  
 5.Tb8+ Txb8 6.Sc7#



1.Lxd4 exd4 2.Tf6 Lxf6  
 3.e5 +/-



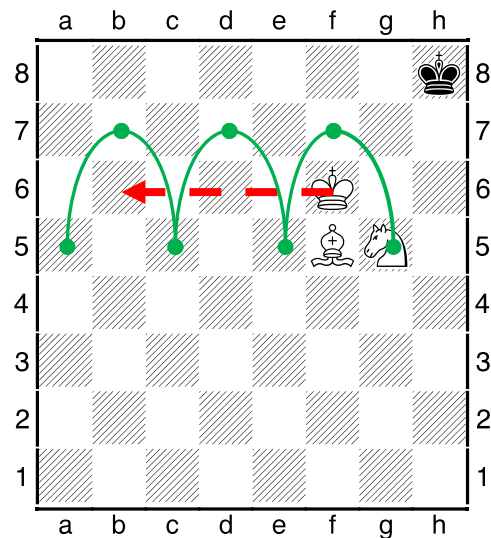
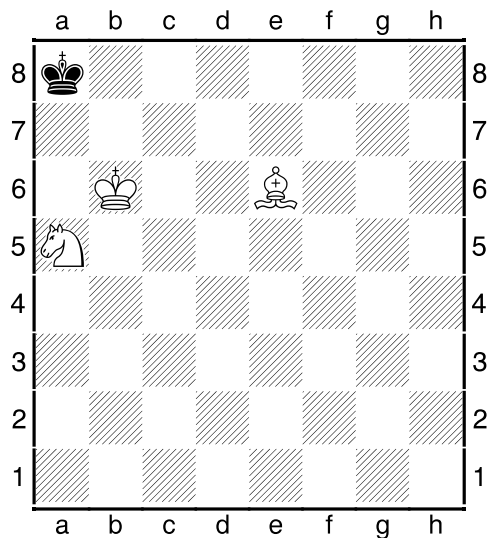
1.Ta7 Te8 2.d7 Te7 3.d6  
 Txd7 4.Ta8#



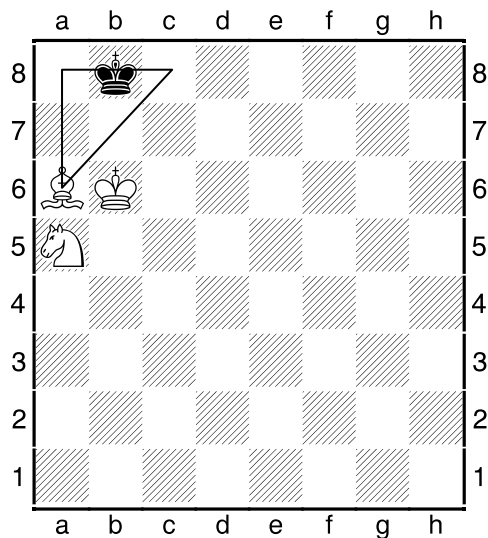
1...Td3 2.Sxd3 Le6#



**Matt mit Läufer und Springer (Seite 11)**



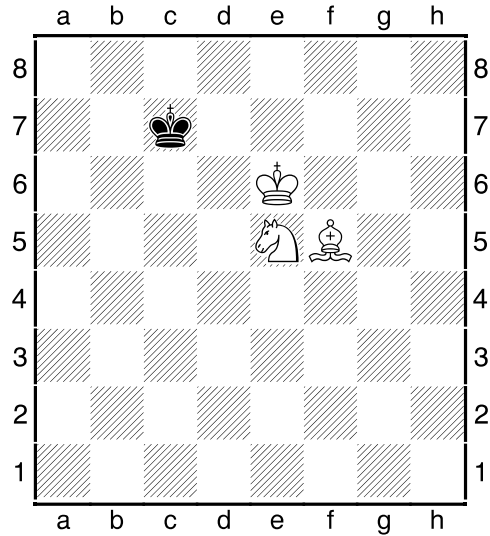
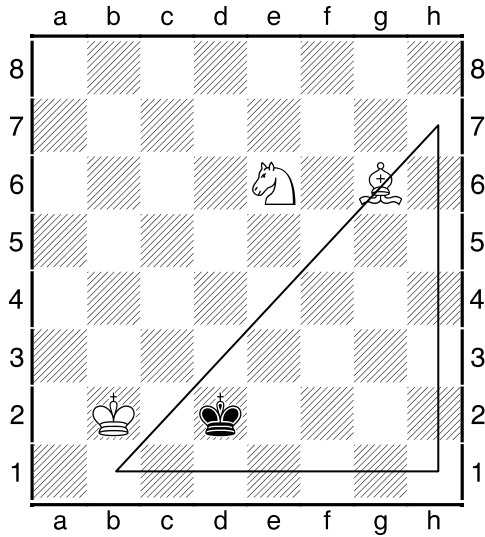
Zunächst mal wieder das Mattbild: Es geht nur in der Ecke mit der Läuferfarbe, mit dem Läufer auf den weißen Feldern also nur a8 oder h1.  
 Matt in vier Zügen **1.Lc8 Kb8 2.La6** „kleines Dreieck“



**2...Ka8 3.Lb7+ Kb8 4.Sc6#**

**Das „W-Manöver“ treibt den König aus einer falschen Ecke in die Ecke mit der richtigen Farbe: 1.Sf7+** Nur der Springer kann den König aus der falschen Ecke treiben. **1...Kg8** Der König und der Springer gehen einen vorgeschriebenen Weg. Der König geht entlang der roten Linie bis b6. Wenn der König keinen Zug in dieser Richtung machen kann, testen wir den Springer: Der Springer zieht entlang dem grünen Weg. Immer wenn König und Springer nicht gut ziehen können, zieht der Läufer entweder einen Warte- oder Sperrzug. **2.Le4** Wartezug **2...Kf8 3.Lh7** Sperrzug **3...Ke8 4.Se5** [4.Ke6 Kf8 nicht gut] **4...Kd8 5.Ke6 Kc7** Der kritische Moment, aber die Bewegungsregel der Figuren gilt: **6.Sd7 Kc6 7.Ld3 Kc7 8.Le4 Kd8 9.Kd6 Ke8 10.Lg6+ Kd8 11.Sc5 Kc8 12.Lf7** Wartezug **12...Kd8 13.Sb7+ Kc8 14.Kc6 Kb8 15.Kb6** Der König ist angekommen. **15...Kc8 16.Le6+ Kb8 17.Sa5** Der Springer ist angekommen. [17.Sc5 für Experten. Spart einen Zug **17...Ka8 18.Lf5 Kb8 19.Sa6+ Ka8 20.Le4#**] **17...Ka8 18.Lc8 Kb8 19.La6** kleines Dreieck **19...Ka8 20.Lb7+ Kb8 21.Sc6#**

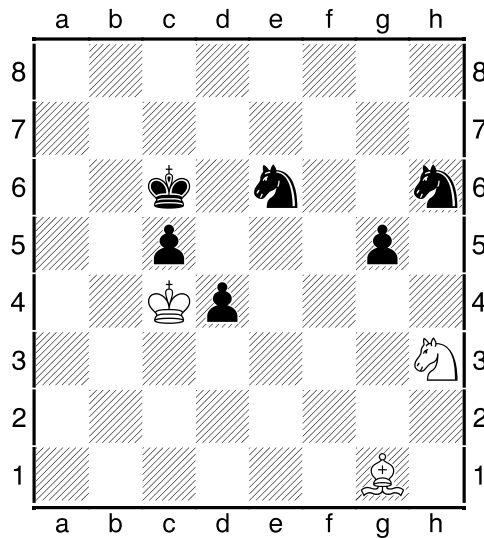
**17.Kf2 kleines Dreieck 17...Kh1 18.Lg2+  
 Kh2 19.Sf1#**



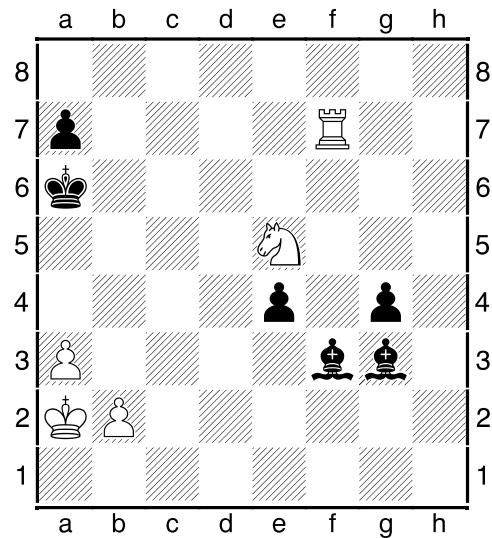
Großes Dreieck **1.Lc2 Ke3 2.Kc1 Ke2  
 3.Lg6 Ke3 4.Kd1 Kf2 5.Kd2 Kf3 6.Kd3  
 Kf2 7.Lh5 Kg3 8.Ke3 Kh4 9.Le2**  
 Mittleres Dreieck **9...Kg3 10.Sd4 Kh4  
 11.Kf4 Kh3 12.Sf5 Kg2 13.Ke3 Kg1  
 14.Kf3 Kh2 15.Lf1 Kg1 16.Se3 Kh2**

**1.Sd7! Kc6 2.Ld3 usw. +:-**

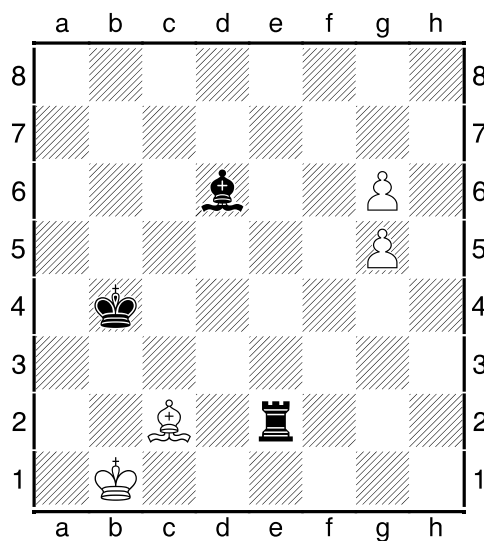
**Materialbegrenzung (Seite 12)**



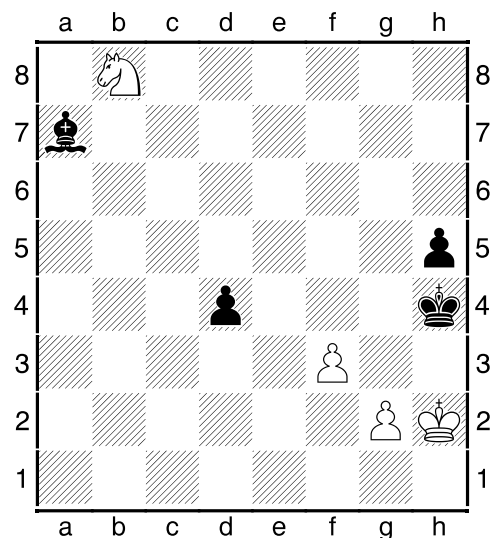
**1.Sxg5 Sxg5 2.Lxd4 cxd4 3.Kxd4** zwei Springer können alleine nicht mattsetzen  
 =:=



**1.Sxg4** nicht der einzige Weg zum Remis , aber der klarste. [1.Sc4 Lf2 2.a4 Lc5 (2...g3?? 3.b4 nebst matt!) 3.Tg7 Weiß kann die Bauern stoppen 3...e3 4.b4 Lxb4 5.Sxe3 Lc5 6.Sxg4 Ld5+ 7.Kb1 Lb3=]  
**1...Lxg4 2.Tg7 e3 3.Txg4 e2 4.Txg3 e1D 5.Tc3 Kb5 6.a4+ Kxa4** Festung =:=

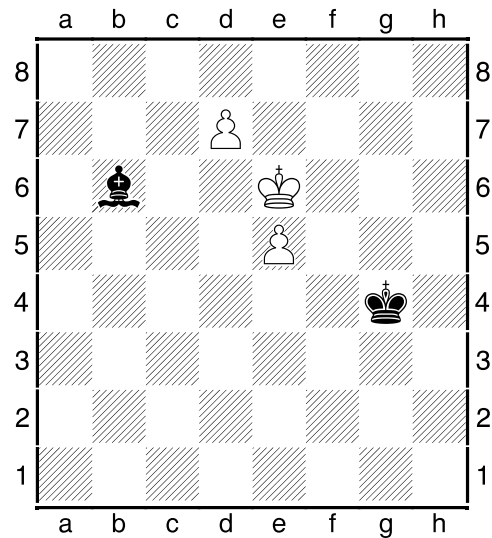
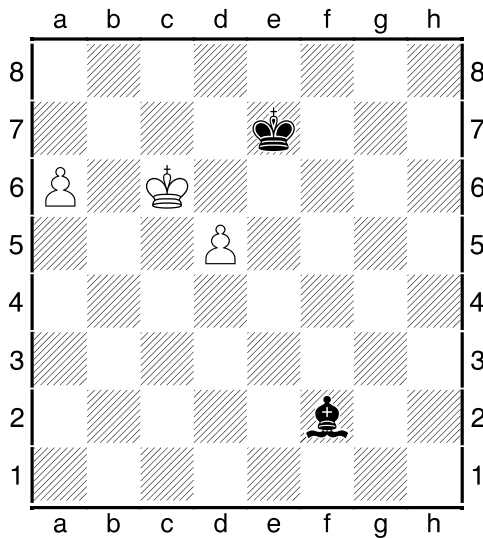


**1.g7 Te1+ 2.Ld1** [2.Ka2? Le5 3.g8D Ta1#] **2...Te8** [2...Txd1+? 3.Kc2+-] **3.Lh5 Tg8 4.Lf7 Txg7 5.g6=** der Turm ist eingesperrt, der schwarze Läufer kann nichts ausrichten =:=



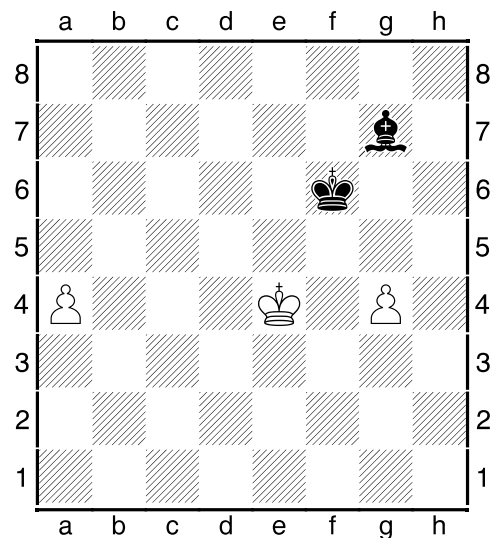
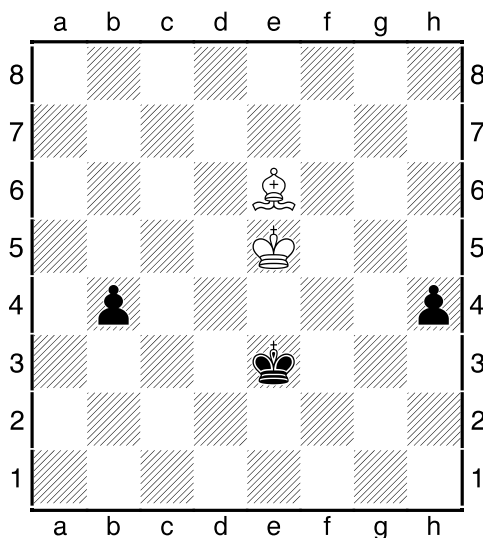
**1.Sc6 d3 2.Sxa7 d2 3.Sb5 d1D 4.Sc3 Dd6+ 5.Kh1=** Schwarz kann Se4 mit Gefängnis nicht verhindern =:=

Läufer gegen zwei Bauern (Seite 13)



**1.Kc7** [1.d6+? Kd8= Schwarz gelingt die Aufgabenverteilung zwischen König und Läufer] **1...Lg3+ 2.d6+!! Lxd6+ 3.Kc6 Lb8 4.Kb7 +/-**

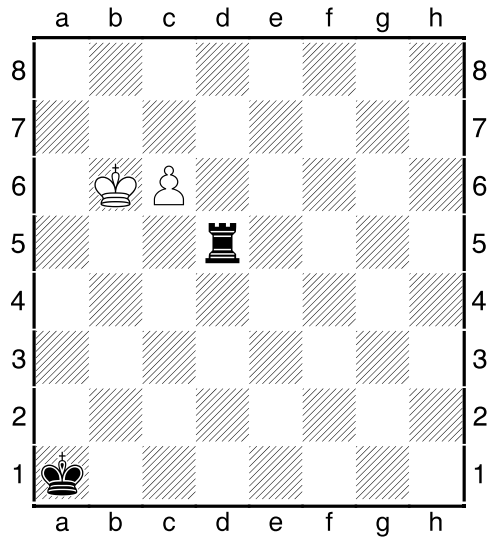
**1...Kf4 2.Kd6 Kf5 3.e6 Kf6 4.e7 Lc5+ 5.Kxc5 Kxe7 6.Kc6 Kd8 7.Kd6 =:=**



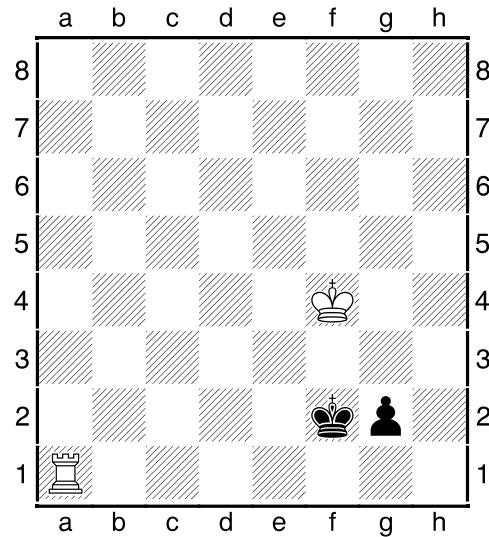
**1.Kd6 Kd4 2.Kc6 Kc3 3.Kd5 b3 4.Ke4 b2 5.La2=** Läufer und König haben die Aufgaben verteilt. =:=

**1.a5** [1.g5+ Ke6! geht ins Quadrat des a-Bauern und die Aufgabenverteilung klappt] **1...Lf8 2.Kd5 Lh6 3.g5+!!** stört die Koordination empfindlich **3...Lxg5 [3...Kxg5 4.a6] 4.Ke4 Lh4 5.Kf3 +/-**

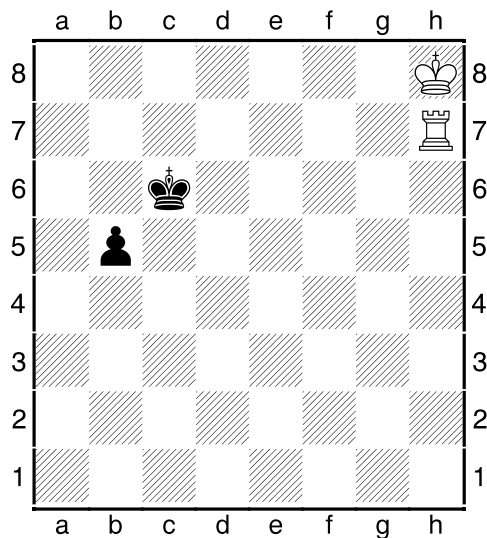
**Turm gegen Bauer (Seite 14)**



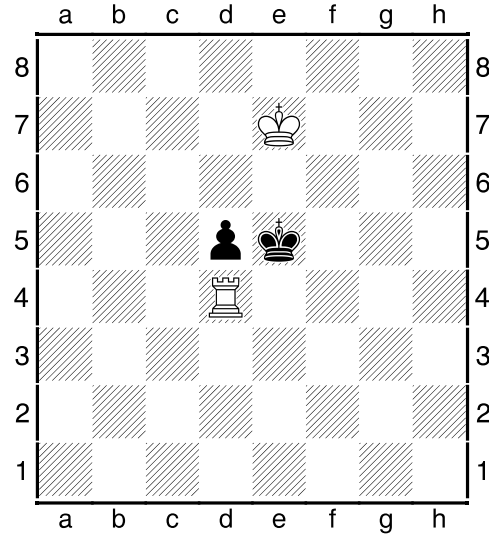
**1.c7 Td6+ 2.Kb5 [2...Kc5 Td1=] 2...Td5+  
 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 Td3+ 5.Kc2 Td4  
 6.c8T!! [6.c8D Tc4+ 7.Dxc4=] 6...Ta4  
 7.Kb3 +:-**



**1.Ta2+ Kg1 [1...Kf1 2.Kf3 g1S+ ist auch  
 remis] 2.Kf3 Kh1 3.Txg2 patt =:-**

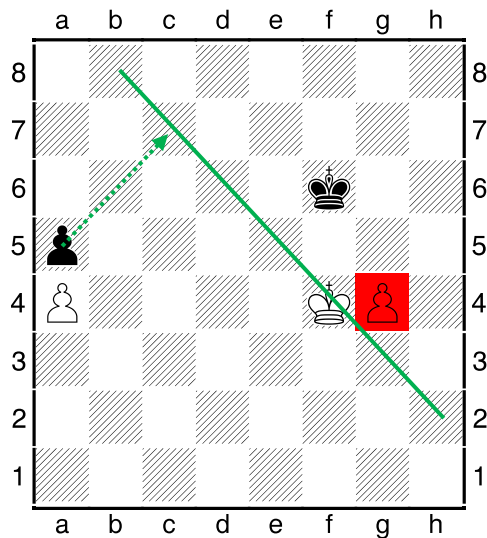


**1.Th5!!** Nur so kann Weiß gewinnen  
**1...Kb6 [1...b4 2.Kg7 b3 3.Th3 b2 4.Tb3+-  
 ] 2.Kg7 Ka5 3.Kf6 Kb4 4.Ke5 Kc4  
 5.Th4+ Kc3 6.Kd5 b4 7.Th3+ Kc2 8.Kc4  
 +:-**

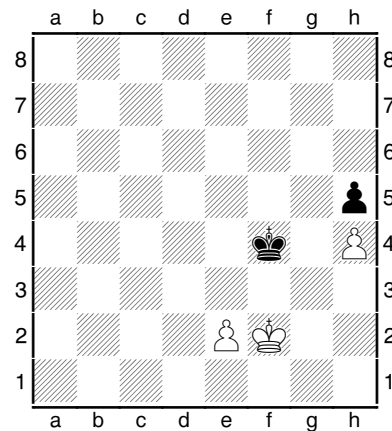


**1.Td2 [1.Td3 geht auch; 1.Td1? d4 2.Kd7  
 Kd5=] 1...d4 2.Td1 Opposition 2...Kd5  
 3.Kd7 Ke4 4.Kd6 d3 5.Kc5 Ke3 6.Kc4 d2  
 7.Kc3 +:-**

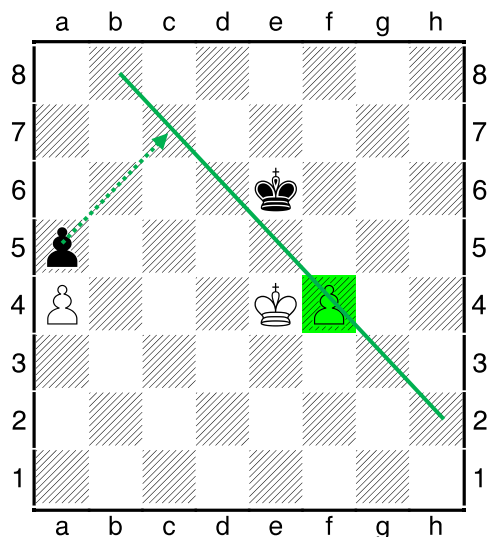
**Bährsche Regel (Seite 15)**



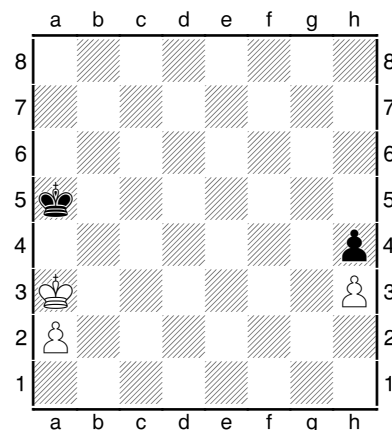
Weiß kann nicht gewinnen **1.Ke4 Kg5**  
**2.Kd5 Kxg4 3.Kc5 Kf5 4.Kb5 Ke6**  
**5.Kxa5 Kd7 6.Kb6 Kc8 =:=**



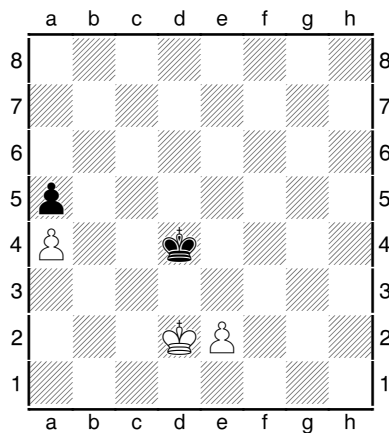
Eine besondere Stellung. Wer am Zug ist, hat das Nachsehen. **1.Kg2 Kg4=** Schwarz am Zug verliert: **1...Kg4 2.Ke3! Kxh4 3.Kf4! =:=**



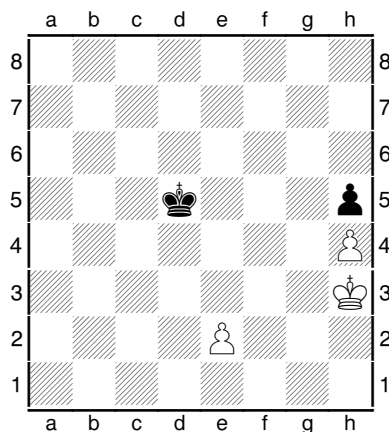
Der Freibauer befindet sich noch auf der Gewinn diagonalen, Weiß gewinnt. **1.Kd4** [aber nicht 1.f5+?? Kf6 2.Kf4 Kf7 3.Ke5 Ke7=] **1...Kf5 2.Kc5 Kxf4 3.Kb5 Ke5 4.Kxa5 Kd6 5.Kb6 +:-**



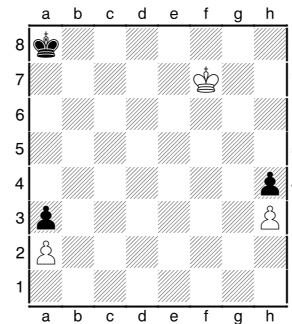
Der Bauer hat die Gewinn diagonal überschritten, aber das fehlende Tempo wird durch die bessere Königsstellung wieder ausgeglichen, Weiß gewinnt. **+:-**



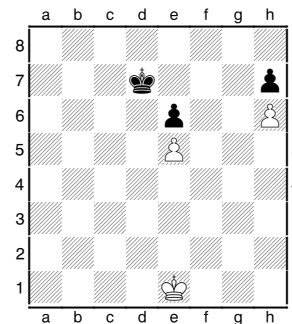
**1.e3+ Kc4 2.Kc2 Kb4 3.Kd3 Kxa4 4.Kc4 Ka3 5.e4 Kb2 6.e5 [6.Kb5? Kb3!] 6...a4 7.e6 a3 8.e7 a2 9.e8D a1D 10.De2+ Kb1 11.Kb3 1-0**



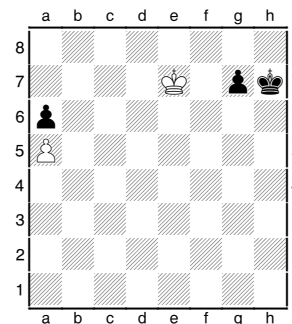
**1.Kg3 [1.Kg2 Ke4 2.Kf1 Kf5!; 1.Kh2 Kd4! 2.Kg2 Ke4 3.Kf1 Kf5] 1...Ke4 2.Kg2 Ke3 3.Kf1 Ke4 4.Ke1 Ke3 5.Kd1 Kf4 6.Kd2 Kg4 7.Ke3 Kxh4 8.Kf4 1-0**



Welchen Bauern soll Weiß sich holen? Das Nächstliegende ist nicht immer das Beste.  
**1.Ke6!** [1.Kg6? Kb7 2.Kg5 Kc6 3.Kxh4 Kd5 4.Kg3 Kc4 5.h4 Kc3 6.h5 Kb2 7.h6 Kxa2 8.h7 Kb1 9.h8D a2=] **1...Kb7 2.Kd5 Kb6 3.Kc4 Ka5 4.Kb3 Kb5 5.Kxa3 Ka5 1-0**



**1.Kf2! Kc6 2.Kg3 Kd5 3.Kh4!! [3.Kf4? Kd4 4.Kg4 Ke4! 5.Kh5 (5.Kh4 Kf4) 5...Kf5!!] 3...Ke4 [3...Kxe5? 4.Kg5+-] 4.Kg4 Kd4 5.Kh4 ½-½**



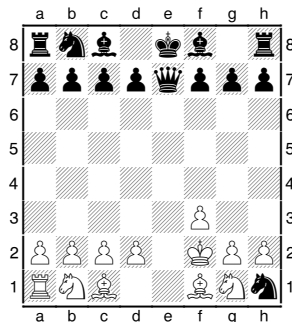
**1.Kd6 g5 [1...Kh6 2.Kc5 g5 3.Kb6 g4 4.Kxa6 g3 5.Kb7 g2 6.a6 g1D 7.a7=] 2.Kc5 g4 3.Kd4 Kg6 4.Ke3 Kf5 5.Kf2 Kf4 =:=**

Schmunzelschach (Seite 18)

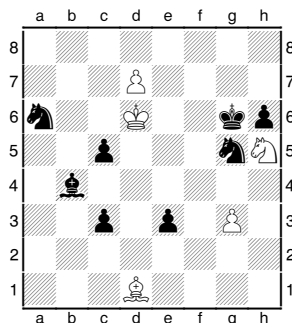
**Aufgabe 1**

**1.e4**

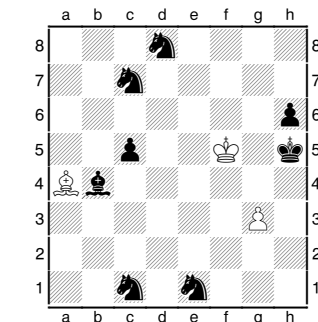
Die Aufgabe kennt zahllose und immer wieder neuartige Lösungen in sechs Zügen. Zuerst mal ist es ein Fortschritt darauf zu kommen, das Schwarz mattsetzt, denn dann hat man einen Halbzug mehr zur Verfügung. **1...Sf6**  
**2.De2 Sxe4 3.f3 Sg3**  
**4.Dxe7+ Dxe7+ 5.Kf2 Sxh1#**



**Aufgabe 2**

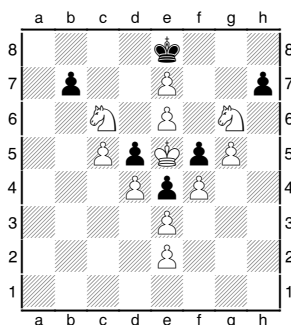


**1.Lc2+ Kxh5 2.d8D Sf7+**  
**3.Ke6 Sxd8+ 4.Kf5 e2**  
**5.Le4 e1S 6.Ld5 c2**  
**7.Lc4 c1S 8.Lb5 Sc7**  
**9.La4** das Matt ist nicht mehr zu decken →



**Aufgabe 3**

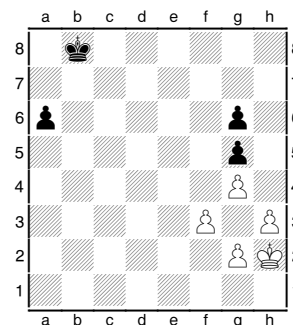
**1...f5**



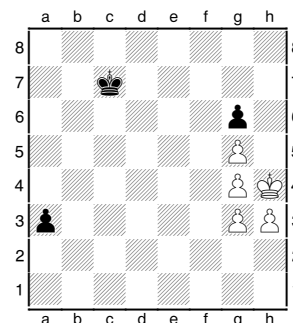
Auf die Idee, das e.p. zur Lösung gehört, kommt man recht bald mangels anderer Möglichkeiten, aber damit geht der Tanz erst los. Man muss zuerst beweisen, das Weiß überhaupt e.p. schlagen darf, d.h. der schwarze Bauer einen Doppelschritt gemacht hat. Ein anderer schwarzer Zug als d5 oder f5 kann aber nun mal laut Regeln nicht geschehen sein, aber welcher von beiden? Das ist das schwierigste Problem und erfordert allgemein logisches Denken. Wie kommen die weißen Bauern an ihre Plätze? Sie mussten 10x schlagen! D.H. alle schwarzen

Figuren wurden von Bauern geschlagen. Aber wie sollte der Läufer auf c8 geschlagen worden sein, wenn bis zum Schluß auf d7 ein Bauer stand? Antwort: Nur f7-f5 kann gespielt worden sein und damit als einzige Lösung: **2.gxf6!!** nebst Matt

**Aufgabe 4**



**1.f4! Kc7!** [1...a5? 2.f5 gxf5 3.h4 a4 4.hxg5 a3 5.g6 a2 6.g7 a1D 7.g8D+-; 1...gxf4 2.h4+-] **2.fxg5 a5 3.Kg3 a4 4.Kh4 a3 5.g3**

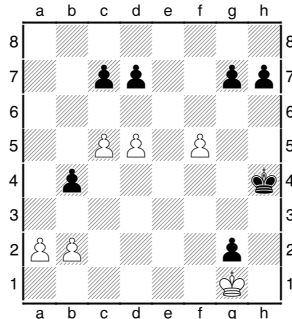


ein sensationeller Fall von Selbstpatt! =:=



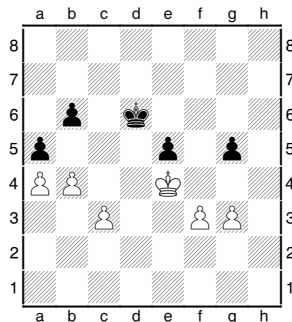
45 Studien (Seite 19-23)

Studie 1



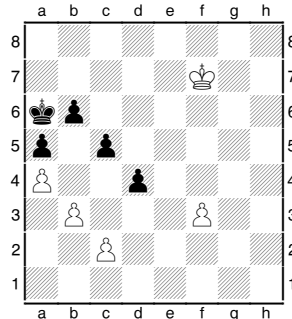
1.f6 verspermt dem König den Weg ins Quadrat über f6-e7-d8 1...gxf6 2.Kxg2 dringend nötiger Zwischenzug [2.a4? Kg3 3.a5 h5-+] 2...Kg4 3.a4 bxa3 4.bxa3 Kf4 5.a4 Ke5 6.d6 cxd6 7.c6 dxc6 8.a5 Kd5 9.a6 +:-

Studie 2



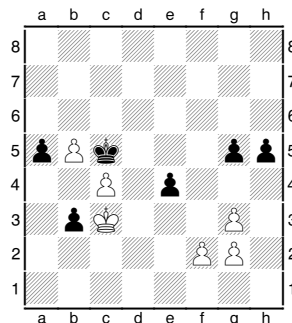
Durchbruch und elektrische Bauern 1...b5! 2.g4! [2.axb5? a4 3.Kd3 a3 4.Kc2 g4 5.fxg4 e4-+] 2...bxa4 3.Kd3 axb4 [3...Kc6 4.bxa5 Kb5 5.c4+ Kxa5 6.Kc3 a3 7.Kb3 a2 8.Kxa2 Kb4=] 4.cxb4 Kc6= =:=

Studie 3



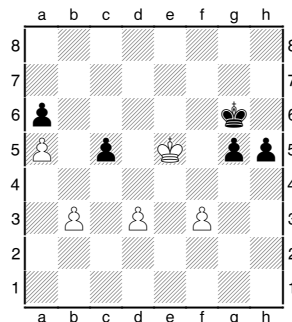
1...b5 2.axb5+ Kb6! [2...Kxb5? 3.f4 c4 4.bxc4+ Kxc4 5.Ke6 a4 6.f5 a3 7.f6 a2 8.f7 a1D 9.f8D=] 3.Ke6 a4 4.bxa4 c4 -:+

Studie 4



1...g4! [1...a4? 2.g4!]=] 2.Kxb3 h4 3.gxh4 g3 4.fxg3 e3 5.Kc3 a4 -:+

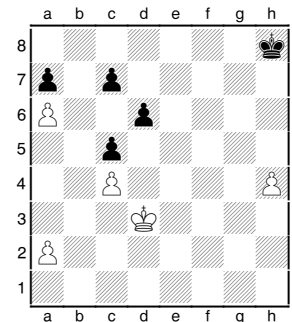
Studie 5



1.d4 cxd4 2.Kxd4 Kf6 3.b4 Ke6 4.b5 Kd6 5.b6

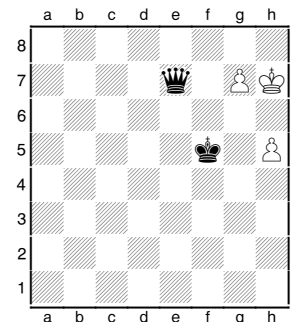
Kc6 6.Ke4 h4 7.Ke3 Kd6 8.Kf2 Kc6 9.Kg2 Kb7 10.Kh3 Kc6 11.f4 gxf4 12.Kxh4= Weiß kann trotz seines gedeckten Freibauern nicht gewinnen =:=

Studie 6



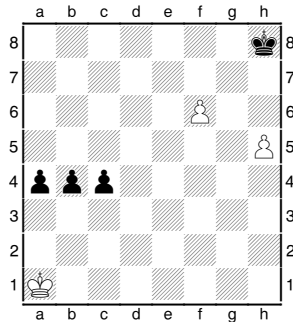
1.Ke4 c6 2.Kf5 d5 3.Ke5 d4 4.Ke4 Kh7 5.Kd3 Kh6 6.Kc2 Kh5 7.Kb3 Kxh4 8.Ka4 Kg4 9.Ka5 d3 10.a4 d2 =:=

Studie 7



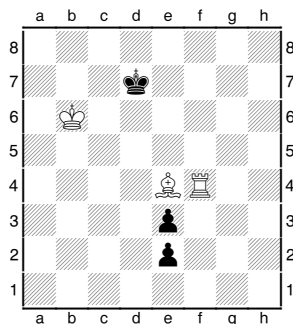
1.Kh8! Df6 2.Kh7 Df7 3.Kh6!!= Kg4 4.g8D+ Dxg8 =:=

### Studie 8



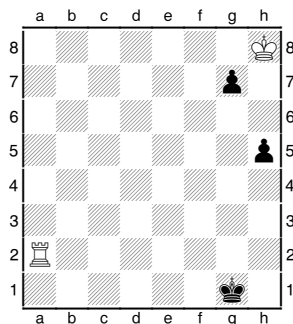
**1.h6 Kg8 2.Kb1!**  
Zugzwang **2...c3 3.Kc2**  
egal welcher Bauer  
vorzieht, Weiß stellt sich  
davor und bringt Schwarz  
weiter in Zugzwang **3...a3**  
**4.Kb3 c2 5.Kxc2 a2**  
**6.Kb2 b3 7.Ka1 +:-**

### Studie 9



**1.Lf5+ [1.Lc6+ Kd6**  
**2.Td4+ Ke5 3.Te4+**  
**Kd6=] 1...Kd6 2.Td4+**  
**Ke7 3.Te4+ Kd8 4.Ld7**  
**e1D 5.Lb5+- +:-**

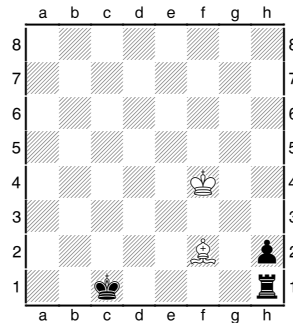
### Studie 10



**1.Kh7!** Der Bauer wird  
noch gebraucht **1...h4**

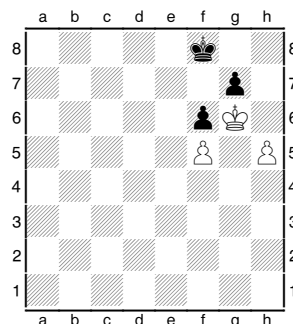
**2.Kg6 h3 3.Kg5 h2**  
**4.Kg4 g5 [4...h1D**  
**5.Kg3+-] 5.Kg3 h1S+**  
**6.Kf3 g4+ 7.Kxg4 Sf2+**  
**8.Kf3 Sd3+-** Der Springer  
muß sich vom König  
entfernen und wird  
erobert +:-

### Studie 11



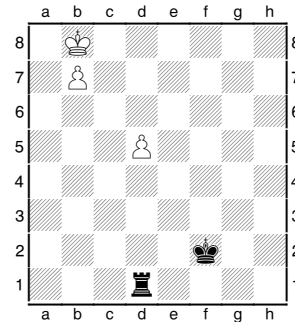
**1.Kg3 Kc2 [1...Tf1?**  
**2.Le3+=] 2.Lc5** Der  
Läufer muß auf ein Feld,  
wo ihn der Turm nicht  
angreifen kann **[2.Kg2??**  
**Tf1!-+] 2...Kd3 3.Ld6**  
**Ke4 4.Kg2 Td1 5.Lxh2**  
**=:=**

### Studie 12



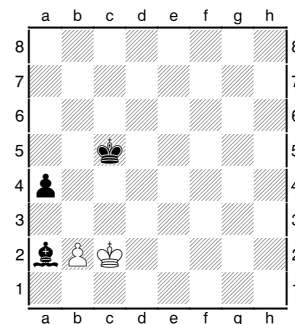
**1.Kh7!** **[1.h6? Kg8! 2.h7+**  
**Kh8=] 1...Kf7 2.h6 gxh6**  
**3.Kxh6 +:-**

### Studie 13



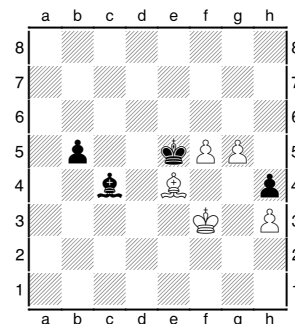
**1.d6 Ke3 [1...Txd6**  
**2.Kc7+-] 2.Kc7 Tc1+**  
**3.Kb6 Tb1+ 4.Kc6 Tc1+**  
**5.Kd5 Td1+ 6.Ke5 Tb1**  
**7.d7 +:-**

### Studie 14



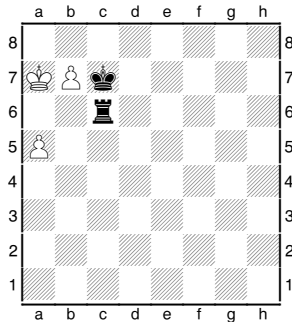
**1.b4+= [1.b3 a3+-; 1.Kc3**  
**Lb3 2.Kd2 Kc4 3.Kc1**  
**La2 4.Kc2 Kb4 5.Kd2**  
**Lb1 6.Kc1 Lf5-+] 1...axb3+**  
**2.Kb2 Kb4**  
**3.Ka1 =:=**

### Studie 15



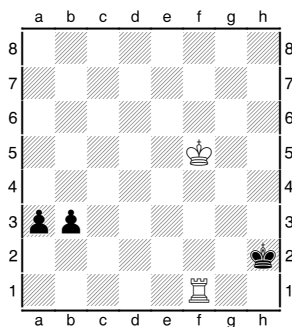
Der falsche Läufer bringt  
die Rettung **1...Ld5!**  
**2.Lxd5 Kxf5 3.Ke3 Kxg5**  
**=:=**

**Studie 16**



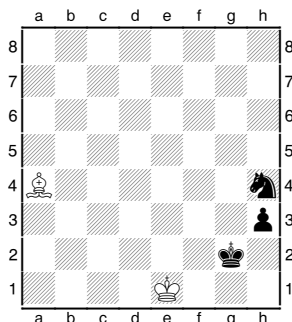
**1...Ta6+ 2.Kxa6 Kb8 =:=**

**Studie 17**



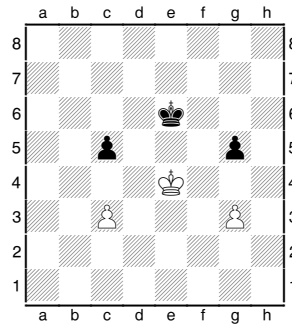
Zwei verbundene Freibauern auf der dritten Reihe kann ein Turm nicht halten, außer der König steht ungünstig.  
**1.Kf4!** [1.Ke4? b2 2.Tb1 Kg3-+] **1...Kg2 2.Tb1 a2 3.Ta1 Kf2 4.Ke4 Ke2 [4...Kg3 5.Tg1+ Kh3 6.Kf3 Kh4 (6...Kh2?? 7.Ta1+-) 7.Kf4=]** **5.Kd4 Kd2 6.Kc4 Kc2 7.Kb4 Kb2 8.Th1 a1D 9.Txa1 Kxa1 10.Kxb3 =:=**

**Studie 18**



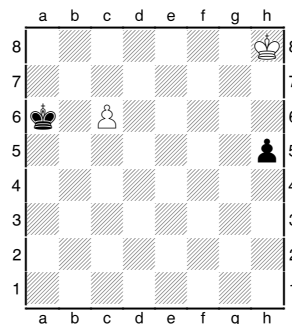
**1.Ld7** [1.Lc6+? Kg1 2.Ke2 Sg2-+] **1...h2 2.Lc6+ Kg1 3.Lh1 Kxh1 4.Kf2=** [4.Kf1??-+] **:=:=**

**Studie 19**



**1.c4** [nicht aber 1.g4? Kd6 2.Kf5 Kd5 3.Kxg5 Kc4 4.Kf4 Kxc3 5.g5 c4 6.g6 Kb2 7.g7 c3 8.g8D c2 Remis, der weiße König ist nicht in der Gewinnzone] **1...Kd6 [1...Kf6 2.Kd5 Kf5 3.Kxc5 Kg4 4.Kd5 Kxg3 5.c5 g4 6.c6 Kf2 7.c7 g3 8.c8D g2+-]** **2.Kf5 g4 3.Kxg4 Ke5 4.Kh5 Kd4 5.g4 Kxc4 6.g5 Kd3 7.g6 c4 8.g7 c3 9.g8D c2 10.Dg5 +:-**

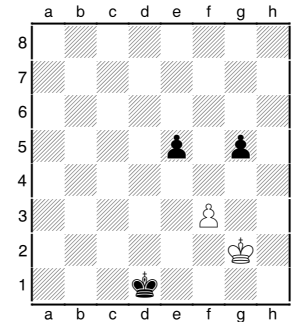
**Studie 20**



Eine der verblüffendsten Studien der Schachgeschichte. Weiß verknüpft zwei verlorene Wettrennen zu einem Remis. **1.Kg7!** Nur so, der weiße König jagt

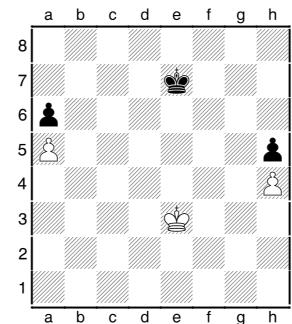
beide Hasen. **1...h4 [1...Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 h3 4.Kd6 h2 5.c7=]** **2.Kf6 h3 3.Ke7! h2 4.c7 Kb7 5.Kd7 =:=**

**Studie 21**



**1.Kh1** Fernopposition **1...Ke2 [1...g4!? 2.Kg2! (2.fxg4?? e4-+)] 2.Kg2 Ke3 3.Kg3=** Schwarz kommt nicht voran **:=:=**

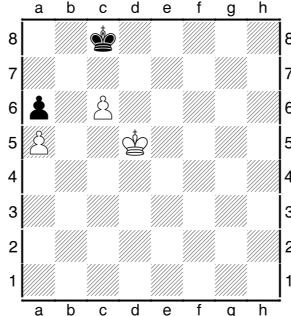
**Studie 22**



In dieser Stellung hilft technisches Wissen, um den einzigen richtigen Zug zu finden. **1...Kf7!!** Nur so kann Schwarz das Remis halten. Er darf auf keinen Fall den h-Bauern verlieren (Bährsche Regel) und muss deshalb zunächst dessen kritischen Felder e5,f5,g5 verteidigen. **2.Kd4 Kf6 3.Kc5** Der a-Bauer ist weg, aber da gibt es noch einen Ausweg. **3...Ke6 4.Kb6 Kd6 5.Kxa6 Kc6 6.Ka7**

**Kc7 7.a6 Kc8 8.Kb6 Kb8=** Der a-Bauer kommt nicht durch und auch die Bährsche Regel sagt Remis. =:=

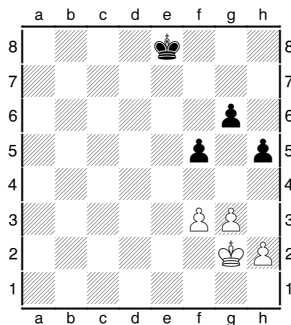
### Studie 23



In dieser Stellung sollte am Besten Schwarz am Zug sein, dazu verhilft ein "Dreiecksmanöver"

**1.Kd4 Kd8** [1...Kc7  
 2.Kc5 Kc8 3.Kb6+]  
**2.Kc4 Kc8 3.Kd5 Kd8**  
**4.Kd6 Kc8 5.c7 Kb7**  
**6.Kd7 Ka7 7.Kc6**  
 [7.c8D?? Patt] **7...Ka8**  
**8.c8D+ +:-**

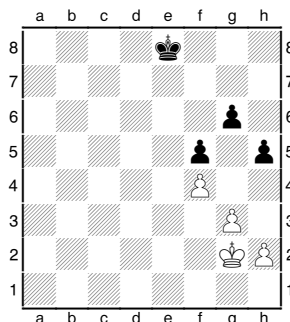
### Studie 24



Das "Reservetempo" **1.Kh3!!** der weiße König will zunächst nach g5 **1...Kf7** [1...g5 stopft das Loch nicht 2.f4 gxf4 3.gxf4 Kf7 4.Kh4 Kg6 5.h3 das Reservetempo zwingt den schwarzen König nach h6 5...Kh6 6.Kg3 Kg6 7.Kf3 Kf6

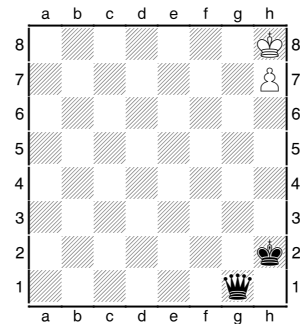
8.Ke3 Ke6 9.Kd4 Kd6 gerade noch rechtzeitig um die kritischen Felder zu verteidigen, aber 10.h4 das zweite Reservetempo gewinnt die Opposition] **2.Kh4 Kf6 3.f4 Kf7 4.Kg5 Kg7 5.h3!** Reservetempo 1 **5...Kh7 6.Kf6 Kh6 7.h4** Reservetempo 2 **7...Kh7 8.Kf7 Kh6 9.Kg8+ +:-**

### Studie 25



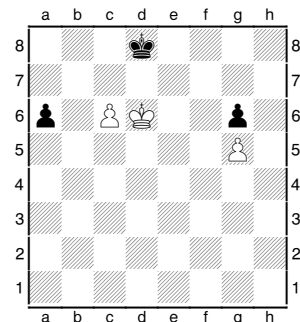
**1.Kf3** hier fehlt für den Einbruch über g5 ein Reservetempo **1...Ke7 2.Ke3 Ke6 3.Kd4 Kd6 4.h3** Reservetempo 1 **4...Ke6 5.Kc5 Ke7** Schwarz kämpft um die Opposition **6.Kc6!! Ke6 7.h4** Reservetempo 2 Zusatzfrage: Konnte Schwarz durch das Bauernopfer h4 ein Tempo retten? **7...Ke7 8.Kc7 Ke6 9.Kd8 Kf6 10.Ke8 Kg7 11.Ke7 Kg8 12.Kf6 Kh7 13.Kf7 Kh6 14.Kg8+ +:-**

### Studie 26



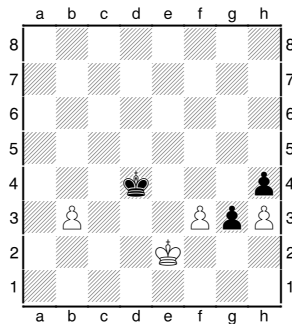
**1...Kg3** Der schwarze König kommt in die Gewinnzone **2.Kg7 Kh4+ -:+**

### Studie 27



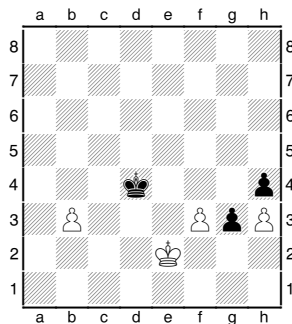
Wer spielt hier eigentlich um was? Weiß kämpft um das Remis, normalerweise gewinnt Schwarz hier typischerweise mit dem entfernten Freibauern. Nur eine außerordentliche Idee rettet Weiß. **1.c7+ Kc8 2.Ke6 a5 3.Kf6 a4 4.Kxg6 a3 5.Kf7 a2 6.g6 a1D 7.g7** Und nun? Der b-Bauern hält doch nicht gegen die Dame, aber die rettende Ecke wird sozusagen simuliert. **7...Da2+ 8.Kf8 Df2+ 9.Ke8 De3+ 10.Kf8 Df4+ 11.Ke8 De5+ 12.Kf8 Df6+ 13.Ke8!!=** jetzt wird alles klar, ohne den weißen Bauern würde Schwarz gewinnen =:=

### Studie 28



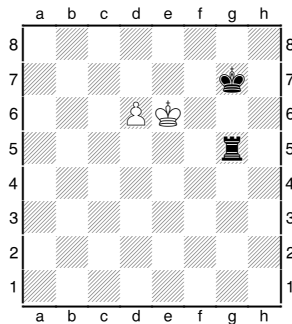
Schwarz befindet sich im Zugzwang, er verliert in jedem Fall! **1...Kd5** [1...Ke5 2.b4 Kd4 3.f4 elektrische Bauern!] **2.Ke3 Ke5 3.b4 Kd5 4.f4 +-**

### Studie 29



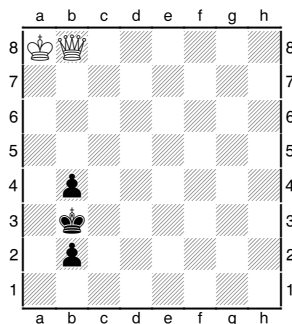
Die gleiche Stellung wie in Nr. 28, aber hier ist Weiß am Zug! **4.Kf1!! Kd3** [4...Ke3 5.b4 Kd4 6.f4] **5.Kg2 Kd4 6.Kg1 Kd3 7.Kf1 Kd4 8.Ke2+-** Tääää, das Dreiecksmannöver bringt Schwarz in Zugzwang +-

### Studie 30



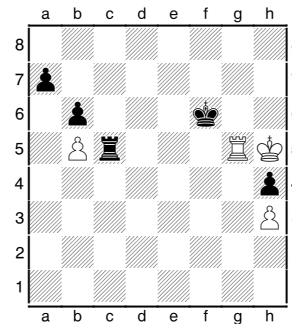
**1.d7 Tg6+ 2.Ke5!** [2.Ke7? Tg1 3.d8D Te1+=] **2...Tg5+ 3.Ke4 Tg4+ 4.Ke3 Tg3+ 5.Kd2 Tg2+ 6.Kc3 Tg3+ 7.Kc4 Tg4+ 8.Kc5 Tg5+ 9.Kc6 Tg6+ 10.Kc7+-** geschafft +-

### Studie 31



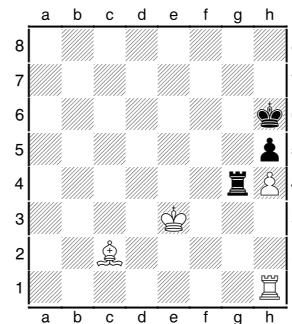
Kann der zweite Bauer Schwarz vor der Niederlage bewahren? **1.Dg3+ Kc2 2.Df2+ Kb3** Schwarz verhält sich passiv, wie macht Weiß Fortschritte? [2...Kc1 3.Dc5+ nebst Dxb4 ist einfach] **3.De3+ Kc2 4.Dc5+ Kb3 5.Dd5+ Ka3 6.Dd1 Ka2 [6...b3 7.Db1] 7.Da4+-**

### Studie 32



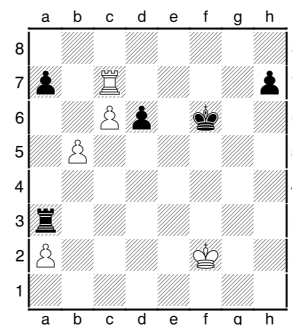
Viele technisch scheinbar klare Stellungen werden durch unerwartete taktische Tricks gerettet! **1.Kxh4! Tg5** Patt =:=

### Studie 33



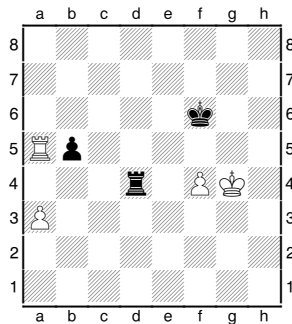
**1...Tg1! 2.Th2 Tg2 =:=**

### Studie 34



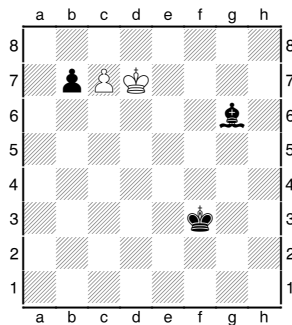
**1.Txa7 Txa7 2.b6 +-**

### Studie 35



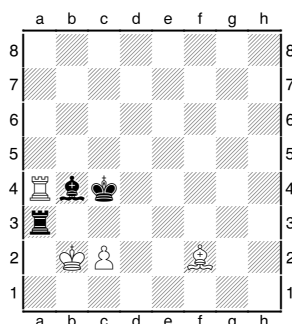
**1...Ta4!! 2.Txa4** [2.Txb5  
Txa3 Remis (Philidor)]  
**2...bxa4** Remis!  
 (Bährsche Regel) =:=

### Studie 36



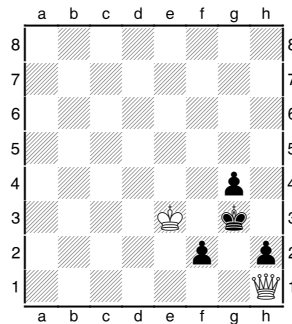
**1.Kc8!!** Nur dieser völlig  
 paradoxe Zug rettet Weiß  
**1...b5 2.Kd7 Lf5+ 3.Kd6**  
**b4 4.Ke5 Lc8 5.Kd4** =:=

### Studie 37



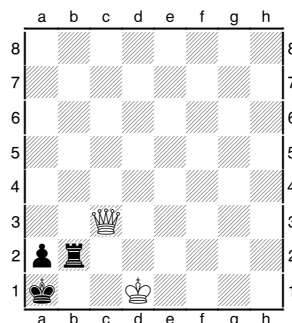
**1.Txb4+ Kxb4 2.Le1+**  
**Ka4 3.Lc3!!** +:-

### Studie 38



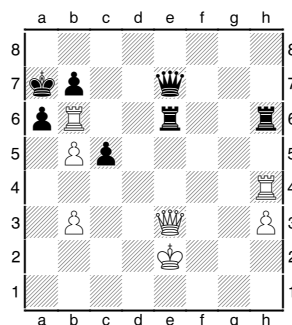
**1...f1D 2.Dxf1 h1D**  
**3.Dxh1** Patt =:=

### Studie 39



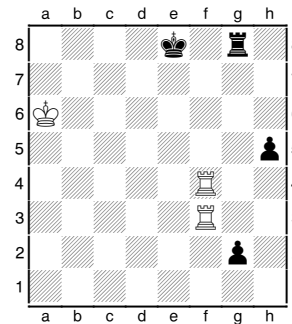
Schwarz am Zug würde  
 sofort verlieren, also  
**1.Dd4 Kb1 2.Dd3+ Ka1**  
**3.Dc3** +:-

### Studie 40



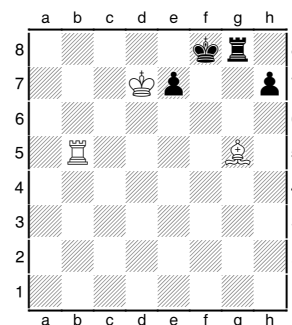
**1.Txe6 Txe6 2.b6+ Kxb6**  
**3.Th6** +:-

### Studie 41



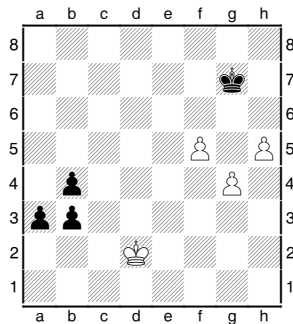
Treppenschach liegt nahe,  
 aber welcher Turm zuerst  
 und was dann? **1.Te4+**  
 [1.Te3+? Kd8 2.Td4+  
 Kc8 3.Tc3+ Kb8 4.Tb4+  
 Ka8 Weiß kommt nicht  
 weiter, Remis] **1...Kd8**  
**2.Td3+ Kc8 3.Tc4+ Kb8**  
**4.Tb3+ Ka8 5.Tg3!!** +:-

### Studie 42



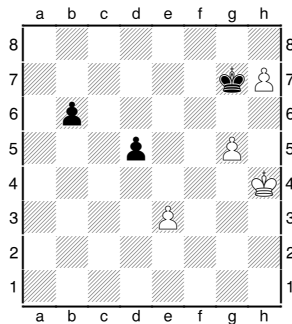
**1.Lh6+ Kf7 2.Tf5+ Kg6**  
**3.Tg5+ Kf7 4.Txg8 Kxg8**  
**5.Ke6 Kh8 6.Kf7 e5**  
**7.Lg7#**

### Studie 43



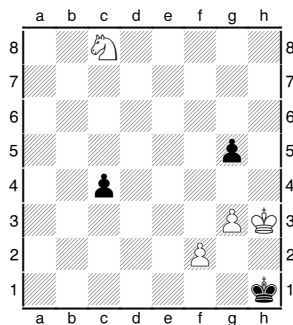
Die Zugzwangsidee aus Nr.8 etwas verzwickter  
**1.Kc1** erzwungen **1...b2+**  
 [1...Kf7 2.g5 Kg8 3.Kb1  
 b2 4.g6 Kg7 5.Kc2 b3+  
 6.Kb1] **2.Kc2** [2.Kb1? b3  
 3.g5 Kg8= 4.h6 Kh7 5.f6  
 Kg6 6.f7 Kxf7 7.h7 Kg7  
 8.g6 Kh8 9.g7+ Kxg7  
 10.h8D+] **2...b3+ 3.Kb1**  
**Kf7 4.h6+-** [4.g5? Kg8!]  
 +:-

### Studie 45



Weiß könnte mit Kg4  
 leicht ins Remis  
 einwilligen, aber **1.g6!!**  
**b5 2.e4 dxe4 3.Kg4! b4**  
**4.Kf5 e3 5.Ke6 e2**  
**6.h8D+ Kxh8 7.Kf7 e1D**  
**8.g7+ Kh7 9.g8D+ Kh6**  
**10.Dg6#**

### Studie 44

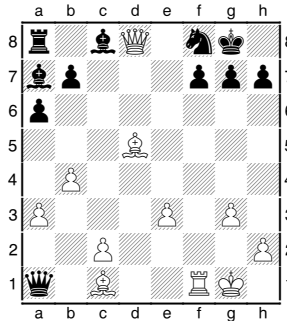


**1.g4 c3 2.Sd6 c2 3.Sf5**  
**Kg1** [3...c1D 4.Sg3+ Kg1  
 5.Se2+] **4.Sd4 c1S! 5.f4!!**  
**gxf4 6.g5 +-**



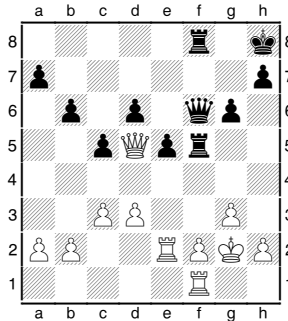
45x Taktik (Seite 24-28)

Taktik 1



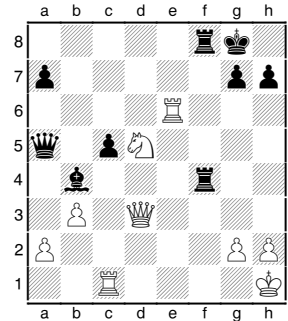
1..Lxe3+ 2.Lxe3 Dxf1+  
 3.Kxf1 Lh3+ -:+

Taktik 4



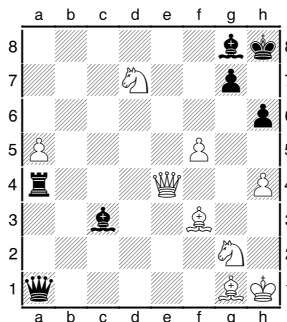
1...e4 2.Dxe4 Te5 3.Dg4  
 h5 -:+

Taktik 7



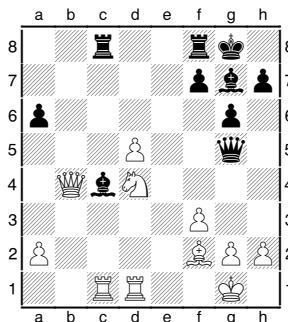
1...c4 2.bxc4 Da3 -:+

Taktik 2



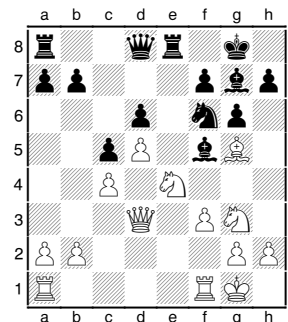
1.Sf4 Txe4 2.Sg6+ Kh7  
 3.Sdf8#

Taktik 5



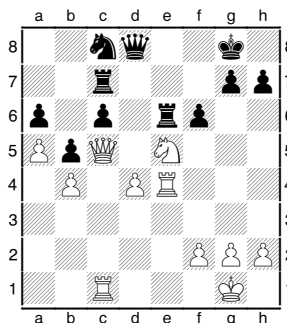
1...Lf1 2.Txf1 Txc1 -:+

Taktik 8



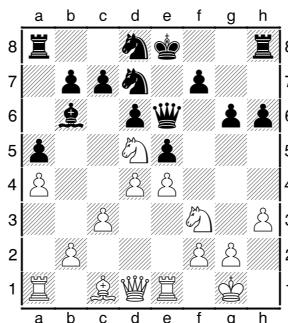
1...Sxe4 2.Sxf5 [2.Lxd8  
 Sxg3-+] 2...Sxg5 -:+

Taktik 3



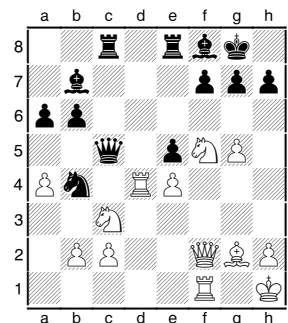
1.Sf7 Dd5 [1...Kxf7  
 2.Dh5+ Ke7 3.Txe6+  
 Kxe6 4.Te1+ Kd6 5.Dc5+  
 Kd7 6.Df5+ Kd6 7.De6#]  
 2.Txe6 Dxe6 3.Sd8 Da2  
 4.Sxc6 +:-

Taktik 6



1.Lxh6 Txh6 2.Sg5 +:-

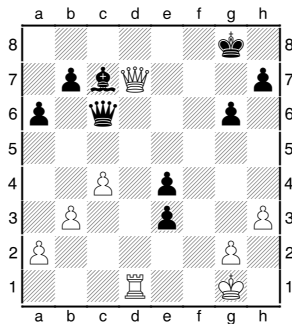
Taktik 9



1.Sh6+ gxh6 2.Dxf7+  
 Kh8 3.Td7 Te7 4.Df6+  
 Kg8 5.Lh3 +:-

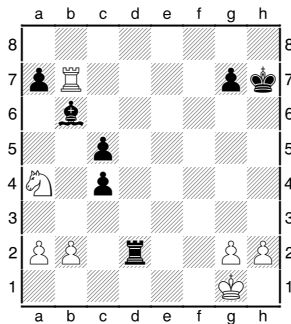


**Taktik 10**



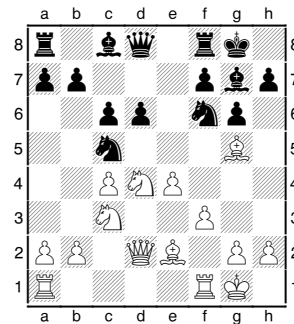
1...Lh2+ 2.Kxh2 Dxd7  
 3.Txd7 e2 -:+

**Taktik 13**



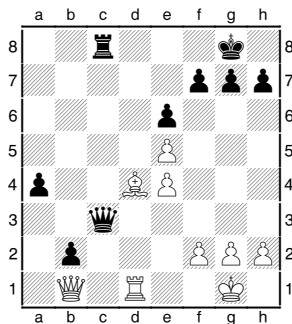
1...Txb2 2.Sxb2 c3  
 3.Txb6 c4 -:+

**Taktik 16**



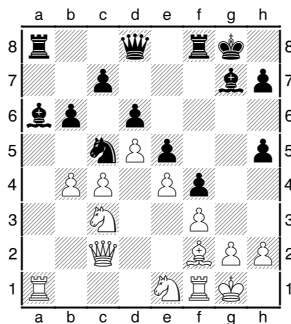
1...Sfxe4 2.Sxe4 Sxe4  
 3.fxe4 Lxd4+ 4.Dxd4  
 Dgx5 -:+

**Taktik 11**



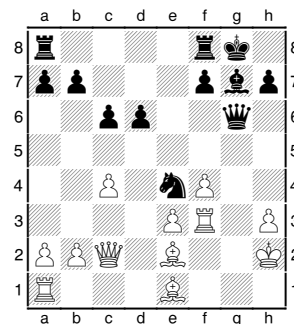
1...Dxd4 2.Txd4 Tc1+  
 3.Td1 Txb1 4.Txb1 a3  
 -:+

**Taktik 14**



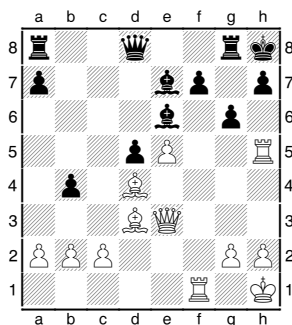
1...Lxc4 2.Txa8 Dxa8  
 3.bxc5 Da6 -:+

**Taktik 17**



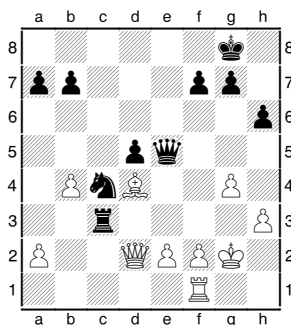
1...Sg5 Qualitätsgewinn  
 -:+

**Taktik 12**



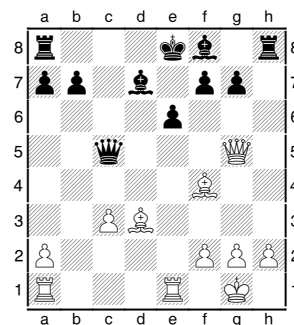
1.Txf7 Lxf7 2.e6+ Tg7  
 3.exf7 Lf6 4.Dh6 gxh5  
 5.Lxf6 +:-

**Taktik 15**



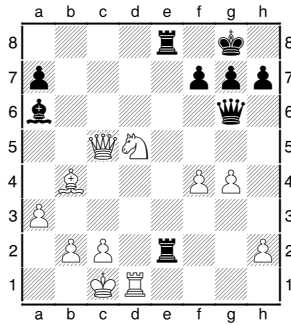
1...Tg3+ 2.Kh2 Sxd2  
 3.Lxe5 Sxf1+ -:+

**Taktik 18**



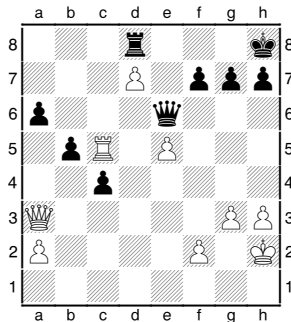
1.Txe6+ Lxe6 [1...fxe6  
 2.Lg6#] 2.Lb5+ Ld7  
 3.Te1+ +:-

**Taktik 19**



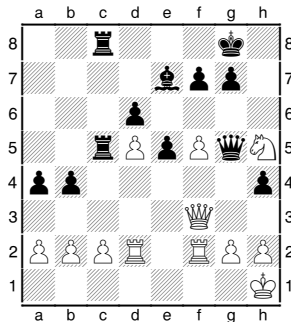
1.Se7+ T2xe7 2.Dxe7 +/-

**Taktik 20**



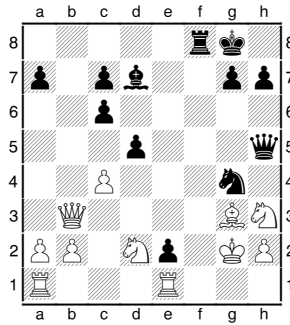
1.Tc8 Txc8 2.De7 +/-

**Taktik 21**



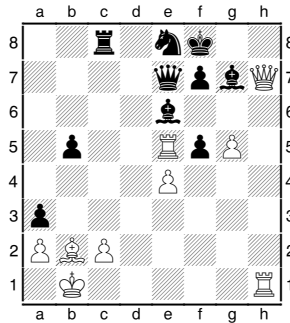
1...e4 2.Dxe4 Txc2  
 3.Txc2 Dc1+ -:+

**Taktik 22**



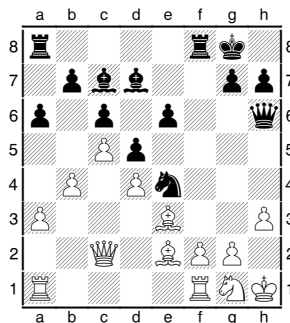
1...Dxh3+ 2.Kxh3 Se3+  
 3.Kh4 Sg2+ 4.Kh5  
 [4.Kg5 Tf5+ 5.Kg4 h5+  
 6.Kh3 Tf2#] 4...Tf5+  
 5.Kg4 h5+ 6.Kh3 Tf2#

**Taktik 23**



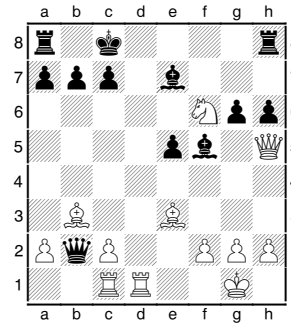
1.Dxg7+ Kxg7 2.Txe6+  
 axb2 3.Txe7 +/-

**Taktik 24**



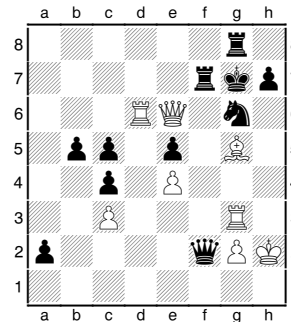
1...Dxe3 2.fxe3 Sg3+  
 3.Kh2 Sxf1+ 4.Kh1 Sg3+  
 5.Kh2 Se4+ 6.g3 Tf2+  
 7.Kh1 Sxg3#

**Taktik 25**



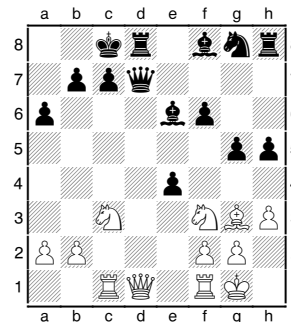
1.Dxf5+ gxf5 2.Le6+  
 Kb8 3.Sd7+ Kc8 4.Sxe5+  
 Kb8 5.Sd7+ Kc8 6.Tb1  
 Dxb1 7.Sc5+ Kb8 8.Sa6+  
 bxa6 9.Txb1+ Lb4  
 10.Txb4#

**Taktik 26**



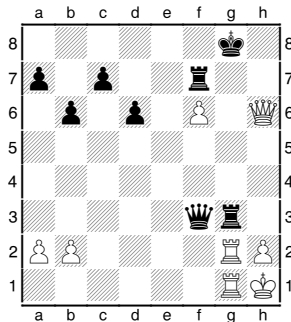
1.Dxe5+ Sxe5 2.Lf6+  
 Kh6 3.Lg7+ Kh5 4.Th6#

**Taktik 27**



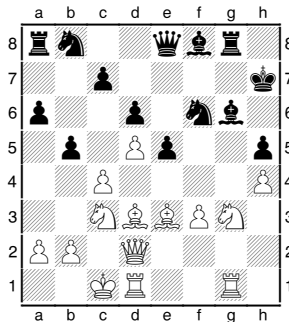
1.Sa4 De7 2.Sb6+ Kb8  
 3.Sd4 +/-

**Taktik 28**



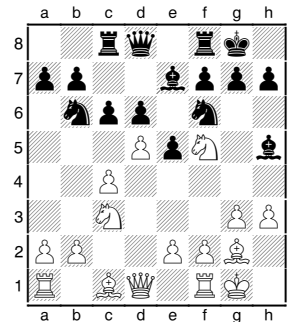
1.Dh3!! +:-

**Taktik 31**



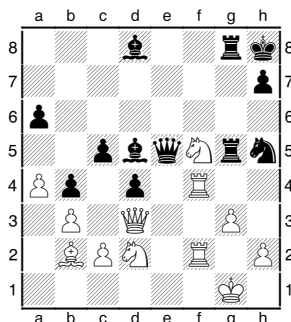
1.Sxh5 Sxh5 2.Txg6  
Txg6 3.Tg1 +:-

**Taktik 34**



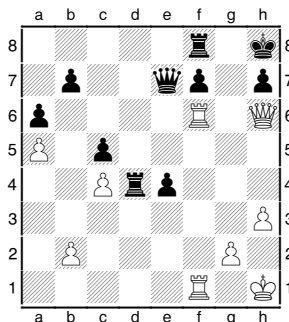
1.c5 Sbx d5 2.cxd6 Lxd6  
3.g4 Lg6 4.Sxd6 Dxd6  
5.e4 +:-

**Taktik 29**



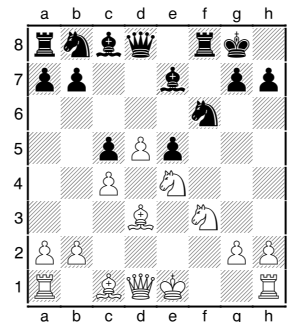
1.Txd4 Sxg3 2.hxg3  
Txg3+ 3.Sxg3 Dxc3+  
4.Dxc3 Txg3+ 5.Kh2  
cxd4 6.Lxd4+ +:-

**Taktik 32**



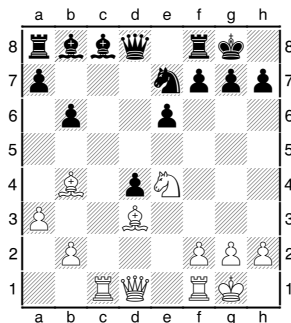
1.Te6 [1.Tg6 f5] 1...Dd8  
2.Tg6 Tg8 3.Txf7 +:-

**Taktik 35**



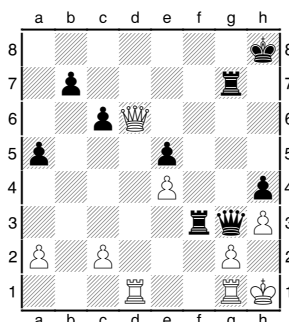
1.d6 Lxd6 2.Sxd6 Dxd6  
3.Lxh7+ +:-

**Taktik 30**



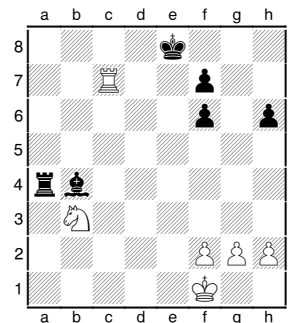
1.Sf6+ Kh8 [1...gxf6  
2.Lxe7 Dxe7 3.Dg4+ Kh8  
4.Dh4] 2.Sxh7 +:-

**Taktik 33**



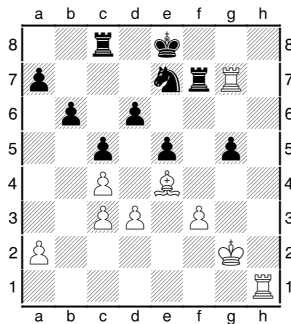
1.Dh6+ Kg8 [1...Th7  
2.Td8+] 2.Dxg7+ +:-

**Taktik 36**



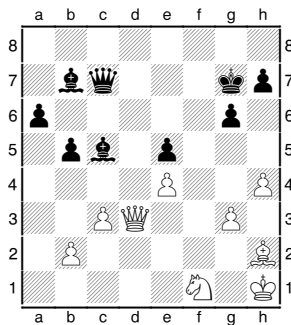
1.Tc4 Ke7 2.g3 Kd6  
3.Kg2 Kd5 4.Td4+ Ke5  
5.Th4 Kd5 6.Txh6 +:-

**Taktik 37**



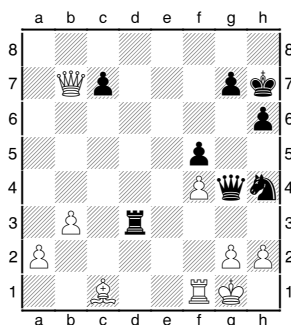
1.Th8+ Tf8 [1...Kd7  
 2.Lc6+] 2.Thh7 Tc7  
 3.Txg5 +/-

**Taktik 38**



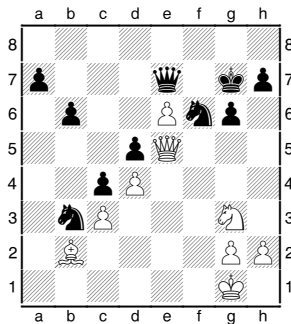
1...Dd8 2.Df3 Dd1 3.Kg2  
 Dc2+ 4.Kh1 Dxe4 -:+

**Taktik 39**



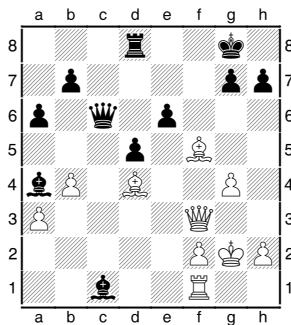
1...c6 2.Dxc6 Tc3 3.Dd5  
 Tc5 4.Dd2 Txc1 5.Df2  
 Tc3 -:+

**Taktik 40**



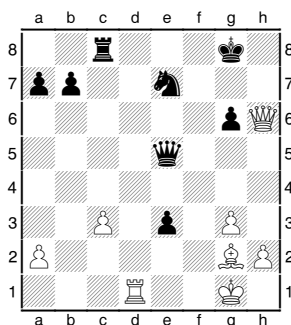
1.La3 Dxa3 2.Sh5+ gxh5  
 3.Dg5+ Kf8 4.Dxf6+ Kg8  
 5.Df7+ Kh8 6.g3 +/-

**Taktik 41**



1.Txc1 Dxc1 2.Lxe6+  
 Kh8 3.Lxg7+ Kxg7  
 4.Df7+ Kh8 5.Df6#

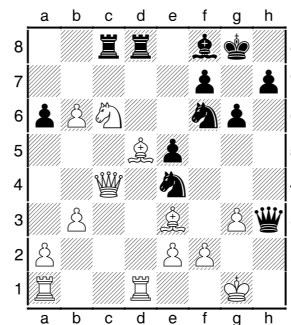
**Taktik 42**



Eine verzwickte taktische  
 Stellung. Zu berechnen ist  
 die Stellung nach dem  
 zwingenden Lxd5 1.Ld5+  
 Sxd5 2.Dxg6+ Kh8  
 3.Td4 sieht überragend  
 aus, aber reicht noch nicht  
 zum Sieg 3...Df6! 4.Dh5+

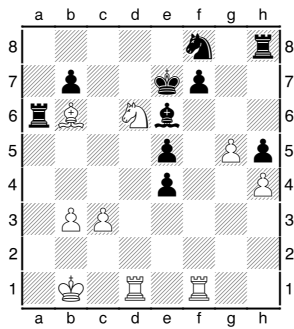
[4.Th4+?? Dxh4 5.gxh4  
 Tg8] 4...Kg7 5.Dg4+ Kh7  
 [5...Kf7 6.Dd7+ Se7 7.Tf4  
 Dxf4 8.gxf4 Txc3+]  
 6.Dh3+ Kg7 7.Tg4+ Kf8  
 8.Tf4 Sxf4 9.Dxc8+ Kg7  
 10.Dxb7+ Kh6 11.gxf4±  
 Schwarz steht vor einer  
 schwierigen Verteidigungs-  
 aufgabe z.B.:  
 11...Dxf4 12.Da6+ Kg5  
 13.De2 De4?? 14.Dg2+  
 Kf4 15.Dxe4+ Kxe4  
 16.Kf1 Kd3 17.Ke1  
 Kxc3 18.h4 Kd4 19.Ke2  
 Ke4 20.h5 Kf5 21.Kxe3  
 Kg5 22.Kd4 Kxh5  
 23.Kc5 Kg5 24.Kb5 Kf5  
 25.Ka6 Ke5 26.Kxa7  
 Kd5 27.Kb6+-

**Taktik 43**



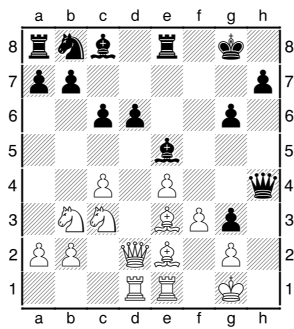
1...Txd5 2.Txd5 Txc6  
 3.Dxc6 Sg4 -:+

### Taktik 44



1.Txf7+ Lxf7 2.Sf5+ Ke6  
3.Sg7+ Ke7 4.Ld8#

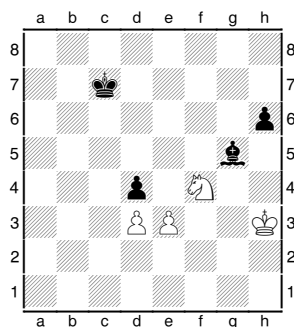
### Taktik 45



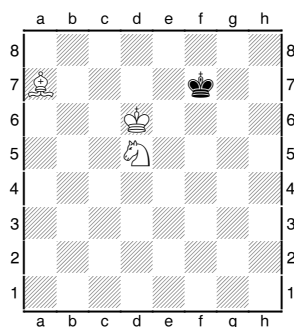
1...Lf4 2.Dd3 Dh2+  
3.Kf1 Lh3 4.gxh3 Dh1+  
5.Lg1 Dxh3#



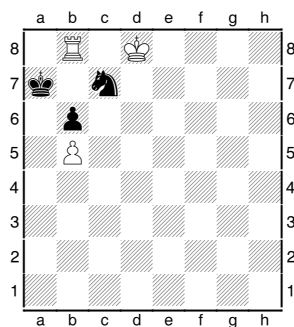
**Die Prüfung**



**1.Se6+** [1.-- Lxf4 2.exd4 "Falscher Läufer" remis (10 Punkte)(2.exf4?? würde verlieren wegen des entfernten Freibauern 2...Kd7 3.Kg4 Ke6 4.Kh5 Kf5 usw.) ] **1...Kd6 2.Sxg5 hxg5 3.e4+-** gedeckter Freibauer (10 Punkte)

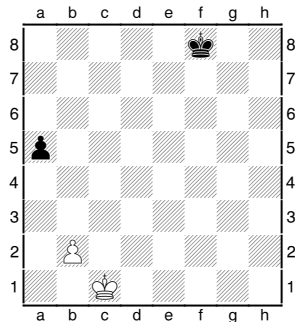


kritische Stellung aus dem W-Manöver **1.Se7 Kf6 2.Le3** (10 Punkte)

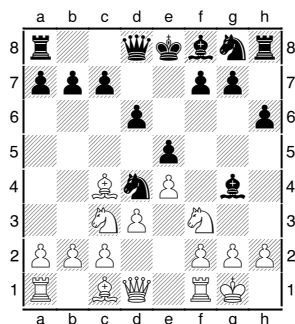


**1.Ta8+ Sxa8** [1...Kxa8 2.Kxc7+-; 1...Kb7 2.Ta7+

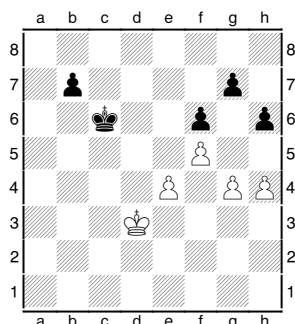
**Kxa7 3.Kxc7+-] 2.Kc8 Sc7 3.Kxc7** (10 Punkte)



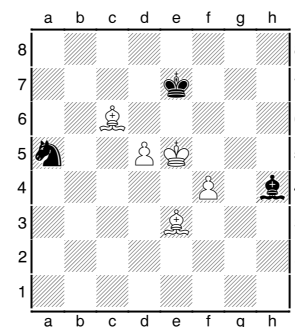
**1.Kc2!** erzwingt **1...a4 2.Kb1 a3 3.b3 Ke7 4.Ka2 Kd6 5.Kxa3 Kc5 6.Ka4+-** (10 Punkte)



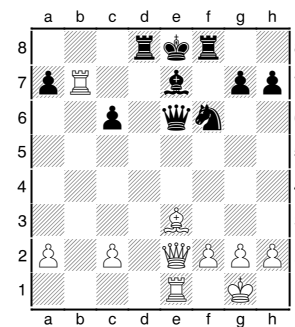
**1.Sxe5** (10 Punkte)  
**1...Lxd1 2.Lxf7+ Ke7 3.Sd5#** Seekadettenmatt



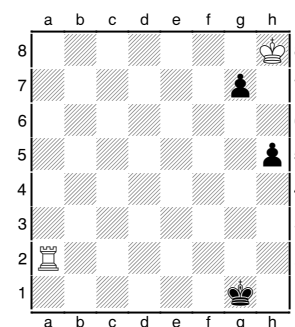
Bauerndurchbruch **1.e5 fxe5 2.g5 hxg5 3.f6! gxf6 4.h5+-** (10 Punkte)



Schwarz muss Remis anstreben **1...Sc4+ 2.Kd4 Sxe3 3.Kxe3** ungleichfarbige Läufer (10 Punkte)



**1.Lc5 Dxe2 2.Txe7+ Dxe7 3.Txe7#** (10 Punkte)



**1.Kh7 h4 2.Kg6 h3 3.Kg5 h2 4.Kg4 h1D 5.Kg3** Die Dame kann das Feld a1 nicht kontrollieren. (10 Punkte)

## **Rätsel und Spiele**

Die Springerrundreise	<a href="#"><u>139</u></a>
Der Springerweg	<a href="#"><u>140</u></a>
Das 8-Damenproblem	<a href="#"><u>141</u></a>
Das Oppositionsspiel	<a href="#"><u>142</u></a>
Progressivschach	<a href="#"><u>143</u></a>
Phantomschach	<a href="#"><u>143</u></a>
Maximierungsrätsel	<a href="#"><u>144</u></a>
Quadraträtsel	<a href="#"><u>145</u></a>
Matrallye	<a href="#"><u>146</u></a>
Schach, Schach, Matt!	<a href="#"><u>147</u></a>
Partnerschach	<a href="#"><u>148</u></a>
Viererschach	<a href="#"><u>148</u></a>
Tandemschach	<a href="#"><u>149</u></a>
Monsterschach	<a href="#"><u>150</u></a>
Figurenturm	<a href="#"><u>151</u></a>
Rasende Roboter	<a href="#"><u>152</u></a>

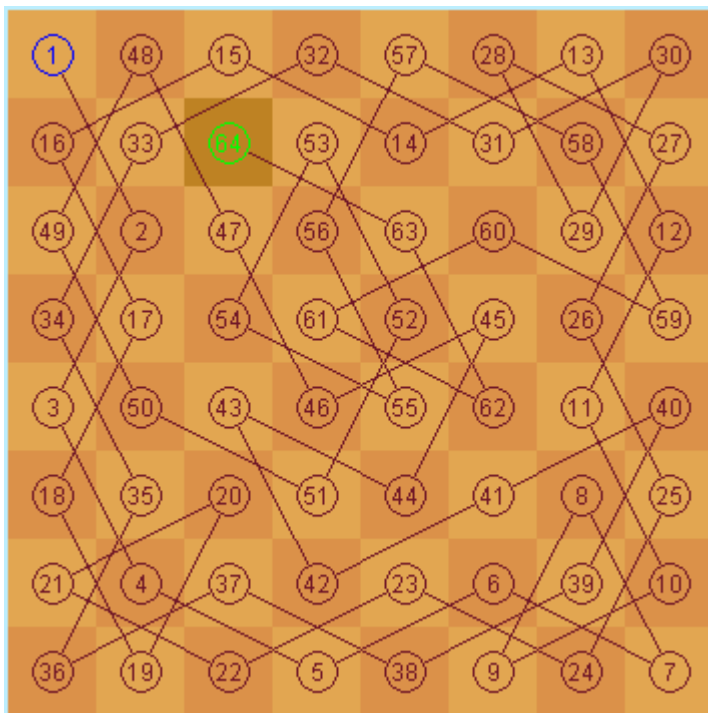
## Die Springerrundreise

Aufgabe: Ein Springer soll alle Felder des Schachbrettes besuchen, dabei keines doppelt und wenn möglich sogar wieder auf dem Startfeld ankommen.

Dieses Rätsel ist geeignet für Kinder aller Spielstärken. Eine vollständige Lösung kann man aber erst von älteren Schülern mit einer erheblichen Spielstärke erwarten. Aber Motivation und Übungseffekt sind schon für Bauerndiplomniveau hoch. Nebenbei kann man eine kleine Geometrieübung einfließen lassen:

„Male auf ein weißes Blatt Papier ein 8x8-Schachbrettraster ohne Hilfsmittel, um die Lösung auch eintragen zu können.“

Beeindruckende Hilfestellung: Erst ein Quadrat malen, dann jeweils drei Mal halbieren, voila!



Musterlösung:

Es gibt sogar einen Algorithmus zur Lösung dieser Aufgabe, die sogen.

### Warnsdorf-Regel

Ziel der Methode ist es, Sackgassen zu vermeiden. Hierzu werden die Felder, die der Springer als nächstes besuchen kann, vor jedem Zug untersucht. Man zählt die Anzahl der Möglichkeiten pro Feld und zieht dann zu dem Feld mit der geringsten Anzahl neuer Zug-Möglichkeiten.

Erstaunlich: Es gibt angeblich 33.439.123.484.294 (über 33 Billionen!) verschiedene Springerrundreisen auf dem 8x8-Schachbrett.


Wer das Problem mal auf einem 100.000x100.000 Brett lösen will, dem sei folgender Weblink empfohlen ;) <http://www.axel-conrad.de/springer/springer.html>



## Der Springerweg von a1 nach h8

Aufgabe: Der Springer will von einer Ecke in die gegenüberliegende. Wir wissen:  
 Der Springer braucht wenigstens 6 Züge und es gibt keinen Weg in einer ungeraden Zugzahl,  
 weil der Springer mit jedem Zug die Felderfarbe wechselt.  
 Aber wie viele verschiedene Wege gibt es?

Die Aufgabe eignet sich für mathebegabte Schüler ab Klasse 5

			9		4		108
	2		1	9	54		
		4	14	3		54	4
1	3	1	2	18	3	9	
	1	4	2	2	14	1	9
1	1		4	1	4		
		1	1	3		2	
		1		1			

### Es sind immerhin 108!

Das Diagramm links zeigt den Lösungsweg. Die Zahlen auf den Feldern geben die Anzahl der Möglichkeiten an, auf dem kürzesten Weg dorthin zu gelangen.

Wenn man dem Weg folgt, erkennt man, dass die Anzahl der Möglichkeiten sich immer aus der Summe der Möglichkeiten ergibt auf die Felder davor zu gelangen.

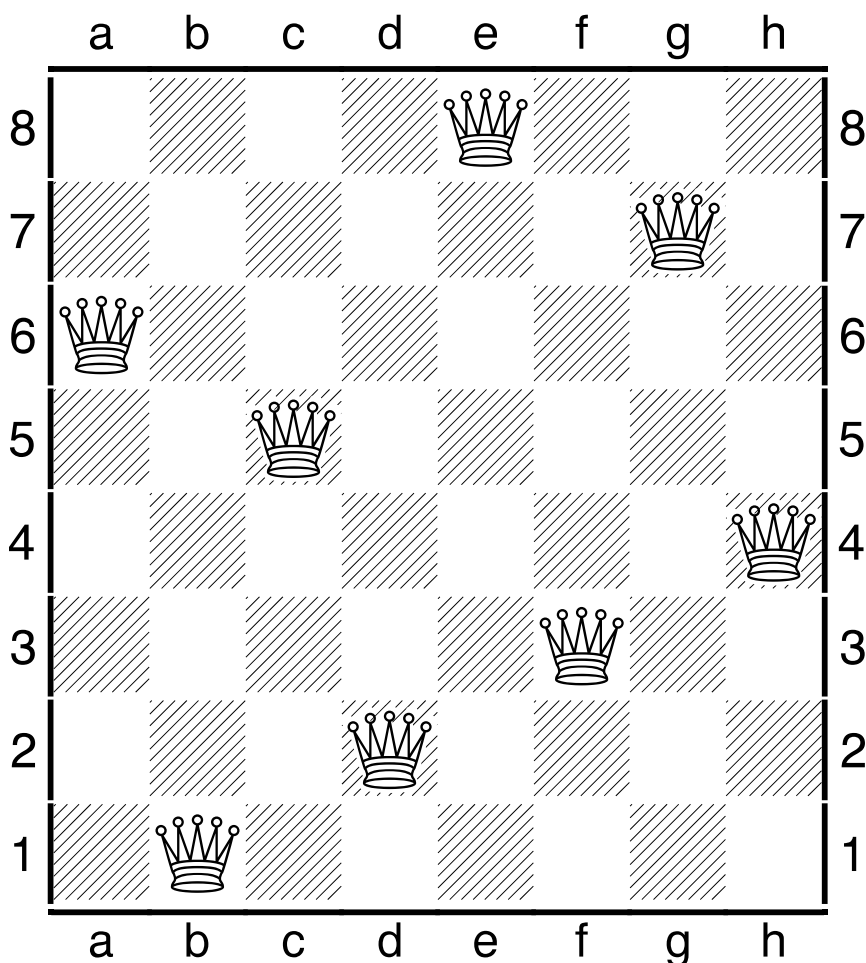
## Das 8-Damenproblem

Aufgabe: 8 Damen sollen so auf dem Brett platziert werden, dass sie sich nicht gegenseitig schlagen können.

Dieses klassische Problem eignet sich für Kinder aller Spielstufen und kann auch schon auf Bauerndiplomniveau gelöst werden.

Es gibt auf dem 8x8-Brett immerhin 92 verschiedene Lösungen.

Musterlösung:



Man kann das Problem auch mit anderen Figuren variieren:

So passen auch nur 8 Türme, 14 Läufer (2x7!) oder 32 Springer (!) auf das Brett.

Eine andere Variation wäre das genaue Gegenteil:

„Wie viele Damen (T,L,S) braucht man mindestens, um alle Felder zu bedrohen?“

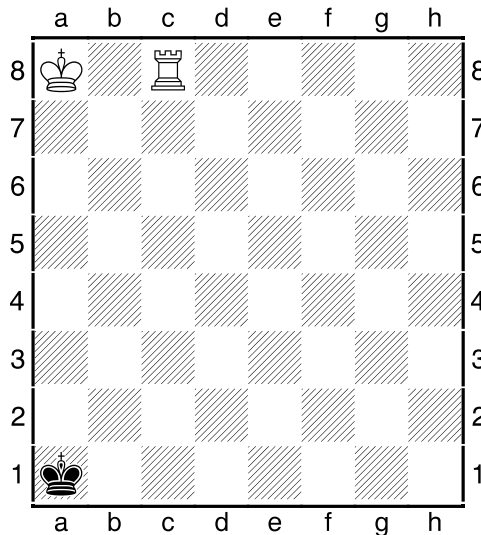
Auf der Spielmesse 2012 in Essen wurde ein kleines mechanisches Puzzle unter dem Namen „Frustr8tor“ angeboten, das auf dem Damenproblem basiert.

Auf der Webseite <http://www.frustr8tor.nl/> kann man das online ausprobieren.

## Das Oppositionsspiel

**Aufgabe: Setze den schwarzen König matt, aber du darfst den Turm nur einmal ziehen!**

Dieses Spiel eignet sich zu Beginn des Turmdiploms zur Erklärung und Verdeutlichung der Opposition.



**Die Opposition ist die Waffe der Könige, um sich gegenseitig zu verdrängen. Eine Opposition entsteht, wenn sich die Könige auf gleichfarbigen Feldern gegenüberstehen. Wenn Schwarz in der Aufgabe die Opposition kriegt, kann Weiß nicht mehr gewinnen.**

**Ein erfolgreicher Versuch könnte so verlaufen:**

**1.Ka7** Fernopposition! **1...Kb1** mal abwarten... **2.Kb7!!** nochmal Fernopposition [2.Kb6?? Kb2!] **2...Ka1** **3.Kc6!** der schwarze König wurde mit der Opposition vertrieben, nun kann der weiße König auf der c-Linie vorrücken. **3...Kb2** **4.Kb6** usw. **4...Ka2** **5.Kc5** **Kb2** **6.Kb4** **Ka2** **7.Kc3** **Kb1** [7...Ka3 8.Ta8#] **8.Kb3** **Ka1** **9.Tc1#**

**Lustigerweise kann man die Lösung mehrfach vorführen, ohne dass die Lösung durchschaut wird. Damit bekommt die Aufgabe fast den Charakter eines Zaubertricks.**

## Progressivschach

Eine Schachvariante, die ab Läuferdiplom eingesetzt werden kann und vor allem das Schäfermatt spielerisch thematisiert.

Regeln: Weiß beginnt mit einem Zug, danach darf Schwarz zweimal ziehen, dann Weiß dreimal usw. Jeder kriegt immer einen Zug mehr als der andere. Eine Zugserie endet jedoch sofort, wenn Schach gegeben wird.

Die Schwierigkeit besteht darin, entweder mit den eigenen Zügen mattzusetzen oder wenigstens ein Matt des Gegners zu verhindern. Meistens endet ein Spiel sehr schnell mit Schäfermattvariationen, bevor diese bewusst vereitelt werden.

## Phantomschach

Eine weitere Schachvariante, bei der man sowohl eigene Pläne entwickeln als auch die gegnerischen antizipieren lernt. Außerdem ist der Unterhaltungswert auch für Zuschauer enorm.

Regeln: Beide Spieler sitzen Rücken an Rücken und haben ein Schachbrett vor sich, auf dem jedoch nur die eigenen Figuren stehen. Gespielt wird also, ohne die gegnerischen Züge sehen zu können. Damit das funktioniert, wird ein Schiedsrichter benötigt, der Ansagen macht und Züge kontrolliert. Spielziel ist den gegnerischen König zu finden (schlagen). Ein König darf im Gegensatz zu den normalen Regeln im Schach stehen bleiben oder durch Schach ziehen.

Der Schiedsrichter sagt jeweils an, wer am Zug ist („Weiß!“, „Schwarz!“ o.ä.). Der Spieler macht einen Zugvorschlag. Der Schiedsrichter kontrolliert, ob der Zug möglich ist. Unmöglich ist z.B. wenn gegnerische (unsichtbare) Figuren übersprungen werden sollen oder Bauern ins Leere schlagen wollen.

Bei einem unmöglichen Zug darf der Spieler einen anderen Vorschlag machen. Ist auch der unmöglich, ist der andere Spieler am Zug.

Wenn Figuren geschlagen wurden, übergibt der Schiedsrichter sie an den Gegner. Wenn Figuren etwas schlagen werden sie also kurz enttarnt.

Sehr bald werden die Spieler Ideen entwickeln schnell den König zu kriegen; dessen Startfeld ist schließlich bekannt. Es ist oftmals sehr interessant zu beobachten, wie dabei Strategien und Gegenstrategien entwickelt werden.

Beispiele von Kurzpartien:

Partie Nr.1: 1.e4 e5 2.Lb5 d6 3.Lxe8 1-0

Partie Nr.2: 1.Sc3 e5 2.Se4 Sf6 3.Sd6 Sc6 4.Sxe8 1-0

Partie Nr.3: 1.e4 e5 2. Dh5 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.Dxf7 Ke7(!) 5.De8 Kxe8(!)...

Der Schiedsrichter kann (natürlich unsichtbar für die Spieler) die Partie auf ein Demobrett übertragen, was für Zuschauer sehr lustig sein kann. Diese dürfen natürlich nichts verraten.

## Maximierungsrätsel

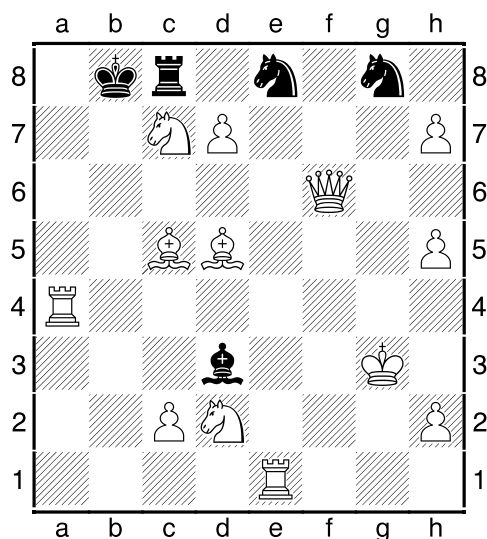
**Aufgabe:** Entwerfe eine Stellung mit folgenden Anforderungen:

- 1) Weiß soll eine möglichst große Anzahl von verschiedenen Zügen ausführen können.
- 2) Es darf nur ein Figuresatz (schwarz und weiß) verwendet werden, keine Verwandlungen etc.
- 3) Die Stellung muss legal sein (also mindestens beide Könige müssen verwendet werden, keine Bauern auf der Grundreihe etc.).

Das Rätsel ist ein Puzzle mit Schachfiguren. Wirkung und Blockierung von Figuren werden geübt. Gleichzeitig ist die Motivation hoch einen eigenen Versuch immer wieder zu verbessern, bzw. die Versuche der anderen in der Gruppe zu übertreffen.

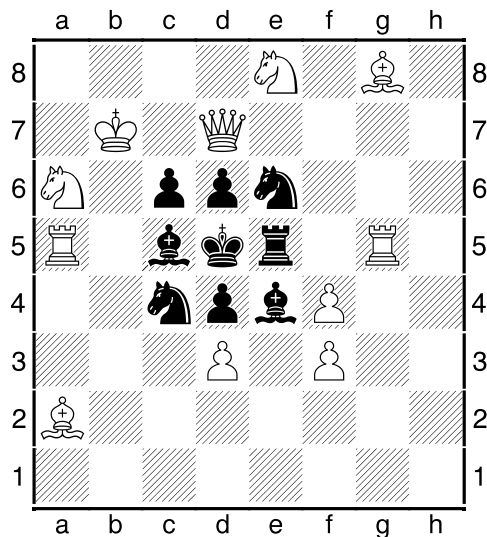
Aktueller Rekord:

**106 Züge**, gefunden am 29.11.2011 von Fabian Münch (13) und Aaron Slanina (12)



Türme:  $2 \times 14 = 28$   
 Dame:  $14 + 11 = 25$   
 Läufer:  $11 + 13 = 24$   
 Springer:  $5 + 6 = 11$   
 König: 7  
 Bauern: 11  
**Summe: 106**

Ein ähnliches Maximierungsproblem stellt folgende Aufgabenstellung dar: Entwerfe eine Stellung, in der eine Partei die soviel wie möglich einzügige Matts erzeugen kann.



Weiß am Zug kann 14  
 verschiedene Matts setzen!

## Quadraträtsel

### Wie viele Quadrate findet man auf einem Schachbrett?

Dieses Rätsel streue ich gerne beim Thema Bauernquadrat ein.

Erkenntnisse: Das Schachbrett selbst ist ein Quadrat (8x8), aber jedes einzelne Feld (1x1) auch. Das ist offensichtlich, gerne wird deswegen zunächst auch 65 als Lösung vorgeschlagen.

Dazwischen gibt es aber noch Quadrate der Größe 2x2, 3x3 usw.

Aber wie viele gibt es jeweils davon? Das erscheint im ersten Moment nicht greifbar, vor allem wenn klar wird, dass sich die einzelnen Quadrate auch noch überschneiden können.

Aber die Lösung ist recht einleuchtend und strukturierbar:

Es gibt genau ein 8x8-Quadrat, ein 7x7-Quadrat kann man auf dem Schachbrett in beide Richtungen (waagrecht und senkrecht) auf 2 Positionen verschieben  $2 \times 2 = 4$  Möglichkeiten. Das 6x6-Quadrat passt  $3 \times 3 = 9$ mal rein usw.

Die Lösung ist also die Summe der Quadratzahlen von 1 bis 8: **204**

**Für Mathematiker: Quadratsummenformel  $Q(n) = n(n+1)(2n+1)/6$**

## Mattrallye

Ein Spiel zum Training der elementaren Mattverfahren (geeignet ab Läuferdiplom):  
Der Schüler kriegt 5 Minuten Zeit (Schachuhr) und muss in dieser Zeit möglichst viele  
Mattverfahren vorführen.

Sparringspartner ist der Trainer, die Gruppe sollte deshalb also nicht zu groß sein, weil der  
Schüler volle Aufmerksamkeit des Trainers beansprucht. Es kann aber auch z.B. der spielfreie  
Spieler im Rahmen eines Turniers damit beschäftigt werden.

Die einzelnen Etappen kann man nach eigenem Ermessen variieren, ich verwende gerne  
folgende Reihenfolge:

### 1. Matt mit 2 Türmen

Der König wird in die Brettmitte gestellt, die Türme z.B. in die Ecken, deren König hat  
„Urlaub“. Sobald das Matt geschafft ist, wird die Uhr angehalten und die Restzeit für die  
folgenden Etappen verwendet.

### 2. Matt mit Dame und König

### 3. Matt mit Dame und Läufer (ohne König)

Hier zeigt sich, wer den Käfigplan beherrscht und auf die neue Situation anwenden kann. Bis  
hier muss eigentlich jeder Schüler mit Springerdiplom kommen.

### 4. Matt mit Turm (Läuferdiplomanden sollten nicht den Käfigplan verwenden, sondern Sperrung mit Abkürzung)

### 5. Matt mit 2 Läufern

### 6. Matt mit 1 Bauern (Umwandlung durch Verwertung der Schlüsselfelder)

### 7. 2 Bauern gegen 1 Bauern (d-Bauer gegen d+e-Bauern)

Bis hier muss jeder Turmdiplomabsolvent kommen.

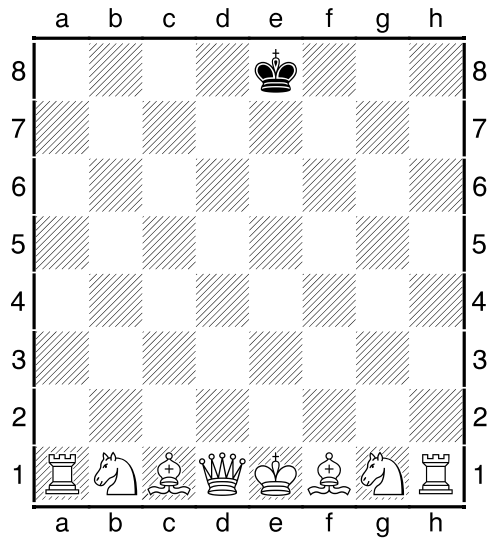
### 8. Läufer und Springer-Matt mit Startposition des W-Manövers

### 9. Läufer und Springermatt (beliebige Startposition)

... beliebig erweiterbar z.B. Brückenbau, Dame gegen Turm usw.

Normalerweise kommt jeder Schüler innerhalb der 5 Minuten an sein persönliches Limit, er  
schafft also alle Matts die er sicher beherrscht. Die nicht gemeisterte Etappe eignet sich dann  
gut zur Besprechung bzw. Wiederholung.

## Schach, Schach, Matt!



Die Aufgabe: Weiß setzt matt, darf aber jede Figur nur einmal ziehen und muss in jedem Zug Schach bieten.

Mögliche Lösung:

**1.Th8+ Kf7** [1...Ke7 2.Ta7+ Kf6 (2...Ke6 3.Lh3+ Kf6 (3...Ke5 4.Sf3+ Ke4 (4...Kf6 5.Lb2+ Kg6 6.Dd6#) 5.Sc3#) 4.Lb2+ Kg5 (4...Kg6 5.Dg4#) 5.Dg4#) 3.Dd6+ Kf5 4.Lh3+ Ke4 5.Sc3#] **2.Ta7+ Kg6 3.Dg4+ Kf6 4.Lb2#**



## Partnerschach

Zwei Spieler bilden ein Team und ziehen immer abwechselnd, natürlich ohne sich abzusprechen oder Zeichen zu geben. Die Schwierigkeit besteht nicht nur darin einen guten Zug zu finden, sondern dabei auch die Absichten des Spielpartners zu erkennen.

**Variante „Hand und Hirn“:** Ein Spieler sagt den Figurentyp („Springer, Bauer...“) und der andere muss eine entsprechende Figur ziehen. Nicht selten wird etwas ganz anderes gezogen, als der Partner eigentlich beabsichtigte.

Bei diesen Spielvarianten können schwächere Spieler eingebunden werden. Z.B. könnten der Lehrer und ein Anfänger gemeinsam gegen einen fortgeschrittenen Schüler spielen. Ein starker Spieler und ein schwacher bilden allerdings meist auch ein schwaches Team, weil die Fehler des schwächeren Partners sich entscheidender auswirken. Das setzt also Toleranz beim starken Partner voraus, damit der schwächere nicht mit Vorwürfen überhäuft wird.

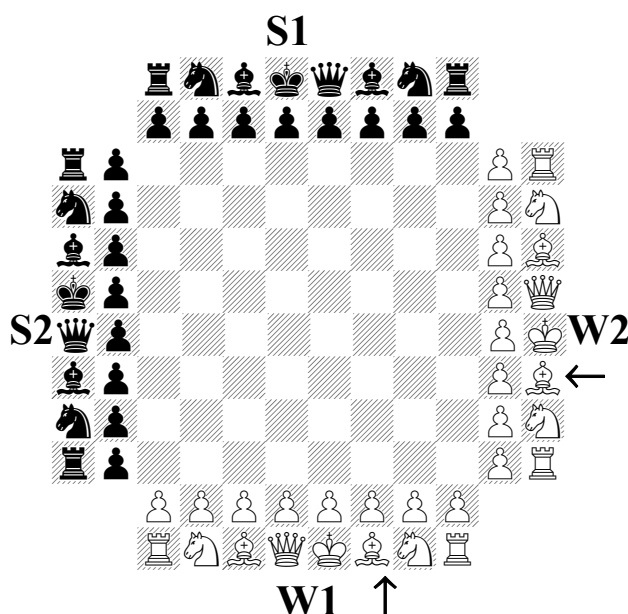
**Variante:** Die Teams auf beiden Seiten können fast beliebig groß werden, dann wird es zu einer Art „Staffelschach“. Wenn man nun noch mit einer Schachuhr spielt und diese einige Meter vom Brett entfernt aufstellt, nähern wir uns dem „Konditionsschach“.

## Viererschach

Aus mehreren Brettern wird ein Viererspielfeld zusammengesetzt. Klapp- oder Rollbretter eignen sich dazu ganz gut.

Zwei weiße Spieler bilden ein Team gegen zwei schwarze. Ein Team gewinnt, sobald ein(!) gegnerischer König mattgesetzt wurde.

Es wird über Kreuz gezogen: W1 – S1 – W2 – S2



Jeder Spieler kann alle Figuren seiner Farbe ziehen, allerdings mit dem kleinen Unterschied, dass die beiden Partner eine andere Spielrichtung haben. So kann W1 die Bauern nur nach oben ziehen und W2 nur nach links. Wenn ein König im Schach steht, muss sich der nächste Spieler sofort darum kümmern. Die schwarzen Könige stehen übrigens vertauscht, damit sie auch in die sichere Ecke kurz rochieren können.

## Tandemschach

Tandem ist sicherlich die beliebteste Schachvariante weit und breit: Zwei Spieler bilden ein Team. Gespielt wird an zwei Brettern, die Spieler einer Mannschaft haben unterschiedliche Farben. Die Besonderheit ist, dass geschlagene Figuren dem Partner übergeben werden. Dieser darf sie dann anstelle eines regulären Zuges (auf einem freien Feld) für sich einsetzen. Geschlagene Figuren dürfen üblicherweise nicht versteckt werden, man muss jederzeit sehen können, was der Gegner einsetzen kann.

**Einige typische Spielsituationen müssen regeltechnisch vorher abgesprochen werden, da gibt es durchaus abweichende Varianten.**

### Figuren einsetzen mit „Schach“ oder „Matt“?

Meist wird einsetzen mit Schach erlaubt, aber nicht mit Matt. Denkbar ist auch beides zu erlauben oder zu verbieten.

### Bauern umwandeln, „Pappdame“ oder „Grapschen“?

Bei der **Pappdame** wird der Bauer in die gewünschte Figur verwandelt, aber irgendwie markiert (z.B. hingelegt) und geht, nachdem die Pappdame geschlagen wurde, als Bauer wieder zurück.

Beim **Grapschen** wird die gewünschte Figur vom Nachbarbrett genommen („gegrapscht“). Das ist für das gegnerische Team doppelt hart. Allerdings darf nicht so gegrapscht werden, dass auf dem Nachbarbrett eine illegale Stellung entsteht. Andererseits ist vielleicht dort gerade keine gewünschte Dame verfügbar, die gegrapscht werden kann.

### Spielende

Das Spiel endet bei Matt auf einem Brett mit einem Sieg für das ganze Team. Allerdings ist eine Stellung noch nicht matt, solange man theoretisch eine Figur dazwischensetzen kann, die einem der Partner noch besorgen kann. Oder es wird erlaubt, dass die mattsetzende Figur sogar durch Grapschen entfernt werden darf. Dann endet das Spiel erst, wenn beide Gegner handlungsunfähig sind oder durch die Uhr.

Tandem muss sinnvollerweise mit Schachuhr (und geringer Bedenkzeit, meist 5min) gespielt werden, sonst könnte ja ein Spieler das Ziehen verweigern bis auf dem Nachbarbrett etwas passiert. Trotzdem spielen Kinder auch gerne ohne Uhr Tandem und einigen sich fair darauf nicht zu verzögern.

Auch dürfen zwar keine Züge vorgesagt werden, aber man kann Wünsche äußern wie „Gib mir einen Springer!“ oder „Keine Dame abgeben!“ Dementsprechend geht es beim Tandem sehr kommunikativ zu, bzw. laut. Eine Tandemrunde ist also nicht geeignet für Spielräume, wo es ruhig bleiben muss.

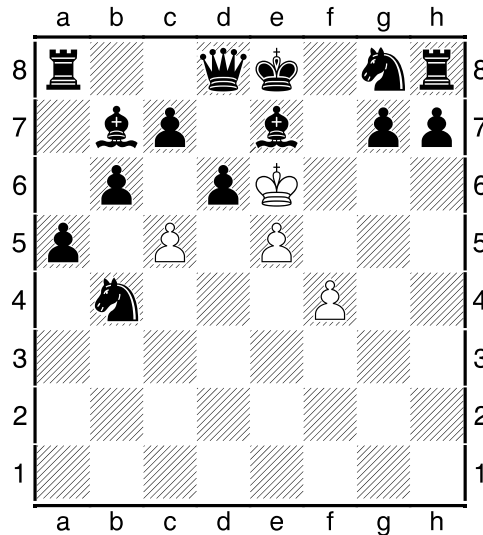
Einige strategische und taktische Grundprinzipien des regulären Schachs werden beim Tandem sehr verändert oder sogar außer Kraft gesetzt. Tandem ist kein Schach, sondern ein anderes Spiel mit Schachfiguren. Für regelsichere Schüler (ab Läuferdiplom) ist Tandem durchaus ein gutes Taktiktraining, abgesehen vom hohen Spaßfaktor. Man sollte Tandem allerdings nicht unmittelbar vor einer regulären Schachpartie oder gar einem Turnier spielen. Von der überdrehten taktischen Spielweise beim Tandem muss man bis zur nächsten „echten“ Schachpartie etwas Abstand gewinnen.

Gut geeignet ist Tandem hingegen für den lustigen Abschluss einer Schachstunde.

## Monsterschach

Bei dieser Variante übernimmt ein Spieler die „Monster“. Die Monsterarmee besteht nur aus einem König und 4 Bauern. Dafür dürfen die Monster immer zweimal ziehen. Der Monsterkönig darf durch Schach ziehen, aber nicht im Schach stehen bleiben. Wer zuerst den gegnerischen König schlägt, hat gewonnen.

Der Wert einer Monsterfigur, selbst eines Bauern ist ungleich höher, als der einer normalen Figur. Eine eventuelle Monsterdame wäre natürlich gleichbedeutend mit dem sofortigen K.O.



Monstermatt



## Mal ein ganz anderes Problem mit Schachfiguren: Der Figurenturm

Ein Spiel, vielleicht zum Abschluss einer Stunde oder zur Auflockerung zwischendurch:

Wer kann den höchsten Turm aus einem Satz Figuren bauen?



Der höchste Turm aus einem Satz Figuren wurde schon höher als ein Meter.  
Hinterher das Aufräumen nicht vergessen ;)

## Rasende Roboter

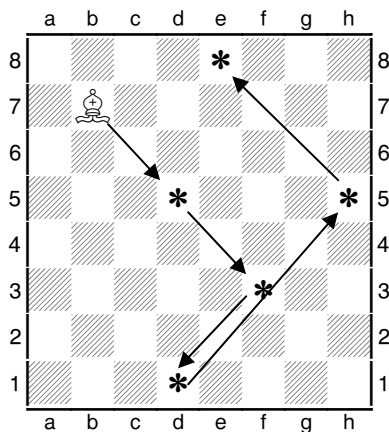
Die einfache Spielidee ist gut geeignet um die Gangart der Figuren zu üben. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden von sehr einfach bis sehr schwer.

Der amerikanische GM Maurice Ashley hat diese Spielidee aufgegriffen in seinen „Pawn Mower“ Büchern, die leider aktuell nicht mehr zu kriegen sind. Man kann sich passende Rätsel aber mit wenig Aufwand auch selbst konstruieren.

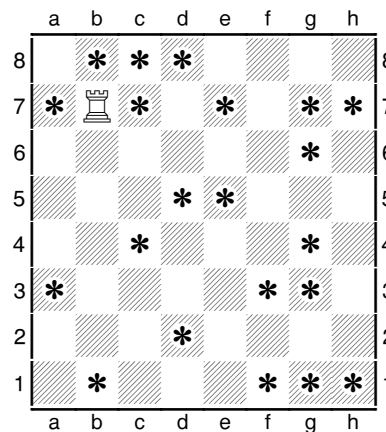
Mit Wendepfättchen lassen sich die Rätsel auf dem Brett lösen.

Regel: Der Figurenroboter soll mit jedem Zug eine Energiepille ( \* ) einsammeln.

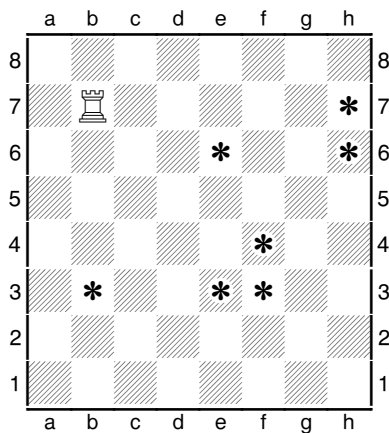
### Läuferroboter 5 (leicht)



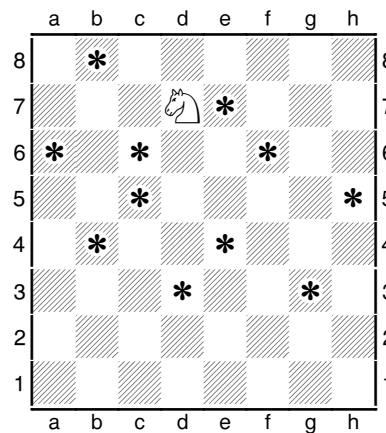
### Turmroboter 21 (schwer)



### Turmroboter 7 (mittel)



### Springerroboter 11 (mittel)



### Die Schacharena

Die Übungshefte sind ein roter Faden, an dem sich Kinder und Lehrer orientieren können. Aber vom Aufgabenlösen allein wird man kein guter Spieler. Das Spielen ist ein unverzichtbarer Teil vom Schachspiel und kurzfristig erreichbare Ziele sind wichtig, um die Motivation hoch zu halten.

Aus dieser Überlegung heraus entstand in Brackel das Arenasystem

