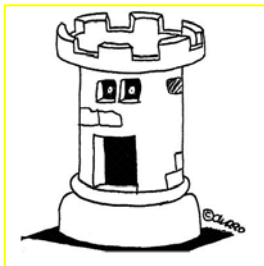
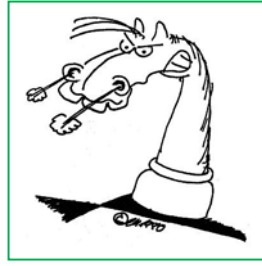


Brackeler Schachlehrgang

Begleitmaterial für Lehrer und Übungsleiter (Stand: Mai 2026)



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Allgemeine Hinweise für Lehrer und Trainer	3
Die „Philosophie“	5
Bauerndiplom	7
Springerdiplom	25
Läuferdiplom	43
Turmdiplom	70
Damendiplom	104
Spiele und Rätsel	138
Die Schacharena	155
Schach in der Kita	157
Königsdiplom	160

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 alle sechs Teile nun endlich komplett. Zuletzt kam das Königsdiplom und zwei Kapitel über das Arenasystem und Schach in der Kita hinzu.

Die stetige Entwicklung wird wohl aber nie abgeschlossen sein. Für Anregungen und Verbesserungsvorschläge bin ich jederzeit aufgeschlossen. Schreiben Sie mir über Ihre Erfahrungen mit den Übungsheften an christian.goldschmidt@gmx.de

Dortmund, Mai 2026

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 8×8 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 (Mai 2026) 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.

Aus dieser Überlegung entstand das Arenasystem, worauf ich im entsprechenden Kapitel genauer eingehe. An dieser Stelle soll es reichen zu erwähnen, dass jedes Diplom weitergehende Berechtigungen „freischaltet“. Mit dem Erwerb der Regelkenntnis (Bauerndiplom) kann man in der Arena um Trophäen spielen, aber der Springerarena Schnellschach mit der Uhr, in der Läuferarena ist der Erwerb einer DWZ das Ziel, ab der Turmarena kann man in einer Ligamannschaft mitspielen, mit dem Damendiplom zur Deutschen Meisterschaft und mit dem Königsdiplom hat man eine effektive Spielstärke von 2000 DWZ erreicht und kann weitere Meisterehren anstreben.

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

Begleitinformationen zum Brackeler Schachlehrgang (Mai 2026) von Christian Goldschmidt

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 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 habe 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. Das Arenasystem bietet hier begleitende Unterstützung.

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?“

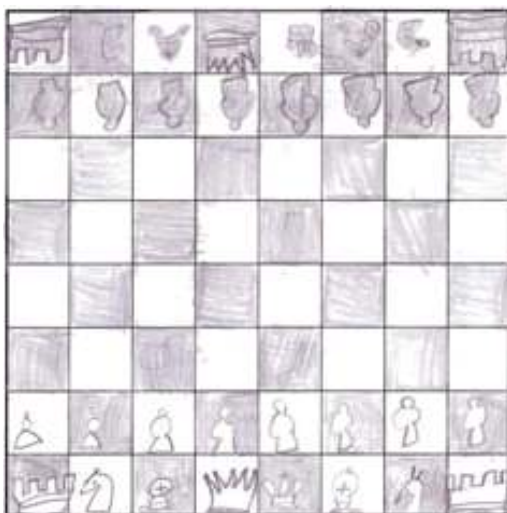
Dritt- und Viertklässler lassen sich von der Zahlendynamik schon begeistern. Selbst gewagte Schätzungen wie „hundert“, „tausend“ oder „eine Million“ lassen sich schnell übertreffen. Erst- und Zweitklässler dürften noch keine Vorstellung haben von der Dimension. Aber die Lösung an die Tafel zu schreiben 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.

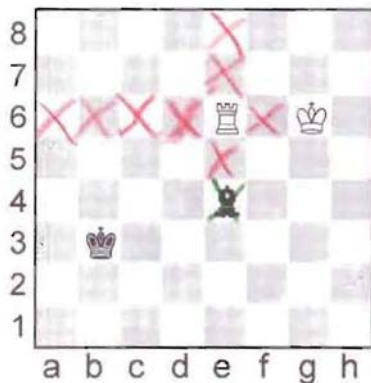
Eine farbliche Unterscheidung mit grünen und roten Kreuzen ist eine hilfreiche Visualisierung, man könnte alternativ auch einfarbig mit Bleistift arbeiten und z.B. Kreise und Kreuze machen.

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.

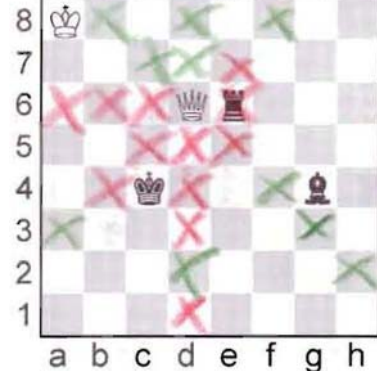
Bei den Aufgaben 7-9 ist mal wieder Schwarz dran. In Aufgabe 7 kann nur der Läufer auf b4 geschlagen werden. In Aufgabe 8 ist JEDER Läuferzug möglich, weil gleichzeitig der weiße König vom Turm ins Schach gesetzt wird (Abzugsschach). In Aufgabe 9 schließlich gehen nur die Läuferzüge nach e7, c5 und b4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

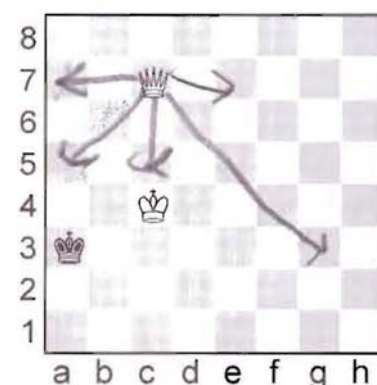
Die Dame vereint die Möglichkeiten von Turm und Läufer und ist damit die bei Weitem stärkste Figur. Ihre vielen Zugmöglichkeiten sind schwer zu erfassen, darin besteht die Hauptschwierigkeit der Damenübungen. Die Kinder werden in aller Regel richtige Kreuze machen, aber längst nicht alle Felder finden.

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 hüpfert 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:

Bauer = 1	Den Kleinsten nehmen wir als Einheit
Springer/Läufer = 3	Mit so vielen Bauern kann es eine Leichtfigur etwa aufnehmen.
Turm = 5	Fast doppelt so gut wie ein Läufer oder Springer, aber zwei Leichtfiguren sind besser!
Dame = 9 bis 10	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.“

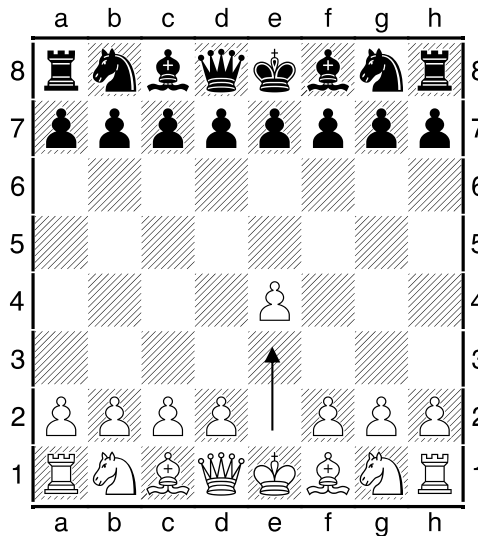
„Dann kann ich meine Partie zuhause zeigen.“

„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*~~

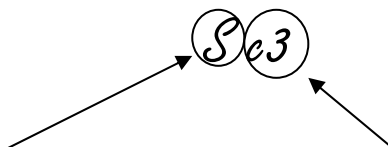
Sieht schon übersichtlicher aus. Die Figuren können wir mit einem Großbuchstaben abkürzen und es kann nur ein Bauer nach e4, nämlich der von e2:

Be4

Na prima, nun lassen wir auch noch bei Bauern den Großbuchstaben weg, bei einer Figur kann man sich darauf einig sein: 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!“

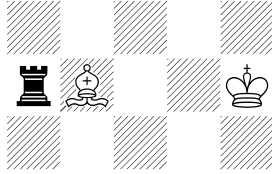
Wenn die Kinder mit Hilfe dieser Information nach Beispielen suchen, werden sie zuerst versuchen die bedrohte Figur einzukesseln. Das wird nicht recht funktionieren, also:

„Warum sollte eine Figur nicht ziehen dürfen?“

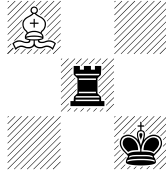
Wir erinnern uns aus dem Bauerndiplom: Immer wenn eine Figur etwas nicht darf, was sie sonst kann, ist der König daran Schuld. Wenn also die Figur und der König in einer Reihe

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

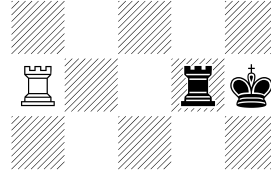
Gute Fesselung:



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

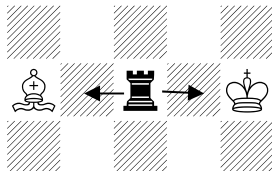
Die Gabel (Seite 8)

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.

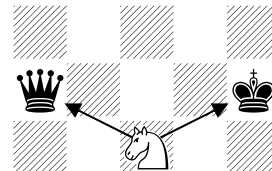
Gute Gabel:



Nicht gut:



Das furchtbare Familienschach:



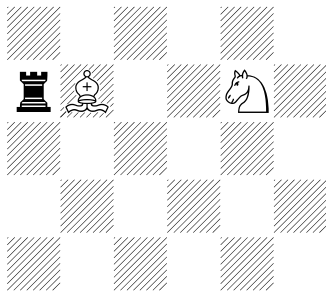
- 1) d6
- 2) Sc7
- 3) Lb4
- 4) f7
- 5) Lc6
- 6) Db6 (Dg5)
- 7) Lxc5 (nicht Sc6+)
- 8) Sb7 (nicht b4+ wegen Kxb4 und auch nicht Kxc5 patt!)
- 9) Lc6+ (nicht Sd6+)

Der Spieß (Seite 9)

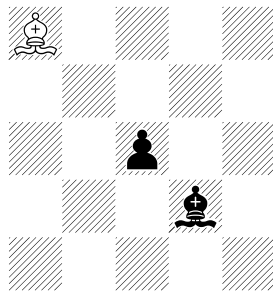
„Beim Spieß werden mehrere Gegner in einer Reihe aufgespießt wie auf einem Schaschlikspieß“

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)

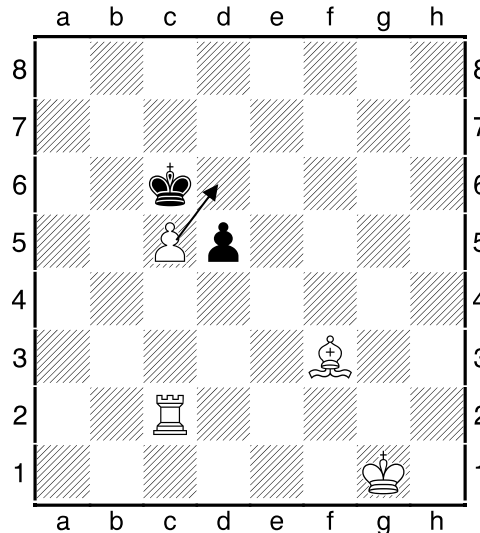
„Beim Abzugsschach gibt eine Figur Schach, die nicht zieht!“

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

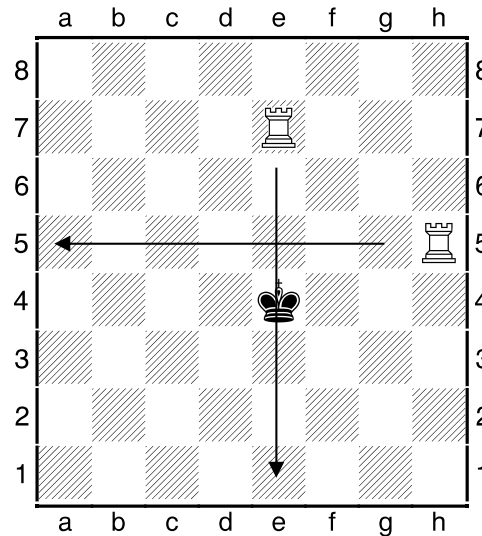
Eine dritte Möglichkeit besteht im Gegenangriff nach dem Motto: „Schlägst du mich, schlag ich dich.“ Ein starker Gegenangriff hindert den Gegner seinen Angriff durchzuführen, weil seine eigenen Verluste viel größer wären.

- | | | |
|---------|--------------------|--------------------------------|
| 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.

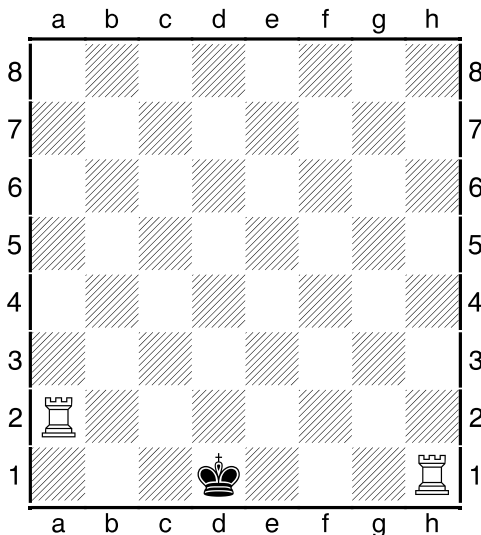
Lässt man die Kinder erste Versuche ohne Hinweise unternehmen, wird der König meist ins „Kreuzfeuer“ genommen, ohne näherungsweise ein Matt zu erreichen.



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

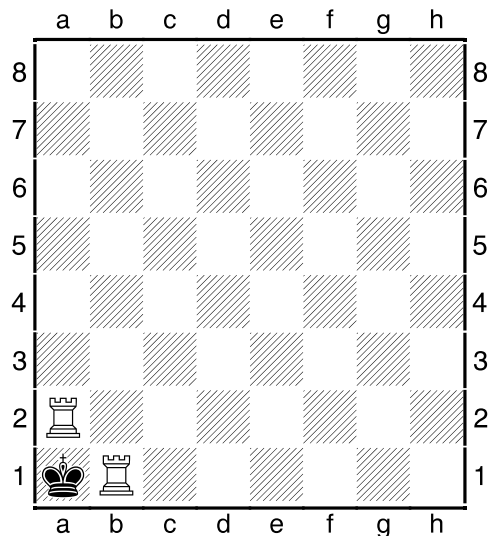
„Der weiße König wird im Moment nicht benötigt und kann mal „Urlaub“ machen. Aber die Türme brauchen einen Plan. Zuerst mal müssen wir wissen, wie das Matt am Ende mal aussehen soll. Stellt den König und die Türme so auf, dass es Matt ist.“

So kann es aussehen:



Der Turm auf h1 hat gerade Matt gesetzt.

So nicht:

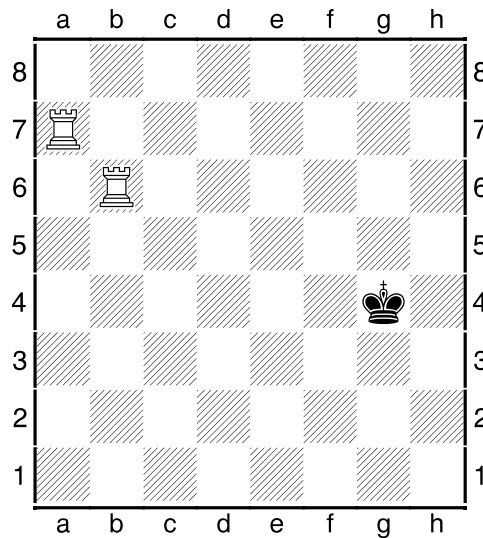


Beide Türme können nicht gleichzeitig Schach geben!

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.“

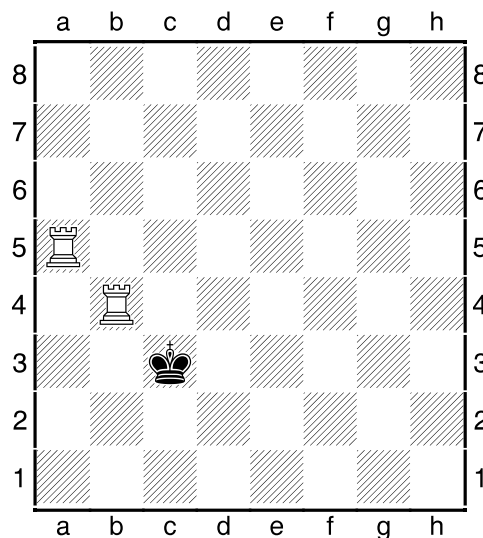
Welcher Rand ist günstig?



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

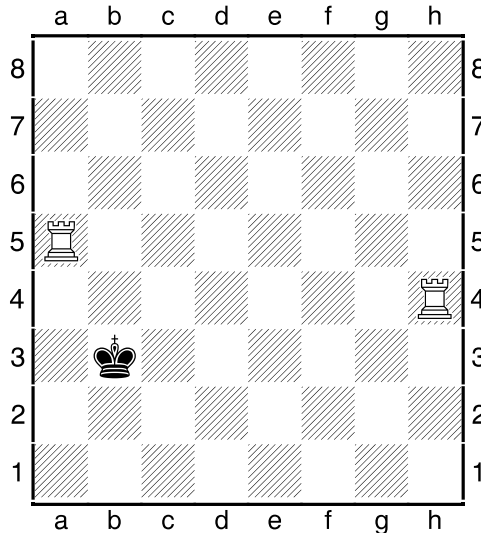


Die Türme haben sich auf ein Treppenmanöver Richtung erste Reihe eingerichtet, aber Ta3 wäre nun natürlich ein (häufig gespielter) Fehler. Was tun?

„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.

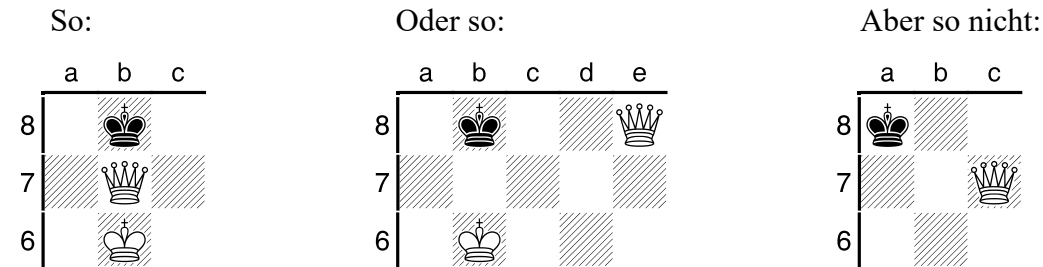
Variationen des Treppenmatts sind Matt mit Dame und Turm oder mit zwei Damen. Eine Dame ist kein Turm, deshalb wird oft nicht erkannt, dass man trotzdem die gleiche Methode anwenden kann. Andererseits ist eine Dame stärker, was das Verfahren durchaus abkürzen kann. Lassen Sie die Kinder die Unterschiede (und Pattgefahren) entdecken. Hauptkenntnis: 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.

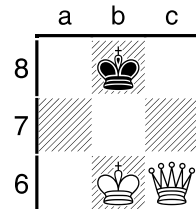
Wir beginnen wieder mit dem Schluss: Wie sieht ein Matt mit der Dame am Ende aus?

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:



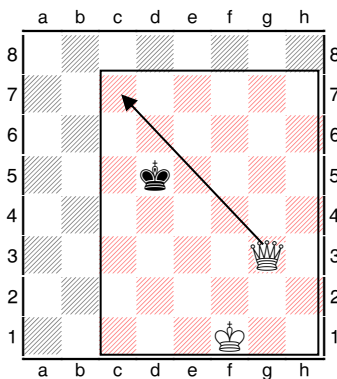
Wir brauchen also wieder einen sicheren Plan, um das Matt zu erreichen und ein Patt zu vermeiden. Dazu bedienen wir uns einer Methode, die zuverlässig und risikolos zum Ziel führt, weil das Kind in jedem Moment weiß, was es tut. Mit wachsendem Spielverständnis wird es später in der Lage sein sich davon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

Die Käfigmethode:

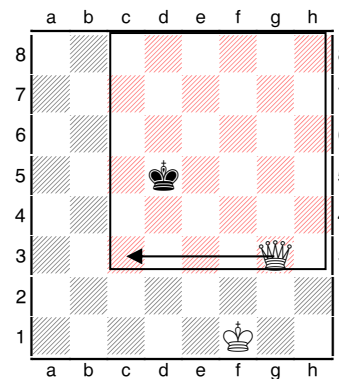
- Die Dame sperrt den König in einen Käfig (Käfigbildung)
- Anschließend verkleinert sie den Käfig schrittweise (Käfigverkleinerung)
- Wenn der Käfig fertig ist, kommt der eigene König angerannt und hilft der Dame beim mattsetzen.

Käfigbildung:

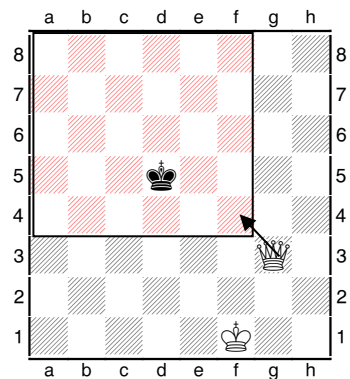
Die Dame nähert sich dem König so weit wie möglich. Üblicherweise ist der Springerabstand die nächste Position. Der Käfig sollte zu Beginn genau beschrieben und visualisiert werden.



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



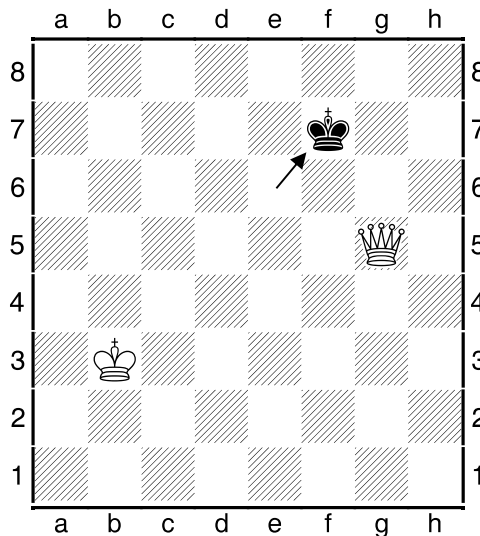
Käfig ok



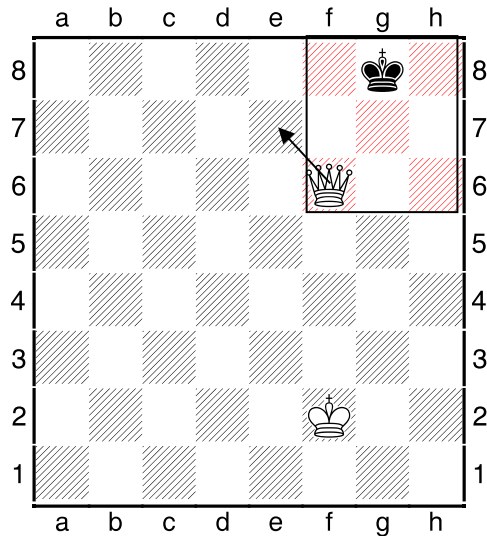
Käfig optimal

Käfigverkleinerung:

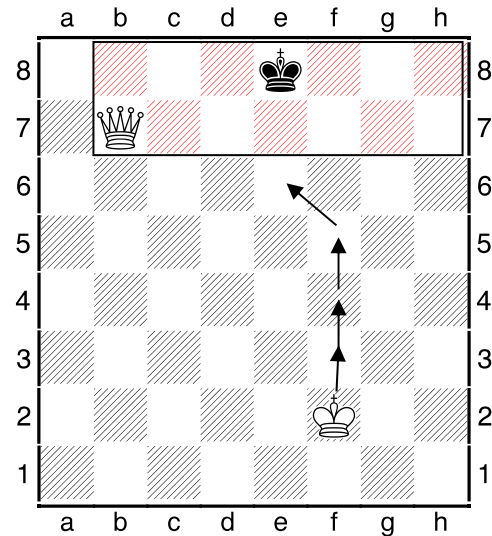
Im Grunde ist die Verkleinerung des Käfigs eine stetige Wiederholung der Käfigbildung. Wenn die Kinder mit jedem Zug den Käfig „neubilden“ werden sie auch in der Lage sein Schwierigkeiten zu umschiffen und Abkürzungen zu erkennen.



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 Dd7



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 Denkdiziplin. 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

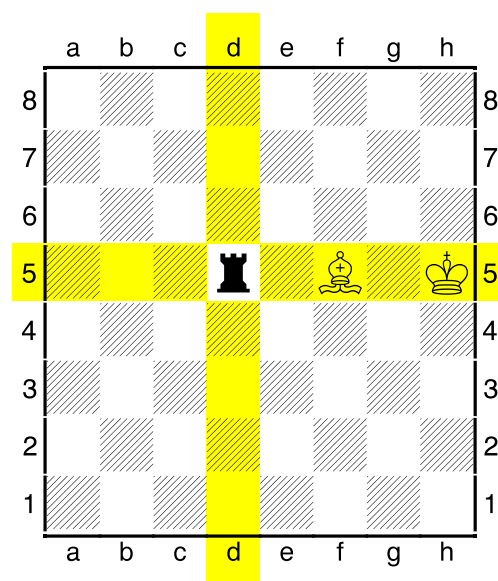
- taktische Varianten
- strategische Pläne
- gegnerische Möglichkeiten

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!“:

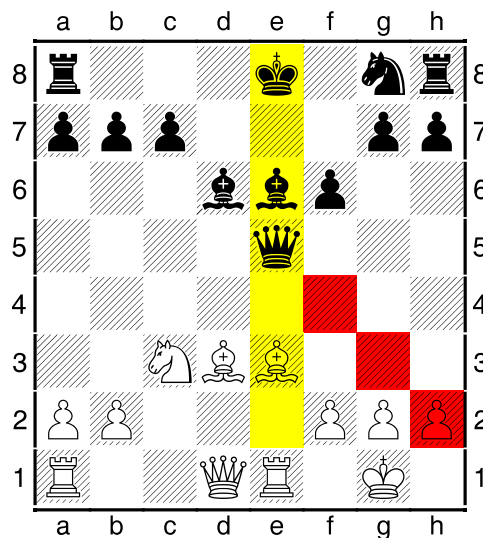


Der Scheinwerfer des Turms durchleuchtet auch die gegnerische Figur und trifft noch den König.

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.

Daraus entsteht der gedankliche „Dreischritt“ bei der Entscheidungsfindung:

- 1) Was hat der Gegner gezogen und was könnte er vorhaben?
- 2) Was kann ich selbst an zwingenden Zügen machen, um Vorteil zu erlangen?
- 3) Wenn 1) und 2) keine klaren Erkenntnisse bringen, „spreche ich mit meinen Figuren.“
Welche Figur ist „unzufrieden“ und möchte besser mitspielen?

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:

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

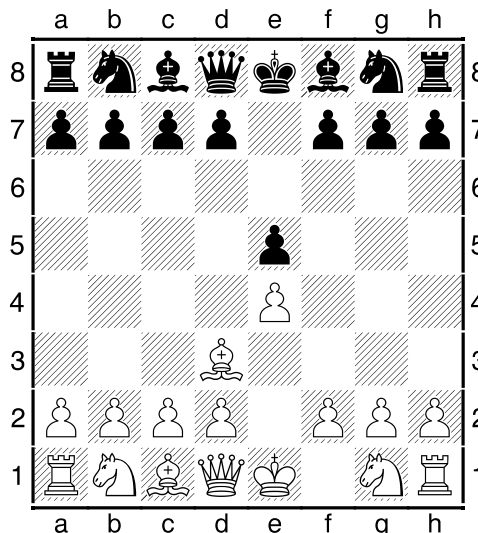
1. Zentrum

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.

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 Kind 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 Spielweise.

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

In den offenen Spielen lernt man mit den Figuren zu spielen und erwirbt die entsprechenden taktischen Fertigkeiten. In den geschlossenen Spielen spielt man Bauern und muss Strukturen verstehen, was erheblich zu anspruchsvoll ist, um damit zu beginnen.

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.

Jede Eröffnung hat ihre Zeit

Wer in der Bauernarena das Schäfermatt kennt, verfügt über die Eröffnungsatombombe in dieser frühen Phase.

In der Springerarena lernt man die Eröffnungsprinzipien und stellt die Figuren beim „Kinderitalienisch“ erstmal vermutlich schematisch auf die „besten“ Felder. Wer dann Pläne wie den „Lochadeangriff“ oder Andersens Flügelangriff kennt, wird wieder die Nase vorn haben.

In der Läuferarena werden Gambits aller Art und das Konzept Entwicklung vor Material verinnerlicht.

In der Turmarena werden asymmetrische Aufbauten und deren dynamische Bekämpfung zum Thema.

Ab der Damenarena schließlich bekommen positionelle Aspekte mehr und mehr Gewicht und auch entsprechend positionellere Eröffnungsideen.

Im Laufe ihrer Karriere werden die Spieler ihre Vorlieben und persönlichen Stil entwickeln, aber die „Grundausbildung“ darf nicht zu kurz kommen.

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. Als Trick oder Unfall haben die Kinder den sicher schon früher kennengelernt.

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 fälle 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 Turmpfer 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+ Txc8 2.Sf7#
- 2) 1.Sh6+ Kh8 2.Dg8+ Txc8 3.Sf7#
- 3) 1.Sf7+ Kg8 2. Sh6+ Kh8 3.Dg8+ Txc8 4.Sf7#
- 4) 1.Se7+(!) (nicht Sf6+) Kh8 2.Dg8+ Txc8 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+ Txc8 3.Txc8#

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“

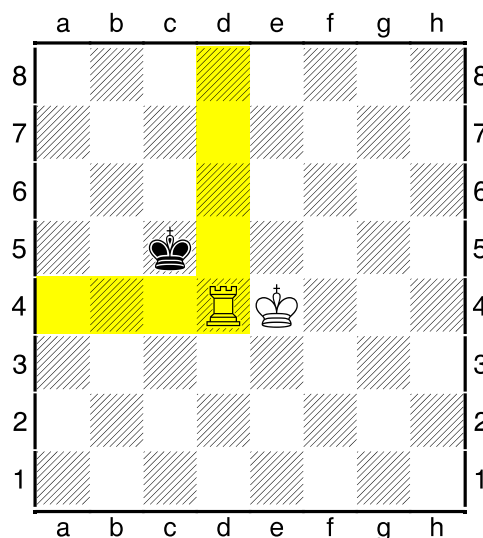
Mattsetzen mit dem Turm muss man vor allem praktisch beherrschen lernen. Das lässt sich nicht nur mit Heftaufgaben erlernen.

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

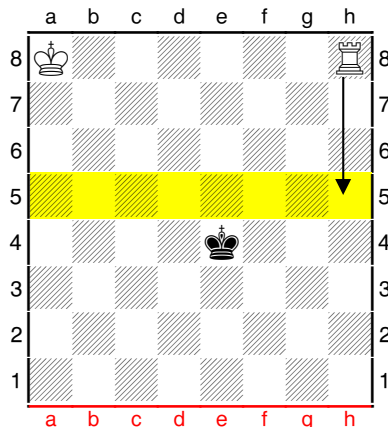
Anders als die Dame kann ein Turm einen Käfig nur mit Unterstützung des Königs errichten. Das „Programm“ ist einfach und lautet: Entweder der Turm verkleinert den Käfig oder der König zieht.



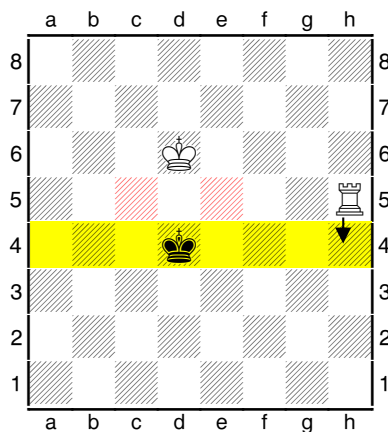
Im Diagramm spielt Weiß am Zug also den König nach e5. Schwarz am Zug müsste den König ziehen. Nach Kb6 oder Kc6 verkleinert Weiß den Käfig mit dem Turmzug Td5. Im Falle von Kb5 funktioniert kein Turmzug, also zieht der König nach d5, danach kann der Turm den Käfig wieder verkleinern. Am Ende ist der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

Der Oppositionsplan

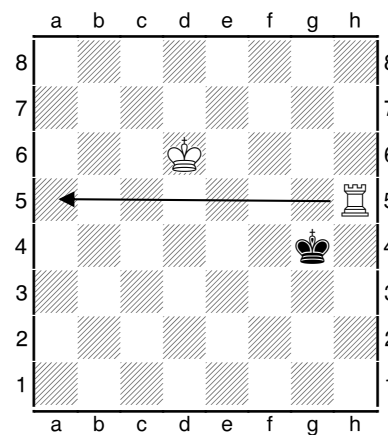
Dieser Weg ist etwas anspruchsvoller:
 Zunächst sucht man den Rand aus, an dem der König matt gesetzt werden soll, das ist vermutlich der nächstgelegene. Dann errichtet der Turm eine Sperre.



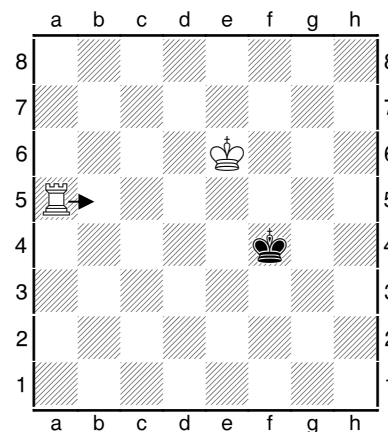
Man schiebt den König Reihe für Reihe an den Rand. Dazu zwingt man den gegnerischen König per Zugzwang in die Opposition und gibt dann ein Schach von der Seite.



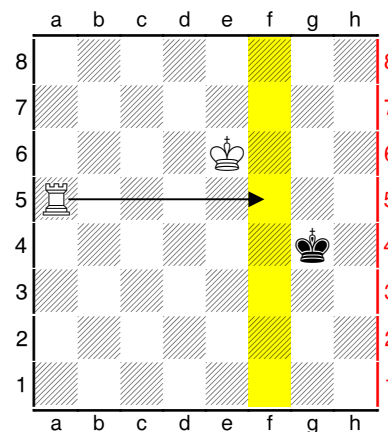
Wenn der schwarze König unterwegs den Turm angreift, wechselt dieser die Seite



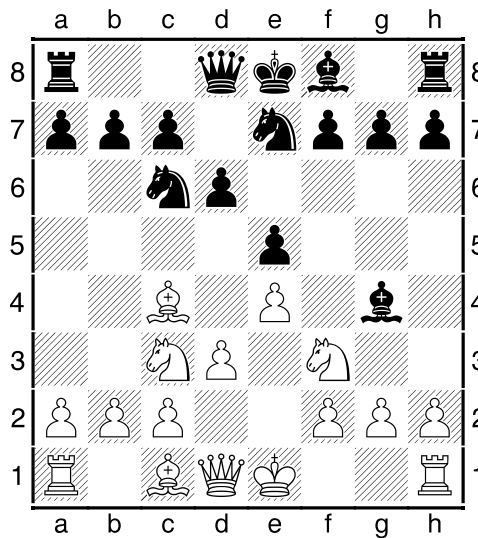
Da der schwarze König nicht freiwillig in die Opposition geht, muss der Turm in diesem Moment einen Wartzug anwenden.



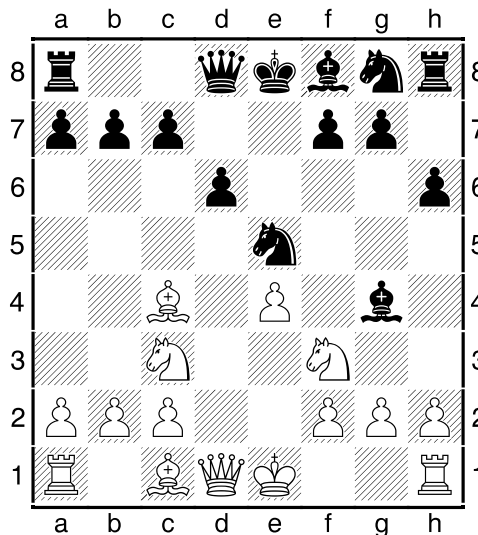
Flüchtet der schwarze König daraufhin, kann man entweder mit dem König hinterherlaufen oder den Rand wechseln und das Verfahren damit u.U. erheblich beschleunigen.



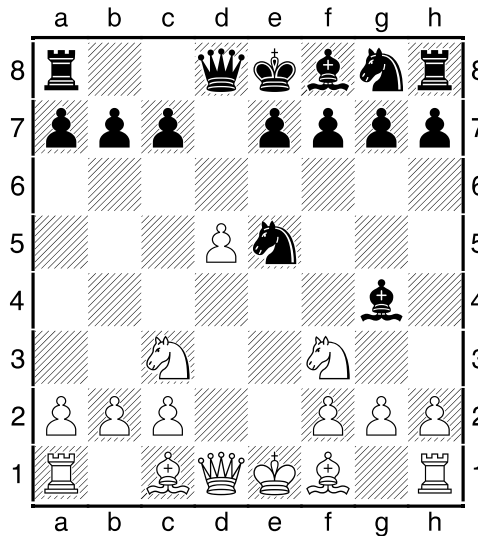
Die unechte Fesselung (Seite 13)



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. +:-

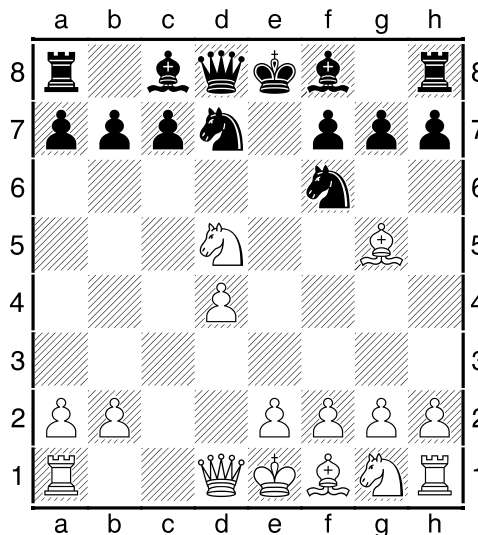


Das klassische Beispiel der unechten Fesselung, das "Seekadettenmatt" **1.Sxe5!!** Darauf muss man mal kommen [1.Lxf7+? Das Motiv funktioniert hier nicht wegen 1...Sxf7] **1...Lxd1 [1...dxe5 2.Dxg4 verliert den Läufer] 2.Lxf7+ Ke7 3.Sd5# 1-0**



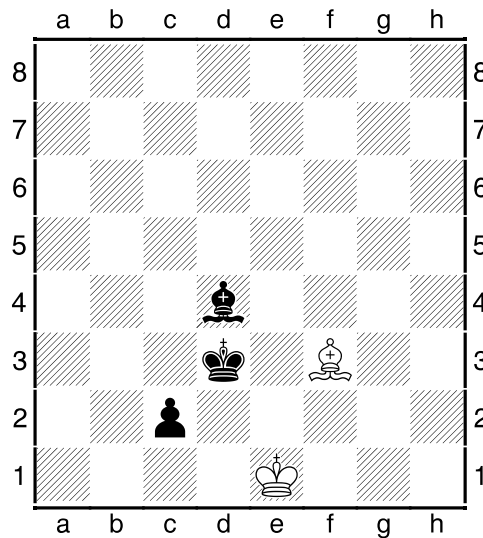
1.Sxe5! nach den vorigen Beispielen kommt dieser Zug nicht mehr so überraschend **1...Lxd1**
2.Lb5+ c6 3.dxc6 Schwarz ist verloren. Gegen die Drohungen c7+ oder cxb7+ gibt es keine
 Verteidigung +:-

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?**

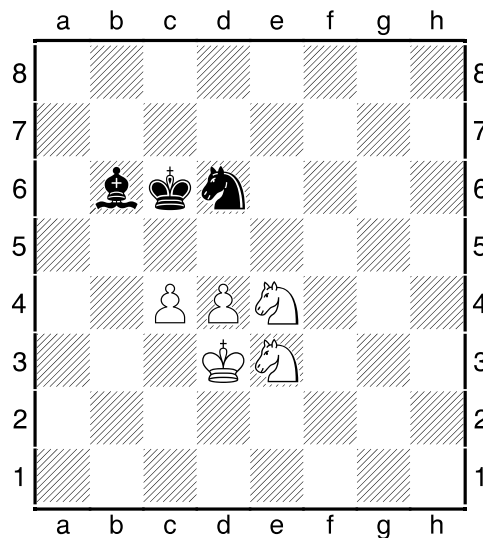


6...Sxd5 Ups **7.Lxd8 Lb4+** Weiß muss die Dame mit Figurenverlust zurückgeben. -:+

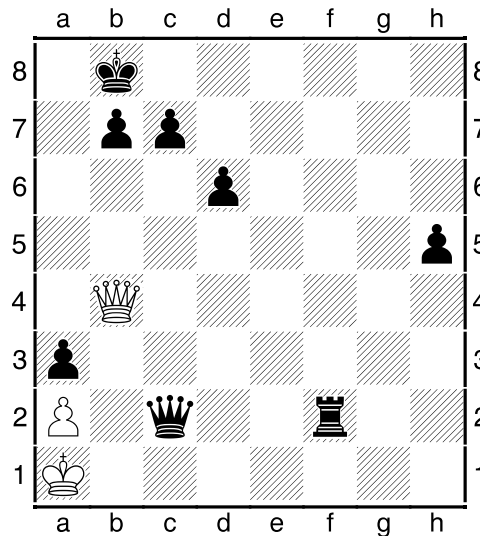
Remis (Seite 14)



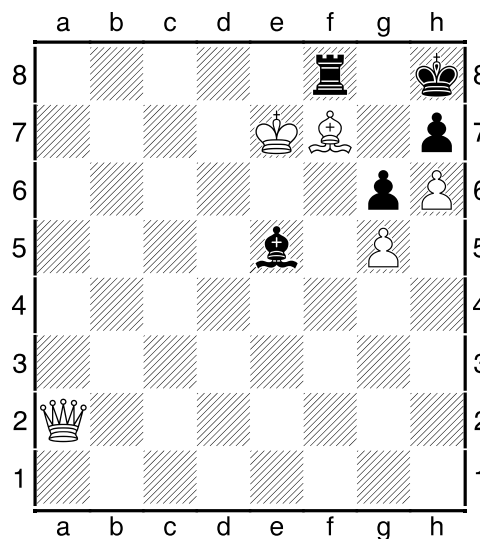
Der Bauer muss weg, dann kann Schwarz nicht mehr gewinnen. **1.Le4+! Kxe4** [1...Kc3 2.Lxc2] **2.Kd2** =:=



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** =:=

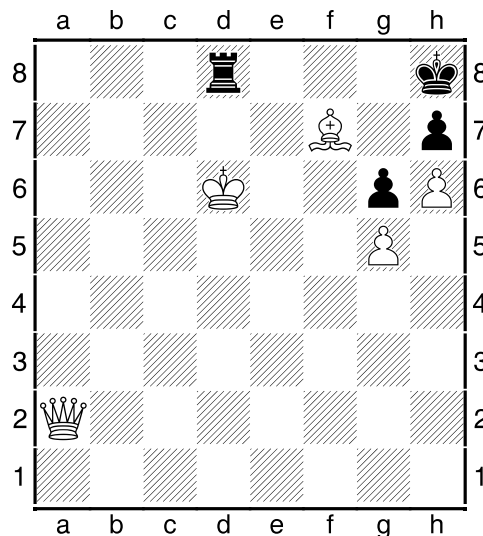


Im Bauerndiplom tauchte das Patt als Regel auf, danach vermutlich nur noch als zufälliger Unfall in einer Partie. Hier muss Weiß das Patt als Rettungsring erkennen. **1.Dxb7+!!** Die letzte bewegliche Figur wird geopfert **1...Kxb7** Patt! =:=



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 Motiv zur Erzwingung eines Remis 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.

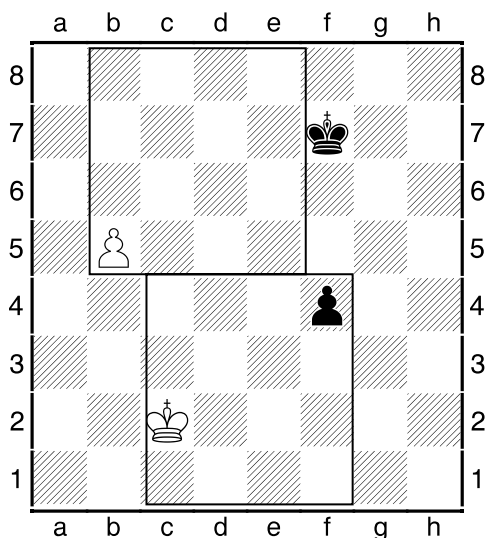
- 1) 1.Sf6+ Kf8 2.Sd7+ Kg8 3.Sf6+...
- 2) 1.Dd8+ Ka7 2.Db6+ Kb8 3.Dd8+...
- 3) 1.Sg6+ Kh7 2.Sf8+ Kg8 3.Sd7+...
- 4) 1.Txg7+ Kxg7 2.De7+ Kg8 3.De8+...

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.“



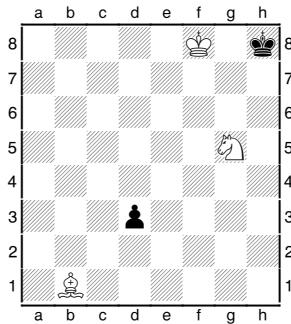
Exemplarisch mal die erste Stellung mit Königen: Weiß am Zug gewinnt mit b6! Der schwarze König kommt dann nicht mehr ins Quadrat, der weiße König ist aber schon drin. Wäre in der Stellung Schwarz am Zug, müsste er mit dem König ins Quadrat gehen, um Remis zu halten.

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

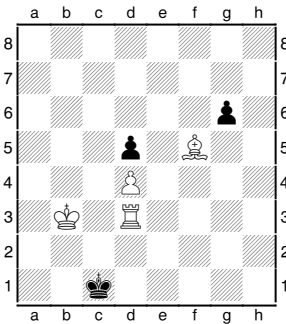
90xMatt (Seite 17-26)

1



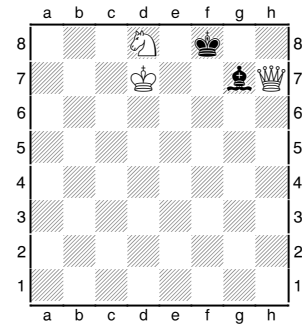
1.Sf7+ Kh7 2.Lxd3#

4



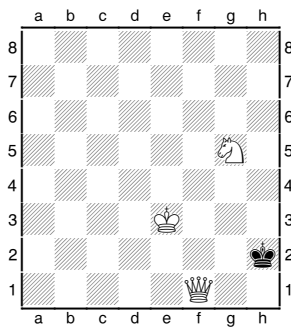
1.Lg4 Kb1 [1...g5
2.Td1#] 2.Td1#

7



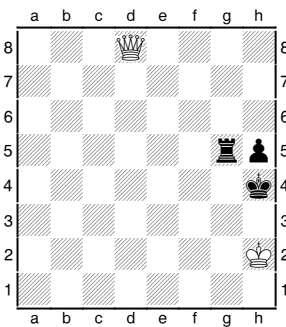
1.Se6+ Kf7 2.Dxg7#

2



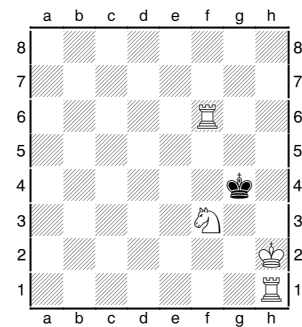
1.Dh3+ Kg1 2.Sf3#

5



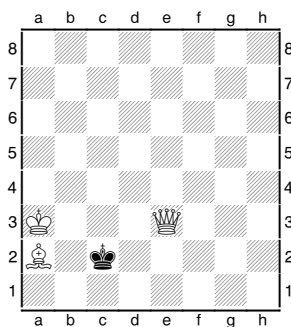
1.De7 Kg4 2.De4#

8



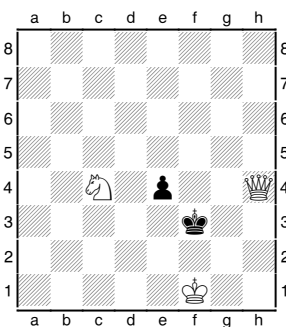
1.Tg1+ Kh5 2.Tg5#

3



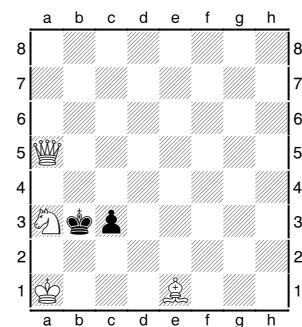
1.Lb3+ Kb1 2.De1#

6



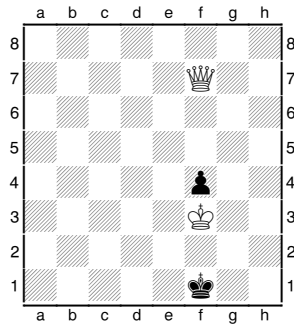
1.Se5+ Ke3 2.Df2#

9



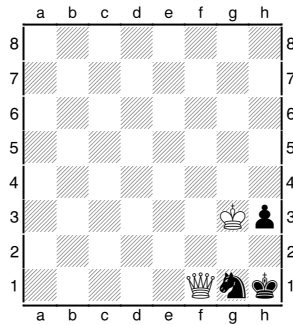
1.Dxc3+ Ka4 2.Db4#

10



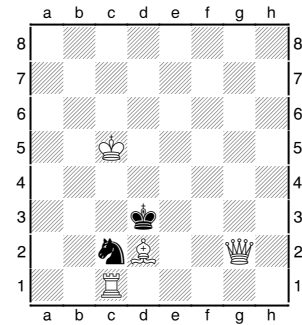
1.Da2 Ke1 [1...Kg1
 2.Dg2#] 2.De2#

13



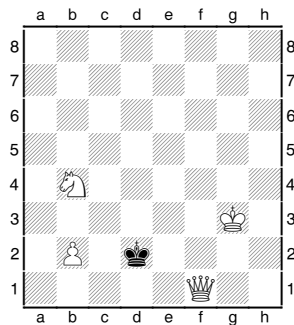
1.Kf2 h2 [1...Kh2
 2.Dxg1#] 2.Dg2#

16



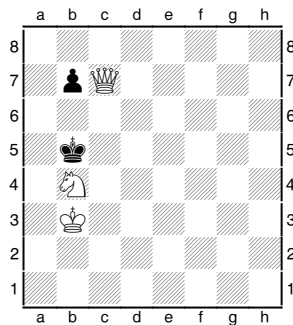
1.Df3+ Kxd2 [1...Se3
 2.Dxe3#] 2.Td1#

11



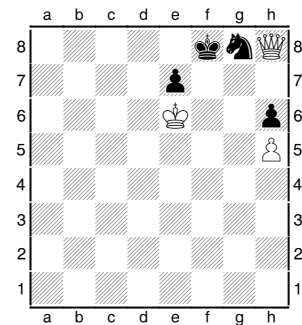
1.Dd3+ Ke1 [1...Kc1
 2.Dc2#] 2.Sc2#

14



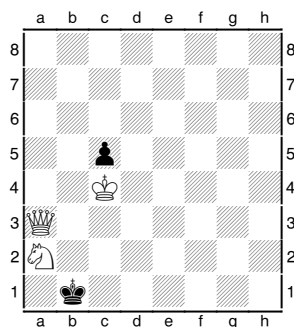
1.Sd5 Ka6 [1...b6
 2.Dxb6#] 2.Db6#

17



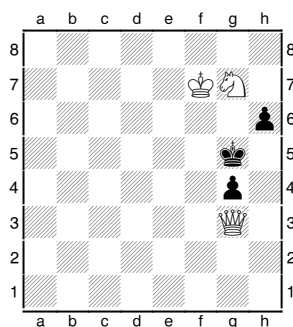
1.Dh7 Ke8 [1...Sf6
 2.Df7#] 2.Dxg8#

12



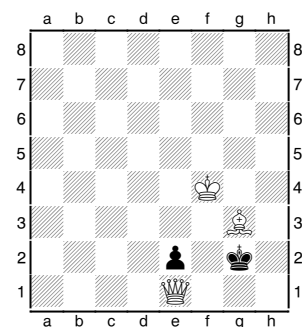
1.Kc3 Ka1 [1...c4
 2.Db2#] 2.Db2#

15



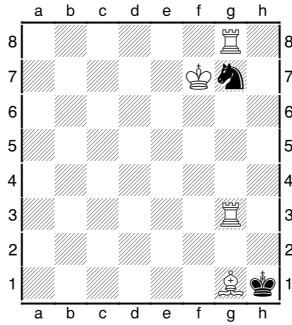
1.Se6+ Kf5 [1...Kh5
 2.Dh2#] 2.Df4#

18



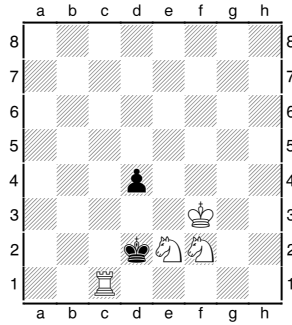
1.Df2+ Kh3 [1...Kh1
 2.Dh2#] 2.Dh2#

19



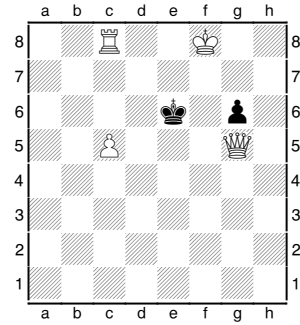
1.Th8+ Sh5 2.Txh5#

22



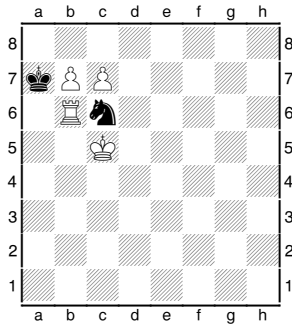
1.Se4+ Kd3 2.Sf4#

25



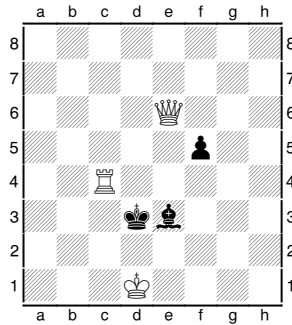
1.Tc6+ Kd7 2.Dd5#

20



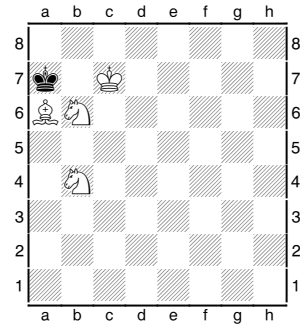
1.b8D+ Sxb8 2.cxb8D#

23



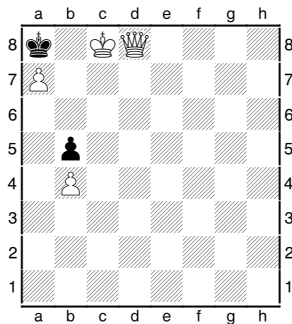
1.Dd5+ Ld4 2.Dxd4#

26



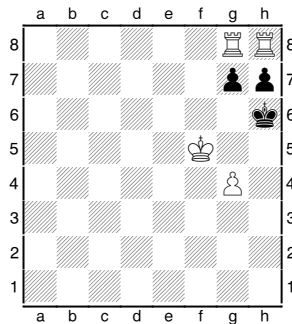
1.Sc8+ Ka8 2.Lb7#

21



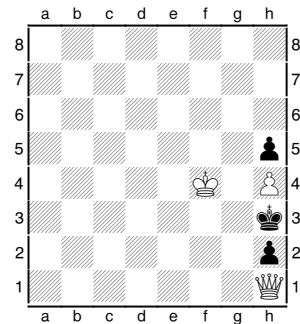
1.Dd5+ Kxa7 2.Db7#

24



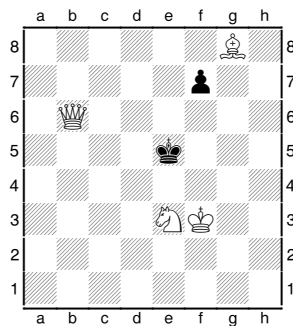
1.g5+ Kh5 2.Txh7#

27



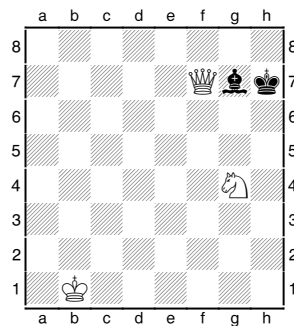
1.Df3+ Kxh4 2.Dg3#

28



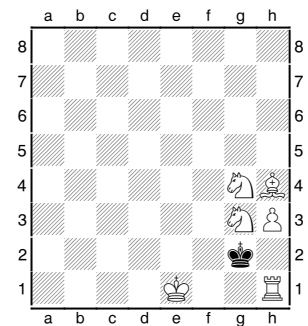
1.Sg4+ Kd5 [1...Kf5
 2.Df6#] 2.Lxf7#

31



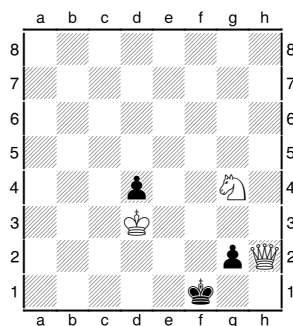
1.Sf6+ Kh6 [1...Kh8
 2.Dg8#] 2.Dh5#

34



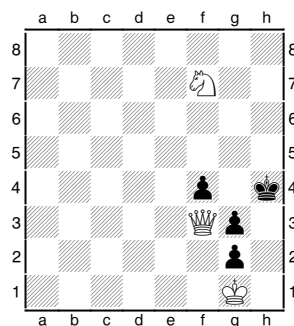
1.Th2+ Kg1 [1...Kf3
 2.Tf2#] 2.Se2#

29



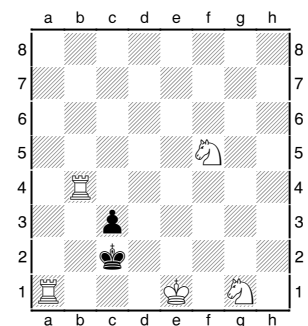
1.Df4+ Kg1 [1...Ke1
 2.Dc1#] 2.Dc1#

32



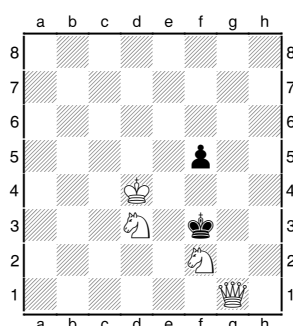
1.Dxf4+ Kh5 [1...Kh3
 2.Sg5#] 2.Dg5#

35



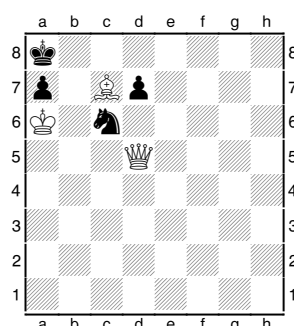
1.Ta2+ Kd3 [1...Kc1
 2.Se2#] 2.Td4#

30



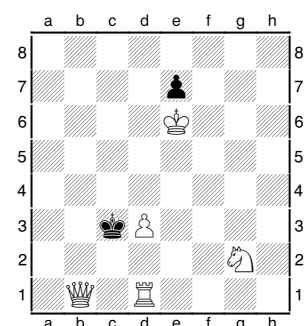
1.Dh1+ Kg3 [1...Ke2
 2.Dd1#] 2.Dh3#

33



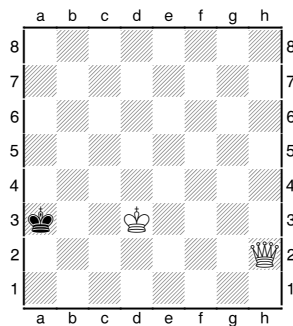
1.Dg8+ Sd8 [1...Sb8+
 2.Dxb8#] 2.Dxd8#

36



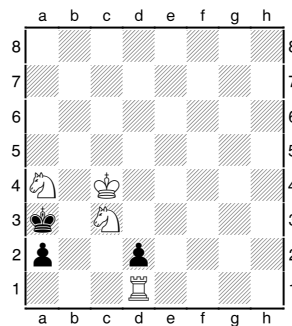
1.Tc1+ Kd2 [1...Kd4
 2.Tc4#] 2.Dc2#

37



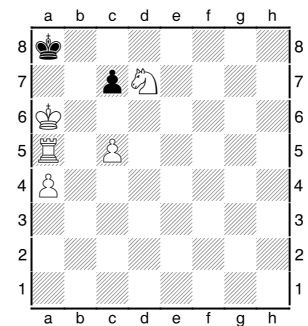
1.Kc4 Ka4 2.Da2#

40



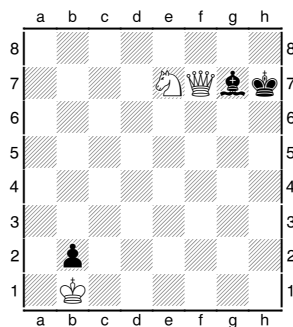
1.Ta1 d1D 2.Txa2#

43



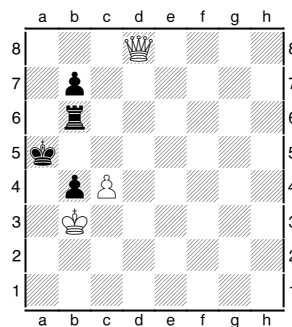
1.Tb5 c6 2.Tb8#

38



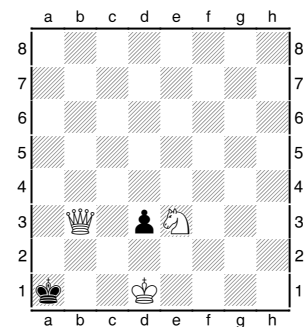
1.Sf5 Kh8 2.Dxg7#

41



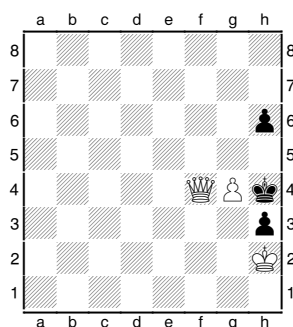
1.c5 Kb5 [1...Ka6
2.Dxb6#] 2.Dxb6#

44



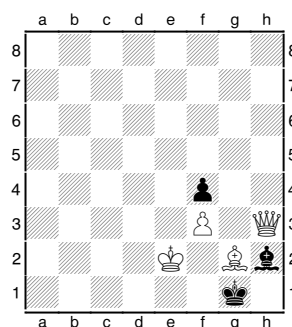
1.Sc4 d2 2.Db2#

39



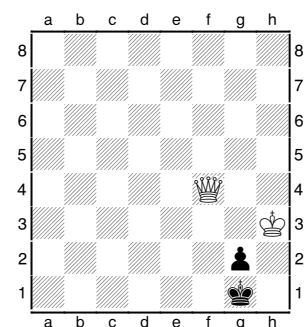
1.Df5 h5 2.Dxh5#

42



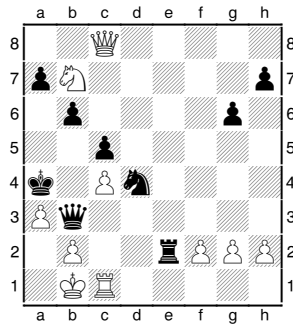
1.Lf1 Kh1 [1...Lg3
2.Dg2#] 2.Dg2#

45



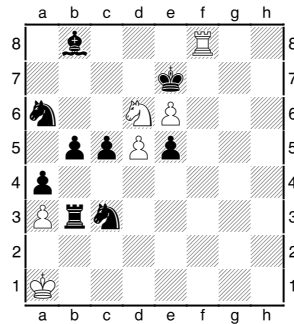
1.Df3 Kh1 2.Dxg2#

46



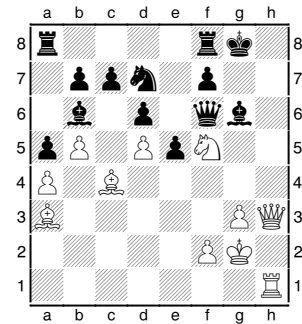
1.Sxc5+ bxc5 [1...Ka5
 2.Da6#] 2.Da6#

49



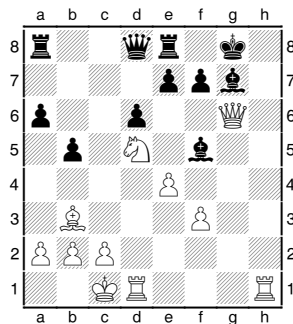
1.Tf7+ Kxd6 [1...Kd8
 2.Td7#] 2.Td7#

52



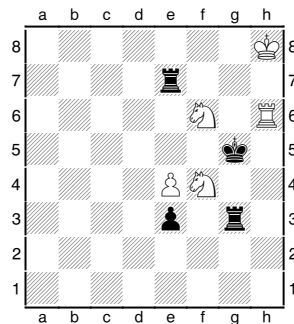
1.Se7+ Kg7 [1...Dxe7
 2.Dh8#] 2.Dh6#

47



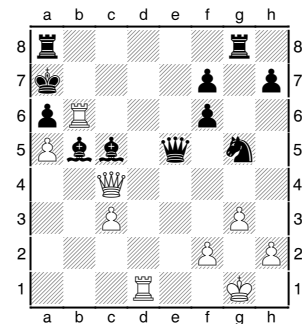
1.Sf6+ exf6 [1...Kf8
 2.Dxf7#] 2.Dxf7#

50



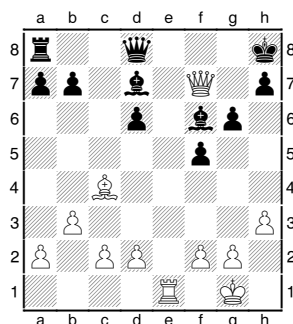
1.Th5+ Kxf6 [1...Kxf4
 2.Tf5#] 2.Tf5#

53



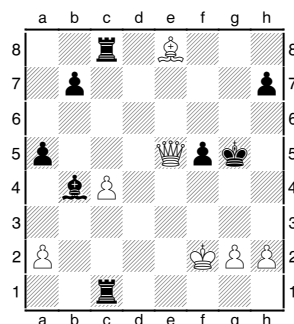
1.Td7+ Lxd7 [1...Dc7
 2.Txc7#] 2.Dxa6#

48



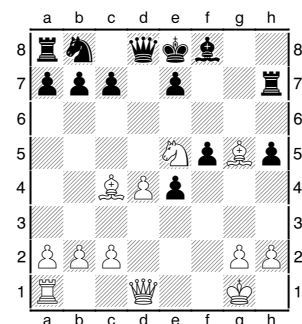
1.Te8+ Dxe8 [1...Lxe8
 2.Df8#] 2.Dxf6#

51



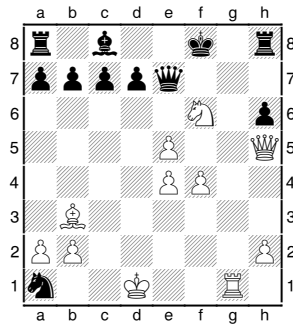
1.h4+ Kxh4 [1...Kh6
 2.Df6#; 1...Kg4 2.Dg3#]
 2.Df4#

54



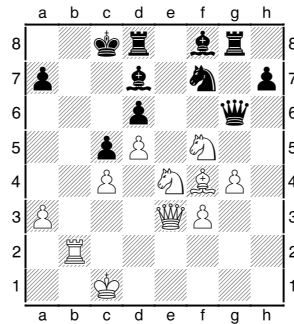
1.Dxh5+ Txh5 [1...Tf7
 2.Dxf7#] 2.Lf7#

55



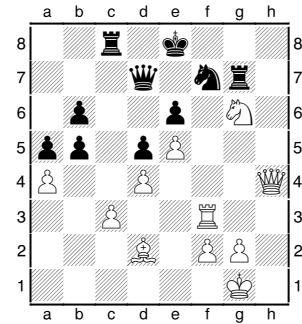
1.Dxh6+ Txh6 [1...Dg7
 2.Dxg7#] 2.Tg8#

58



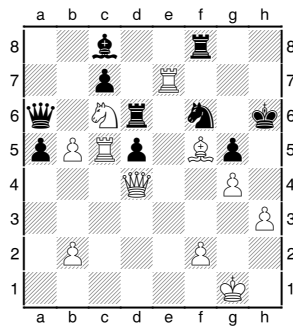
1.Dxc5+ dxc5 [1...Lc6
 2.Dxc6#] 2.Tb8#

61



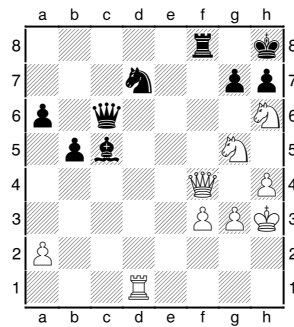
1.Dh8+ Sxh8 [1...Tg8
 2.Dxg8#] 2.Tf8#

56



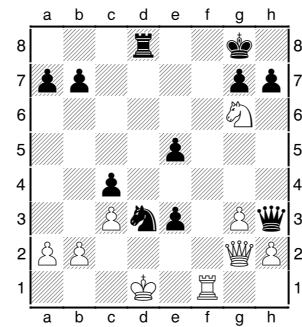
1.Dxf6+ Tdx6 [1...Tfx6
 2.Th7#] 2.Th7#

59



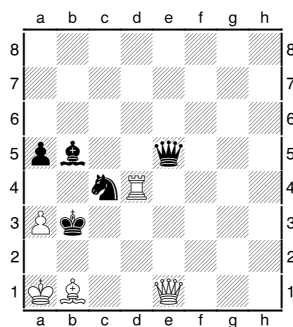
1.Dxf8+ Sxf8 [1...Lxf8
 2.Sgf7#] 2.Sgf7#

62



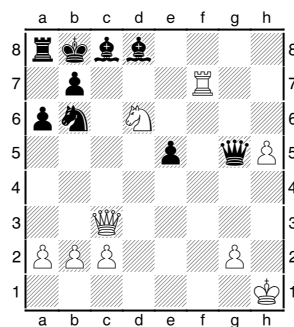
1.Dd5+ Txd5 [1...De6
 2.Dxe6#] 2.Tf8#

57



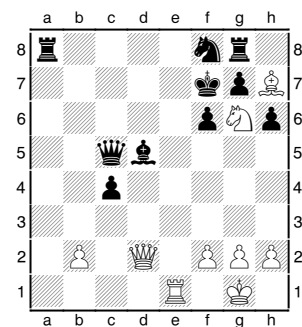
1.Dc3+ Kxc3 [1...Ka4
 2.Lc2#] 2.Td3#

60



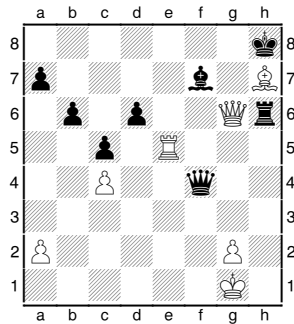
1.Dxc8+ Sxc8 [1...Ka7
 2.Dxb7#] 2.Txb7#

63



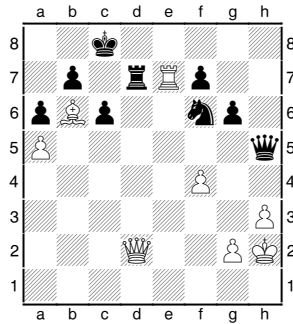
1.Dxd5+ Dxd5 [1...Se6
 2.Dxe6#] 2.Te7#

64



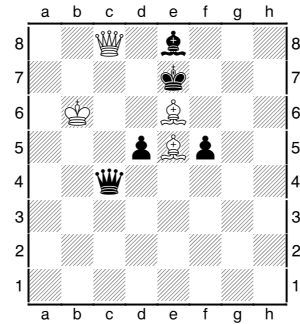
1. Te8+ Lxe8 [1...Lg8
 2. Dxg8#] 2. Dg8#

67



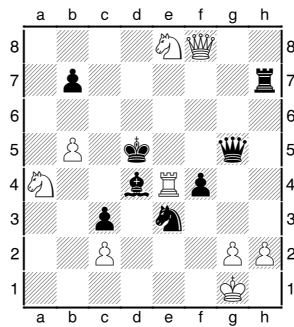
1. Dxd7+ Sxd7 [1...Kb8
 2. Dxb7#] 2. Te8#

70



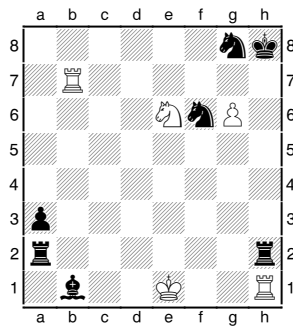
1. Dd8+ Kxd8 [1...Kxe6
 2. Dxe8#] 2. Lf6#

65



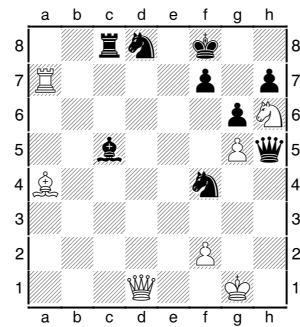
1. Dc5+ Lxc5 [1...Kxe4
 2. Sd6#] 2. Sxc3#

68



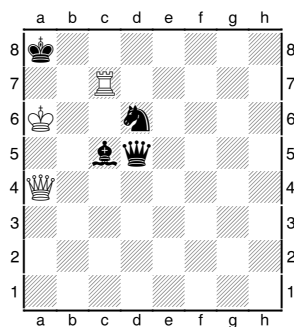
1. Th7+ Sxh7 [1...Txh7
 2. g7#] 2. g7#

71



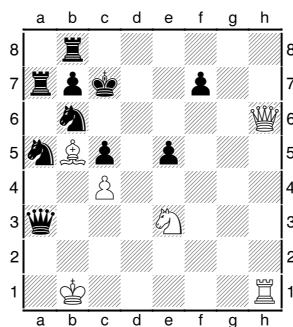
1. Dxd8+ Txd8 [1...Kg7
 2. Txf7#] 2. Txf7#

66



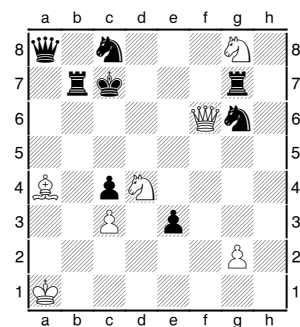
1. De8+ Sxe8 [1...Sc8
 2. Dxc8#] 2. Tc8#

69



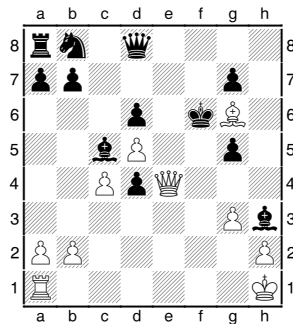
1. Dxb6+ Kxb6 [1...Kc8
 2. Th8#] 2. Sd5#

72



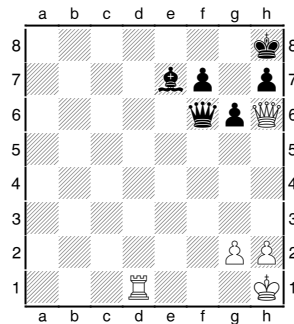
1. Dd8+ Kxd8 [1...Kb8
 2. Sc6#] 2. Se6#

73



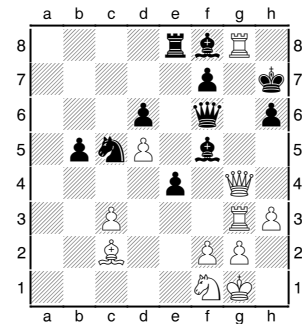
1. Tf1+ Lxf1 [1...Lf5
 2.De6#] 2.De6#

76



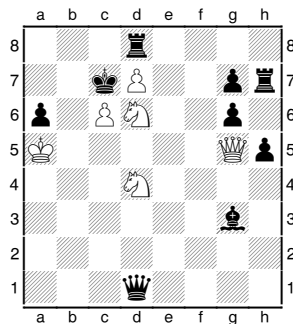
1. Td8+ Lxd8 [1...Lf8
 2.Txf8#] 2.Df8#

79



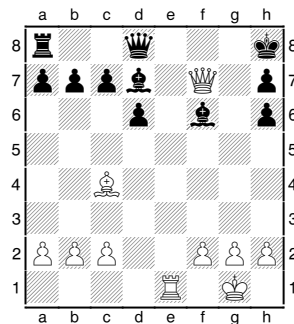
1. Th8+ Dxh8 [1...Kxh8
 2.Dg8#] 2.Dxf5#

74



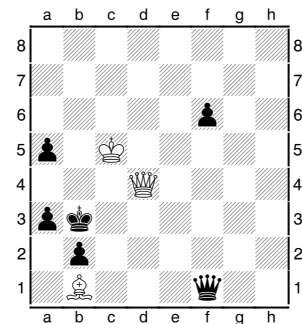
1.S6b5+ axb5 [1...Kb8
 2.Dxd8#] 2.Dxg3#

77



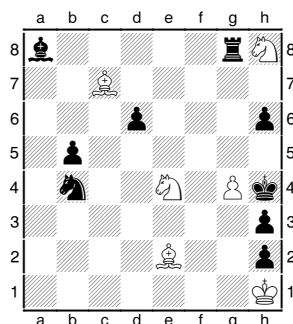
1. Te8+ Lxe8 [1...Dxe8
 2.Dxf6#] 2.Df8#

80



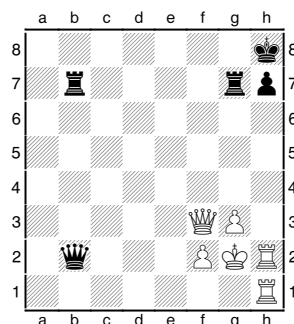
1. Da4+ Kxa4 [1...Kc3
 2.Dc2#] 2.Lc2#

75



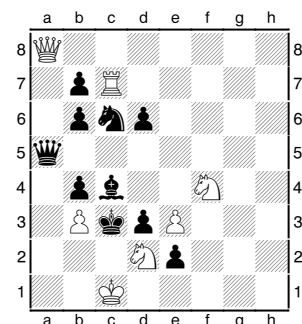
1.Ld8+ Txd8 [1...Tg5
 2.Sg6#] 2.Sg6#

78



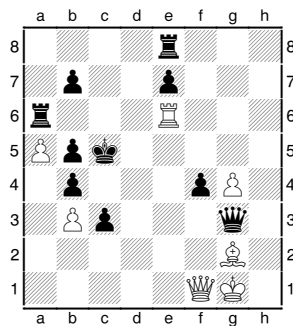
1. Txf7+ Txf7 [1...Kg8
 2.Th8#] 2.Df8#

81



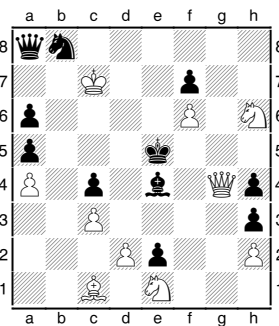
1.Sd5+ Dxd5 [1...Lxd5
 2.Dh8#] 2.Da1#

82



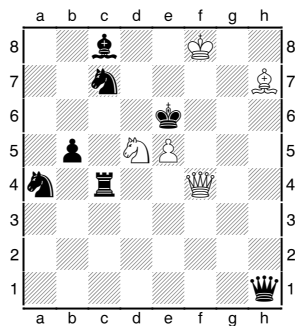
1.Dxb5+ Kxb5 [1...Kd4
 2.Dc4#] 2.Te5#

85



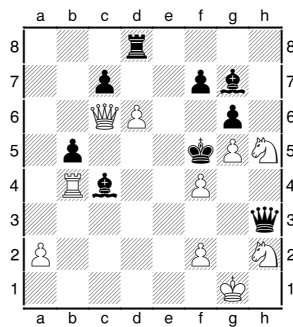
1.Df4+ Kxf4 [1...Kd5
 2.Dd6#] 2.d4#

88



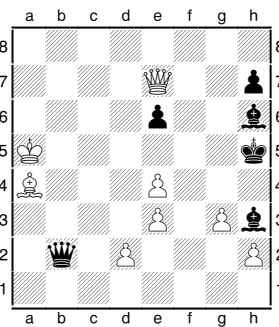
1.Df6+ Kxd5 [1...Kd7
 2.Dd6#] 2.Dd6#

83



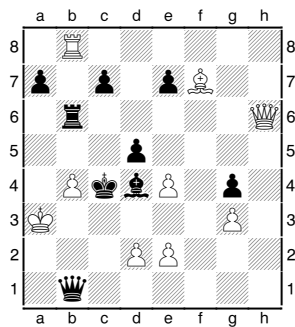
1.Dd5+ Lxd5 [1...Le5
 2.Dxe5#] 2.Sxg7#

86



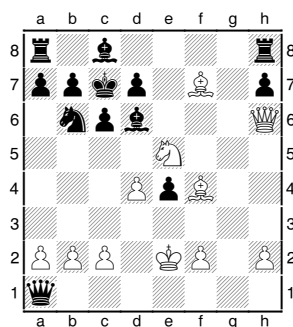
1.g4+ Kxg4 [1...Kg6
 2.Le8#] 2.Ld1#

89



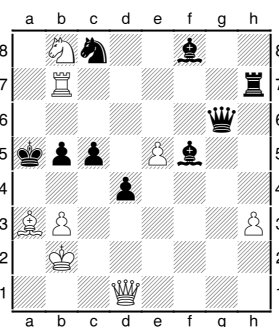
1.Dc6+ Txc6 [1...Lc5
 2.Dxc5#] 2.Lxd5#

84



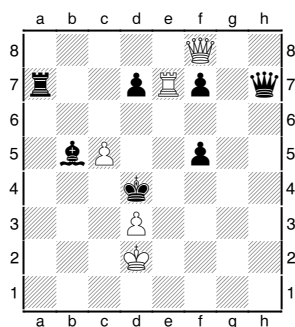
1.Dxd6+ Kxd6 [1...Kd8
 2.Lg5#] 2.Sg6#

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

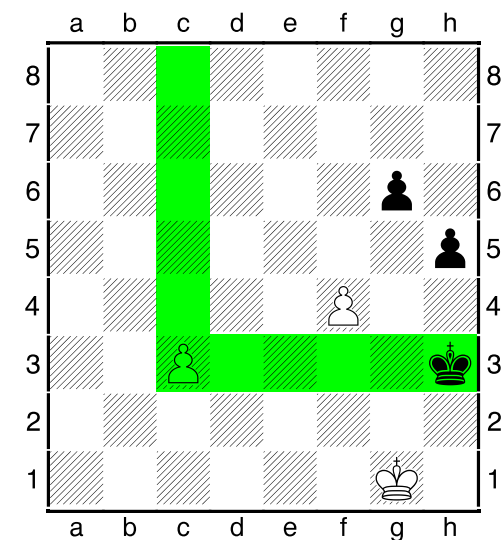
Aufgabe 7

Grecos Matt **1.Dg6 hgx5** [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



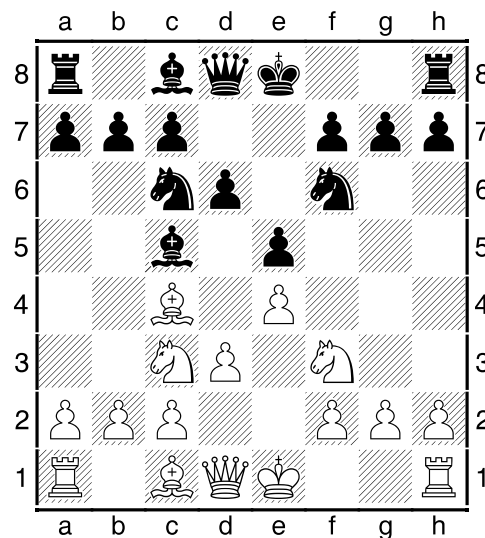
5 Punkte

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

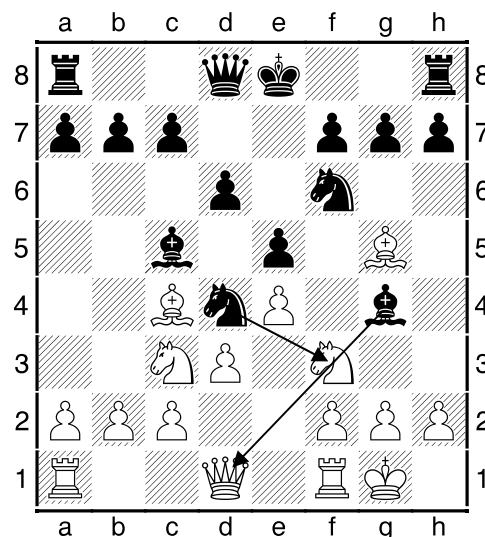
Abschließend noch ein kleines „Eröffnungsrepertoire“ für Läuferdiplomanden, was über das Schäfermatt hinausreicht.

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"



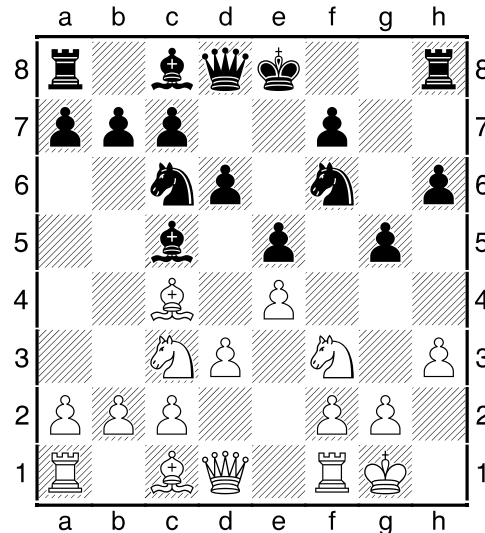
6.0–0 Ein nach den Eröffnungsregeln sinnvoller Zug, allerdings bekommt nun Schwarz die Möglichkeit einen typischen Angriff zu starten, den sogenannten "Lochadeangriff" (eine Wortschöpfung aus Loch und Rochade) **6...Lg4 7.Lg5** Weiß kopiert den Angriff etwas sorglos **7...Sd4** der gefesselte Springer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

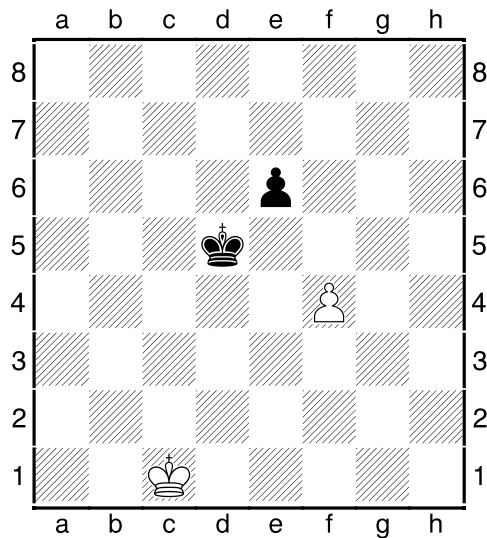
2) Der Flügelangriff

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!?

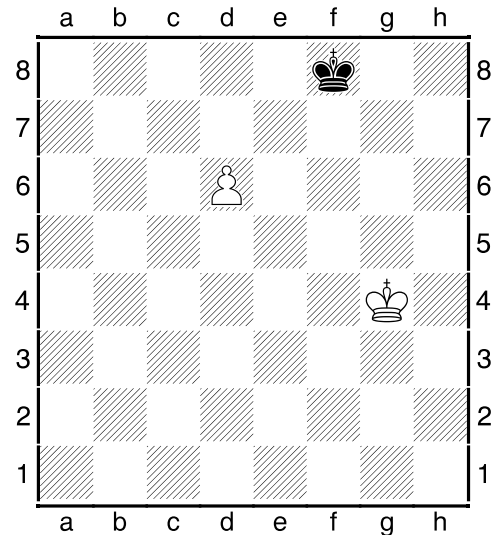


Hoppla, was kommt denn da? Dieser unerwartete Flügelangriff bringt Weiß in Bedrängnis. Es droht der Sprenghebel g4 mit Öffnung der g-Linie und starkem Angriff. 8.Sh2 soll den nächsten Zug eigentlich verhindern, aber 8...g4 drückt einfach weiter auf die Tube 9.hxg4 Tg8 jetzt muss Weiß sehr vorsichtig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

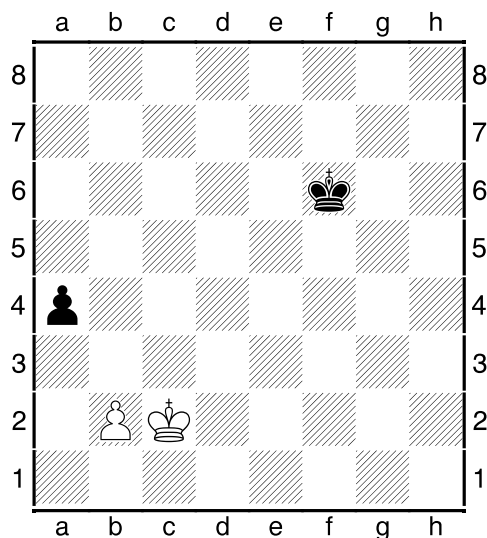




4.Kxa3 Kc5 5.Ka4 Kb6 6.Kb4 Ka6
 7.Kc5 +/-



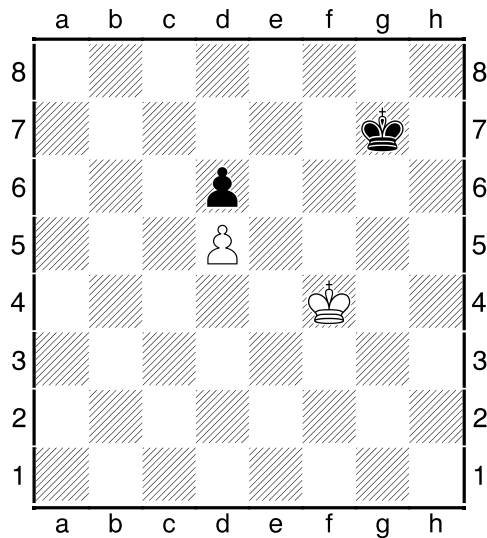
5.f5! Weiß opfert seinen Bauern, um die Schlüsselfelder zu verschieben 5...exf5 6.Kd1 Fernopposition 6...Ke5 7.Ke1 Kf4 8.Kf2 =:=



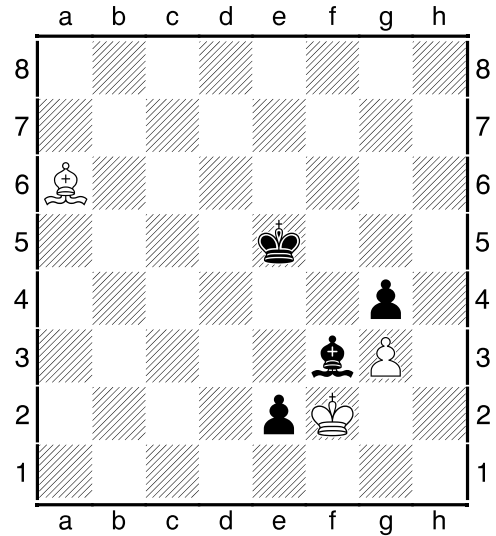
Weiß gewinnt mit 1.Kf5 Kf7 2.Ke5 Kf8 3.Kf6! Opposition 3...Ke8 4.Ke6 Wenn Schwarz in dieser Stellung am Zug ist, verliert er. 4...Kd8 5.d7 Kc7 6.Ke7 +/-

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

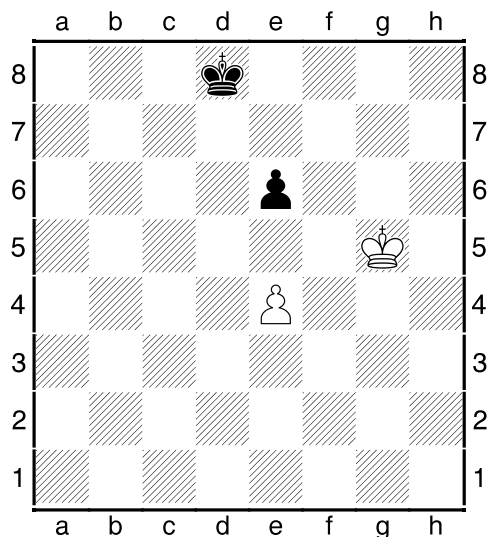
Kritische Felder (Seite 3)



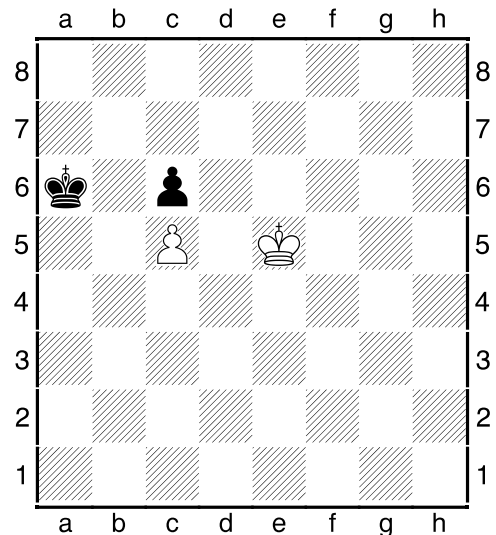
1.Kg5 Mit der Opposition erobert Weiß die kritischen Felder **1...Kf7 2.Kf5 Ke7 3.Kg6** Jetzt fällt der Bauer mit Schlüsselfeld **3...Kd7 4.Kf7 Kd8 5.Ke6 Kc7 6.Ke7 Kc8 7.Kxd6** +:-



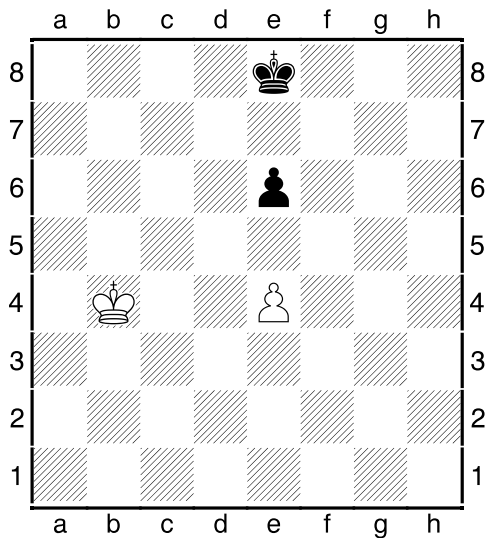
Natürlich darf Weiß nicht auf e2 schlagen
1.Lxe2? Lxe2 2.Kxe2 Ke4 3.Kf2 Kd3 -:+



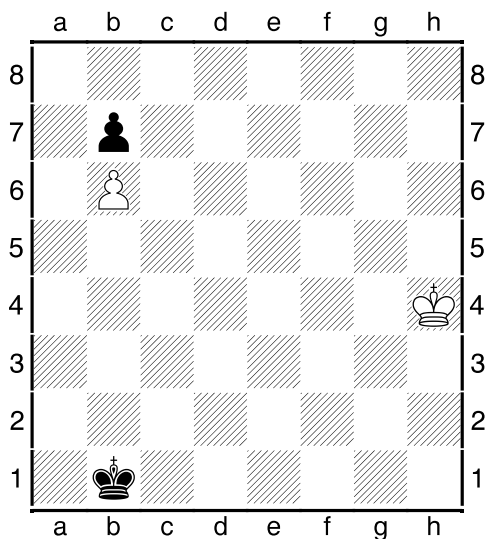
1...e5! Schwarz muß den Bauern opfern, um die Schlüsselfelder zu verteidigen
2.Kf5 Ke8 3.Kxe5 Ke7 =: =



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 +:-

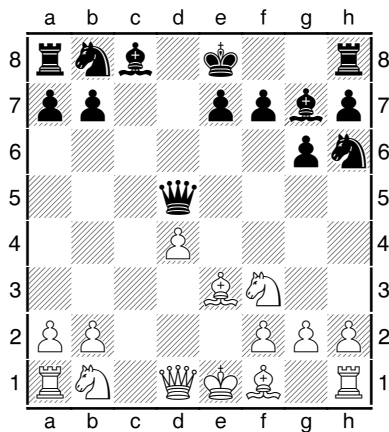


1.e5! blockiert den schwarzen Bauern
 [1.Kc5? e5=] **1...Kd7 2.Kb5**
 Diagonalopposition **2...Kc7 3.Kc5 Kd7**
4.Kb6 +:-

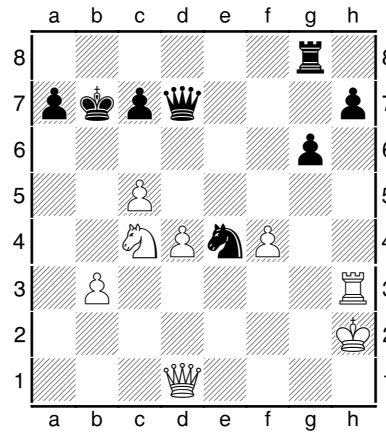


Hier muß Weiß viel leisten. Zunächst mal muß er einsehen, daß er seinen Bauern nicht verteidigen kann. Dann muß er auf die Idee kommen das Feld b4 zu erreichen, wenn Schwarz den Bauern schlägt. Und dann muß er auch noch den Weg finden, den ihm Schwarz nicht versperren kann.
1.Kg3! Kc2 2.Kf2 Kd3 3.Ke1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

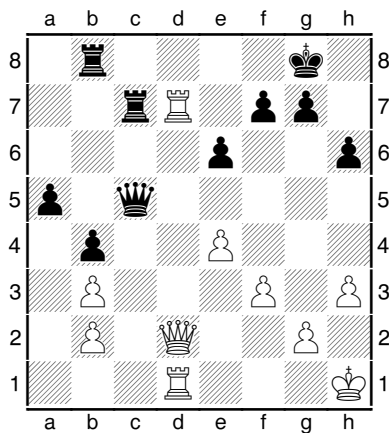
Doppelangriff (Seite 4)



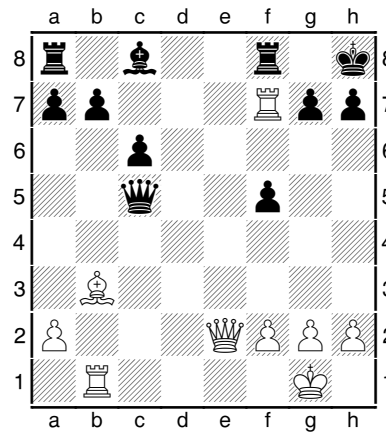
1.Dc1! greift Sh6 und Lc8 an +/-



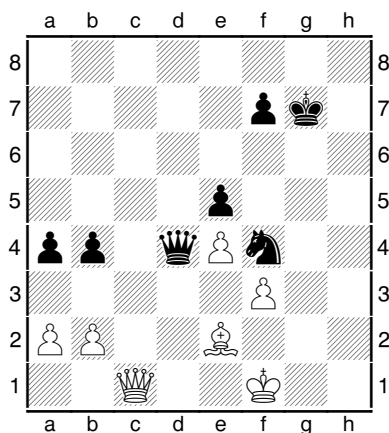
1...Dxh3+ 2.Kxh3 Sf2+ 3.Kg2 Sxd1 -:+



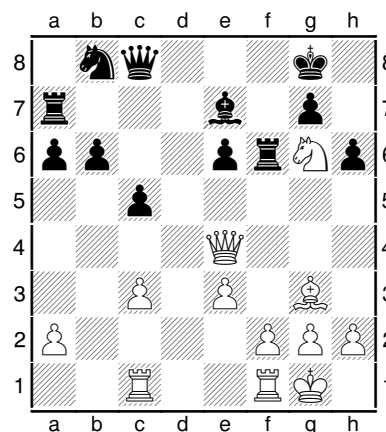
1.Df4! Doppelangriff auf c7 und f7
1...Txd7 2.Dxb8+ Kh7 3.Txd7 +/-



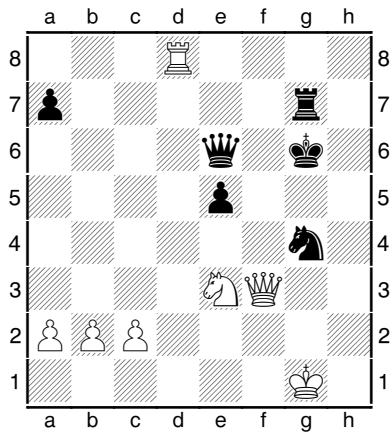
1.De5! Doppelangriff auf c5 und g7
1...Dxe5 2.Txf8# +/-



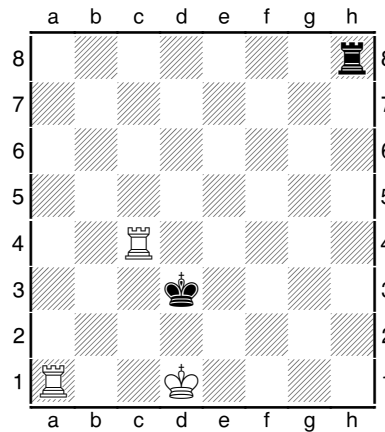
1...Dg1+ 2.Kxg1 Sxe2+ 3.Kf2 Sxc1 -:+



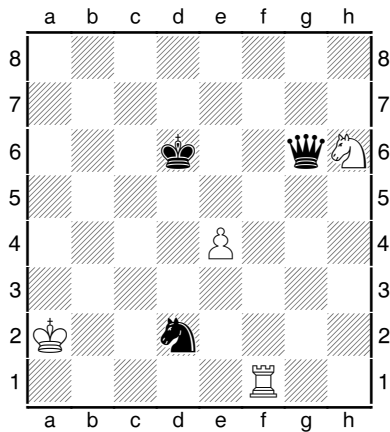
1.Da8 Txa8 2.Sxe7+ Kf7 3.Sxc8 +/-



1. Td6 Dxd6 2. Dxc4+ Kh7 3. Dxc7+ Kxc7
 4. Sf5+ Kf6 5. Sxd6 +/-

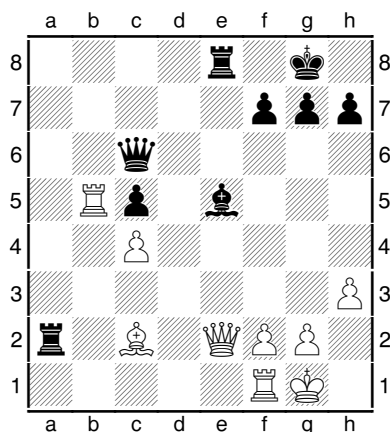


Weiß hat einen Turm mehr, aber Schwarz macht einen Doppelangriff Kxc4 oder Th1# 1. Th4 Doppelangriff Txc4 oder Ta3# 1... Txc4 2. Ta3+ Ke4 3. Ta4+ Ein Spieß beendet die Kombination 3... Kf5 4. Txc4 +/-

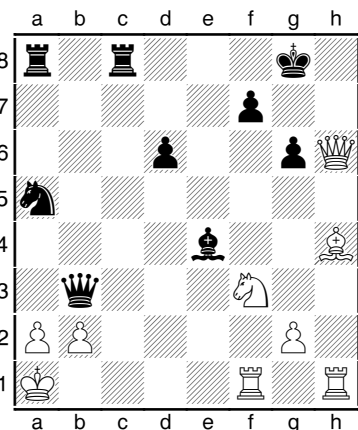


Weiß hält Remis mit einer Serie von Gabeln 1. Tf6+ Dxf6 2. e5+ Dxe5 [2... Kxe5 3. Sg4+] 3. Sf7+ Ke6 4. Sxe5 Kxe5 ==

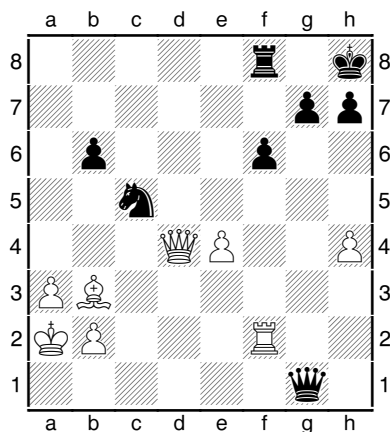
Abzugsangriff (Seite 5)



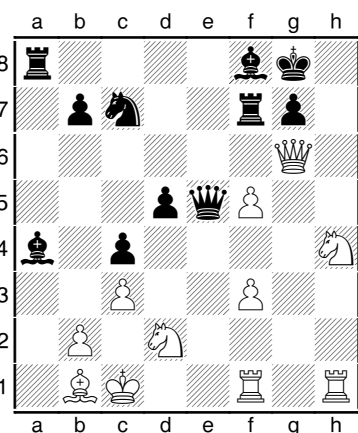
1.Lxh7+ Kxh7 2.Dxa2 +:-



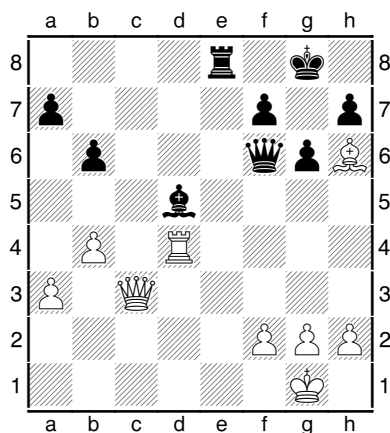
1.Dh8+ [1.Lf6 ist zu langsam 1...Dd1+
 2.Txd1 Sb3#] 1...Kxh8 2.Lf6+ Kg8
 3.Th8# +:-



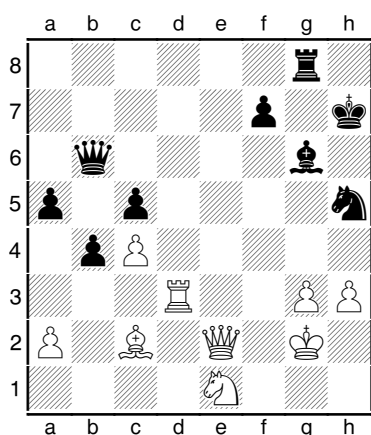
1.Txf6 Txf6 [1...Dxd4 2.Txf8#] 2.Dxg1
 +:-



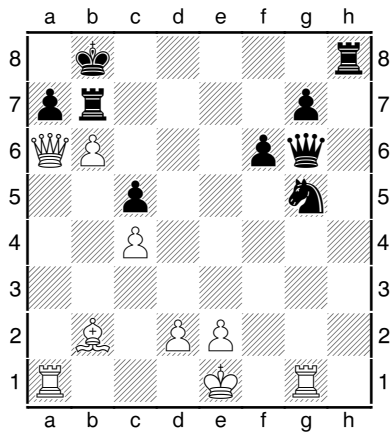
1.Dh7+ [Schwarz am Zug setzt Matt in
 zwei Zügen 1.-- Dxc3+ 2.bxc3 La3#]
 1...Kxh7 2.Sg6+ Kg8 3.Th8# +:-



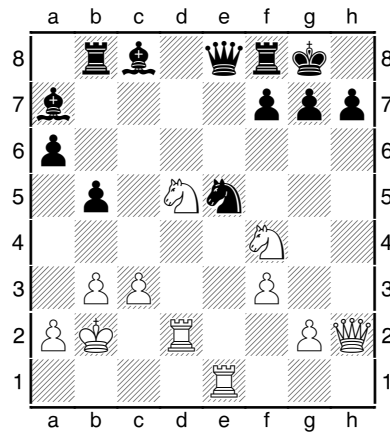
1.Te4 Txe4 [1...Lxe4 2.Dxf6; 1...Dxc3
 2.Txe8#] 2.Dc8+ +:-



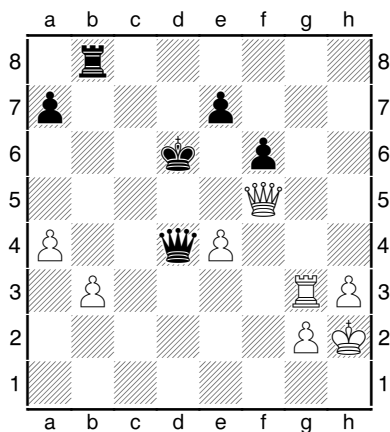
1.Dxh5+ Lxh5 2.Td6+ Kg7 3.Txb6
 Figurengewinn +:-



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

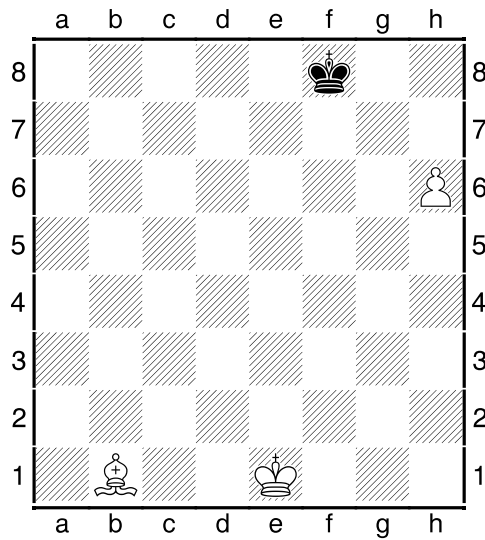


1.Txe5 Dxe5 2.Sg6 Dxh2 [2...hxc6 3.Dxe5+...] **3.Sde7#** Anmerkung: Im Heft fehlt ein Läufer auf a7. Die Lösung ändert sich dadurch nicht, aber Weiß könnte auch mit anderen Zügen gewinnen. +:-

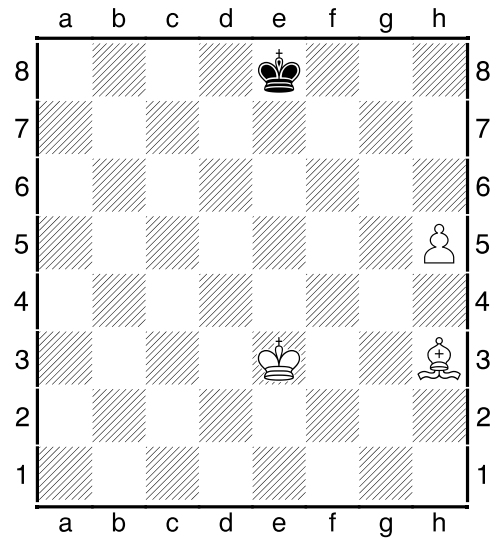


1.Td3 Dxd3 2.e5+ fxe5 3.Dxd3+
 Damengewinn +:-

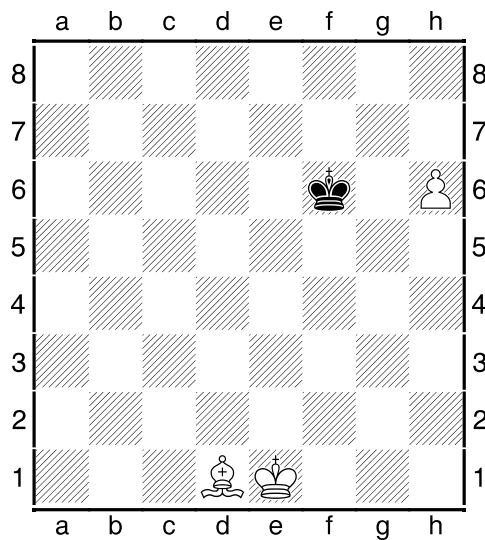
Falscher Läufer (Seite 6)



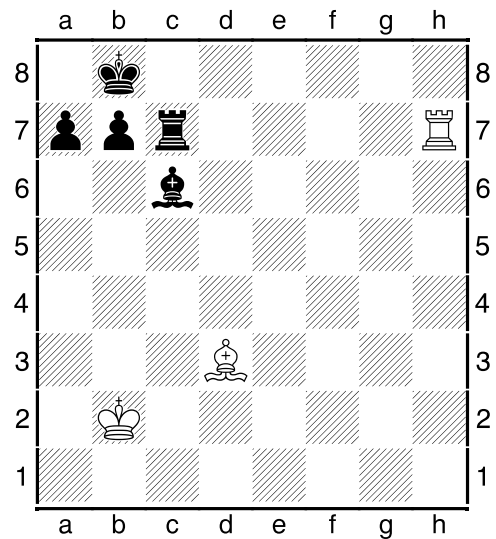
1.La2 Weiß lässt den König nicht in die Ecke und zwingt ihn sogar per Zugzwang aus dem Bauernquadrat +:-



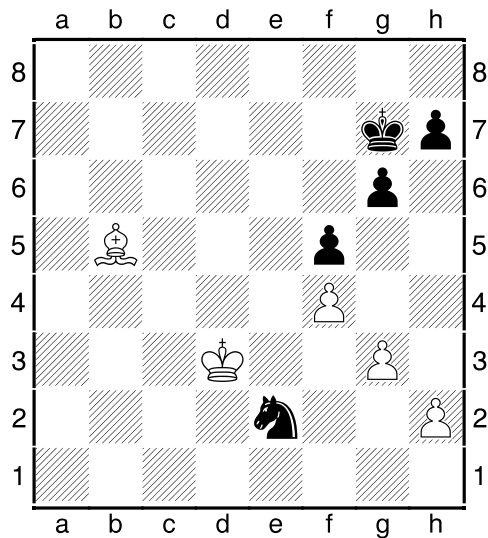
Weiß gewinnt, weil der König nicht in die Ecke kommt. **1.Le6 Ke7 2.h6 Kf6 3.Lf5 Kf7 4.Lh7 Kf6 5.Kf4** +:-



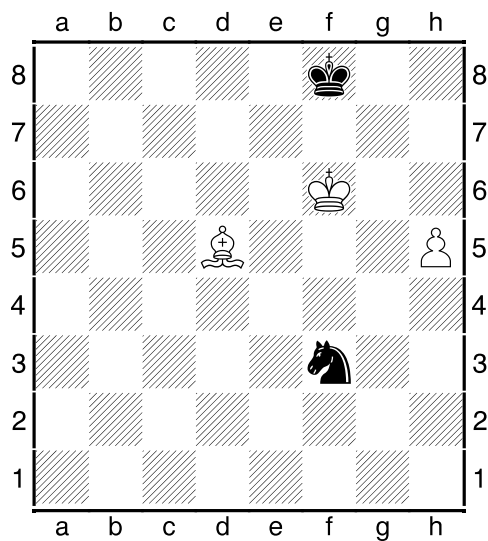
1.Lh5 +:-



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

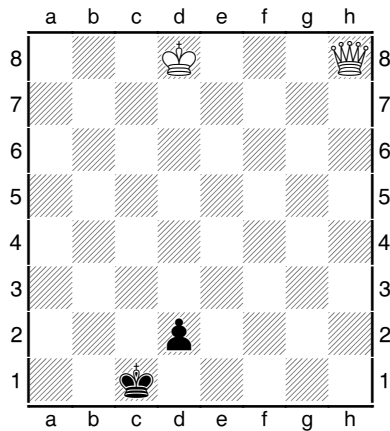


1...Sxf4+ erzwingt sofort das Remis
 [1...Sg1 2.Ke3 g5 3.Lf1 g4= rettet so eben
 noch den Springer] **2.gxf4 g5 3.fxg5 h6**
4.gxh6+ Kh8 =:=

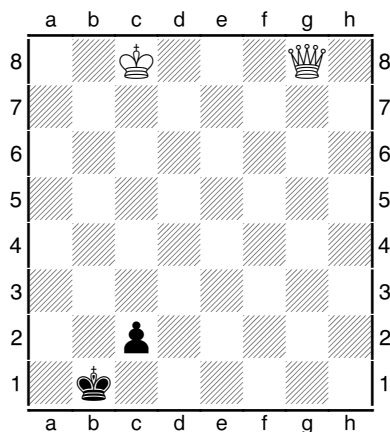


1...Se5 [1...Sh2 geht auch; nicht aber
 1...Sg5 2.h6 Sf7 3.h7 Sh8 4.Lc4 Sf7 5.Le2
 (5.Kg6 ist noch zu früh 5...Se5+ 6.Kh6
 Sg4+ 7.Kg6 Se5+ 8.Kf6 Sg4+=) 5...Sh8
 6.Lh5 Sf7 7.Kg6 Sh8+ (7...Ke7 8.Kg7+-)
 8.Kh6+-] **2.Le6** [2.h6 Sg4+=; 2.Kxe5
 Kg7=] +:-

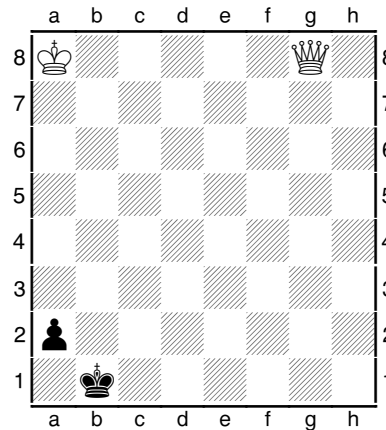
Dame gegen Bauer (Seite 7)



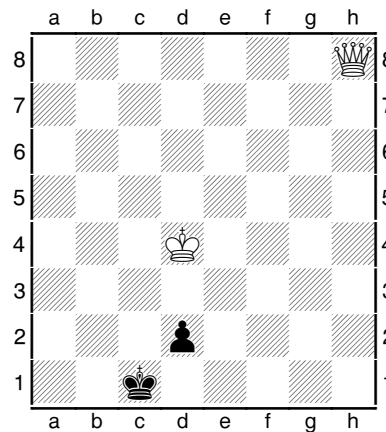
Weiß gewinnt, indem er den schwarzen König vor seinen Bauern zwingt. **1.Dc3+ Kd1** dann kann der weiße König näher kommen **2.Kd7 Ke2 3.De5+ Kf2 4.Dd4+ Ke2 5.De4+ Kf2 6.Dd3 Ke1 7.De3+ Kd1 8.Kd6** usw. +:-



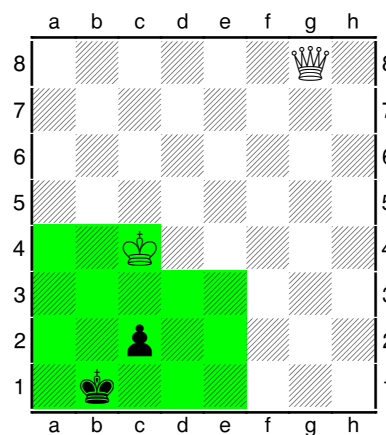
Hier funktioniert der Plan nicht **1.Db3+ Ka1!** Der König kann nicht vor den Bauern gezwungen werden **2.Dxc2** Patt =:=-



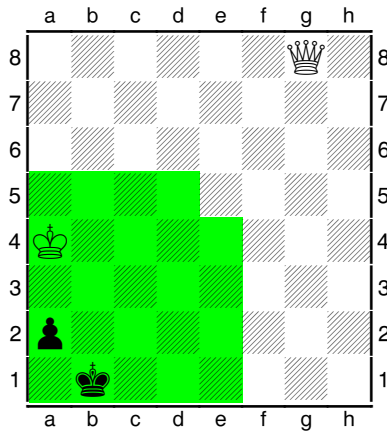
Auch der Randbauer rettet das Remis **1.Db3+ Ka1 2.Ka7** weil der weiße König nicht näher kommt wegen Patt =:=-



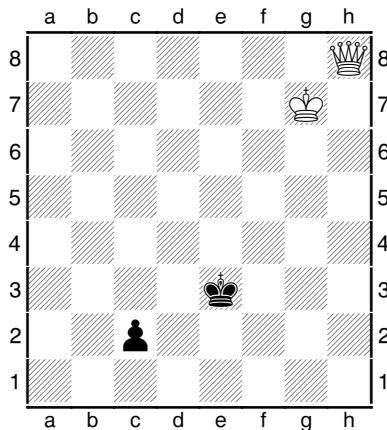
Weiß gewinnt natürlich leicht z.B **1.Dh6 Kc2 2.Dh2 Kc1 3.Kc3 d1D 4.Db2#** +:-



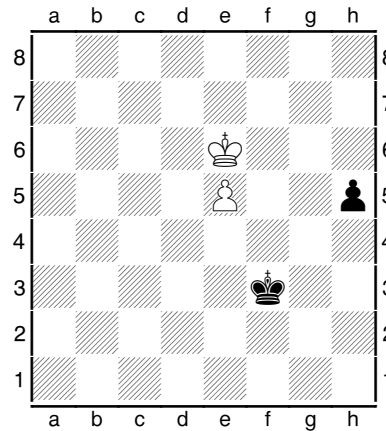
Auch gegen den Läuferbauern gewinnt die Dame, wenn der weiße König nah genug dran ist. Die Gewinnzone ist grün markiert **1.Kb3 c1D 2.Dg6+ Ka1 3.Da6+ Kb1 4.Da2#**



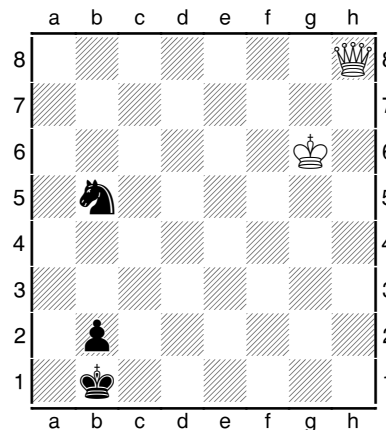
Auch gegen den Randbauern gewinnt Weiß mit dem König in der grün markierten Gewinnzone. **1.Kb3 a1D 2.Dg1#**



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



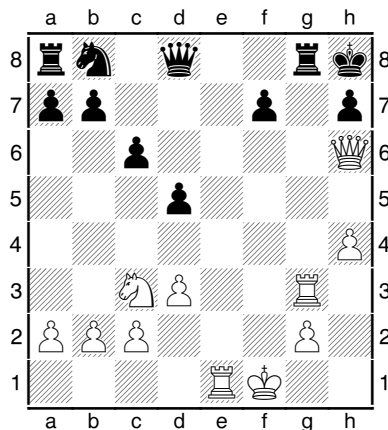
Weiß gewinnt, wenn der König in die Gewinnzone geht. **1.Kf5 h4 2.e6 h3 3.e7 h2 4.e8D Kg2** [4...h1D 5.De4++-] **5.Kg4 h1D 6.De2+ Kg1** "Polaris Eckenspiel" **7.Kg3** Schwarz hat die Dame und ist am Zug aber trotzdem verloren **7...Df3+ 8.Kxf3** [8.Dxf3?? Patt] **+:-**



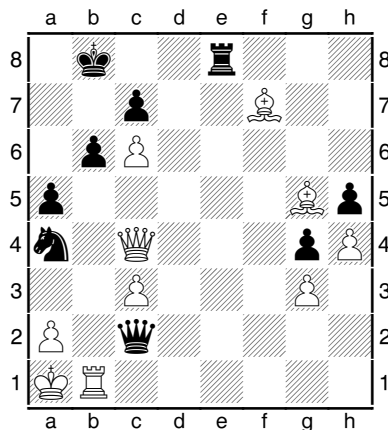
Weiß gewinnt, wenn er den Springer kriegt, ohne dass der Bauer sich umwandeln kann. **1.Dh1+ Ka2** [1...Kc2 2.De4+ Kb3 (2...Kc1 3.Dc4+) 3.Dd5+ Kb4 4.Da2 Kc3 5.Da5+ Kc2 6.Da4+ Kc1 7.Dc4++-] **2.Dd5+ Ka1 3.Da8+ Kb1 4.De4+ Ka2 5.Dc4+ Ka1 6.Da4+ Kb1 7.Dxb5+-** geschafft, der Springerbauer verliert **+:-**

Überlastung (Seite 8)

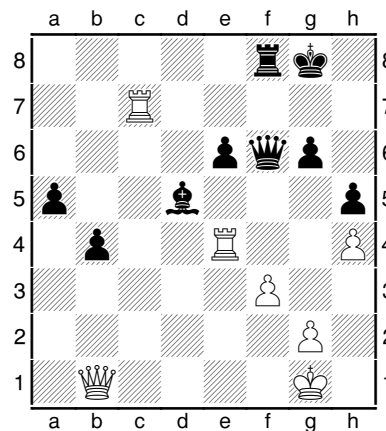
Einige Aufgaben sind leicht verändert gegenüber der Heftversion, um Nebenlösungen oder Unklarheiten zu beseitigen. Aber die Musterlösungen werden davon nicht berührt.



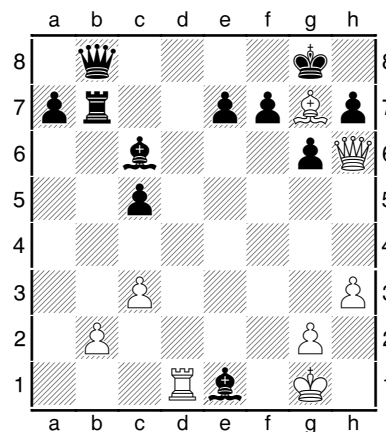
**1. Te8 Dxe8 [1...Txe8 2. Dg7#] 2. Df6+ Tg7
 3. Dxc7# +:-**



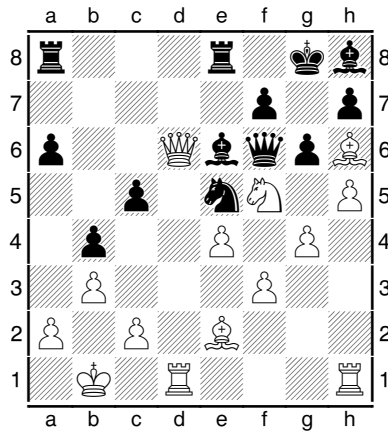
(Stellung gegenüber dem Heft mit zusätzlichem Lg5 leicht variiert) **1...Te1
 2. Lc1 Txc1 3. Db3 Txb1+ 4. Dxb1 Dxc3+
 5. Db2 Dxb2# 0-1**



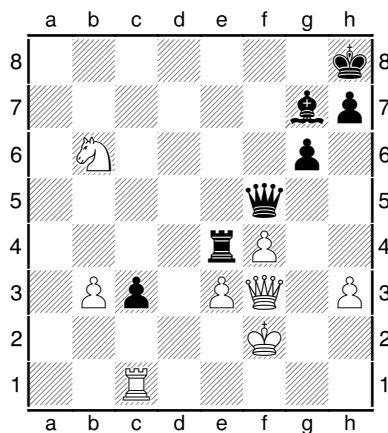
(Stellung gegenüber dem Heft mit Bb4 leicht variiert) **1. Tf4 La2 [1...Dg7
 2. Txg7+; 1...Dxf4 2. Dxc6+] 2. De4 Ld5
 3. Txf6 Lxe4 4. Txf8+ Kxf8 5. fxe4 +:-**



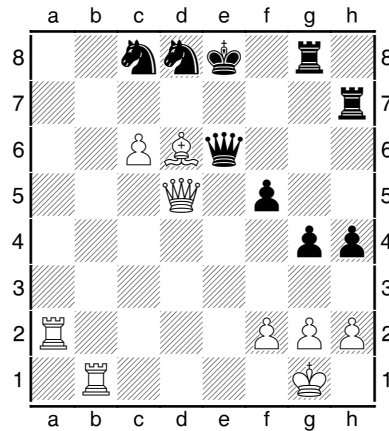
**1. Le5 Lf2+ kleine Zwischenzugfalle
 2. Kh1 [2. Kxf2? Txb2+--+] 2...Df8 [2...f6
 3. Lxb8 Txb8+-] 3. Td8 Le8 4. Txe8 Dxe8
 5. Dg7# +:-**



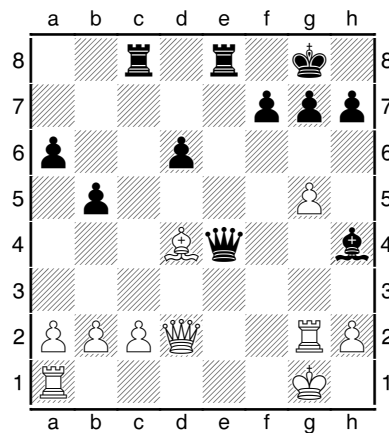
(Stellung leicht variiert mit Bb3 statt b2)
1.g5 Dd8 [1...Sc4 2.gxf6 Sxd6 3.Sxd6+]
2.Dxd8 Taxd8 3.Se7+ Txe7 4.Txd8+ Te8
5.Txe8#



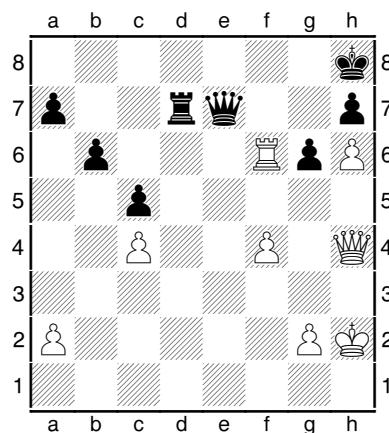
(Stellung leicht variiert ohne Bb4 und Bd6)
1...Ld4 2.exd4 Txf4 gewinnt die Dame.
 Soweit die Lösung, aber ohne die Bauern
 muss Schwarz noch etwas mehr arbeiten:
3.Txc3 Txf3+ 4.Txf3 Dc2+ 5.Kf1 [5.Kg3
 Dc7+ gewinnt noch eine Figur] **5...Dc6**
6.Tf8+ Kg7 7.Tb8 Dh1+ 8.Ke2 Dh2+ -:-



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



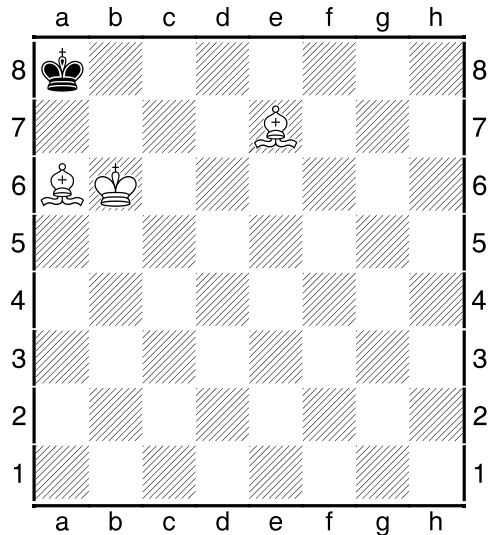
1...Txc2 2.Dxc2 De1+ 3.Txe1 Txe1#



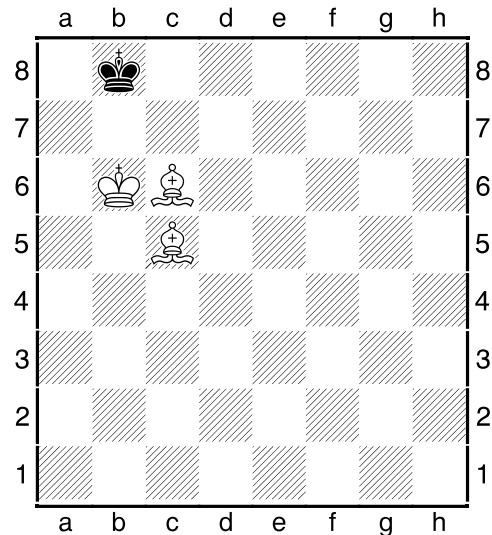
(Stellung leicht variiert mit Bg6) **1.De1**
Kg8 [1...Dxe1 2.Tf8#] **2.Te6 +:-**

Matt mit zwei Läufern (Seite 9)

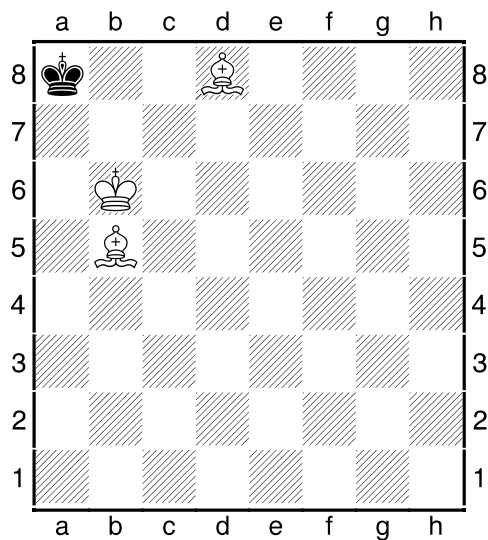
Wie beim Matt mit dem Turm machen wir uns zunächst mit dem Mattbild vertraut:



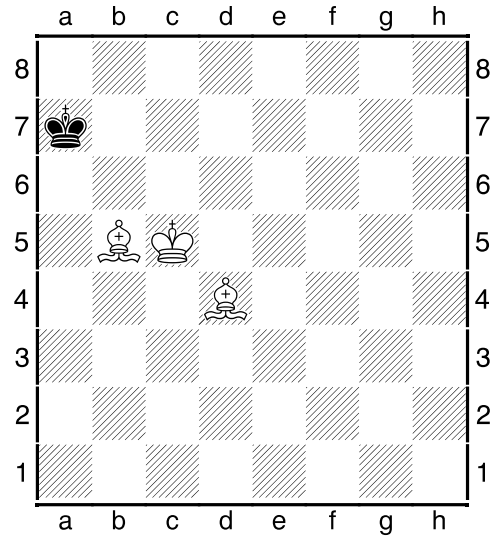
1.Lb7+ Kb8 2.Ld6#



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



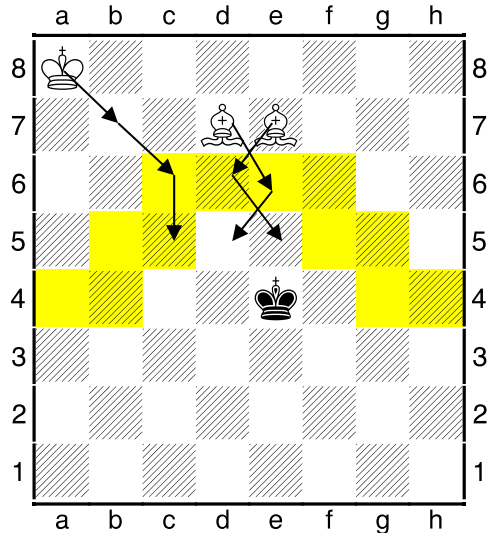
1.La6 Kb8 2.Lc7+ Ka8 3.Lb7#



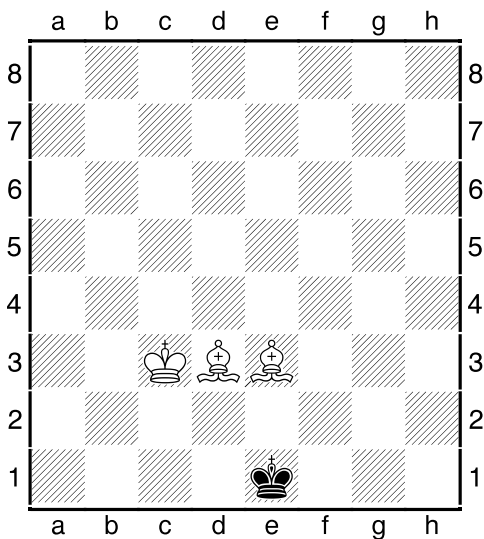
1.Kc6+ Kb8 [1...Ka8 2.La6 Kb8 3.Kb6 Ka8 4.Lb7+ Kb8 5.Le5#] **2.La6 Ka8 3.Kb6 Kb8 4.Le5+ Ka8 5.Lb7#**

Matt mit zwei Läufern (Praxis)

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



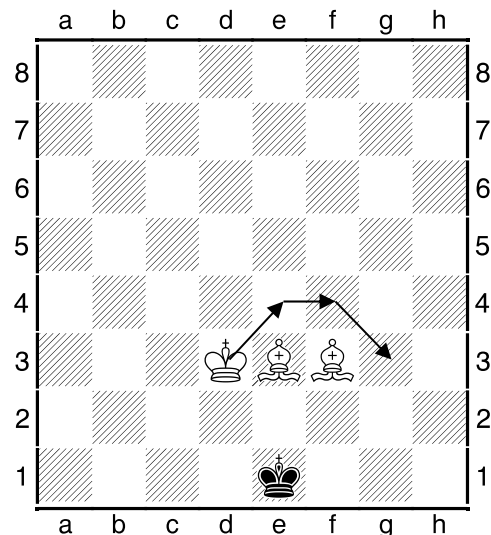
Die Läufer sperren den König dabei automatisch in einen Käfig. Im weiteren Verlauf verschieben wir die Läufersperre einfach Reihe um Reihe. Wenn kein Läuferzug sinnvoll möglich ist, zieht der König. Dadurch erreichen wir nach wenigen Zügen den Rand:



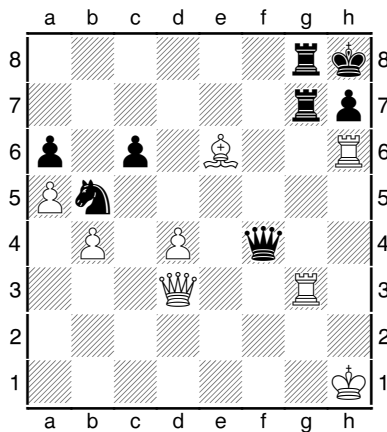
Jetzt geht es weiter in eine Ecke. Dabei wählen wir als Ziel am Besten die Ecke, die unserem König am Nächsten ist. Um den König in die Ecke zu drängen benutzen wir Warte- oder Sperrzüge der Läufer, die dem König nacheinander die Felder auf der Grundreihe abschneiden:

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

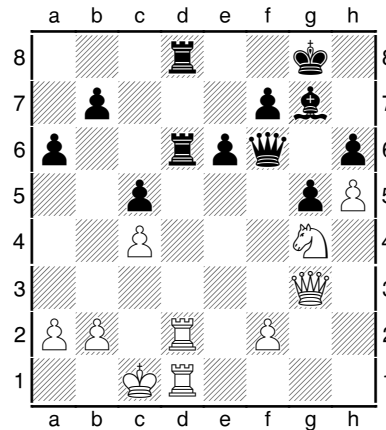
Unter Umständen lohnt es sich, mit dem König die Seite zu wechseln, weil die andere Ecke näher liegt:



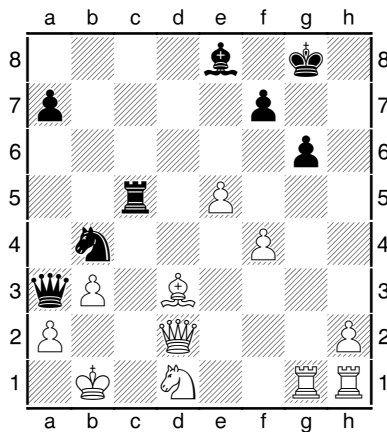
Ablenkung (Seite 10)



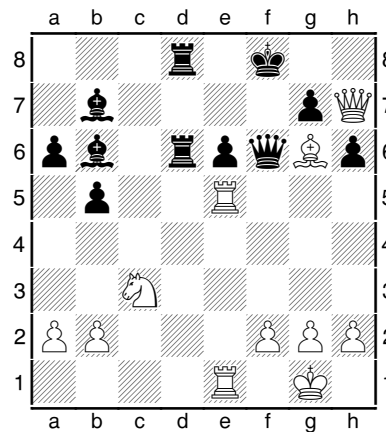
(Stellung leicht variiert mit Sb5 statt Bb5)
1.Dxh7+ Txh7 2.Txg8#



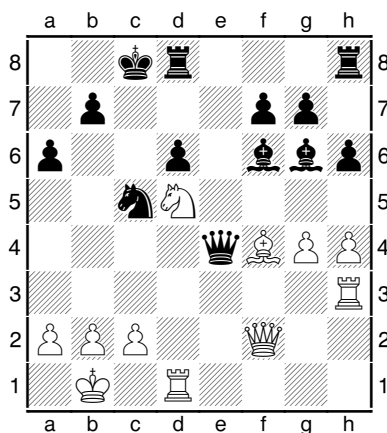
1...Dxb2+ 2.Txb2 Txd1+ 3.Kc2 T8d2+ 4.Kb3 Txb2+ 5.Ka3 Ta1 6.Db3 Txb3+



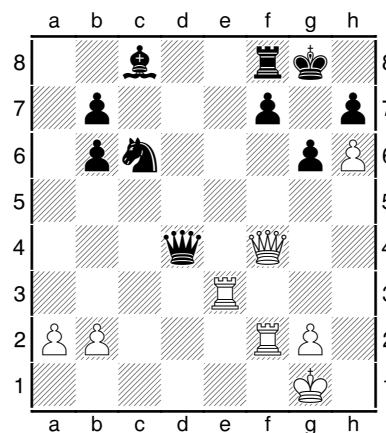
1...Tc1+ 2.Dxc1 Dxa2#



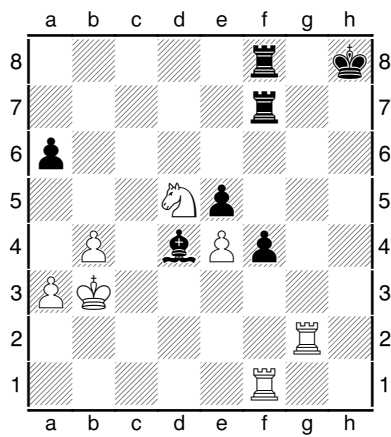
Stellung variiert **1.Tf5 exf5 2.Dh8#**



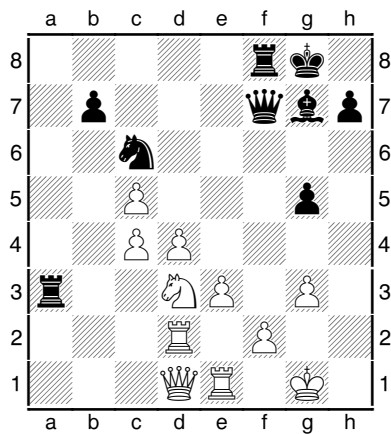
(Stellung leicht variiert mit zusätzlichem Lg6)
1.Dxc5+ dxc5 [1...Kb8 2.Lxd6+ Txd6 3.Dxd6+-] 2.Sb6#



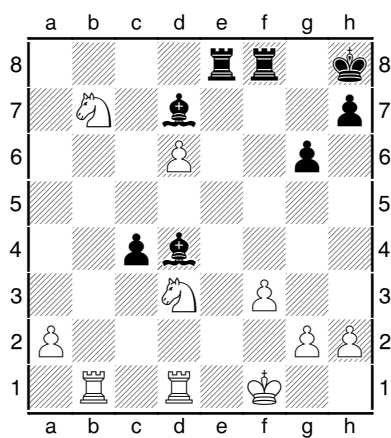
(Stellung ohne Sc3) **1.Dxf7+ Txf7 2.Te8+ Tf8 3.Txf8#**



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

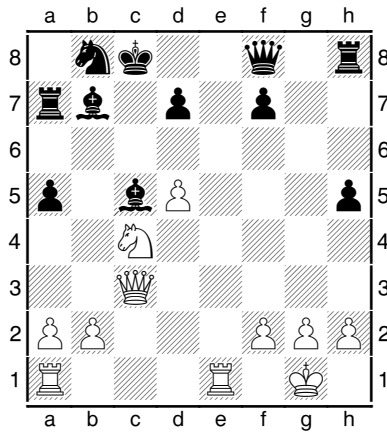


1...Txd3 2.Txd3 Dxf2+ 3.Kh1 Tf6--+

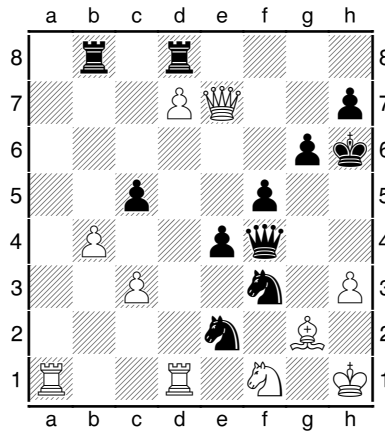


1...Txf3+ 2.gxf3 Lh3#

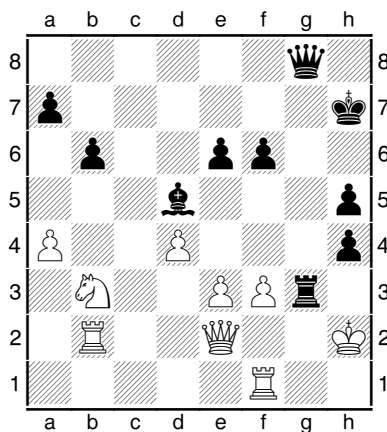
Hineinziehung (Seite 11)



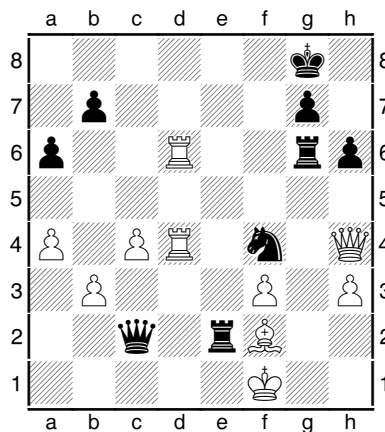
Stellung variiert 1. Te8+ Dxe8 2. Sd6+ Kd8
 3. Sxe8 +:-



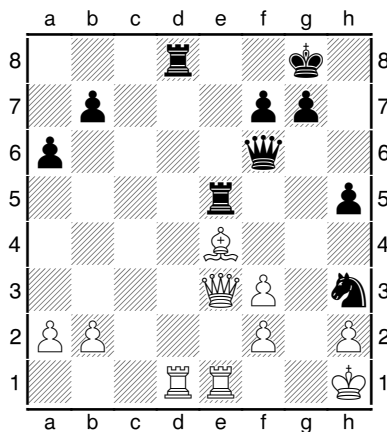
1...Dh2+ 2. Sxh2 Sg3#



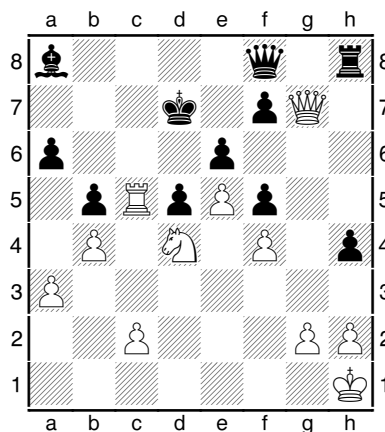
Stellung variiert 1...Th3+ 2. Kxh3 Dg3#



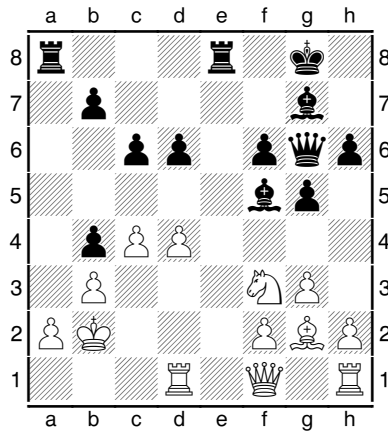
1...Tc7+ 2. Lxe1 De2#



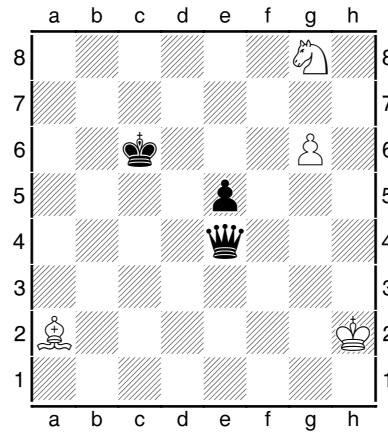
1...Txd1 2. Txd1 Txe4 3. fxe4 Sxf2+ -:+



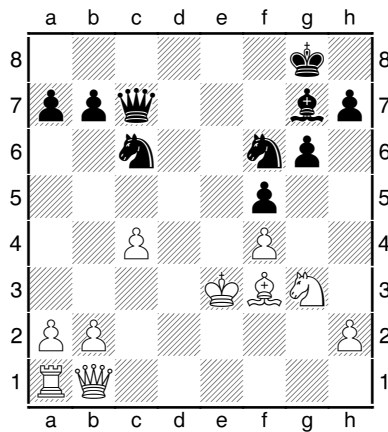
1. Tc7+ Kxc7 2. Sxe6+ +:-



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



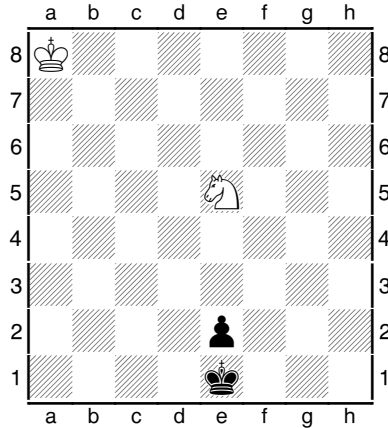
1.Ld5+ Dxd5 2.Se7+ Kd6 3.Sxd5 Ke6
 4.Kg3 +:-



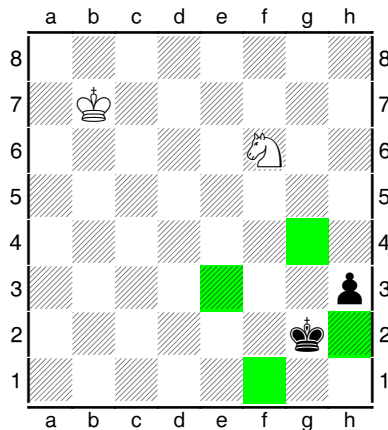
1...Dxf4+ 2.Kxf4 [2.Kf2 Sg4+ 3.Kg2 Se3+
 4.Kf2 Se5-+] 2...Lh6#

Springer gegen Bauer (Seite 12)

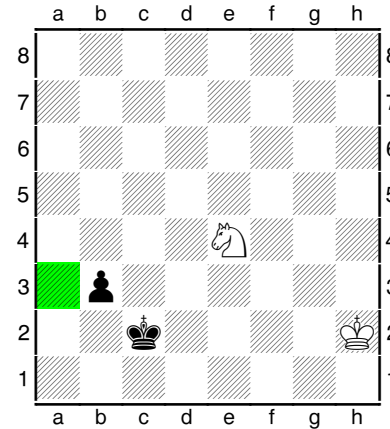
Manchmal muss ein Springer im Nahkampf gegen König und Freibauer bestehen. Kurz gesagt: Der Springer dominiert, wenn er ein Feld vor dem Bauern erreichen kann.



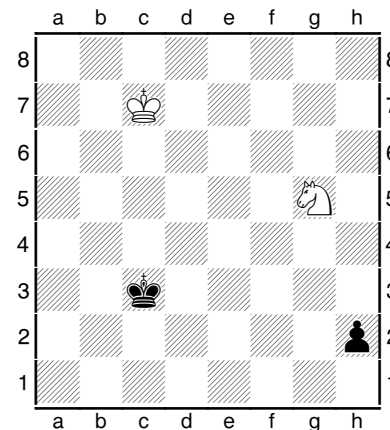
Weiß muss warten, bis sich der schwarze König für eine Seite entschieden hat:
1.Kb7 [1.Sf3+? Kf2 2.Se5 Ke3 (2...e1D? 3.Sd3+)] 3.Sc4+ Kd3 4.Se5+ Ke4+]
1...Kd2 jetzt hüpfet der Springer auf die andere Seite, wo ihn der König nicht mehr unter Kontrolle kriegt **2.Sf3+ Ke3 3.Se1 Kf2 4.Sd3+ =** Wenn der Springer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



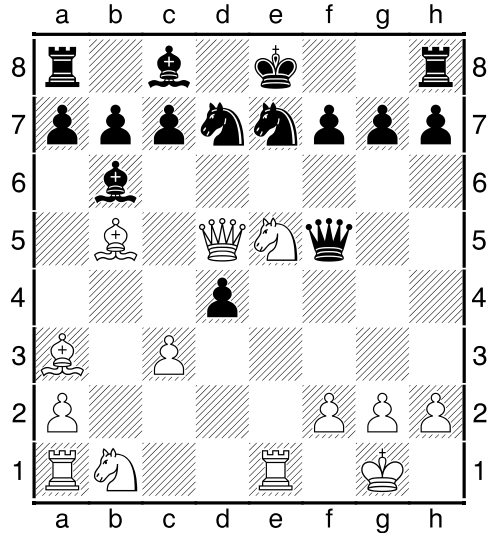
Der Springer muss irgendwie nach a3 gelangen **1.Sd6 b2** [1...Kc3 2.Se4+ (2.Sb5+? Kb4+)] 2...Kc2 3.Sd6 Kd3 4.Sb5 Kc4 5.Sa3+=] **2.Sc4 b1D 3.Sa3+ =:=**



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 =:=**

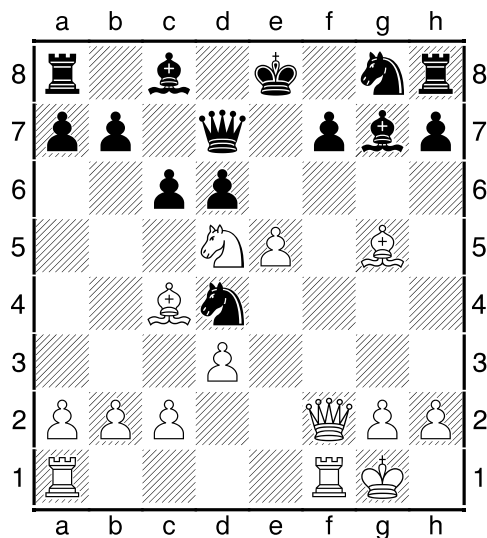
Gambit und Tempo (Seite 15-17)

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**

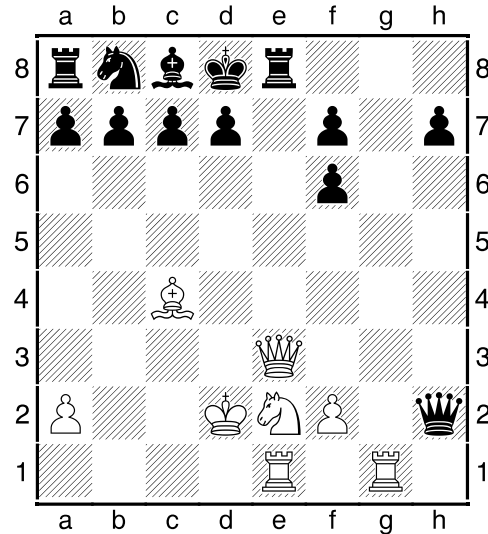
Königsgambit



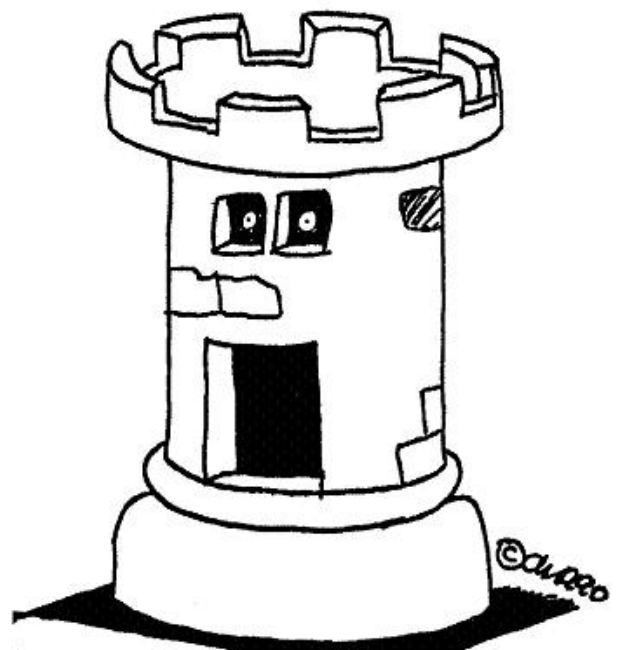
Auch hier kann Weiß auf verschiedene Arten gewinnen. Die nächsten beiden Züge sollte man deshalb noch vorführen. **1.Sc7+ Dxc7 2.Lxf7+ [2...exd6 ist stärker als Partieverlauf] 2...Kd7** ermöglicht ein

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

Mittelgambit

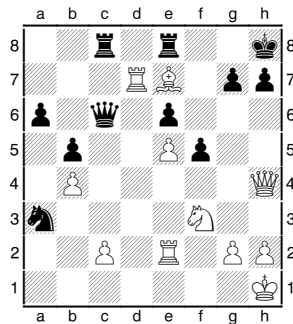


1.Dxe8+ Kxe8 2.Sd4+ Kf8 3.Te8+ Kxe8 4.Tg8+ Ke7 5.Sf5# 1-0



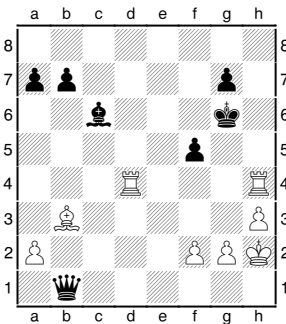
90x Matt (Seite 18-27)

1



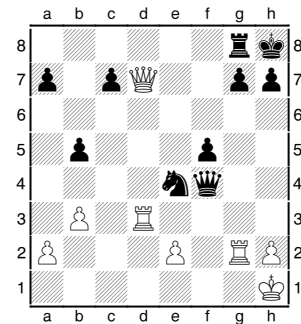
1.Sg5 h6 2.Dxh6+ gxh6
 3.Lf6+ Kg8 4.Tg7+ Kf8
 [4...Kh8 5.Sf7#] 5.Sh7#

4



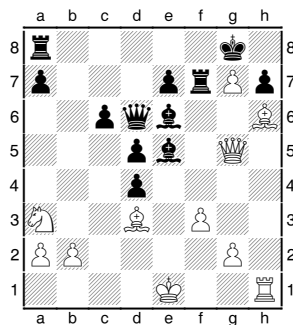
1.Td6+ Kg5 2.f4+ Kxh4
 3.Th6+ gxh6 4.g3+ Kh5
 5.Lf7#

7



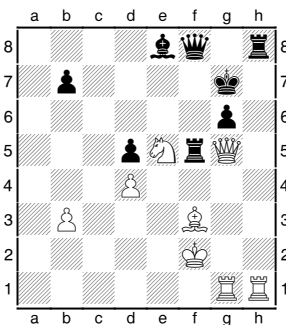
1.Dxg7+ Txxg7 2.Td8+
 Tg8 3.Tdxxg8#

2



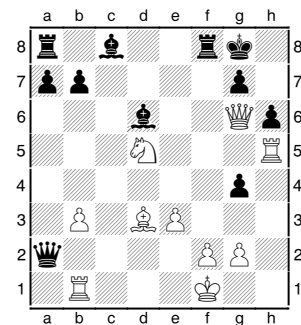
1.Lxh7+ Kxh7 2.g8D+
 Txxg8 3.Lg7+ Lh2 4.Dh6#

5



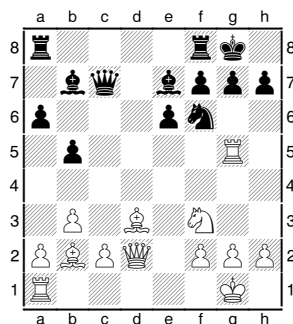
1.Dxxg6+ Lxxg6 2.Txxg6#

8



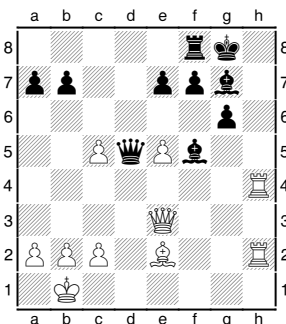
1.Se7+ Lxe7 2.Lc4+ Kh8
 3.Txxh6+ gxh6 4.Dxxh6#

3



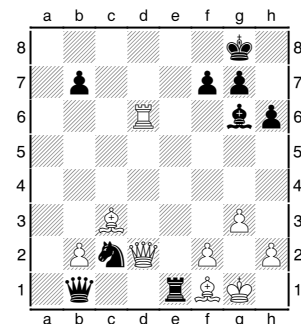
1.Txxg7+ Kxxg7 2.Dg5+
 Kh8 3.Lxf6+ Lxf6 4.Dh6
 1-0

6



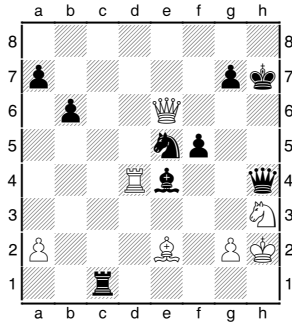
1.Th8+ Lxxh8 2.Dh6

9



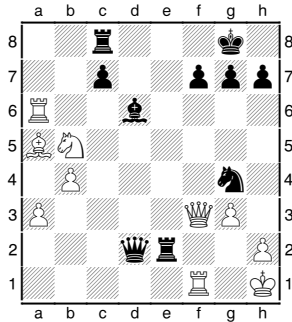
1.Td8+ Kh7 2.Th8+
 Kxxh8 3.Dxxh6+ Kg8
 4.Dxxg7#

10



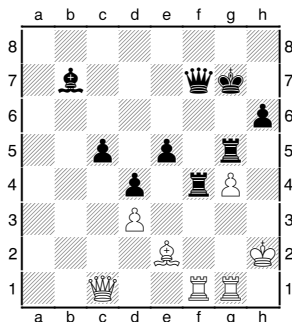
1...Th1+ 2.Kxh1 Dxh3+
 3.Kg1 Dxc2#

11



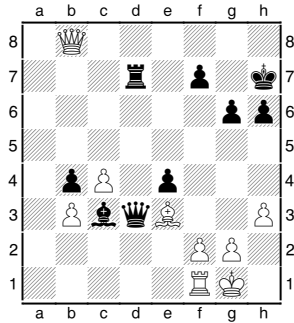
1...Txb2+ 2.Kg1 Th1+
 3.Dxh1 [3.Kxh1 Dh2#]
 3...De3+ 4.Kg2 Dxc3#

12



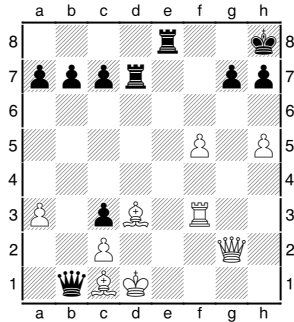
1...Dh5+ 2.gxh5 [2.Kg3
 Tgxc4+ 3.Lxc4 Txc4+
 4.Kf2 Dh2+ 5.Ke1 Txc1
 6.Txc1+ Dxc1+ 7.Kd2
 Df2+ 8.Kd1 Lf3#]
 2...Th4#

13



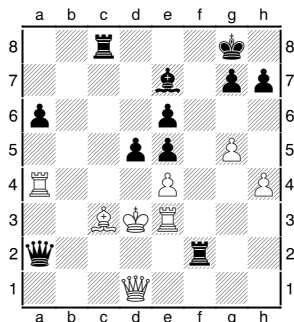
1...Dxf1+ 2.Kxf1 [2.Kh2
 Da1-+] 2...Td1+ 3.Ke2
 Te1#

14



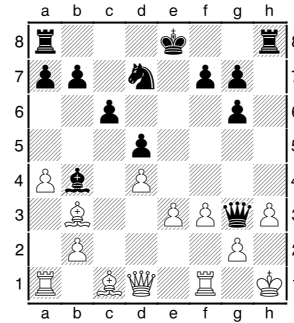
1...Dxc1+ 2.Kxc1 Te1#

15



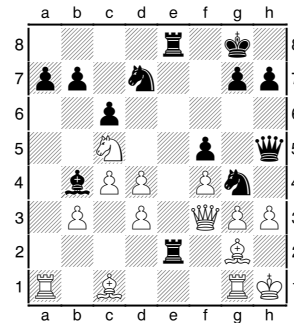
1...Dc4+ 2.Txc4 dxc4#

16



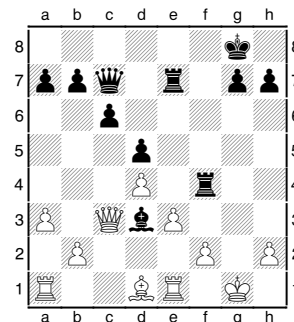
1...Txb3+ 2.gxb3 [2.Kg1
 Ke7 3.De2 Tah8 4.e4
 Th1#] 2...Dxb3+ 3.Kg1
 Dg3+ 4.Kh1 Ke7 5.De2
 Th8+ 6.Dh2 Dxb2#

17



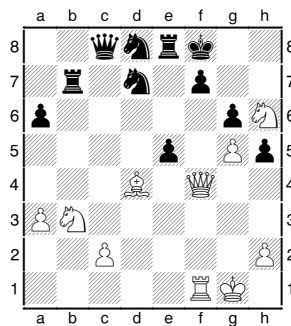
1...Dxb3+ 2.Lxb3 Th2#

18



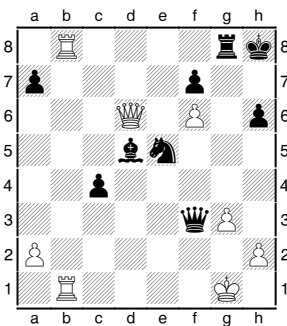
1...Txf2 2.Kxf2 Dxb2+
 3.Kf3 Tf7+ 4.Kg4 Lf5+
 5.Kf3 Lh3#

19



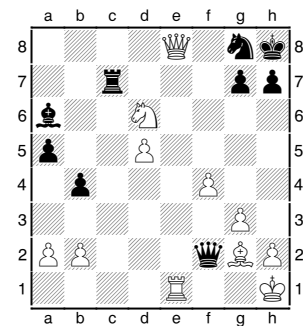
1.Dxf7+ Sxf7 2.Txf7#

22



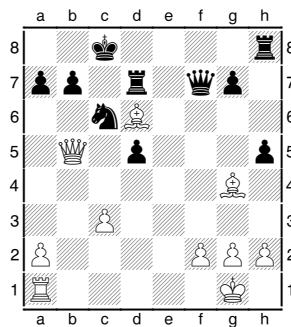
1.Txg8+ Kxg8 2.Df8+
 Kxf8 [2...Kh7 3.Dg7#]
 3.Tb8#

25



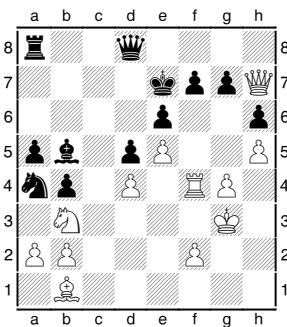
1.Dxg8+ Kxg8 2.Te8#

20



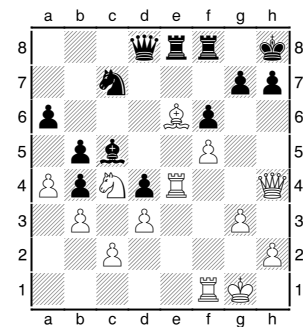
1.Dxc6+ bxc6 2.Tb1 1-0

23



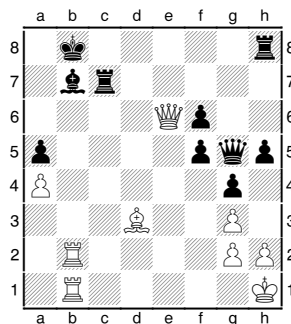
1.Txf7+ Kxf7 2.Lg6+
 Kf8 3.Dh8+ Ke7 4.Dxg7#

26



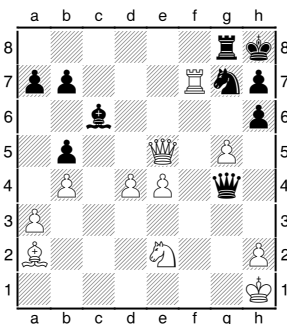
1.Dxh7+ Kxh7 2.Th4#

21



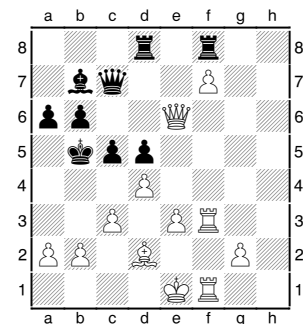
1.Txb7+ Txb7 2.Dd6+
 Kc8 [2...Ka8 3.Da6+ Ta7
 4.Dc6+ Tb7 5.Dxb7#]
 3.Lxf5+ Dxf5 4.Tc1+ 1-0

24



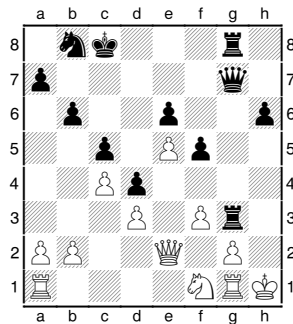
1.Dxg7+ Txg7 2.Tf8+
 Tg8 3.Txg8#

27



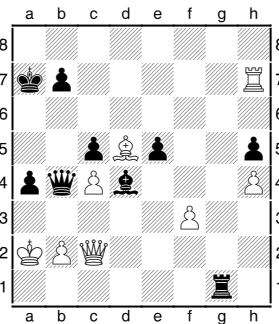
1.c4+ Kxc4 [1...Ka4 2.e4
 Dg3+ 3.Txg3 a5 4.Ta3#]
 2.b3+ Kd3 3.Df5#

28



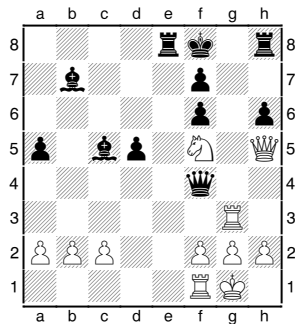
1...Th3+ 2.Sh2 Txh2+
 3.Kxh2 Dg3+ 4.Kh1
 Dh4#

31



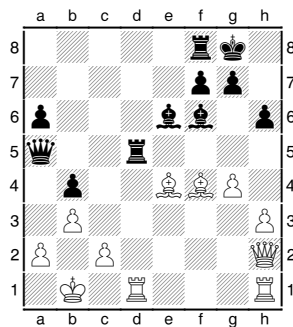
1...Da3+ 2.Kxa3 [2.bxa3
 Ta1#] 2...Ta1#

34



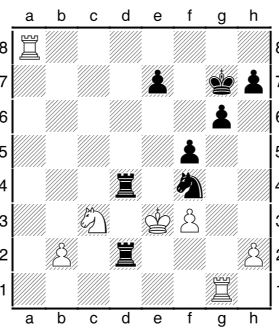
1...Dxf2+ 2.Txf2 Te1#

29



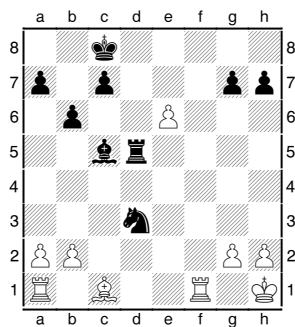
1...Dxa2+ 2.Kxa2 Ta5+
 3.Kb1 Ta1#

32



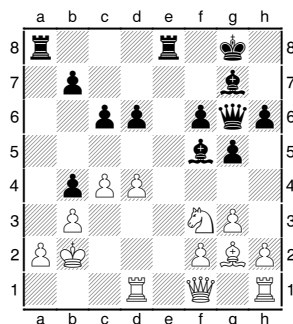
1...Sg2+ 2.Txg2 f4#

35



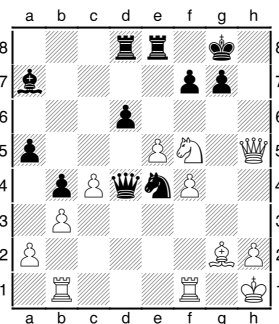
1...Sf2+ 2.Kg1 Se4+
 3.Kh1 [3.Le3 Lxe3+
 4.Tf2 Lxf2+ 5.Kf1-]
 3...Sg3+ 4.hxg3 Th5#

30



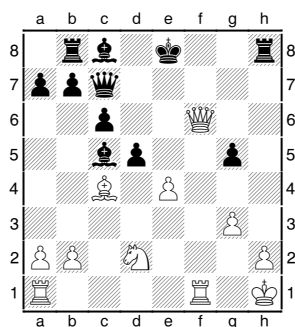
Dublette aus Hinein-
 ziehung 1...Txa2+
 2.Kxa2 Lb1+ 3.Txb1
 Dc2+ usw. 0-1

33



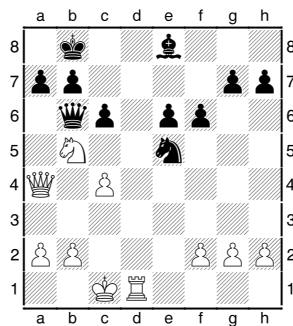
1...Dg1+ 2.Txg1 Sf2#

36



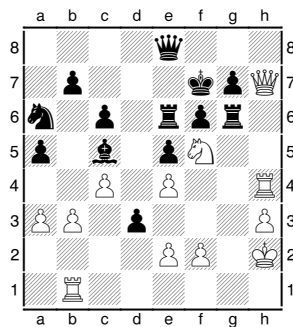
1...Txh2+ 2.Kxh2 Dh7+
 3.Kg2 Dh3+ 4.Kf3 Lg4#

37



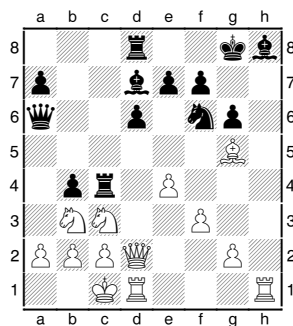
Stellung leicht variiert mit
 Da4 statt a3 **1.Dxa7+**
Dxa7 2.Td8# 1-0

38



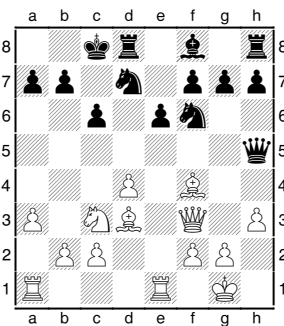
Stellung ohne Ld2
1.Dxg6+ Kxg6 2.Tg1+
Kf7 3.Txg7+ Kf8 4.Th8#

39



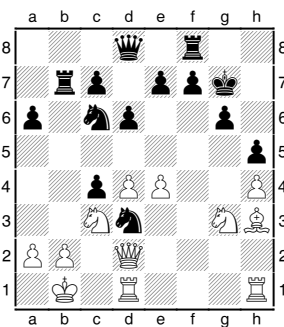
1.Txh8+ Kxh8 2.Lxf6+
exf6 3.Dh6+ Kg8 4.Th1
1-0

40



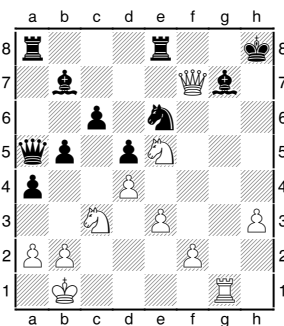
1.Dxc6+ bxc6 2.La6#

41



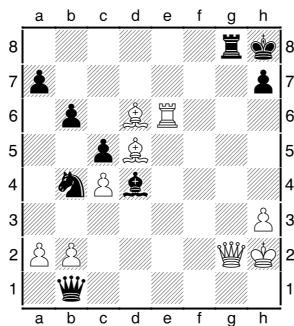
1.Sf5+ Kg8 [1...gxf5
2.Thg1+ Kh7 3.Lxf5+
Kh8 4.Dh6#] 2.Dh6
Txb2+ 3.Ka1 gxf5
4.Thg1+ Tg2 5.Txg2#

42



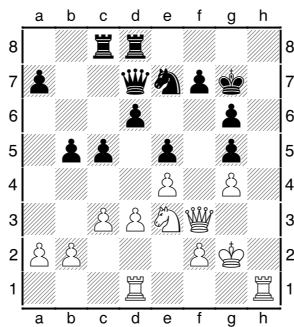
1.Tg6 Tg8 [1...a3 2.Th6+
Lxh6 3.Sg6#] 2.Tg4 Lh6
3.Df6+ Tg7 4.Dxh6+
Kg8 5.Dxe6+ Kf8 6.Sd7+
Txd7 7.Tg8#

43



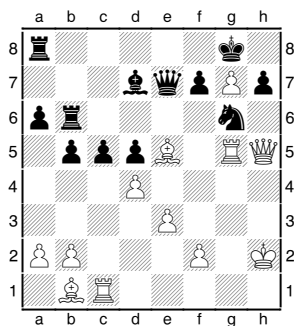
1.Dxg8+ Kxg8 2.Tg6+
Kh8 3.Tg8#

44



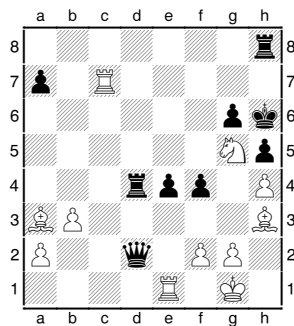
1.Th7+ Kxh7 2.Dxf7+
Kh8 3.Th1#

45



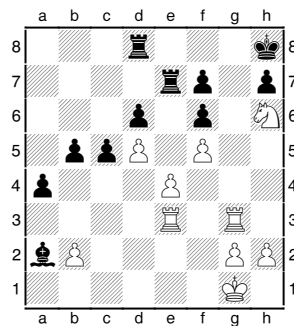
1.Dxh7+ Kxh7 2.Th5+
Kg8 3.Th8+ Sxh8
4.gxh8D#

46



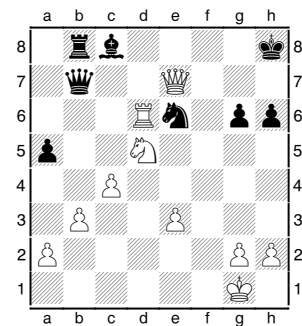
1.Lf8+ Txf8 2.Th7#

49



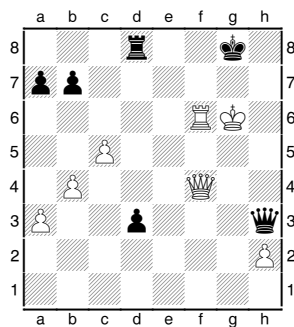
1.Tg4 Lxd5 2.exd5 Ta7
 3.Teg3 a3 4.Tg8+ Txc8
 5.Txc8#

52



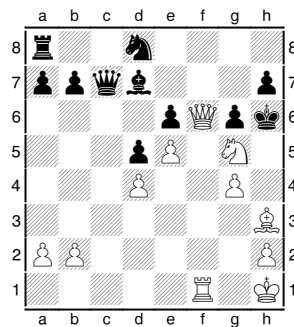
1.Td8+ Sxd8 2.Df8+ Kh7
 3.Sf6#

47



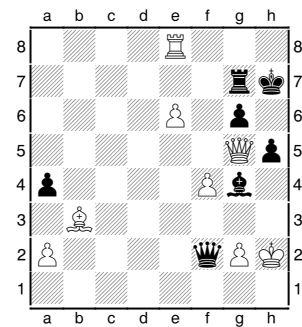
1.Tf8+ Txf8 2.Dc4+ Kh8
 3.Dd4+ Tf6+ 4.Dxf6+
 Kg8 5.Dg7#

50



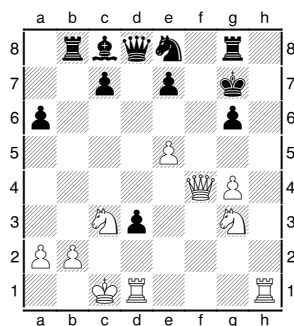
1.Df8+ Kxg5 2.Df4+ Kh4
 3.Dh6#

53



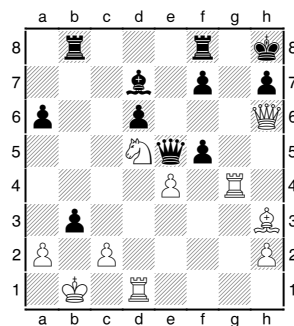
1.Th8+ Kxh8 2.Dh6+
 Kg8 3.e7+ Tf7 4.e8D#

48



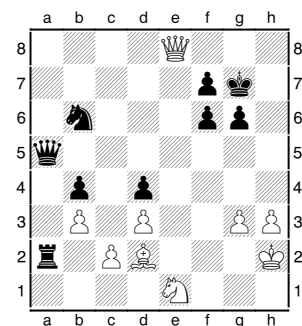
1.Th7+ Kxh7 2.Df7+
 Tg7 [2...Kh6 3.Th1+ Kg5
 4.Sge4+ Kxg4 5.Tg1+
 Kh5 6.Dh7#] 3.Th1#

51



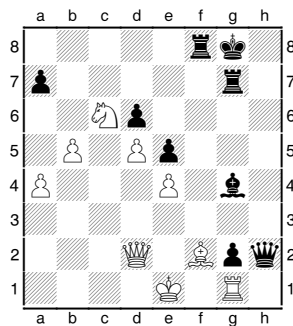
1.Dxh7+ Kxh7 2.Th4+
 Kg6 3.Tg1+ Dg3 4.Txc3#

54



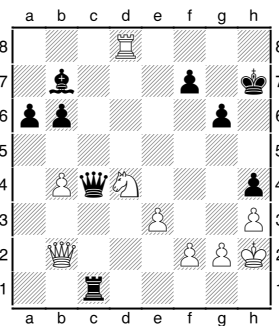
1.Lh6+ Kxh6 [1...Kh7
 2.Df8 Txc2+ 3.Sxc2 f5
 4.Dg7#] 2.Dh8+ Kg5
 3.Dh4+ Kf5 4.De4+ Kg5
 5.Df4+ Kh5 6.Dh4#

55



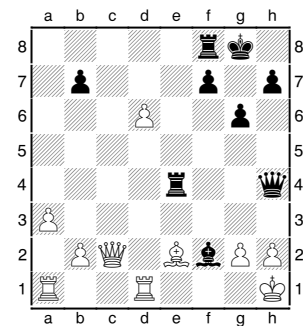
1...Dxg1+ 2.Lxg1 Tf1#

58



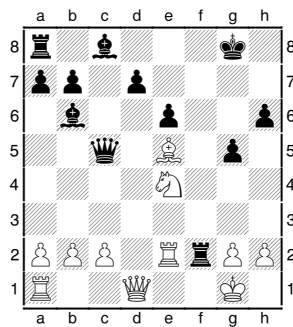
1...Th1+ 2.Kxh1 Df1+
 3.Kh2 Dxg2#

61



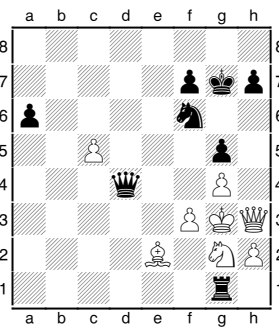
1...Dxh2+ 2.Kxh2 Th4#

56



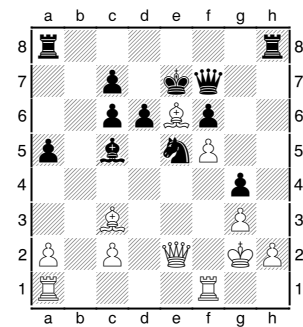
1...Tf1+ 2.Kxf1 Dg1#

59



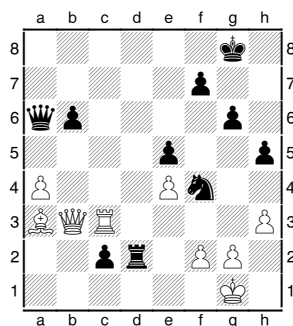
1...Se4+ 2.fxe4 De3+
 3.Lf3 De1#

62



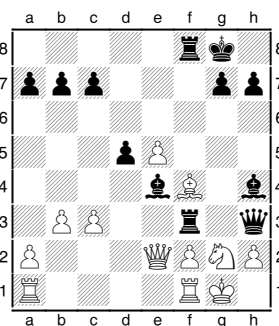
1...Txh2+ 2.Kxh2 Dh5+
 3.Kg2 Dh3#

57



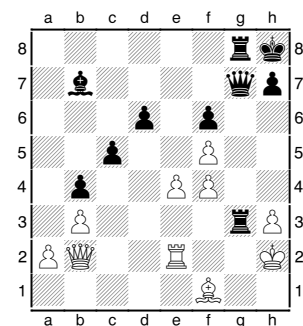
1...Df1+ 2.Kxf1 Td1#

60



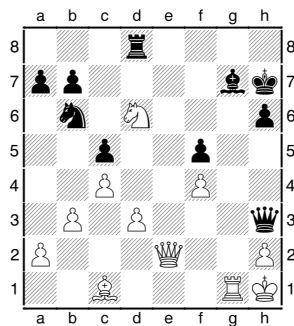
1...Dxg2+ 2.Kxg2 Tg3#

63



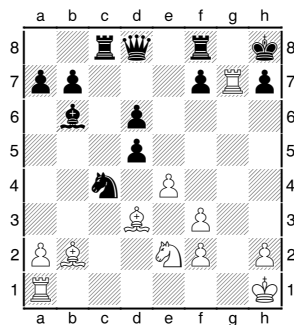
1...Txh3+ 2.Lxh3
 [2.Kxh3 Dg3#] 2...Dg1#

64



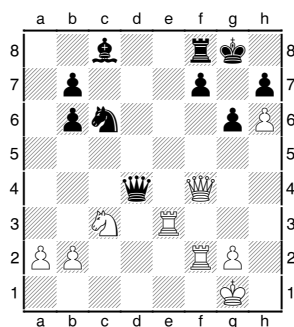
1. **Txg7+ Kxg7** [1...Kh8
 2.Th7+ Kg8 3.De6+ Kxh7
 4.Df7+ Kh8 5.Lb2#]
 2. **De7+ Kh8** 3. **Lb2+ Kg8**
 4. **Dg7#**

65



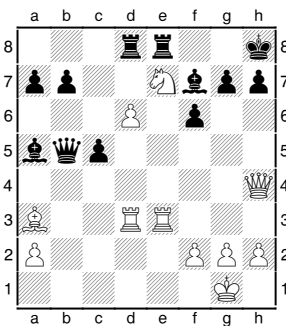
1. **Tg8+ Kxg8** 2. **Tg1+ Dg5**
 3. **Txg5#**

66



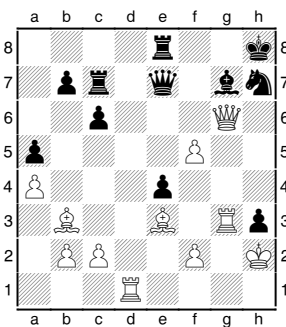
1. **Dxf7+ Txf7** 2. **Te8+ Tf8**
 3. **Texf8#**

67



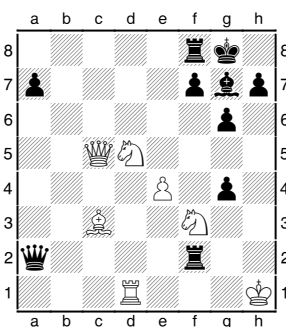
1. **Dxh7+ Kxh7** 2. **Th3+ Lh5**
 3. **Txh5#**

68



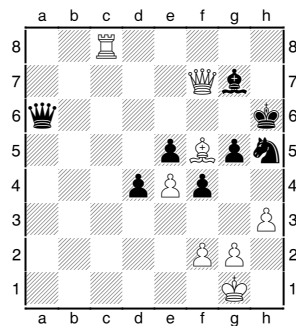
1. **Dxh7+ Kxh7** 2. **Txh3+ Lh6**
 3. **Txh6+ Kg7**
 4. **Tg1+ Kf8** [4...Dg5
 5. **Txg5+ Kxh6** 6. **Tg6+ Kh7**
 7. **Th6+ Kg7** 8. **f6+ Kf8**
 9. **Th8#**] 5. **Tg8#**

69



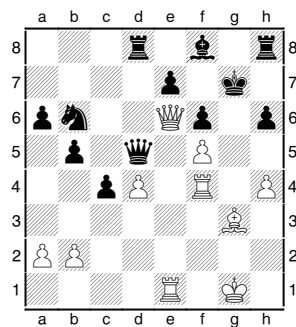
1. **Se7+ Kh8** 2. **Sxg6+ Kg8**
 [2...hxc6 3. **Dxf8+ Kh7**
 4. **Dxg7#**] 3. **Se7+ Kh8**
 4. **Lxg7+ Kxg7** 5. **Dg5+ Kh8**
 6. **Df6#**

70



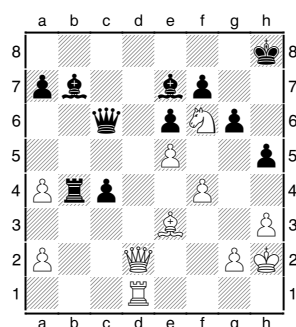
1. **Th8+ Lxh8** 2. **Dh7#**

71



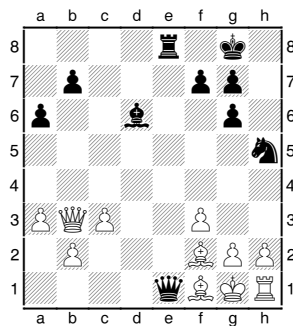
1. **Tg4+ Kh7** 2. **Dxe7+ Lxe7**
 3. **Txe7+ Df7**
 4. **Txf7#**

72



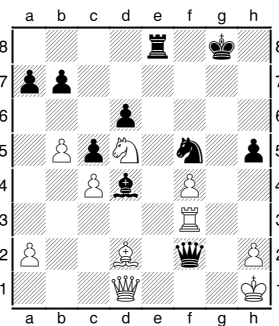
1. **Dd8+ Lxd8** 2. **Txd8+ Kg7**
 3. **Tg8+ Kh6** 4. **f5+ g5**
 5. **Lxg5#**

73



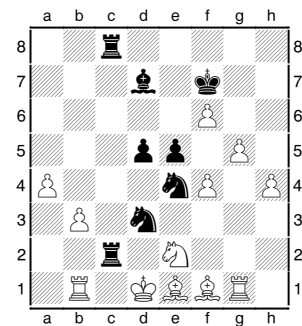
1...Dxf2+ 2.Kxf2 Lc5#

76



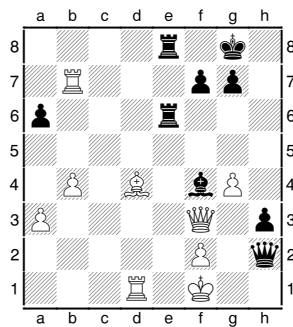
1...Te1+ 2.Lxe1 [2.Dxe1
Dxf3#] 2...Dg1#

79



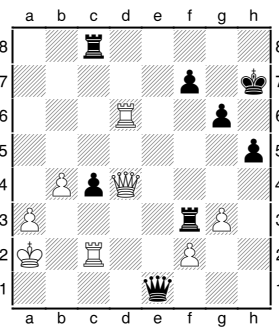
1...Td2+ 2.Lxd2 Sef2#

74



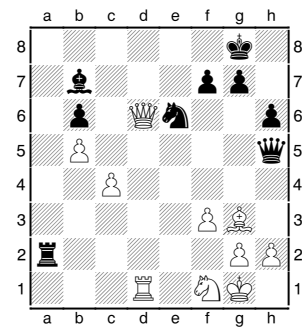
1...Dg1+ 2.Kxg1 Te1+
3.Txe1 Txe1#

77



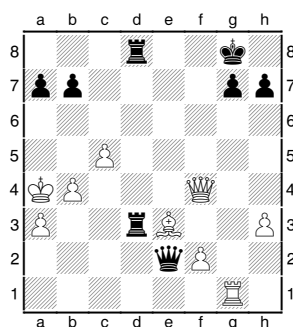
1...Txa3+ 2.Kxa3 Ta8+
3.Kb2 Da1#

80



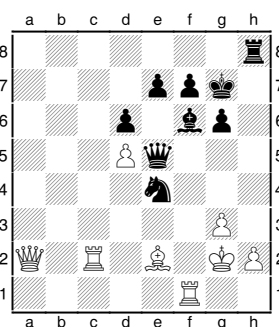
1...Txb2+ 2.Kxb2 [2.Kh1
Lxf3-+] 2...Dxf3+ 3.Kh3
Dh5+ 4.Lh4 Sg5+ 5.Kg3
Df3#

75



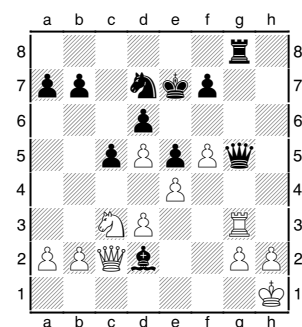
1...Txa3+ 2.Kxa3 Td3+
3.Ka4 Da2+ 4.Kb5 Da6#

78



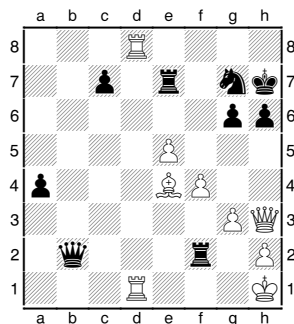
1...Txh2+ 2.Kxh2 Dxb3+
3.Kh1 Dh3+ 4.Kg1 Ld4+
5.Tf2 Lxf2#

81



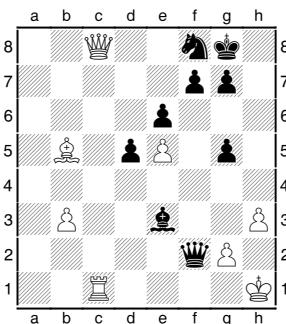
1...Dxb3 2.hxb3 Le3
3.De2 Th8+ 4.Dh5 Txb5#

82



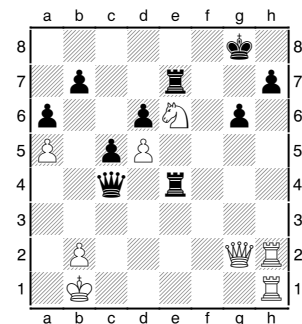
1.Dxh6+ Kxh6 2.Th8#

85



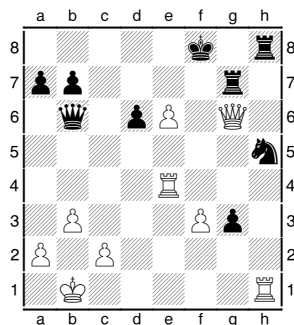
1.Dxf8+ Kxf8 [1...Kh7
 2.Tf1+]- 2.Tc8+ Ke7
 3.Te8#

88



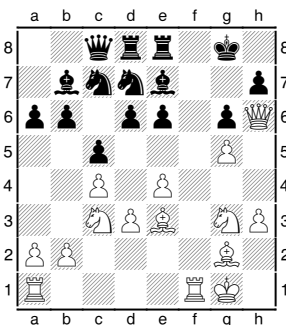
1.Dxg6+ hxg6 2.Th8+
 Kf7 3.Tf8#

83



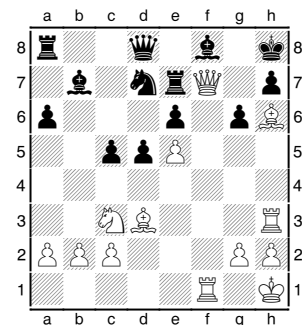
1.e7+ Txe7 2.Tf4+ Tf7
 3.Dxf7#

86



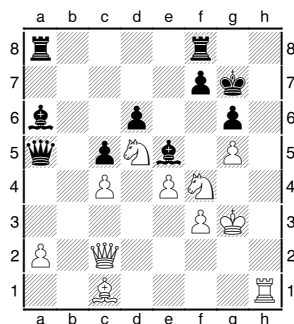
1.Tf7 Kxf7 2.Dxh7+ Kf8
 3.Tf1+ Lf6 4.gxf6 Te7
 5.fxe7+ Ke8 6.Df7#

89



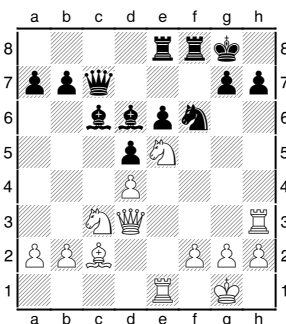
1.Lg7+ Lxg7 2.Txh7+
 Kxh7 3.Dxg6+ Kg8
 4.Dh7#

84



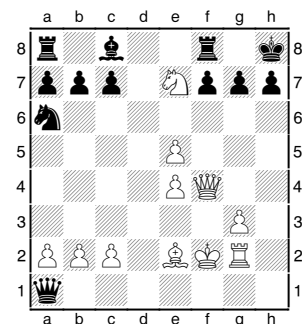
1.Th7+ Kxh7 2.Dh2+
 Kg7 3.Dh6+ Kg8 4.Se7#

87



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

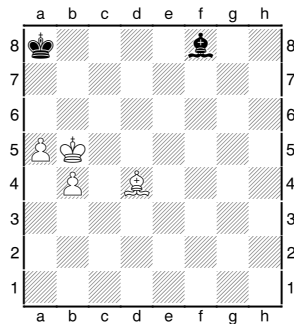
90



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

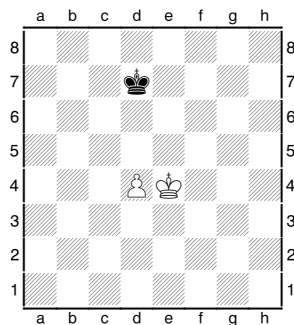
Die Prüfung

Aufgabe 1



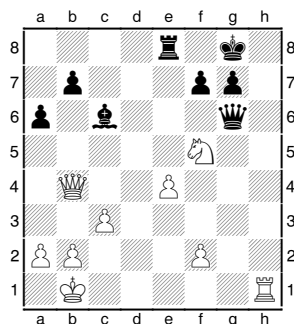
1...Lxb4 "falscher Läufer"
 ½–½
(10 Punkte)

Aufgabe 2



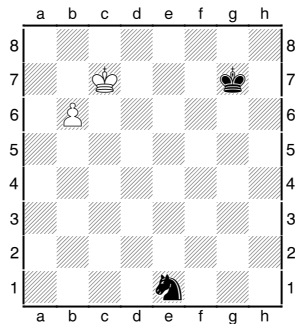
1.Kd5 erobert
 Schlüsselfeld **(10 Punkte)**

Aufgabe 3



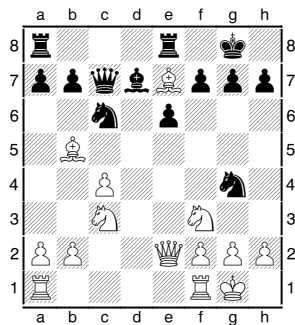
**1.Df8+ Txf8 [1...Kxf8
 2.Th8#] 2.Se7#**
(10 Punkte)

Aufgabe 4



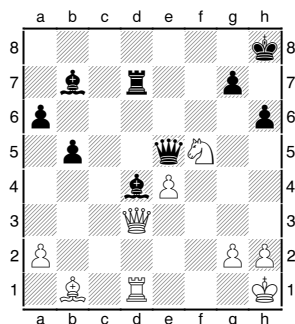
**1...Sd3 2.b7 Sc5 3.b8D
 Sa6+ ½–½**
(10 Punkte)

Aufgabe 5



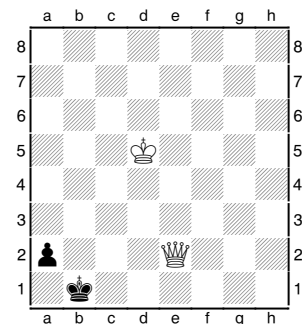
1...Sd4 -:+ (10 Punkte)

Aufgabe 6



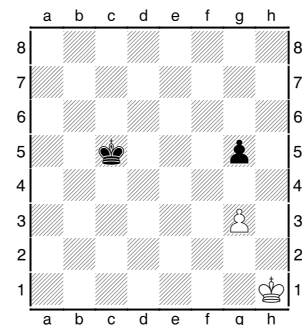
**1...Lg1 2.Dxd7 [2.Kxg1
 Txd3] 2...Dxh2#**
(10 Punkte)

Aufgabe 7



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

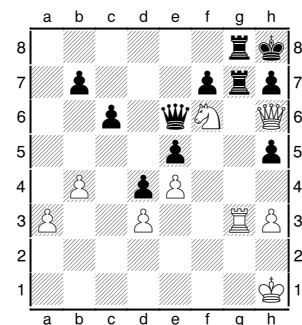
Aufgabe 8



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)

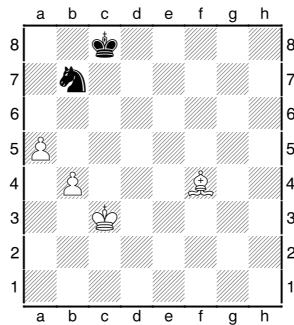
Aufgabe 9



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

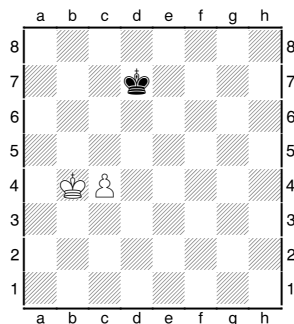
Die Prüfung (Version B)

Aufgabe B1



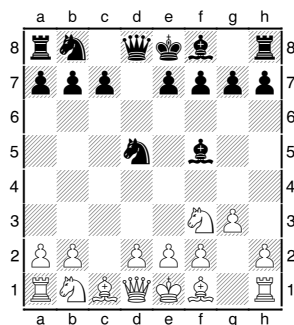
1...Sxa5 2.bxa5 Kb7 ==
(10 Punkte)

Aufgabe B2



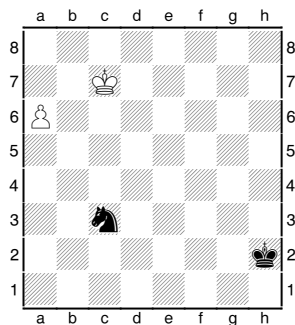
1.Kb5 1-0
(10 Punkte)

Aufgabe B3



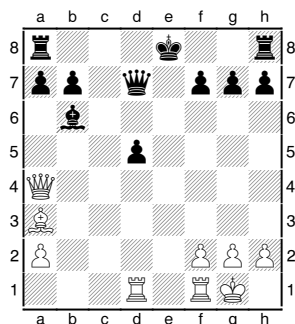
1.e4 Lxe4 2.Da4+
 Doppelangriff +/-
(10 Punkte)

Aufgabe B4



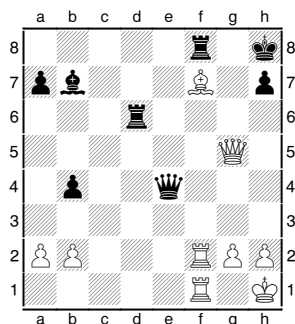
1...Sb5+ 2.Kb6 Sd6 3.a7
 Sc8+ 1/2-1/2
(10 Punkte)

Aufgabe B5



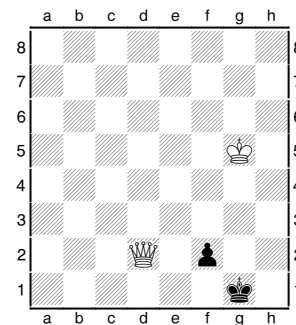
1.Txd5 Dxa4 2.Te1+ 1-0
(10 Punkte)

Aufgabe B6



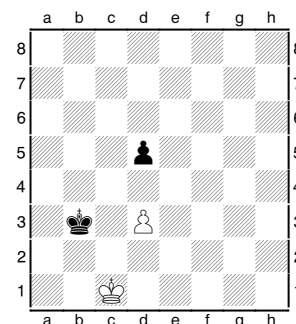
1.Ld5 **(10 Punkte)**

Aufgabe B7



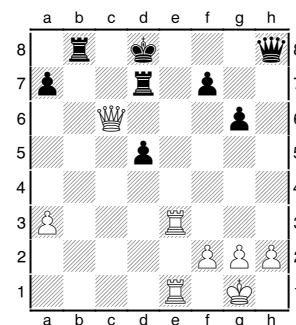
1.Kg4 f1D [1...Kh1 2.De2
 Kg2 3.Kh4 Kg1 4.Kg3
 f1S+ 5.Kh3 Se3 6.Df3 Sf1
 7.Dg2#] 2.Kg3 1-0
(10 Punkte)

Aufgabe B8



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

Aufgabe B9

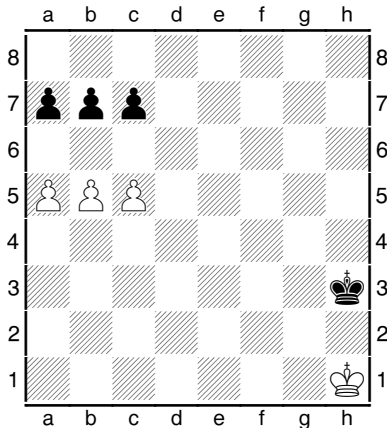


1.Te7 Tbb7 2.Txd7+
 Txd7 3.Da8+ 1-0
(10 Punkte)

Damendiplom

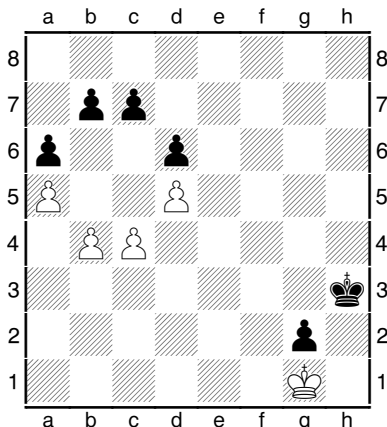
Bauerndurchbruch (Seite 3)

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.

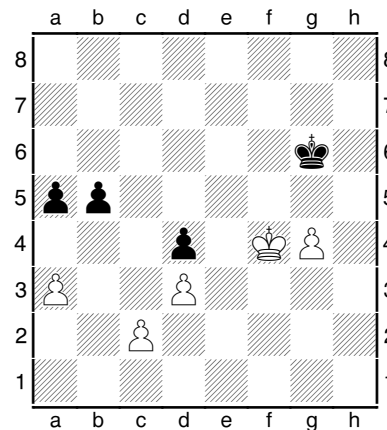
2



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

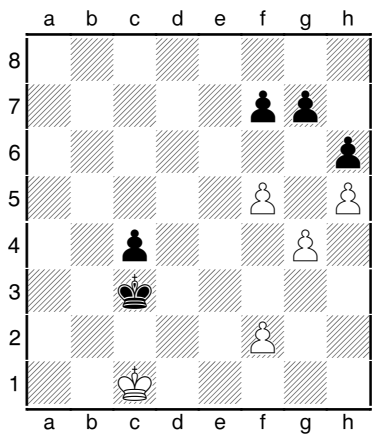
2.c6 bxc6 3.dxc6 d5 4.b5 axb5 5.a6+-]
2.b5 [2.c6? bxc6 3.b5 (3.dxc6?? d5--+)
 3...cxb5=] **2...dxc5** [2...Kf4 3.c6+-] **3.b6**
3.b6 **4.d6** +:-

3



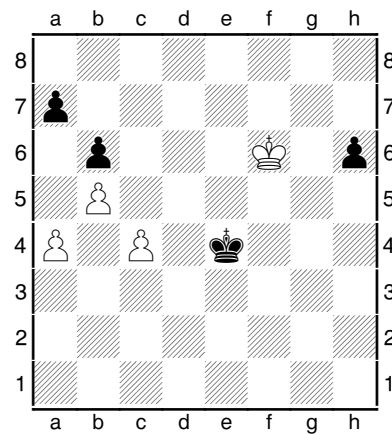
1...a4! Entgegen der üblichen Regel "Kandidat voran!" muss hier der Helfer vorgehen um die lokale Mehrheit auszunutzen. [1...b4? 2.a4+-] **2.Ke4 b4** **3.Kxd4 bxa3** **4.Kc3 Kg5** Zugzwang! Weiß verliert nun alle Bauern, die auch nicht "elektrisch (mobil ohne Königsunterstützung)" sind. -:+

4



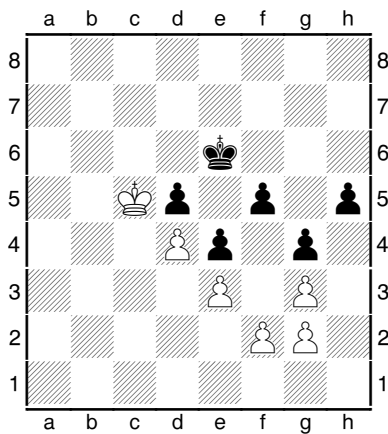
1.f6! [1.g5? f6!-+ eliminiert die Hebel und vereitelt den Durchbruch] **1...gxf6 2.f4 Kd4 3.g5 fxf5 4.fxf5 Ke5 5.gxh6 Kf6 6.Kc2 +/-**

6



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

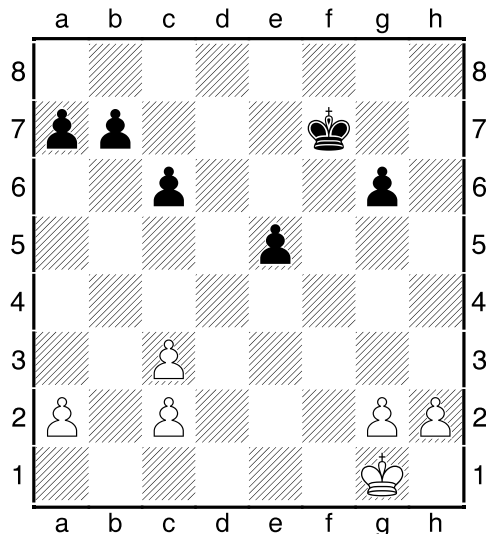
5



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.fxf3 f3-+] **2...h4 3.gxh4 g3 4.fxf3 e3 -:+**

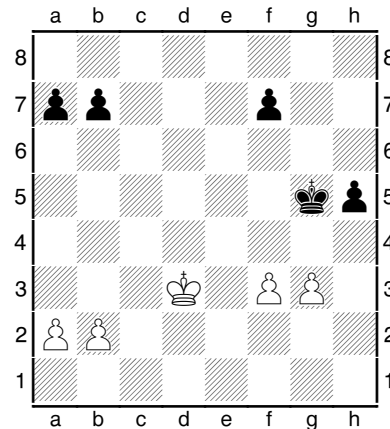
Der entfernte Freibauer (Seite 4)

1



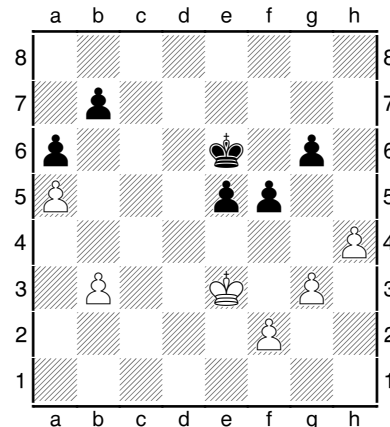
1.Kf2 Weiß steht auf Gewinn! Grund hierfür ist der entfernte Freibauer, der mit der Mehrheit g- und h-Bauer gegen schwarzen g-Bauern gebildet werden kann. Dagegen fällt der Doppelbauer am Damenflügel nicht ins Gewicht. Aber vorher muß noch die Königsstellung verbessert werden, z.B.: **1...Ke6 2.Kf3 Kf5 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 -:-+**

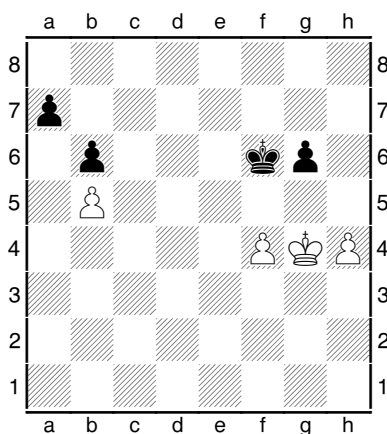
3



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

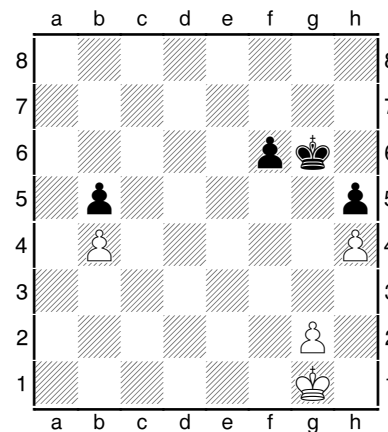
achten, den Zug g4 nicht im falschen Moment zu machen, wenn Schwarz erfolgreich mit dem Gegenschlag e4 antworten kann. [2.g4 zu früh 2...Ke6 3.h5 (3.gxf5+ Kxf5=; 3.Kd3 e4+ 4.fxe4 f4) 3...gxh5 4.gxh5 Kf6 5.Kd3 Kg5 6.Kc4 e4 (6...Kxh5 7.Kd5 e4 8.fxe4 f4+-) 7.fxe4 f4 8.Kd4 Kxh5 9.e5 f3 10.Ke3 Kg5=] **2...Ke6** [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



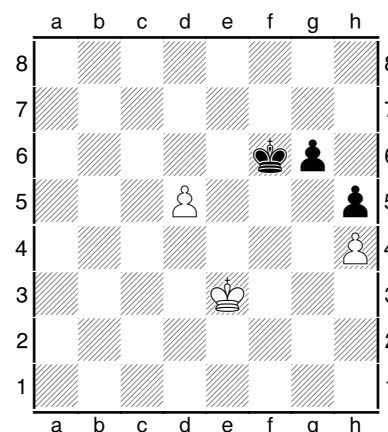
1.f5! Weiß opfert einen Bauern, um mit dem verbliebenen entfernten Freibauern zu gewinnen. Die schwarze Mehrheit am Damenflügel ist unbeweglich und wertlos. **1...gxf5+ 2.Kf4+-** +:-

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



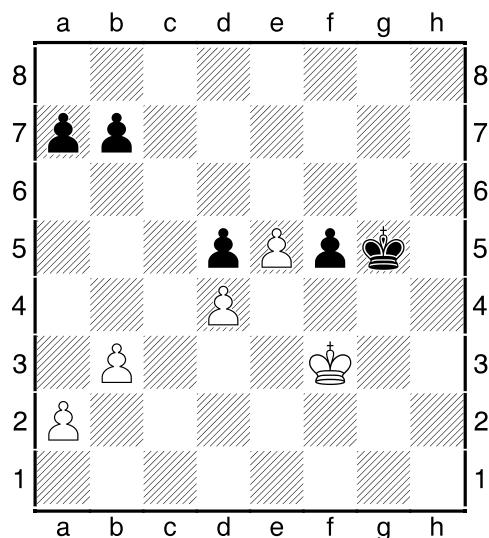
Zum Abschluß noch was Kniffliges. Weiß hat zwar den entfernten Freibauern, aber der Standardplan (Ablenkung mit Eroberung des gegnerischen Flügels) reicht nicht, weil nur ein mickriger Randbauer

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+- +-**

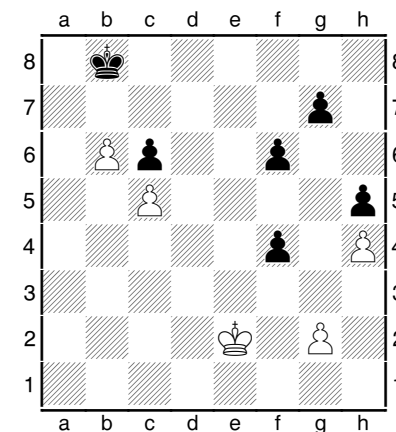
Der gedeckte Freibauer (Seite 5)

1



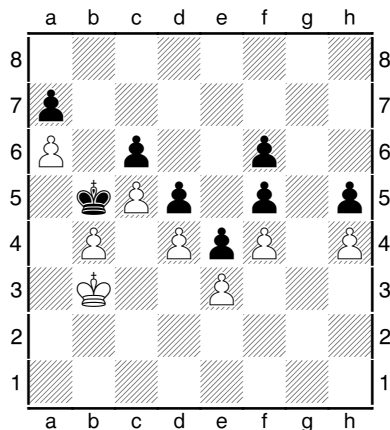
Weiß verfügt über einen gedeckten
 Freibauern auf e5. Der gedeckte Freibauer
 ist noch wertvoller als ein entfernter. Hier
 muss der schwarze König immer im
 Quadrat des Bauern e5 bleiben. **1.Ke3** Der
 weiße König will nach f4. Dann könnte
 Schwarz sofort aufgeben. **1...Kg5 2.Kf3 a5**
 [2...f4 3.e6! 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



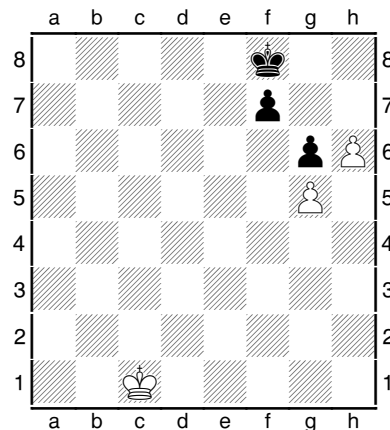
Der gedeckte Freibauer auf b6 bindet den
 schwarzen König. Nun muss Weiß nur
 noch mit seinem König an die schwarzen
 Bauern drankommen. **1.f4!!** nur so! [1.Ke2
 f5 Nun würden die schwarzen Bauern
 einen Verteidigungswall bilden. 2.Kd3
 (2.f3 Kb7 3.Kf2 Kb8 4.g4 g6!) 2...Kb7
 3.Kc4 Kb8 4.Kb4 Kc8 5.Ka5 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



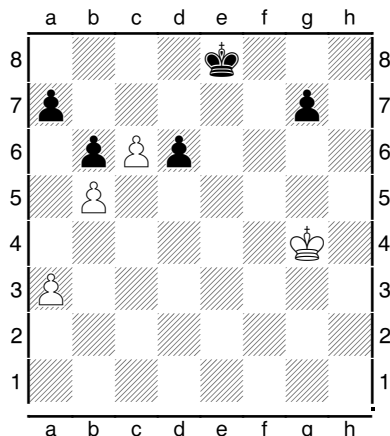
1.Kb3 Kb5 [1...Kb7 2.a6+] **2.a6 Kxa6**
3.Ka4 Kb7 4.b5 auf c5 entsteht der
 gedeckte Freibauer **4...cxb5+ 5.Kxb5 Kc7**
6.Ka6 Kb8 7.c6 +:-

5



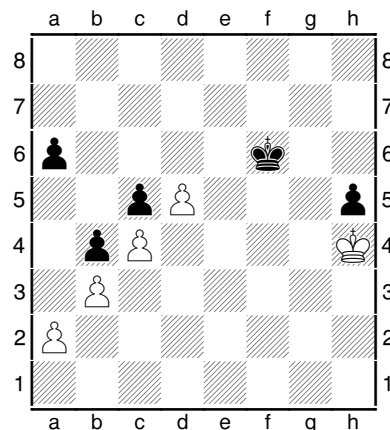
1.h6 Kf8 2.g5 Kg8 3.Kd2 Kh7 4.Ke3 f6
5.gxf6 Kxh6 6.Kf4 g5+ [6...Kh7 7.Kg5
 Kh8 8.Kh6!] **7.Kf5 g4** [7...Kh7 8.Kxg5
 Kh8 9.Kh6!] **8.Ke6 g3 9.f7 Kg7 10.Ke7**
+:-

4



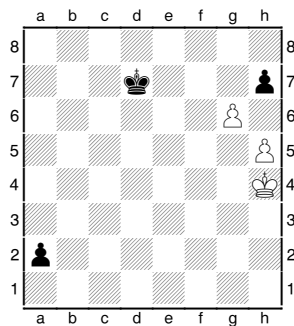
1.d6!! cxd6 Der gedeckte Freibauer ist
 stärker als die beiden entfernten, solange
 die nicht "elektrisch" werden. **2.Kg4 Kd8**
3.Kf5 Ke7 4.a4 [4.Kg6 d5 5.Kf5 Kd6
 6.Kf4 a6 7.a4 axb5 8.axb5 Ke6 9.Ke3 Kd6
 10.Kf4 Ke6=; 4.Ke4 Ke6 5.Kd4 d5]
4...Kd8 [4...g6+ 5.Kxg6 Ke6 6.Kg5 d5
 7.Kf4 Kd6 8.Kf5 a6 9.Kf4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

6

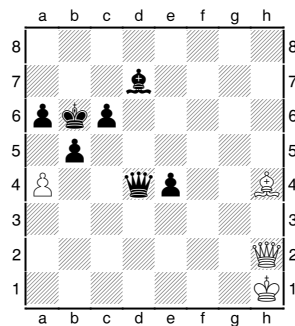


Diese Formation sollte man sich merken.
1.Kh3 Kf6 2.Kh4 Kg6 3.d6 Kf6 4.Kxh5
Ke6 5.Kg5 Kxd6 6.Kf5 so weit, so gut.
 Weiß hat die kritischen Felder, der Bauer
 c5 ist verloren **6...Kc6 7.Ke6 Kb6 8.Kd6**
Ka5 Ätsch, Patt! ½-½

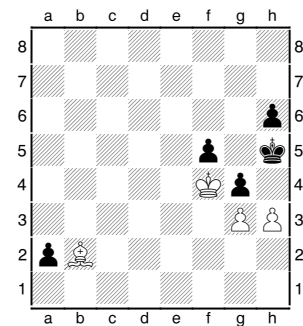
Pattfalle (Seite 6)



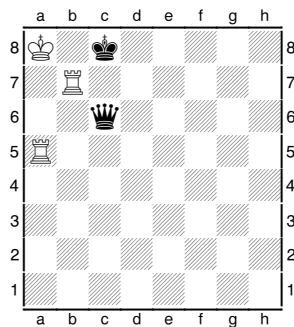
1.g7 a1D 2.g8D Dh1+
 3.Kg5 Dg2+ 4.Kh6 Dxc8
 1/2-1/2



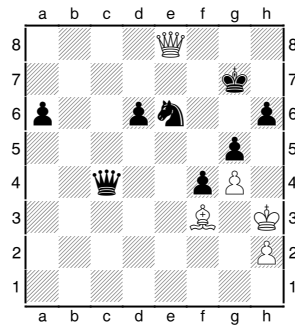
1.Lf2 e3 2.Lxe3 Dxe3
 3.Df2 Dxf2 4.a5+ 1/2-1/2



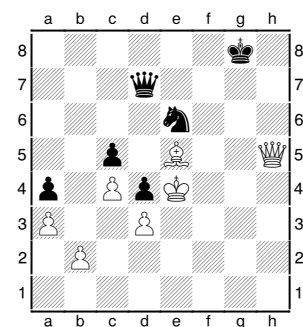
1...Kg6 [nicht 1...gxh3
 2.Kxf5 h2 3.Lf6 h1D
 4.g4#] 2.hxg4 [2.h4 Kh5
 der f5 ist immun 3.Ke5
 Kg6 4.Ke6?? (4.h5+
 Kxh5) 4...f4 5.gxf4 g3]
 2...fxg4 3.Kxg4 h5+
 4.Kf4 Kh6 5.Kf5 h4
 6.gxh4 Kh5 7.Lf6 a1D
 8.Lxa1 Kxh4 1/2-1/2



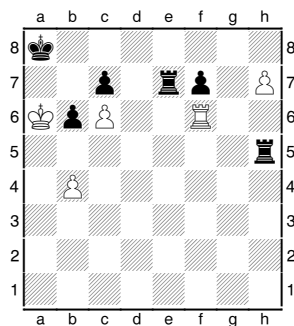
1.Tc5 Dxc5 2.Tc7+ Dxc7
 1/2-1/2



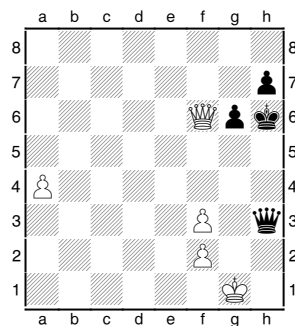
1.De7+ Kg8 2.De8+ Sf8
 3.Ld5+ Dxd5 4.Dxf8+
 1/2-1/2



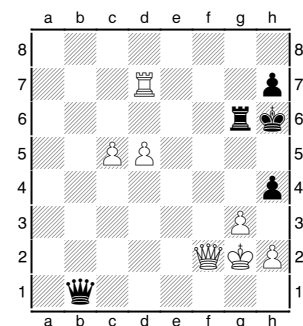
1...Dc6+ 2.Kf5 Sg7+
 3.Lxg7 Dg6+ 4.Dxg6
 1/2-1/2



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

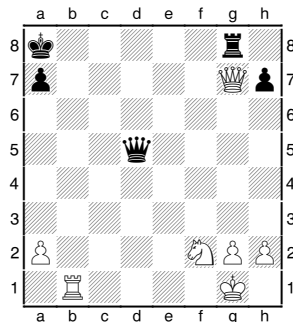


1...Dg4+ 2.fxg4 1/2-1/2

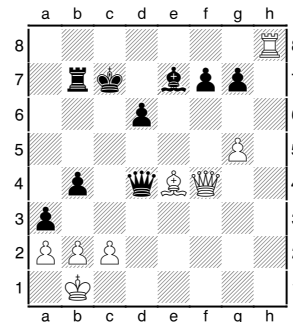


1...h3+ 2.Kxh3 Df5+
 3.Dxf5 Txg3+ 4.Kh4
 Tg4+ 1/2-1/2

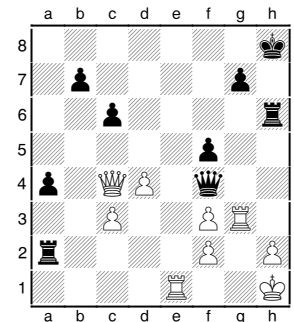
Verfolgung (Seite 7)



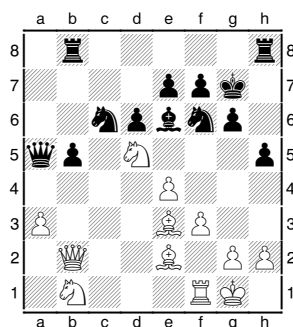
1.Tb5! plötzlich hat Schwarz ein Problem
 1...Te8! 2.Tb1 Weiß muss wieder zurück
 2...Tg8! Schwarz hat auch keine bessere Alternative
 1/2-1/2



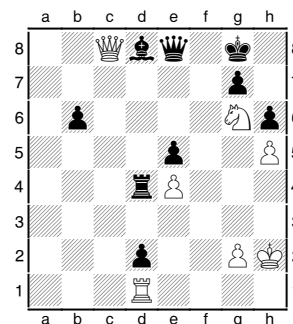
Weiß hat Probleme, es droht Dxb2# und Dd1#, deshalb 1.Tc8+ Kb6 [1...Kxc8 2.Lxb7+-] 2.Tc6+ Ka7 3.Ta6+ Kb8 4.Ta8+ Kc7 5.Tc8+ Verfolgung im wahrsten Sinne des Wortes 1/2-1/2



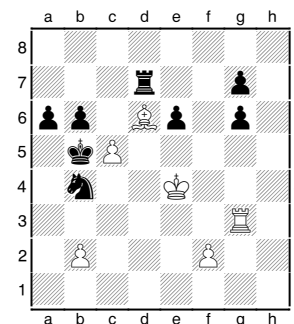
1...Txh2+ 2.Kg1 [2.Kxh2?? Txf2+ 3.Kh1 Dh4+ 4.Kg1 Dh2#] 2...Dxg3+ 3.fxg3 Tag2+ 4.Kf1 Tf2+ 1/2-1/2



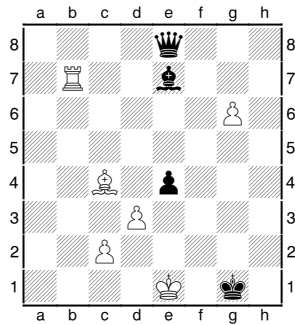
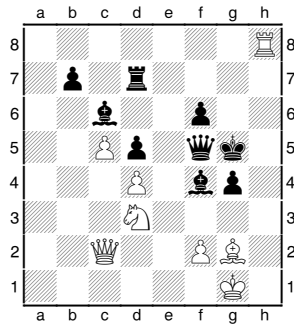
1.Sxe7 Sxe7 2.Dxf6+ Kxf6 3.Ld4+ Kg5 4.Le3+ Dauerschach 4...Kh4?? 5.f4! Db6 es drohte Lf2# 6.Tf3! nebst Th3+!! und g3# 1/2-1/2



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

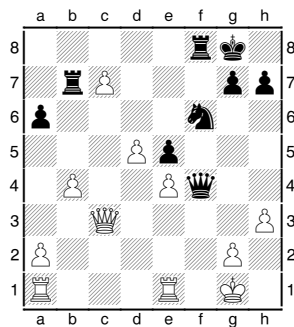


1.c6 Sxc6 [1...Kxc6? 2.Lxb4+-; 1...Txd6 2.c7 Tc6 3.Tc3 Txc7 4.Txc7+-] 2.Tb3+ Kc4 3.Tc3+ Kb5 4.Tb3+ Ka4 5.Ta3+ Kb5 6.Tb3+ 1/2-1/2



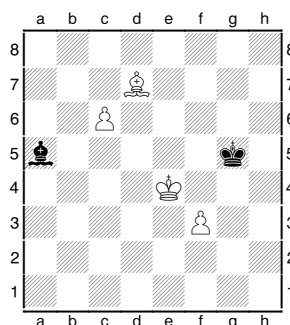
1.Tg8+ Kh6 [1...Kh4
 2.De2 Schwarz kriegt
 große Probleme durch die
 Drohung f3 2...Lb5!
 3.Lf1=; 1...Kh5 2.Sxf4+
 Dxf4 3.Dg6+ Kh4
 4.Th8+-] **2.Se5**
 Hauptmotiv **2...Dxc2**
3.Sxg4+ Kh5 4.Sxf6+
Kh6 5.Sg4+ Kh7 6.Sf6+
Kh6 ½-½

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

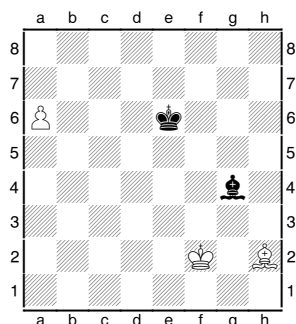


1...Txc7! erst die Dame
 ablenken **2.Dxc7 Sg4** jetzt
 geht es **3.hxg4 Df2+**
4.Kh2 Dh4+ ½-½

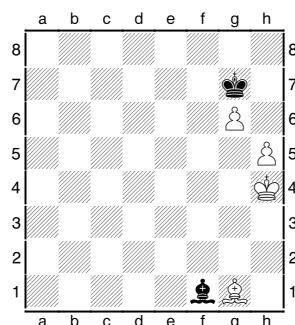
Ungleichfarbige Läufer (Seite 8)



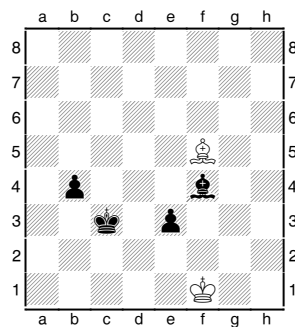
elementare Stellung:
 Schwarz hält Remis
1...Lc7 Prinzip der
 gemeinsamen Diagonale
2.Kd5 Kf6 Weiß kann die
 Diagonale nicht über-
 winden $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



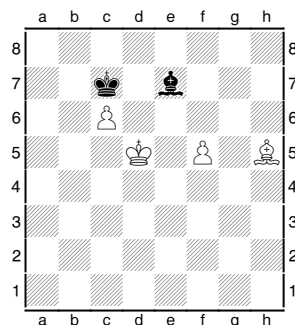
1...Lf5 2.Ke3 Lh3 3.Kf3
Lf1 4.a7 Lc4 5.a8D Ld5+
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



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

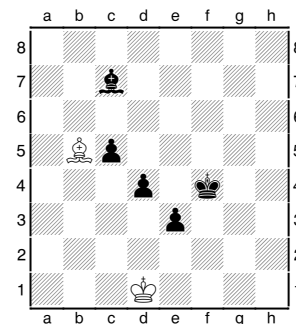


1.Ke2! Kb2 2.Kd1 b3
 droht Ka1 **3.Le6!** jetzt
 kommt der Bauer nicht
 mehr voran außer der
 König macht ihm Platz
3...Ka3 4.Lf5! b2
 [4...Ka2 5.Le6!] **5.Lb1**
 Der König kommt nicht
 mehr vorbei $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



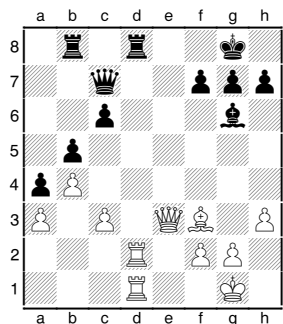
Egal, wer am Zug ist, es
 gibt keine Rettung für
 Schwarz. →

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 +:-

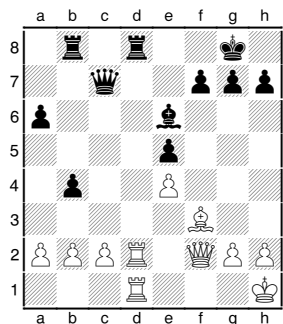


1.Ke2 [1.Le2? La5 2.Ld3
 Kf3 3.Le2+ Kf2 4.Ld3
 e2+ 5.Lxe2 Ke3 6.Lb5
 d3] **1...Ke4** Schwarz kann
 nun nur noch versuchen
 am Damenflügel durch-
 zubrechen **2.Lc4 Lg3**
3.Lb5 Kd5 4.Kd3 Le1
5.La6 Kc6 Der König
 möchte über a5 einsteigen
6.Kc2! Kb6 7.Lc4 Ka5
8.Kb3 dicht $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

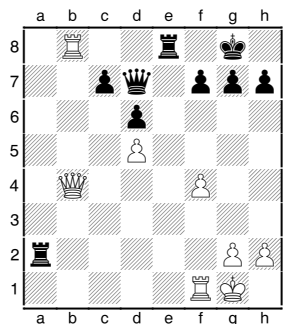
Offene Linien (Seite 9)



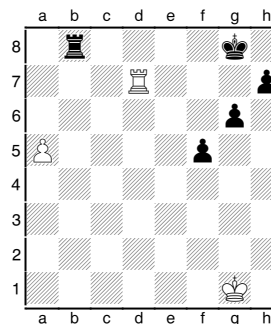
1.Da7 +/-



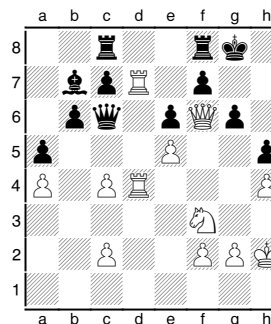
1.Da7 Da5 2.Dxa6 Dc7
 3.Da7 +/-



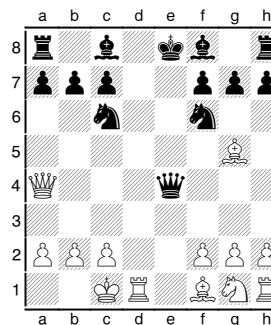
1.Te1 Td8 2.Db5 Txc2+
 3.Kh1 +/-



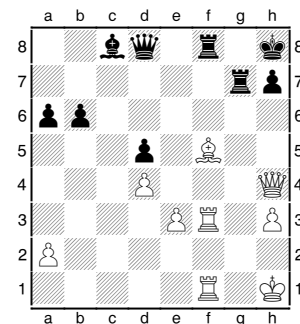
1.a6 Tb1+ 2.Kg2 Ta1
 3.a7 g5 4.Td8+ Kg7
 5.a8D Txa8 6.Txa8 h5
 7.Ta6 f4 8.Kf3 könnte
 Schwarz seine Bauern in
 die Kette f3-g4-h5
 bringen, wäre die Stellung
 remis.[8.Kf2?? g4! 9.Kg2
 f3+ 10.Kg3 Kh7=] +/-



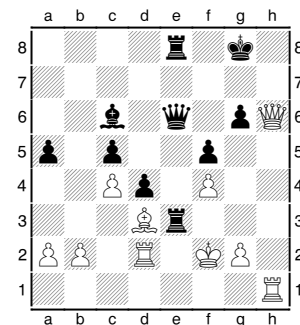
1.Kg3 Tce8 2.Kf4 Lc8
 3.Kg5 Kh7 4.Dxg6+ Kh8
 5.Dh6+ Kg8 6.Kf6 +/-



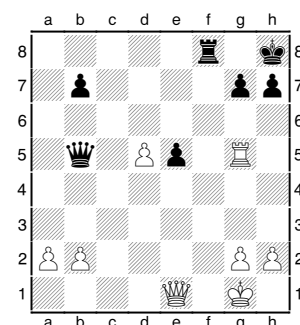
1.Td8+ Kxd8 2.Dxe4+/-



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

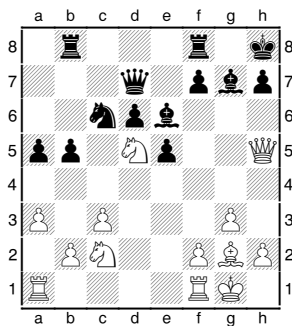


1...Tf3+ 2.gxf3 De3+
 3.Kg3 Dxf3+ 4.Kh2
 Dxb1+ 5.Kg3 Te3+ 6.Kf2
 Dg2#

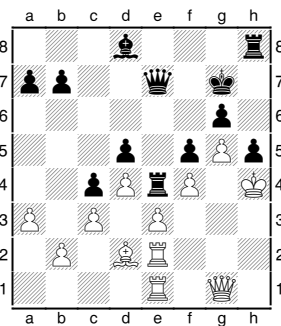


1...Dc5+ 2.Kh1 Dc4
 3.Kg1 Dd4+ 4.Kh1 De4
 [4...Df4 5.h4; 4...Dd2
 5.Txe5] 5.Dc1 Dd3 6.Kg1
 Dd4+ 7.Kh1 Dd2 -:+

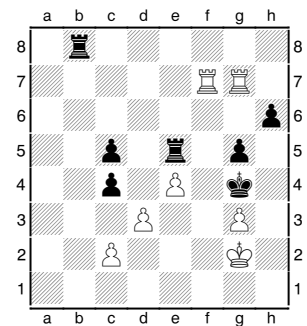
Blockade (Seite 10)



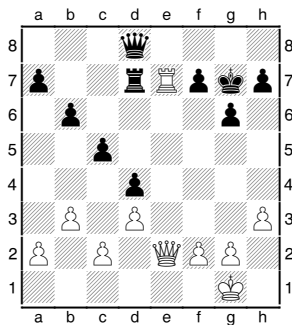
1.Sf6 Lxf6 2.Le4 +/-



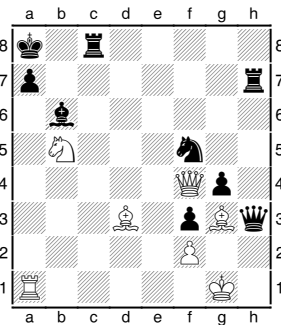
1...Dxg5+ 2.Dxg5 Lxg5+
 3.Kxg5 [3.Kg3 Le7-+]
 3...h4 4.Th2 Th5#



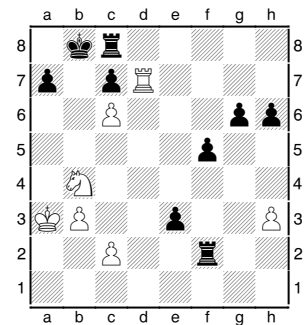
1.Tf4+ Kh5 2.Th4+ gxh4
 3.g4#



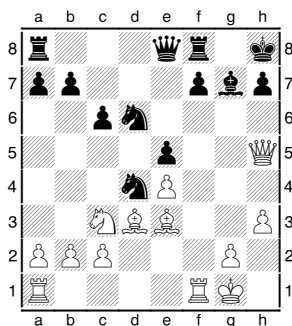
1.De5+ Kf8 2.Df6 Txe7
 3.Dh8#



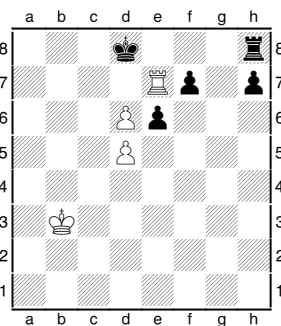
1.Le4+ Tb7 2.Db8+
 Tcxb8 3.Txa7+ Lxa7
 4.Sc7#



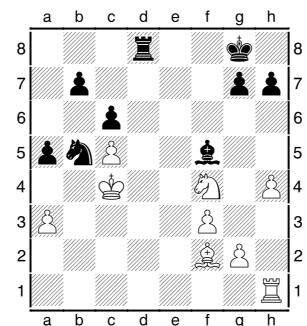
1.Sa6+ Ka8 2.Sxc7+ Kb8
 3.Sa6+ Ka8 4.Tb7 e2
 5.Tb8+ Txb8 6.Sc7#



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

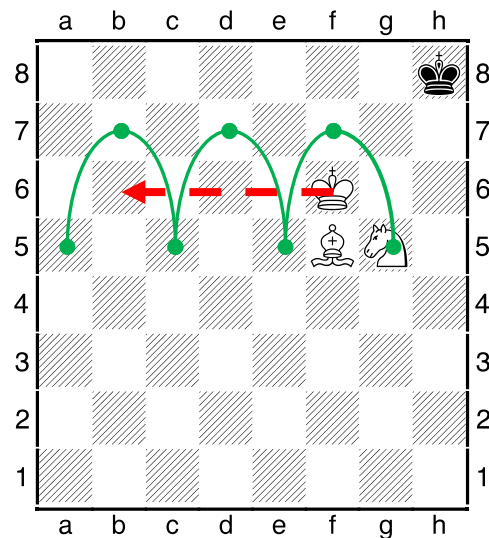
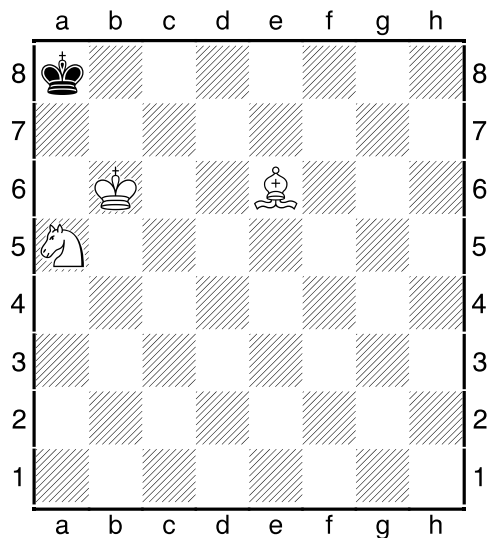


1.Ta7 Te8 2.d7 Te7 3.d6
 Txd7 4.Ta8#

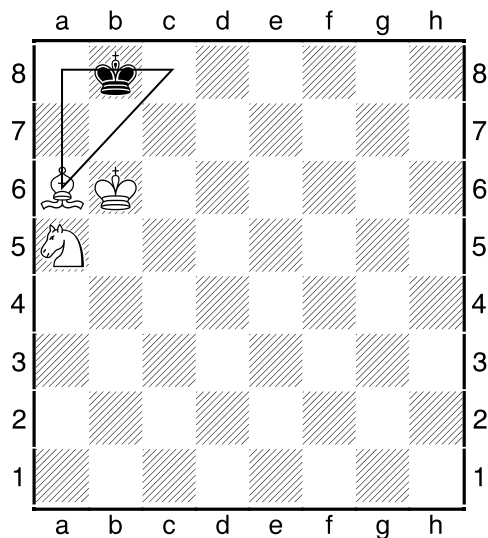


1...Td3 2.Sxd3 Le6#

Matt mit Läufer und Springer (Seite 11)



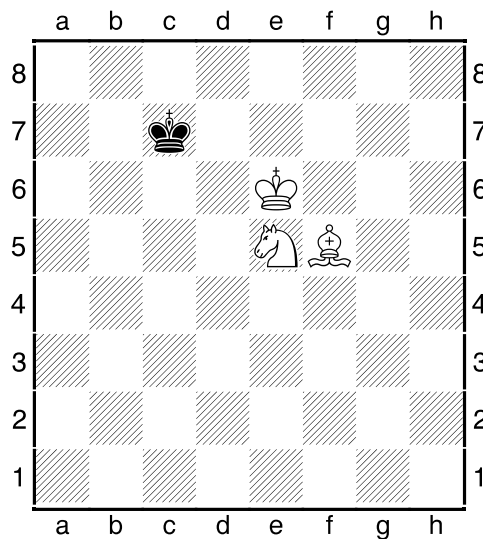
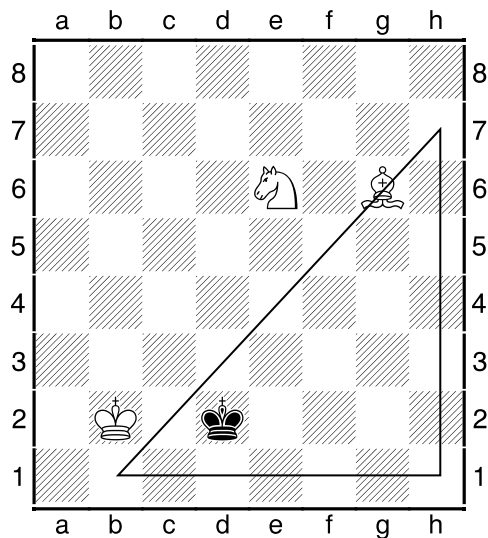
Zunächst mal wieder das Mattbild: Es geht nur in der Ecke mit der Läuferfarbe, mit dem Läufer auf den weißen Feldern also nur a8 oder h1.
 Matt in vier Zügen **1.Lc8 Kb8 2.La6** „kleines Dreieck“



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#**

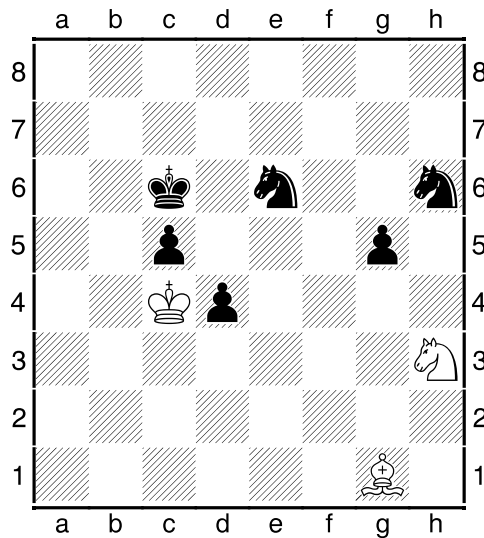
**17.Kf2 kleines Dreieck 17...Kh1 18.Lg2+
 Kh2 19.Sf1#**



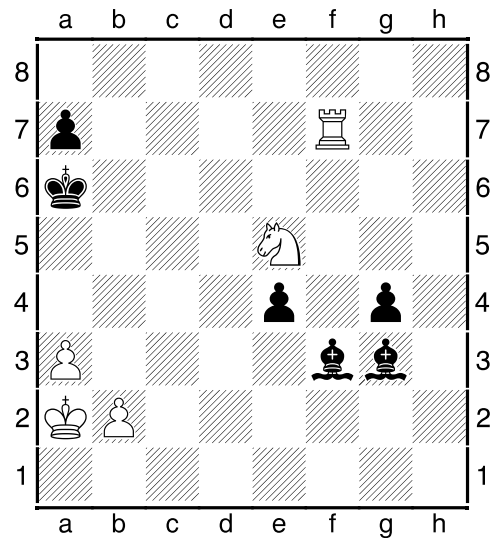
Großes Dreieck 1.Lc2 Ke3 2.Kc1 Ke2
 3.Lg6 Ke3 4.Kd1 Kf2 5.Kd2 Kf3 6.Kd3
 Kf2 7.Lh5 Kg3 8.Ke3 Kh4 9.Le2
 Mittleres Dreieck 9...Kg3 10.Sd4 Kh4
 11.Kf4 Kh3 12.Sf5 Kg2 13.Ke3 Kg1
 14.Kf3 Kh2 15.Lf1 Kg1 16.Se3 Kh2

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

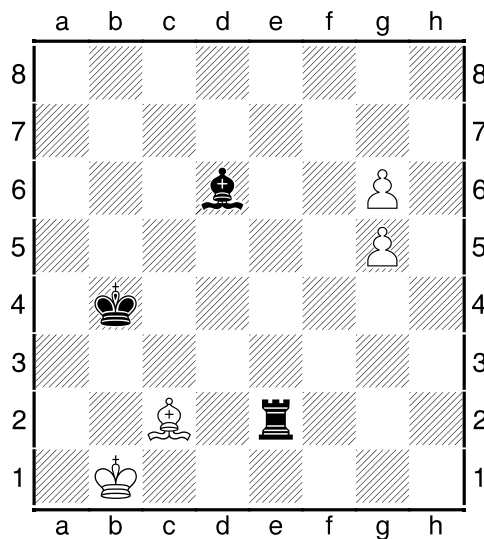
Materialbegrenzung (Seite 12)



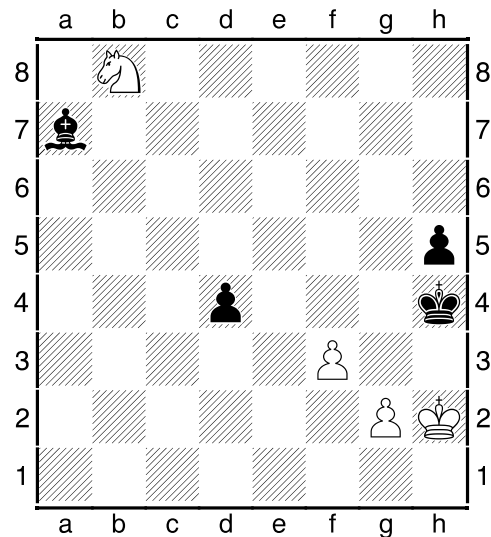
1.Sxg5 Sxg5 2.Lxd4 cxd4 3.Kxd4 zwei Springer können alleine nicht mattsetzen =:=



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 =:=

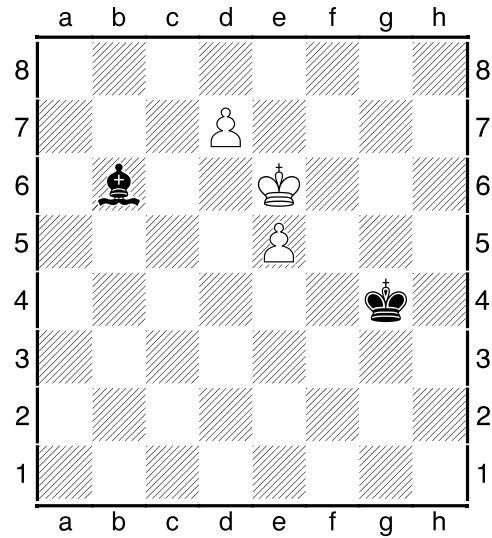
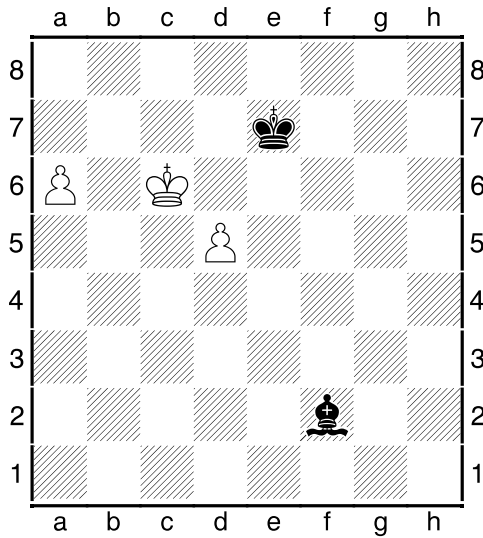


1.g7 Te1+ 2.Ld1 [2.Ka2? Le5 3.g8D Ta1#] **2...Te8** [2...Txd1+? 3.Kc2+-] **3.Lh5 Tg8 4.Lf7 Txg7 5.g6=** der Turm ist eingesperrt, der schwarze Läufer kann nichts ausrichten =:=



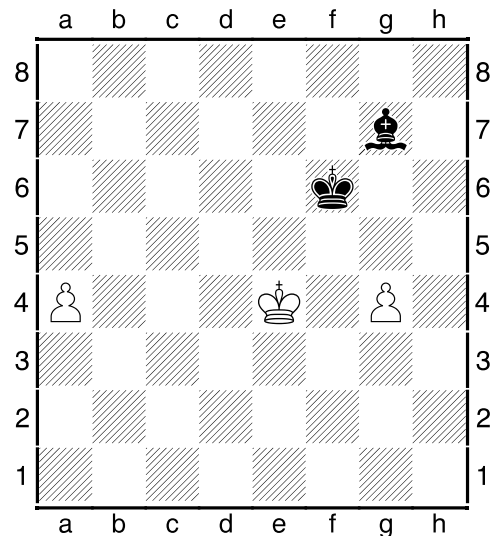
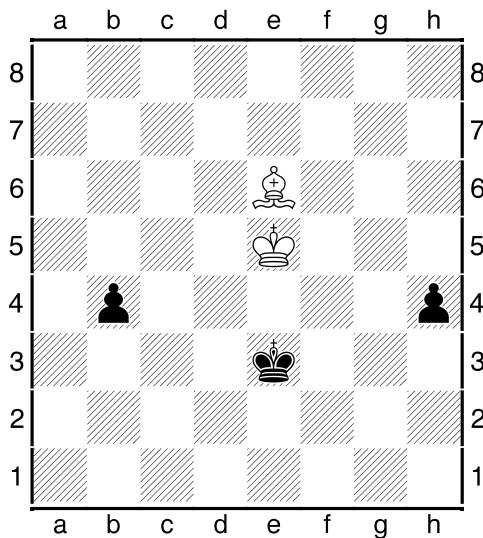
1.Sc6 d3 2.Sxa7 d2 3.Sb5 d1D 4.Sc3 Dd6+ 5.Kh1= Schwarz kann Se4 mit Gefängnis nicht verhindern =:=

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 +/-**

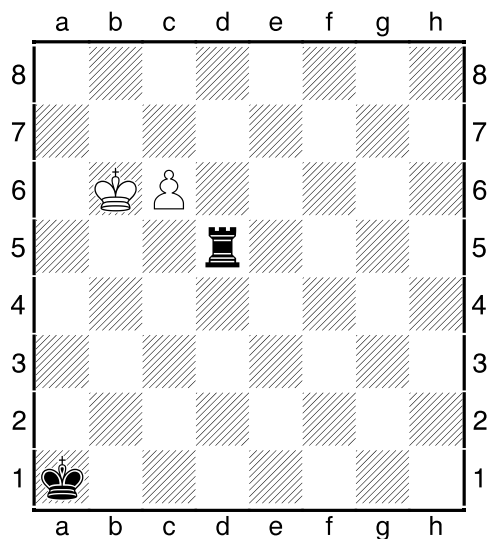
1...Kf4 2.Kd6 Kf5 3.e6 Kf6 4.e7 Lc5+ 5.Kxc5 Kxe7 6.Kc6 Kd8 7.Kd6 =:=



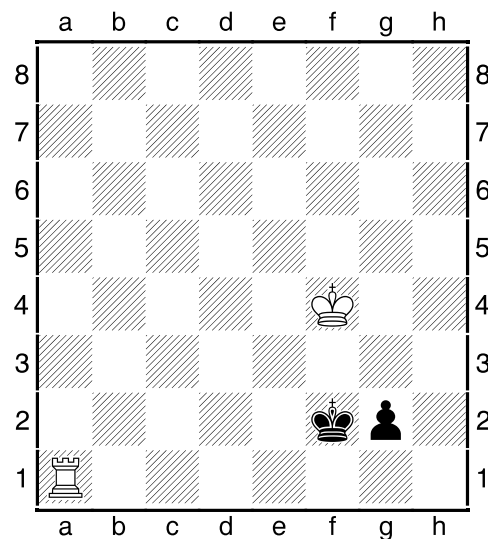
1.Kd6 Kd4 2.Kc6 Kc3 3.Kd5 b3 4.Ke4 b2 5.La2= Läufer und König haben die Aufgaben verteilt. =:=

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 +/-**

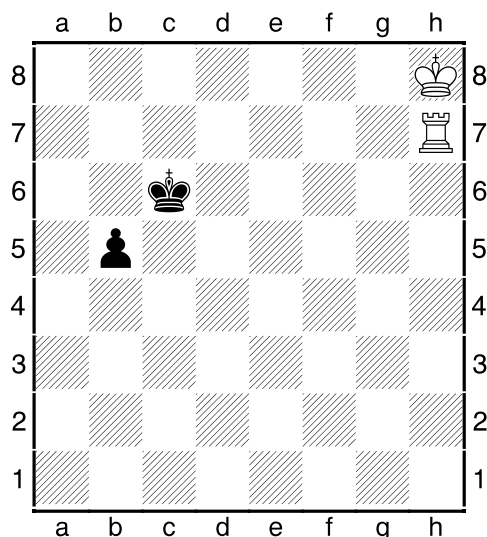
Turm gegen Bauer (Seite 14)



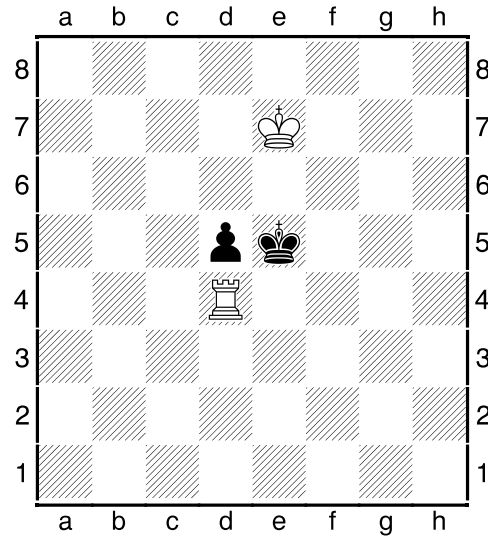
**1.c7 Td6+ 2.Kb5 [2...Kc5 Td1=] 2...Td5+
 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 Td3+ 5.Kc2 Td4
 6.c8T!! [6.c8D Tc4+ 7.Dxc4=] 6...Ta4
 7.Kb3 +:-**



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

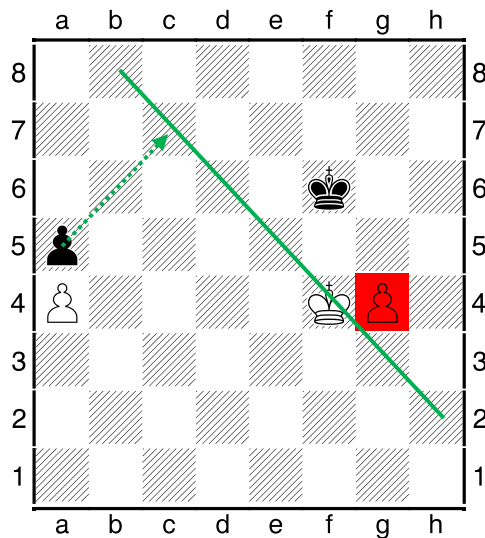


1.Th5!! Nur so kann Weiß gewinnen
**1...Kb6 [1...b4 2.Kg7 b3 3.Th3 b2 4.Tb3+-
] 2.Kg7 Ka5 3.Kf6 Kb4 4.Ke5 Kc4
 5.Th4+ Kc3 6.Kd5 b4 7.Th3+ Kc2 8.Kc4
 +:-**

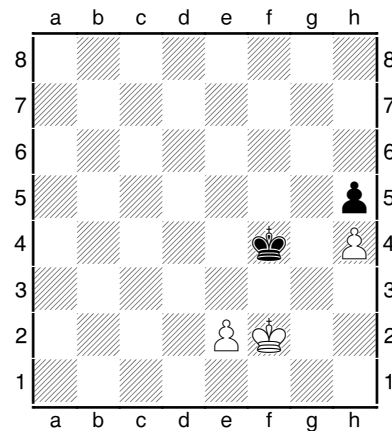


**1.Td2 [1.Td3 geht auch; 1.Td1? d4 2.Kd7
 Kd5=] 1...d4 2.Td1 Opposition 2...Kd5
 3.Kd7 Ke4 4.Kd6 d3 5.Kc5 Ke3 6.Kc4 d2
 7.Kc3 +:-**

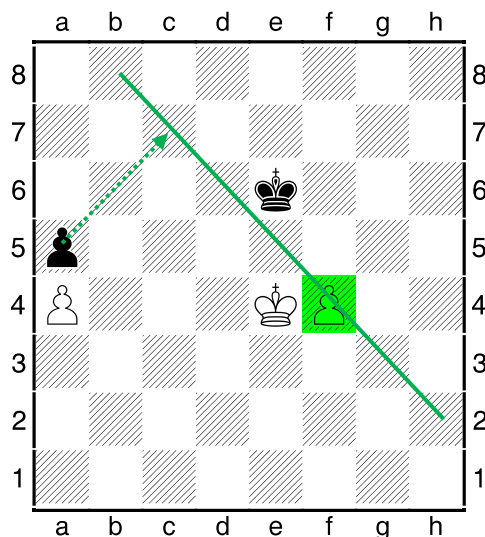
Bährsche Regel (Seite 15)



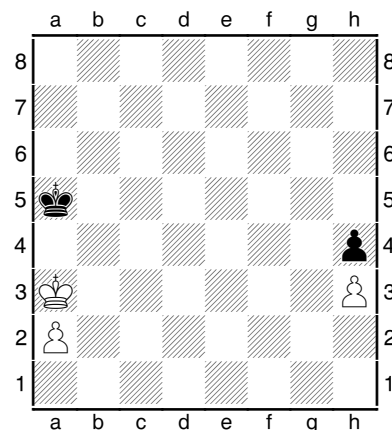
Weiß kann nicht gewinnen **1.Ke4 Kg5**
2.Kd5 Kxg4 3.Kc5 Kf5 4.Kb5 Ke6
5.Kxa5 Kd7 6.Kb6 Kc8 =:=



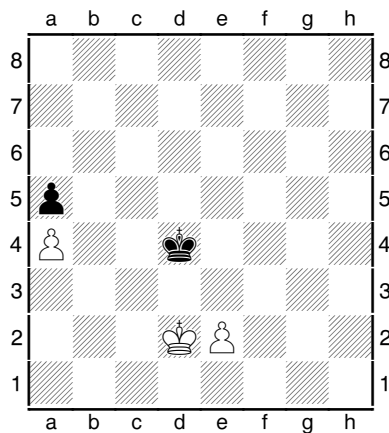
Eine besondere Stellung. Wer am Zug ist, hat das Nachsehen. **1.Kg2 Kg4=** Schwarz am Zug verliert: **1...Kg4 2.Ke3! Kxh4 3.Kf4! =:=**



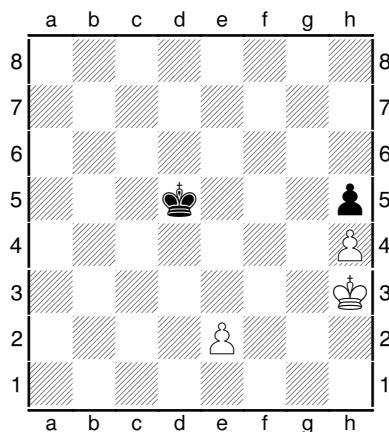
Der Freibauer befindet sich noch auf der Gewinn diagonalen, Weiß gewinnt. **1.Kd4** [aber nicht **1.f5+?? Kf6 2.Kf4 Kf7 3.Ke5 Ke7=**] **1...Kf5 2.Kc5 Kxf4 3.Kb5 Ke5 4.Kxa5 Kd6 5.Kb6 +:-**



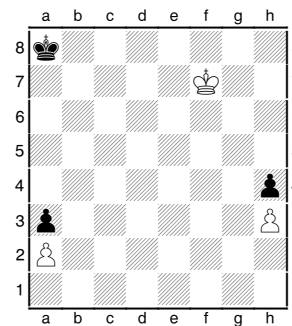
Der Bauer hat die Gewinn diagonal überschritten, aber das fehlende Tempo wird durch die bessere Königsstellung wieder ausgeglichen, Weiß gewinnt. **+:-**



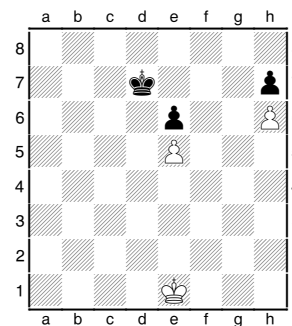
1.e3+ Kc4 2.Kc2 Kb4 3.Kd3 Kxa4 4.Kc4 Ka3 5.e4 Kb2 6.e5 [6.Kb5? Kb3!] 6...a4 7.e6 a3 8.e7 a2 9.e8D a1D 10.De2+ Kb1 11.Kb3 1-0



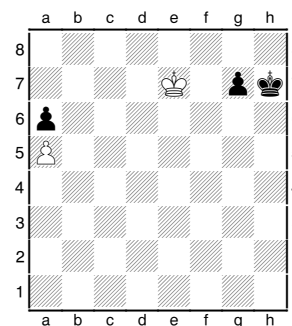
1.Kg3 [1.Kg2 Ke4 2.Kf1 Kf5!; 1.Kh2 Kd4! 2.Kg2 Ke4 3.Kf1 Kf5] 1...Ke4 2.Kg2 Ke3 3.Kf1 Ke4 4.Ke1 Ke3 5.Kd1 Kf4 6.Kd2 Kg4 7.Ke3 Kxh4 8.Kf4 1-0



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**



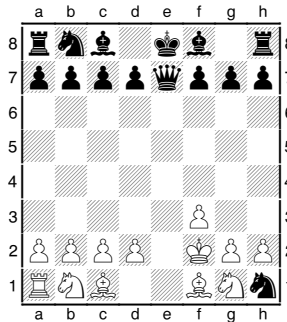
1.Kd6 g5 [1...Kh6 2.Kc5 g5 3.Kb6 g4 4.Kxa6 g3 5.Kb7 g2 6.a6 g1D 7.a7=] 2.Kc5 g4 3.Kd4 Kg6 4.Ke3 Kf5 5.Kf2 Kf4 =:=

Schmuntzelschach (Seite 18)

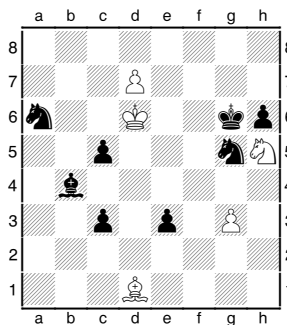
Aufgabe 1

1.e4

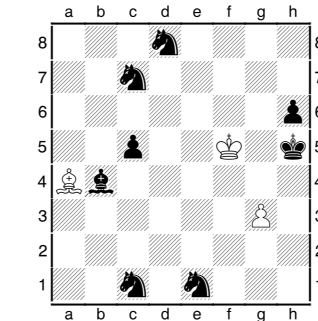
Die Aufgabe kennt zahllose und immer wieder neuartige Lösungen in sechs Zügen. Zuerst mal ist es ein Fortschritt darauf zu kommen, das Schwarz mattsetzt, denn dann hat man einen Halbzug mehr zur Verfügung. **1...Sf6 2.De2 Sxe4 3.f3 Sg3 4.Dxe7+ Dxe7+ 5.Kf2 Sxh1#**



Aufgabe 2

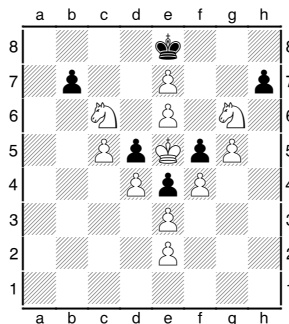


1.Lc2+ Kxh5 2.d8D Sf7+ 3.Ke6 Sxd8+ 4.Kf5 e2 5.Le4 e1S 6.Ld5 c2 7.Lc4 c1S 8.Lb5 Sc7 9.La4 das Matt ist nicht mehr zu decken →



Aufgabe 3

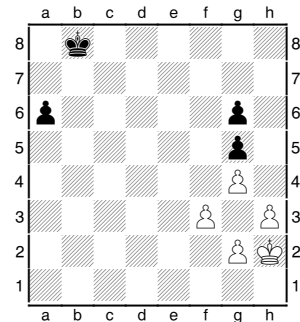
1...f5



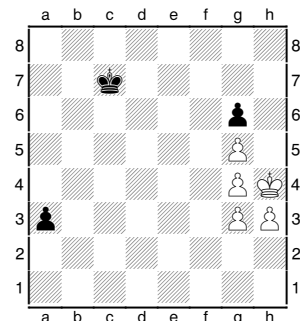
Auf die Idee, das e.p. zur Lösung gehört, kommt man recht bald mangels anderer Möglichkeiten, aber damit geht der Tanz erst los. Man muss zuerst beweisen, das Weiß überhaupt e.p. schlagen darf, d.h. der schwarze Bauer einen Doppelschritt gemacht hat. Ein anderer schwarzer Zug als d5 oder f5 kann aber 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



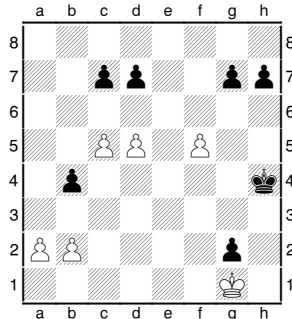
1.f4! Kc7! [1...a5? 2.f5 gxf5 3.h4 a4 4.hxg5 a3 5.g6 a2 6.g7 a1D 7.g8D+-; 1...gxf4 2.h4+-] 2.fxg5 a5 3.Kg3 a4 4.Kh4 a3 5.g3



ein sensationeller Fall von Selbstpatt! =:=

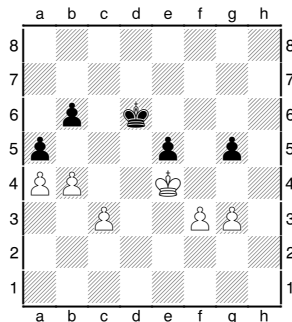
45 Studien (Seite 19-23)

Studie 1



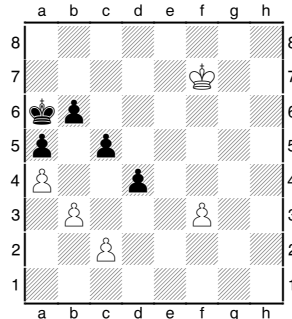
1.f6 verspermt dem König den Weg ins Quadrat über f6-e7-d8 1...gxf6 2.Kxg2 dringend nötiger Zwischenzug [2.a4? Kg3 3.a5 h5-+] 2...Kg4 3.a4 bxa3 4.bxa3 Kf4 5.a4 Ke5 6.d6 cxd6 7.c6 dxc6 8.a5 Kd5 9.a6 +:-

Studie 2



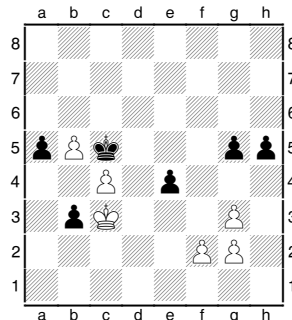
Durchbruch und elektrische Bauern 1...b5! 2.g4! [2.axb5? a4 3.Kd3 a3 4.Kc2 g4 5.fxg4 e4-+] 2...bxa4 3.Kd3 axb4 [3...Kc6 4.bxa5 Kb5 5.c4+ Kxa5 6.Kc3 a3 7.Kb3 a2 8.Kxa2 Kb4=] 4.cxb4 Kc6= =:=

Studie 3



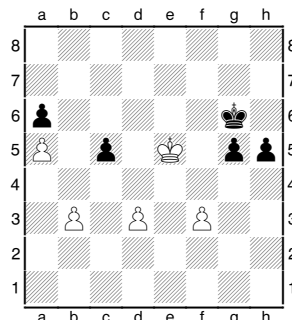
1...b5 2.axb5+ Kb6! [2...Kxb5? 3.f4 c4 4.bxc4+ Kxc4 5.Ke6 a4 6.f5 a3 7.f6 a2 8.f7 a1D 9.f8D=] 3.Ke6 a4 4.bxa4 c4 -:+

Studie 4



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

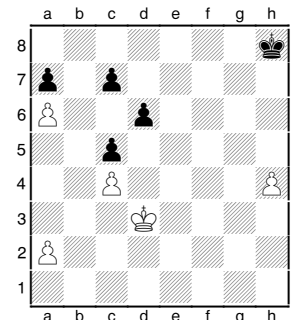
Studie 5



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

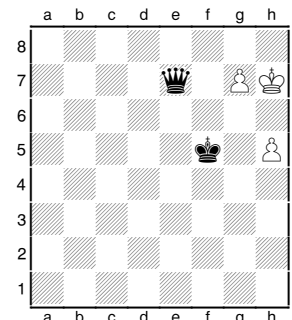
Kc6 6.Ke4 h4 7.Ke3 Kd6 8.Kf2 Kc6 9.Kg2 Kb7 10.Kh3 Kc6 11.f4 gxf4 12.Kxh4= Weiß kann trotz seines gedeckten Freibauern nicht gewinnen =:=

Studie 6



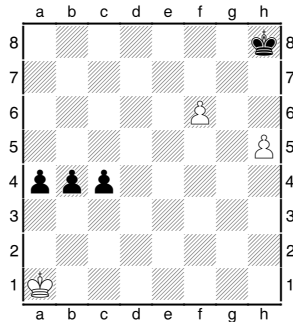
1.Ke4 c6 2.Kf5 d5 3.Ke5 d4 4.Ke4 Kh7 5.Kd3 Kh6 6.Kc2 Kh5 7.Kb3 Kxh4 8.Ka4 Kg4 9.Ka5 d3 10.a4 d2 =:=

Studie 7



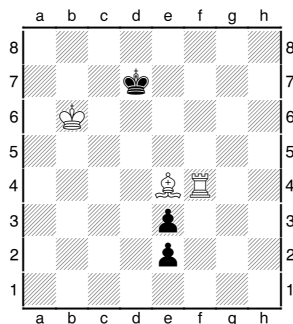
1.Kh8! Df6 2.Kh7 Df7 3.Kh6!!= Kg4 4.g8D+ Dxg8 =:=

Studie 8



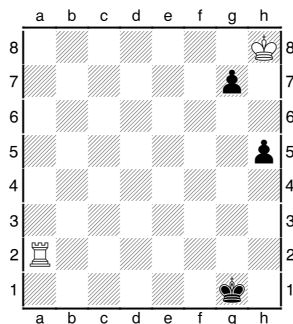
1.h6 Kg8 2.Kb1!
Zugzwang **2...c3 3.Kc2**
egal welcher Bauer
vorzieht, Weiß stellt sich
davor und bringt Schwarz
weiter in Zugzwang **3...a3**
4.Kb3 c2 5.Kxc2 a2
6.Kb2 b3 7.Ka1 +:-

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+ +:-

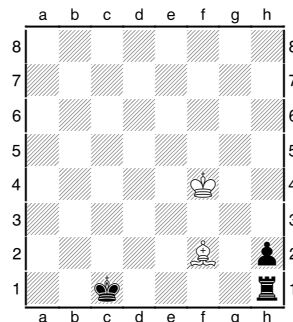
Studie 10



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

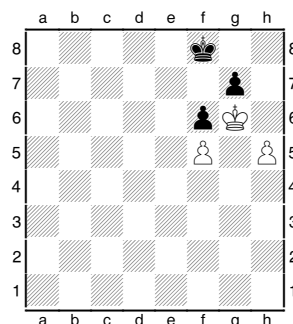
2.Kg6 h3 3.Kg5 h2
4.Kg4 g5 [4...h1D
5.Kg3+ -] 5.Kg3 h1S+
6.Kf3 g4+ 7.Kxg4 Sf2+
8.Kf3 Sd3+- Der Springer
muß sich vom König
entfernen und wird
erobert +:-

Studie 11



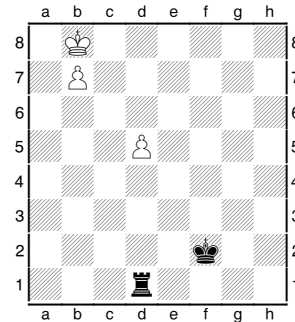
1.Kg3 Kc2 [1...Tf1?
2.Le3+=] 2.Lc5 Der
Läufer muß auf ein Feld,
wo ihn der Turm nicht
angreifen kann **[2.Kg2??**
Tf1!-+] 2...Kd3 3.Ld6
Ke4 4.Kg2 Td1 5.Lxh2
=:=

Studie 12



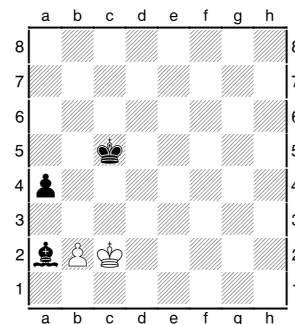
1.Kh7! **[1.h6? Kg8! 2.h7+**
Kh8=] 1...Kf7 2.h6 gxh6
3.Kxh6 +:-

Studie 13



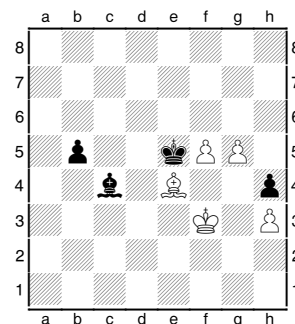
1.d6 Ke3 [1...Txd6
2.Kc7+-] 2.Kc7 Tc1+
3.Kb6 Tb1+ 4.Kc6 Tc1+
5.Kd5 Td1+ 6.Ke5 Tb1
7.d7 +:-

Studie 14



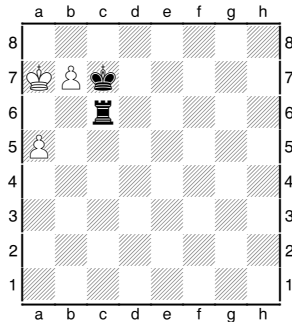
1.b4+= [1.b3 a3+-; 1.Kc3
Lb3 2.Kd2 Kc4 3.Kc1
La2 4.Kc2 Kb4 5.Kd2
Lb1 6.Kc1 Lf5-+] 1...axb3+
2.Kb2 Kb4
3.Ka1 =:=

Studie 15



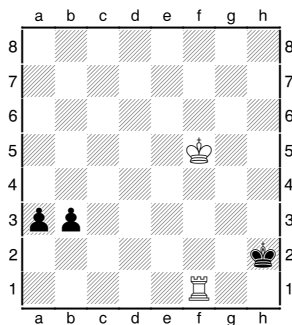
Der falsche Läufer bringt
die Rettung **1...Ld5!**
2.Lxd5 Kxf5 3.Ke3 Kxg5
=:=

Studie 16



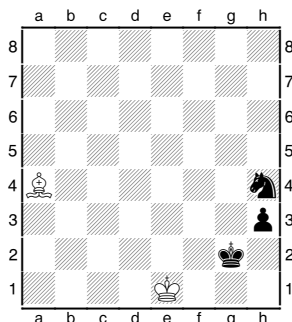
1...Ta6+ 2.Kxa6 Kb8 =:=

Studie 17



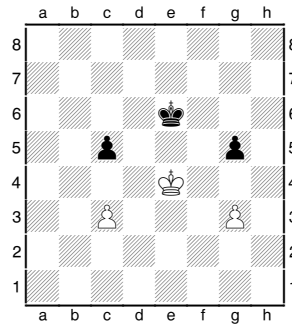
Zwei verbundene Freibauern auf der dritten Reihe kann ein Turm nicht halten, außer der König steht ungünstig.
1.Kf4! [1.Ke4? b2 2.Tb1 Kg3-+] **1...Kg2 2.Tb1 a2 3.Ta1 Kf2 4.Ke4 Ke2** [4...Kg3 5.Tg1+ Kh3 6.Kf3 Kh4 (6...Kh2?? 7.Ta1+-) 7.Kf4=] **5.Kd4 Kd2 6.Kc4 Kc2 7.Kb4 Kb2 8.Th1 a1D 9.Txa1 Kxa1 10.Kxb3** =:=

Studie 18



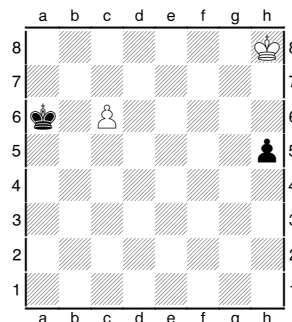
1.Ld7 [1.Lc6+? Kgl 2.Ke2 Sg2-+] **1...h2 2.Lc6+ Kg1 3.Lh1 Kxh1 4.Kf2=** [4.Kf1??-+] =:=

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** +:-

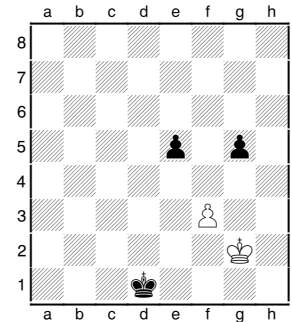
Studie 20



Eine der verblüffendsten Studien der Schachgeschichte. Weiß verknüpft zwei verlorene Wettrennen zu einem Remis. **1.Kg7!** Nur so, der weiße König jagt

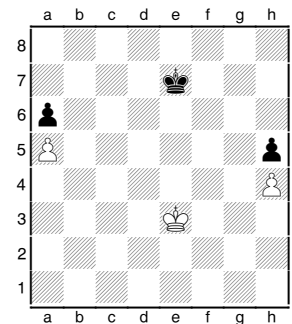
beide Hasen. **1...h4** [1...Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 h3 4.Kd6 h2 5.c7=] **2.Kf6 h3 3.Ke7! h2 4.c7 Kb7 5.Kd7** =:=

Studie 21



1.Kh1 Fernopposition **1...Ke2** [1...g4!? 2.Kg2! (2.fxg4?? e4-+)] **2.Kg2 Ke3 3.Kg3=** Schwarz kommt nicht voran =:=

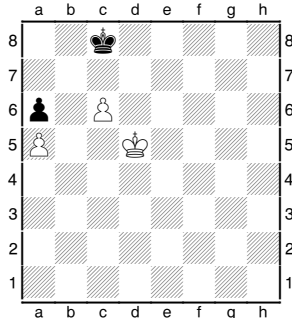
Studie 22



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. =:=

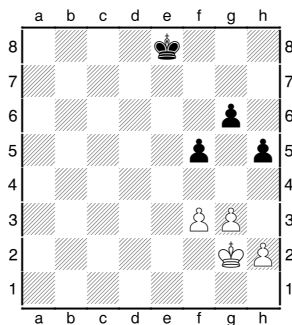
Studie 23



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+ +:-

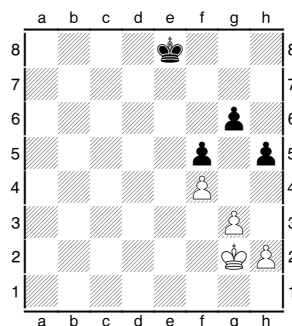
Studie 24



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

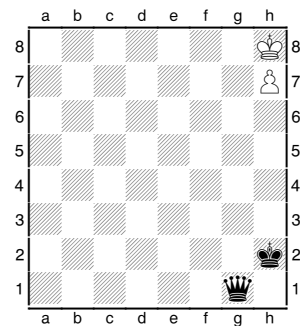
8.Ke3 Ke6 9.Kd4 Kd6 gerade noch rechtzeitig um die kritischen Felder zu verteidigen, aber 10.h4 das zweite Reservetempo gewinnt die Opposition] **2.Kh4 Kf6 3.f4 Kf7 4.Kg5 Kg7 5.h3!** Reservetempo 1 **5...Kh7 6.Kf6 Kh6 7.h4** Reservetempo 2 **7...Kh7 8.Kf7 Kh6 9.Kg8+- +:-**

Studie 25



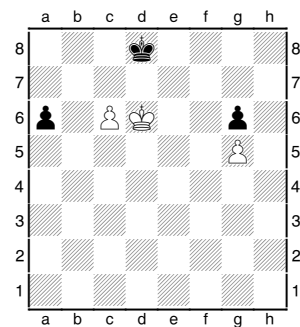
1.Kf3 hier fehlt für den Einbruch über g5 ein Reservetempo **1...Ke7 2.Ke3 Ke6 3.Kd4 Kd6 4.h3** Reservetempo 1 **4...Ke6 5.Kc5 Ke7** Schwarz kämpft um die Opposition **6.Kc6!! Ke6 7.h4** Reservetempo 2 Zusatzfrage: Konnte Schwarz durch das Bauernopfer h4 ein Tempo retten? **7...Ke7 8.Kc7 Ke6 9.Kd8 Kf6 10.Ke8 Kg7 11.Ke7 Kg8 12.Kf6 Kh7 13.Kf7 Kh6 14.Kg8+- +:-**

Studie 26



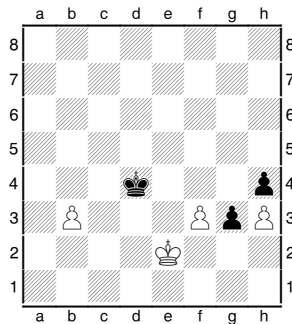
1...Kg3 Der schwarze König kommt in die Gewinnzone **2.Kg7 Kh4+- :-+**

Studie 27



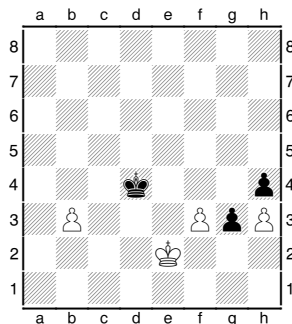
Wer spielt hier eigentlich um was? Weiß kämpft um das Remis, normalerweise gewinnt Schwarz hier typischerweise mit dem entfernten Freibauern. Nur eine außerordentliche Idee rettet Weiß. **1.c7+ Kc8 2.Ke6 a5 3.Kf6 a4 4.Kxg6 a3 5.Kf7 a2 6.g6 a1D 7.g7** Und nun? Der b-Bauern hält doch nicht gegen die Dame, 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



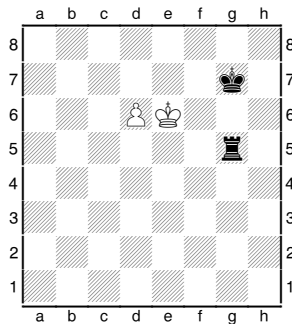
Schwarz befindet sich im Zugzwang, er verliert in jedem Fall **1...Kd5** [1...Ke5 2.b4 Kd4 3.f4 elektrische Bauern!] **2.Ke3 Ke5 3.b4 Kd5 4.f4 +-**

Studie 29



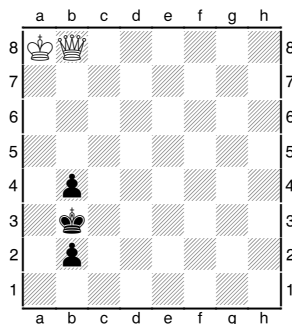
Die gleiche Stellung wie in Nr. 28, aber hier ist Weiß am Zug. **4.Kf1!! Kd3** [4...Ke3 5.b4 Kd4 6.f4] **5.Kg2 Kd4 6.Kg1 Kd3 7.Kf1 Kd4 8.Ke2+-** Tää, das Dreiecksmanöver bringt Schwarz in Zugzwang +-

Studie 30



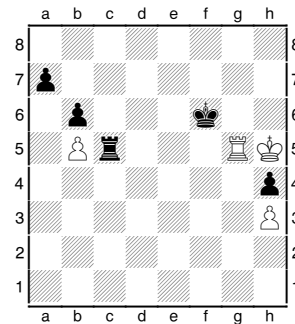
1.d7 Tg6+ 2.Ke5! [2.Ke7? Tg1 3.d8D Te1+=] **2...Tg5+ 3.Ke4 Tg4+ 4.Ke3 Tg3+ 5.Kd2 Tg2+ 6.Kc3 Tg3+ 7.Kc4 Tg4+ 8.Kc5 Tg5+ 9.Kc6 Tg6+ 10.Kc7+-** geschafft +-

Studie 31



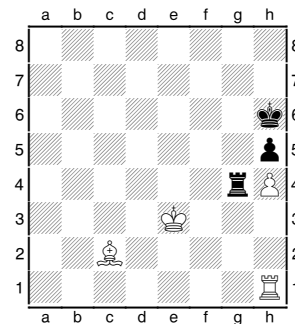
Kann der zweite Bauer Schwarz vor der Niederlage bewahren? **1.Dg3+ Kc2 2.Df2+ Kb3** Schwarz verhält sich passiv, wie macht Weiß Fortschritte? [2...Kc1 3.Dc5+ nebst Dxb4 ist einfach] **3.De3+ Kc2 4.Dc5+ Kb3 5.Dd5+ Ka3 6.Dd1 Ka2 [6...b3 7.Db1] 7.Da4+-**

Studie 32



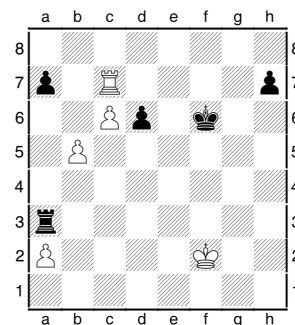
Viele technisch scheinbar klare Stellungen werden durch unerwartete taktische Tricks gerettet. **1.Kxh4! Tg5** Patt =+=

Studie 33



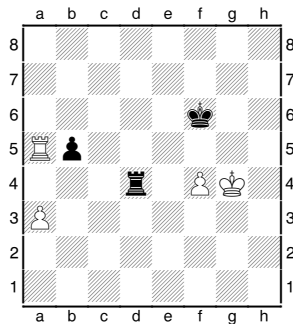
1...Tg1! 2.Th2 Tg2 =+=

Studie 34



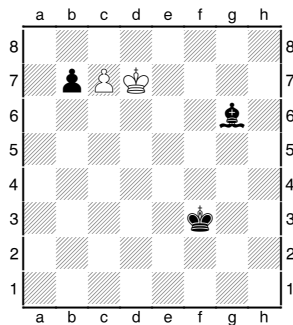
1.Txa7 Txa7 2.b6 +-

Studie 35



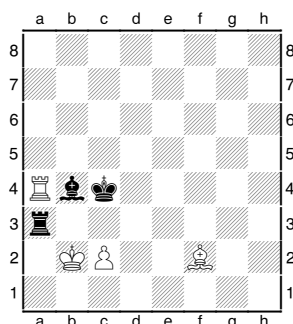
1...Ta4!! 2.Txa4 [2.Txb5
Txa3 Remis (Philidor)]
2...bxa4 Remis!
 (Bährsche Regel) =:=

Studie 36



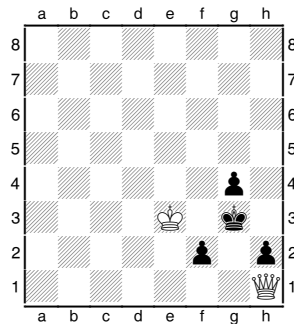
1.Kc8!! Nur dieser völlig
 paradoxe Zug rettet Weiß
1...b5 2.Kd7 Lf5+ 3.Kd6
b4 4.Ke5 Lc8 5.Kd4 =:=

Studie 37



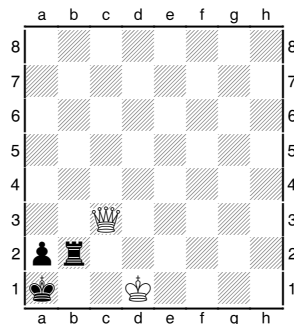
1.Txb4+ Kxb4 2.Le1+
Ka4 3.Lc3!! +:-

Studie 38



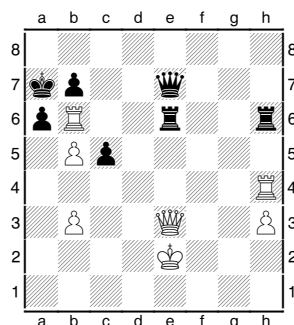
1...f1D 2.Dxf1 h1D
3.Dxh1 Patt =:=

Studie 39



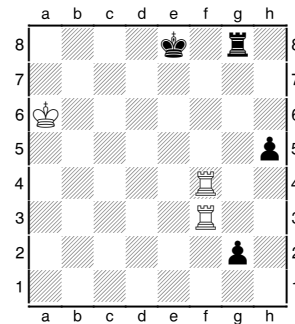
Schwarz am Zug würde
 sofort verlieren, also
1.Dd4 Kb1 2.Dd3+ Ka1
3.Dc3 +:-

Studie 40



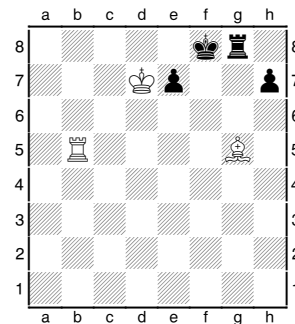
1.Txe6 Txe6 2.b6+ Kxb6
3.Th6 +:-

Studie 41



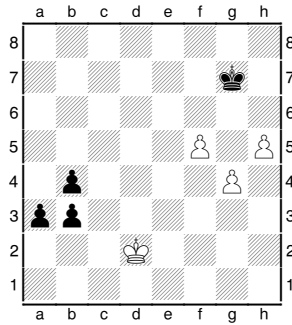
Treppenschach liegt nahe,
 aber welcher Turm zuerst
 und was dann? **1.Te4+**
 [1.Te3+? Kd8 2.Td4+
 Kc8 3.Tc3+ Kb8 4.Tb4+
 Ka8 Weiß kommt nicht
 weiter, Remis] **1...Kd8**
2.Td3+ Kc8 3.Tc4+ Kb8
4.Tb3+ Ka8 5.Tg3!! +:-

Studie 42



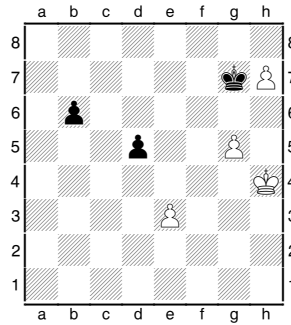
1.Lh6+ Kf7 2.Tf5+ Kg6
3.Tg5+ Kf7 4.Txg8 Kxg8
5.Ke6 Kh8 6.Kf7 e5
7.Lg7#

Studie 43



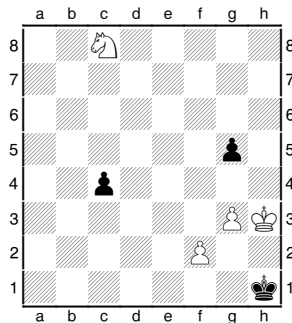
Die Zugzwangsidee aus Nr.8 etwas verzwickter
1.Kc1 erzwungen **1...b2+**
 [1...Kf7 2.g5 Kg8 3.Kb1
 b2 4.g6 Kg7 5.Kc2 b3+
 6.Kb1] **2.Kc2** [2.Kb1? b3
 3.g5 Kg8= 4.h6 Kh7 5.f6
 Kg6 6.f7 Kxf7 7.h7 Kg7
 8.g6 Kh8 9.g7+ Kxg7
 10.h8D+] **2...b3+ 3.Kb1**
Kf7 4.h6+- [4.g5? Kg8!]
 +:-

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#

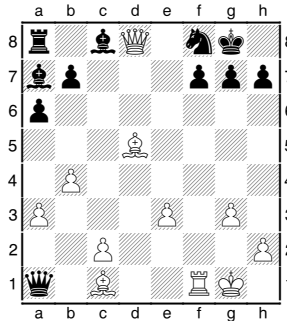
Studie 44



1.g4 c3 2.Sd6 c2 3.Sf5
Kg1 [3...c1D 4.Sg3+ Kg1
 5.Se2+] **4.Sd4 c1S! 5.f4!!**
gxf4 6.g5 +-

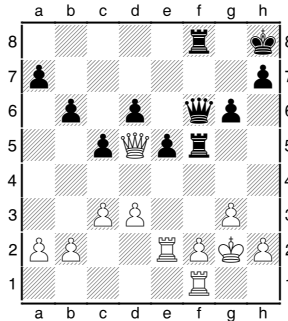
45x Taktik (Seite 24-28)

Taktik 1



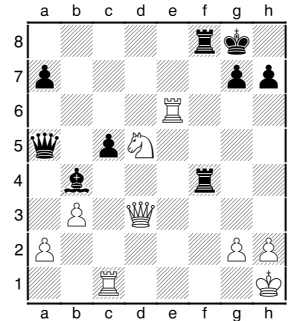
1..Lxe3+ 2.Lxe3 Dxf1+
 3.Kxf1 Lh3+ -:+

Taktik 4



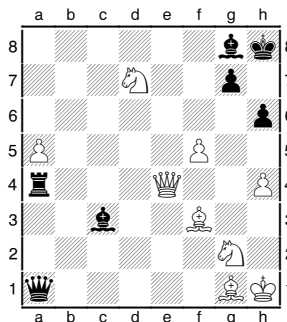
1...e4 2.Dxe4 Te5 3.Dg4
 h5 -:+

Taktik 7



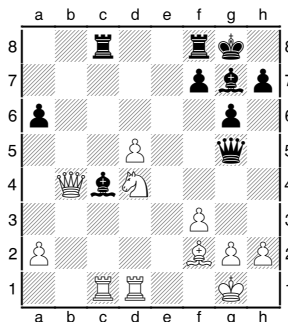
1...c4 2.bxc4 Da3 -:+

Taktik 2



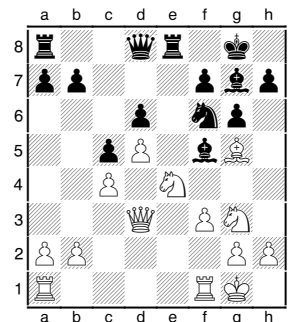
1.Sf4 Txe4 2.Sg6+ Kh7
 3.Sdf8#

Taktik 5



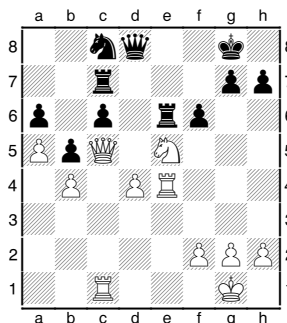
1...Lf1 2.Txf1 Txc1 -:+

Taktik 8



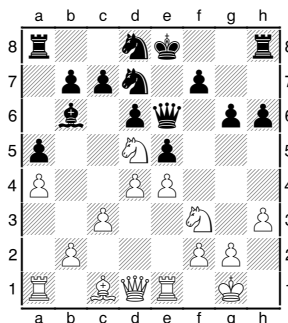
1...Sxe4 2.Sxf5 [2.Lxd8
 Sxg3-+] 2...Sxg5 -:+

Taktik 3



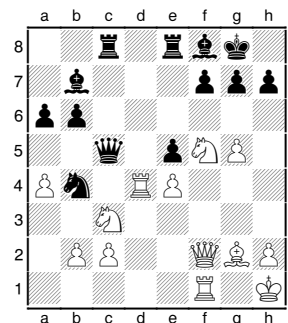
1.Sf7 Dd5 [1...Kxf7
 2.Dh5+ Ke7 3.Txe6+
 Kxe6 4.Te1+ Kd6 5.Dc5+
 Kd7 6.Df5+ Kd6 7.De6#]
 2.Txe6 Dxe6 3.Sd8 Da2
 4.Sxc6 +:-

Taktik 6



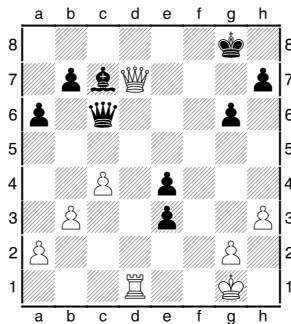
1.Lxh6 Txh6 2.Sg5 +:-

Taktik 9



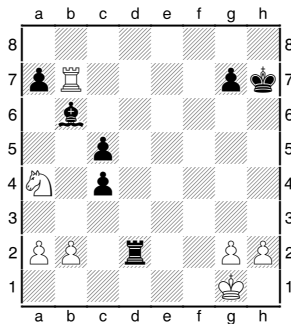
1.Sh6+ gxh6 2.Dxf7+
 Kh8 3.Td7 Te7 4.Df6+
 Kg8 5.Lh3 +:-

Taktik 10



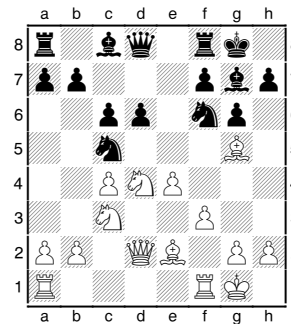
1...Lh2+ 2.Kxh2 Dxd7
 3.Txd7 e2 -:+

Taktik 13



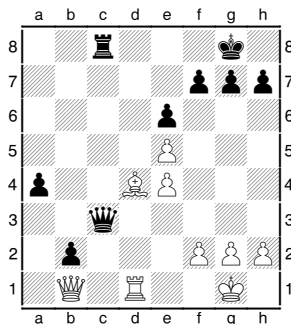
1...Txb2 2.Sxb2 c3
 3.Txb6 c4 -:+

Taktik 16



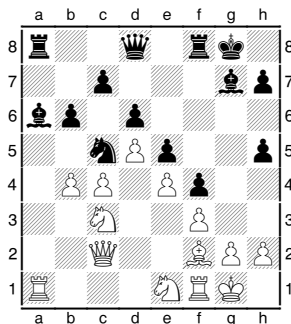
1...Sfxe4 2.Sxe4 Sxe4
 3.fxe4 Lxd4+ 4.Dxd4
 Dxxg5 -:+

Taktik 11



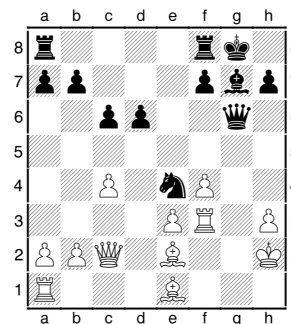
1...Dxd4 2.Txd4 Tc1+
 3.Td1 Txb1 4.Txb1 a3
 -:+

Taktik 14



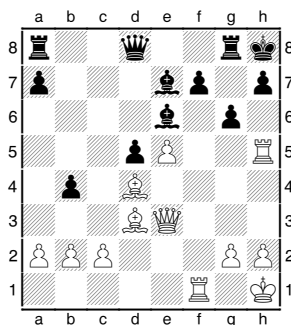
1...Lxc4 2.Txa8 Dxa8
 3.bxc5 Da6 -:+

Taktik 17



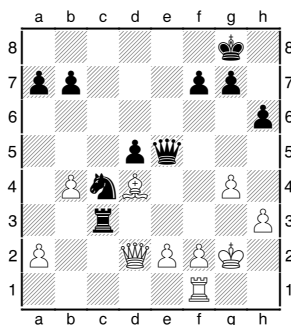
1...Sg5 Qualitätsgewinn
 -:+

Taktik 12



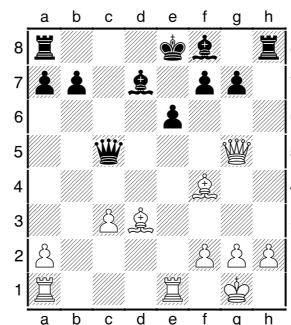
1.Txf7 Lxf7 2.e6+ Tg7
 3.exf7 Lf6 4.Dh6 gxh5
 5.Lxf6 +:-

Taktik 15



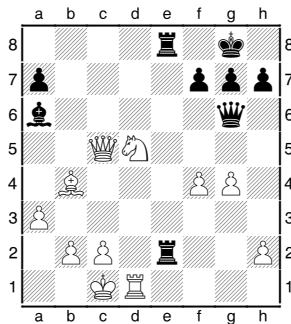
1...Tg3+ 2.Kh2 Sxd2
 3.Lxe5 Sxf1+ -:+

Taktik 18



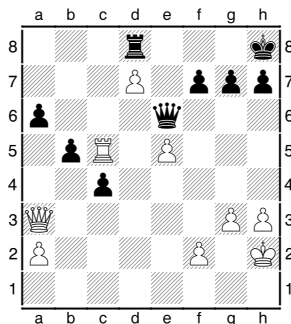
1.Txe6+ Lxe6 [1...fxe6
 2.Lg6#] 2.Lb5+ Ld7
 3.Te1+ +:-

Taktik 19



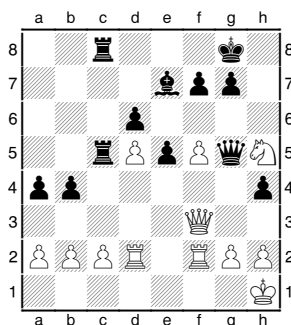
1.Se7+ T2xe7 2.Dxe7 +:-

Taktik 20



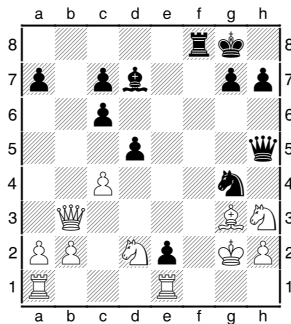
1.Tc8 Txc8 2.De7 +:-

Taktik 21



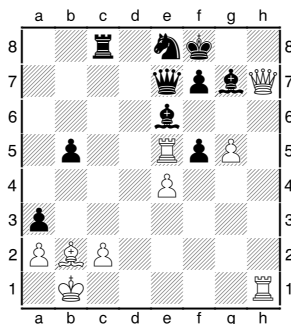
1...e4 2.Dxe4 Txc2
 3.Txc2 Dc1+ -:+

Taktik 22



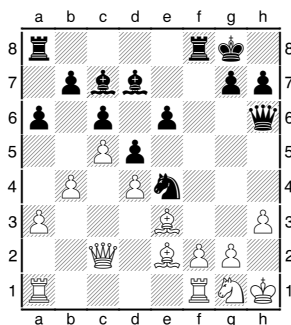
1...Dxh3+ 2.Kxh3 Se3+
 3.Kh4 Sg2+ 4.Kh5
 [4.Kg5 Tf5+ 5.Kg4 h5+
 6.Kh3 Tf2#] 4...Tf5+
 5.Kg4 h5+ 6.Kh3 Tf2#

Taktik 23



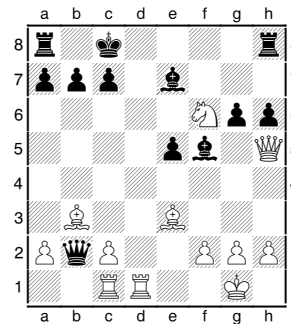
1.Dxg7+ Kxg7 2.Txe6+
 axb2 3.Txe7 +:-

Taktik 24



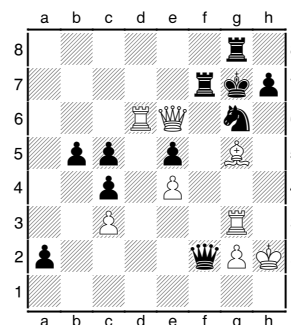
1...Dxe3 2.fxe3 Sg3+
 3.Kh2 Sxf1+ 4.Kh1 Sg3+
 5.Kh2 Se4+ 6.g3 Tf2+
 7.Kh1 Sxg3#

Taktik 25



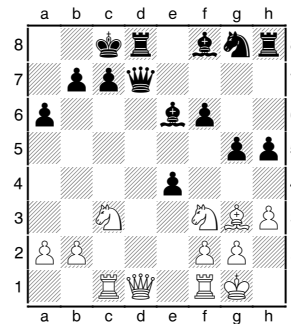
1.Dxf5+ gxf5 2.Le6+
 Kb8 3.Sd7+ Kc8 4.Sxe5+
 Kb8 5.Sd7+ Kc8 6.Tb1
 Dxb1 7.Sc5+ Kb8 8.Sa6+
 bxa6 9.Txb1+ Lb4
 10.Txb4#

Taktik 26



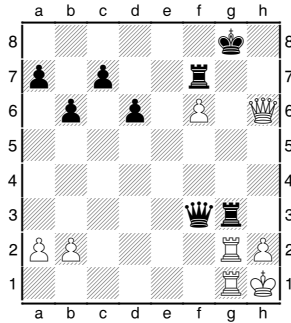
1.Dxe5+ Sxe5 2.Lf6+
 Kh6 3.Lg7+ Kh5 4.Th6#

Taktik 27



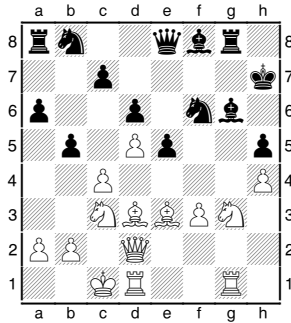
1.Sa4 De7 2.Sb6+ Kb8
 3.Sd4 +:-

Taktik 28



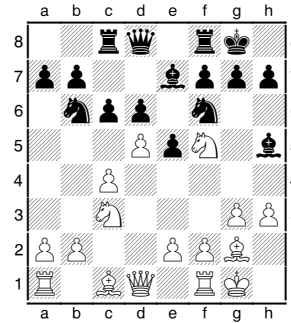
1.Dh3!! +:-

Taktik 31



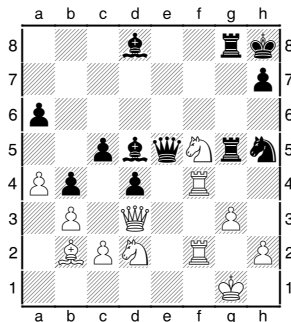
1.Sxh5 Sxh5 2.Txg6
Txg6 3.Tg1 +:-

Taktik 34



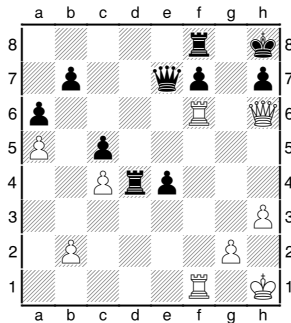
1.c5 Sbx d5 2.cxd6 Lxd6
3.g4 Lg6 4.Sxd6 Dxd6
5.e4 +:-

Taktik 29



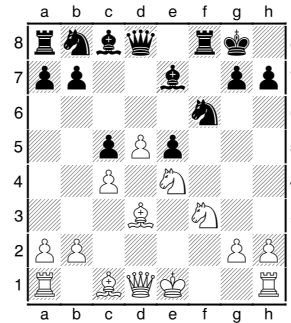
1.Txd4 Sxg3 2.hxg3
Txg3+ 3.Sxg3 Dxc3+
4.Dxc3 Txg3+ 5.Kh2
cxd4 6.Lxd4+ +:-

Taktik 32



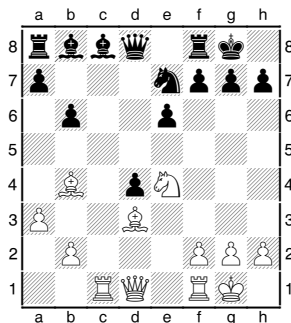
1.Te6 [1.Tg6 f5] 1...Dd8
2.Tg6 Tg8 3.Txf7 +:-

Taktik 35



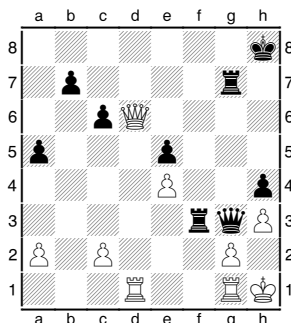
1.d6 Lxd6 2.Sxd6 Dxd6
3.Lxh7+ +:-

Taktik 30



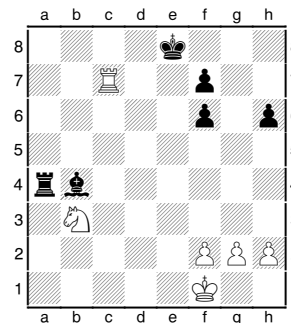
1.Sf6+ Kh8 [1...gxf6
2.Lxe7 Dxe7 3.Dg4+ Kh8
4.Dh4] 2.Sxh7 +:-

Taktik 33



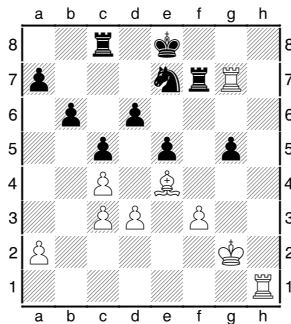
1.Dh6+ Kg8 [1...Th7
2.Td8+] 2.Dxg7+ +:-

Taktik 36



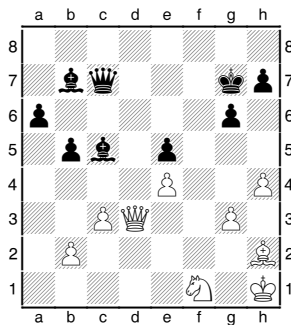
1.Tc4 Ke7 2.g3 Kd6
3.Kg2 Kd5 4.Td4+ Ke5
5.Th4 Kd5 6.Txh6 +:-

Taktik 37



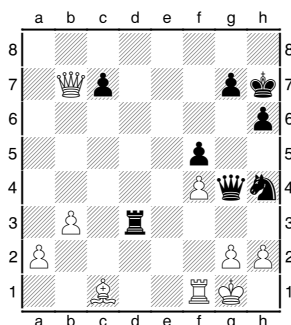
1.Th8+ Tf8 [1...Kd7
 2.Lc6+] 2.Thh7 Tc7
 3.Txg5 +/-

Taktik 38



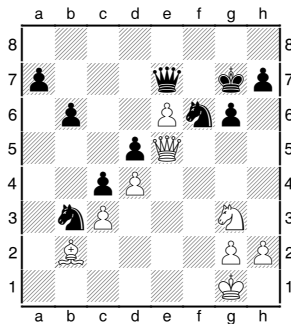
1...Dd8 2.Df3 Dd1 3.Kg2
 Dc2+ 4.Kh1 Dxe4 -:+

Taktik 39



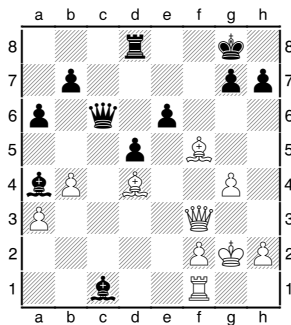
1...c6 2.Dxc6 Tc3 3.Dd5
 Tc5 4.Dd2 Txc1 5.Df2
 Tc3 -:+

Taktik 40



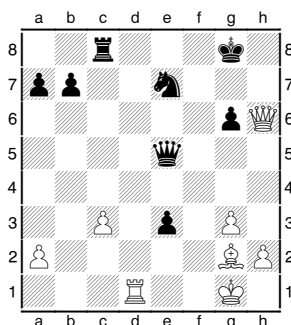
1.La3 Dxa3 2.Sh5+ gxh5
 3.Dg5+ Kf8 4.Dxf6+ Kg8
 5.Df7+ Kh8 6.g3 +/-

Taktik 41



1.Txc1 Dxc1 2.Lxe6+
 Kh8 3.Lxg7+ Kxg7
 4.Df7+ Kh8 5.Df6#

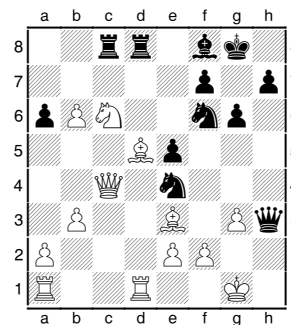
Taktik 42



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+

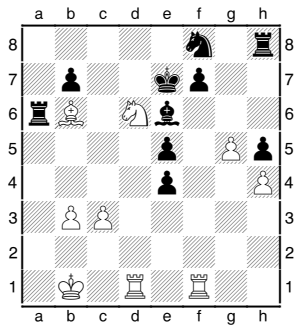
[4.Th4+?? Dxh4 5.gxh4
 Tg8] 4...Kg7 5.Dg4+ Kh7
 [5...Kf7 6.Dd7+ Se7 7.Tf4
 Dxf4 8.gxf4 Txc3+]
 6.Dh3+ Kg7 7.Tg4+ Kf8
 8.Tf4 Sxf4 9.Dxc8+ Kg7
 10.Dxb7+ Kh6 11.gxf4±
 Schwarz steht vor einer
 schwierigen Verteidigungs-
 aufgabe z.B.:
 11...Dxf4 12.Da6+ Kg5
 13.De2 De4?? 14.Dg2+
 Kf4 15.Dxe4+ Kxe4
 16.Kf1 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



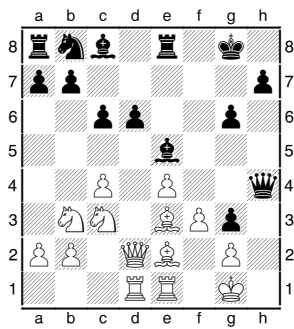
1...Txd5 2.Txd5 Txc6
 3.Dxc6 Sg4 -:+

Taktik 44



1.Txf7+ Lxf7 2.Sf5+ Ke6
3.Sg7+ Ke7 4.Ld8#

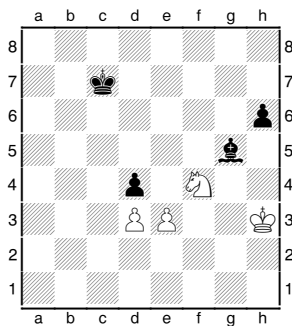
Taktik 45



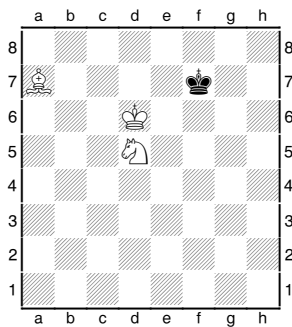
1...Lf4 2.Dd3 Dh2+
3.Kf1 Lh3 4.gxh3 Dh1+
5.Lg1 Dxh3#



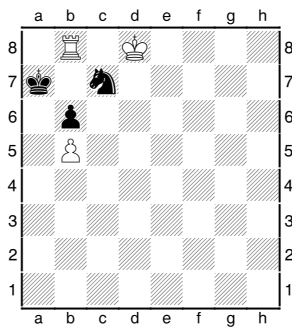
Die Prüfung



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)

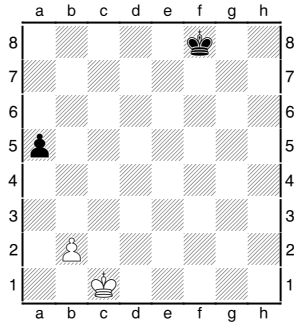


kritische Stellung aus dem W-Manöver **1.Se7 Kf6 2.Le3** (10 Punkte)

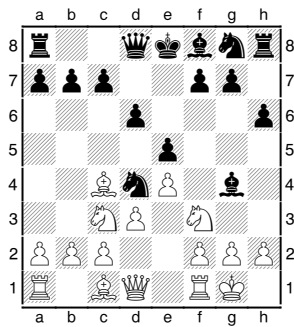


1.Ta8+ Sxa8 [1...Kxa8 2.Kxc7+-; 1...Kb7 2.Ta7+

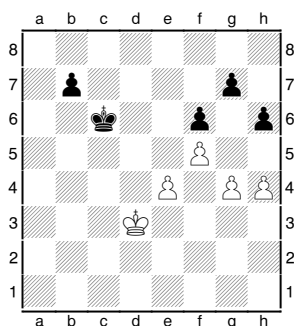
Kxa7 3.Kxc7+-] 2.Kc8 Sc7 3.Kxc7 (10 Punkte)



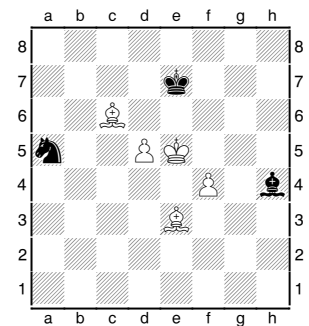
1.Kc2! erzwingt **1...a4 2.Kb1 a3 3.b3 Ke7 4.Ka2 Kd6 5.Kxa3 Kc5 6.Ka4+-** (10 Punkte)



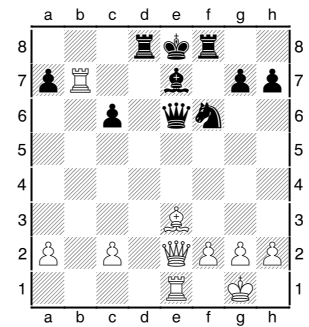
1.Sxe5 (10 Punkte)
1...Lxd1 2.Lxf7+ Ke7 3.Sd5# Seekadettenmatt



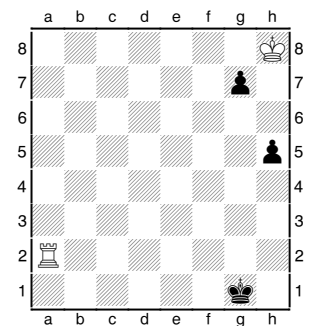
Bauerndurchbruch **1.e5 fxe5 2.g5 hxg5 3.f6! gxf6 4.h5+-** (10 Punkte)



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	<u>139</u>
Der Springerweg	<u>140</u>
Das 8-Damenproblem	<u>141</u>
Das Oppositionsspiel	<u>142</u>
Progressivschach	<u>143</u>
Phantomschach	<u>143</u>
Maximierungsrätsel	<u>144</u>
Quadraträtsel	<u>145</u>
Matrallye	<u>146</u>
Schach, Schach, Matt!	<u>147</u>
Partnerschach	<u>148</u>
Viererschach	<u>148</u>
Tandemschach	<u>149</u>
Monsterschach	<u>150</u>
Figurenturm	<u>151</u>
Rasende Roboter	<u>152</u>
Aufbauweltrekord	<u>154</u>

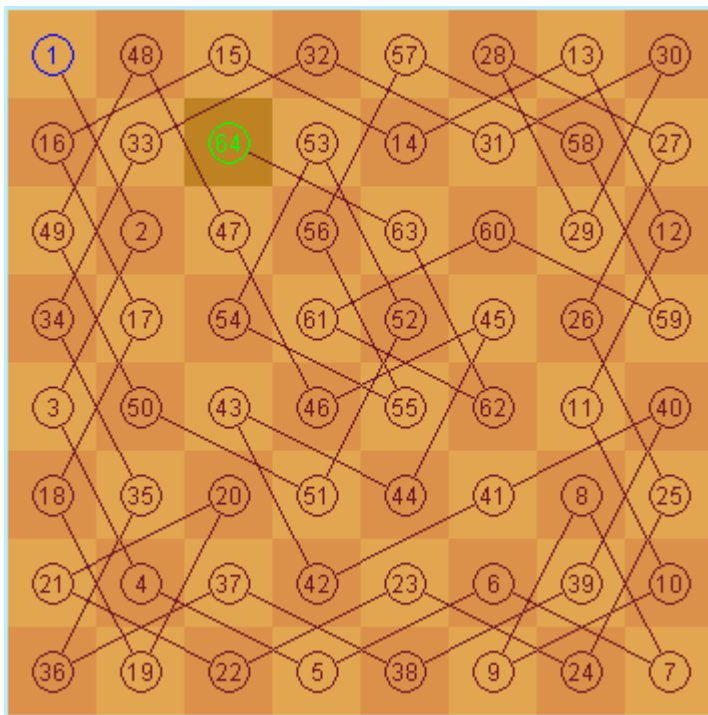
Die Springerrundreise

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.

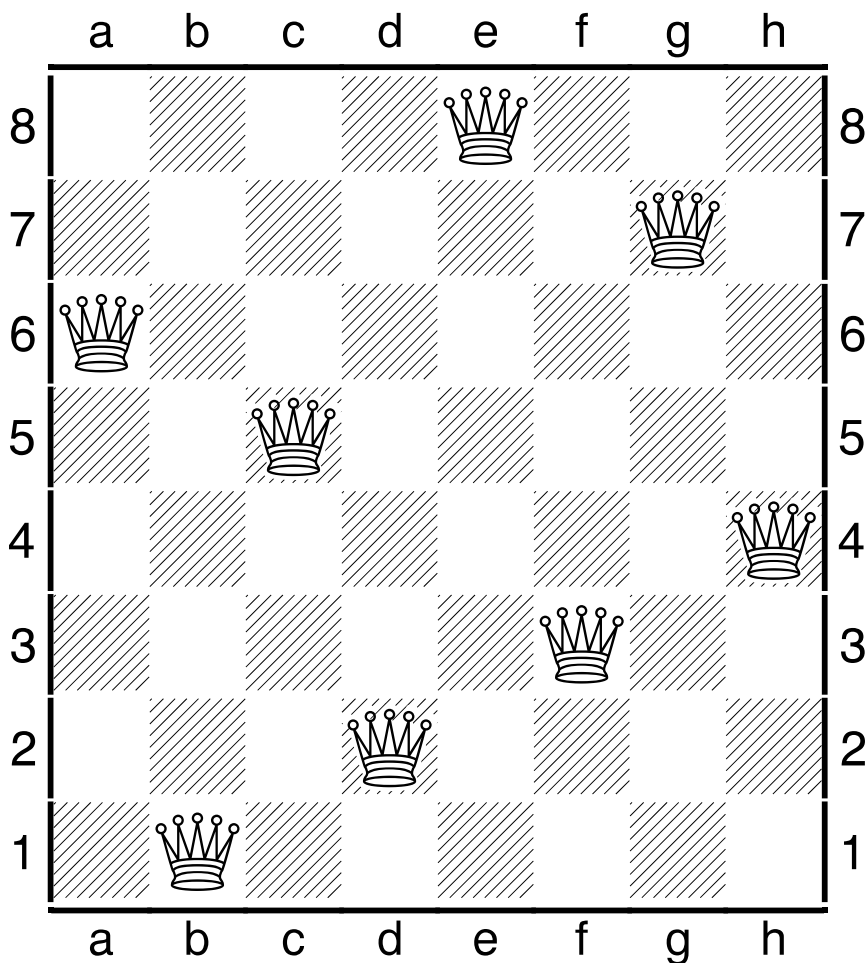
Das 8-Damenproblem

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.

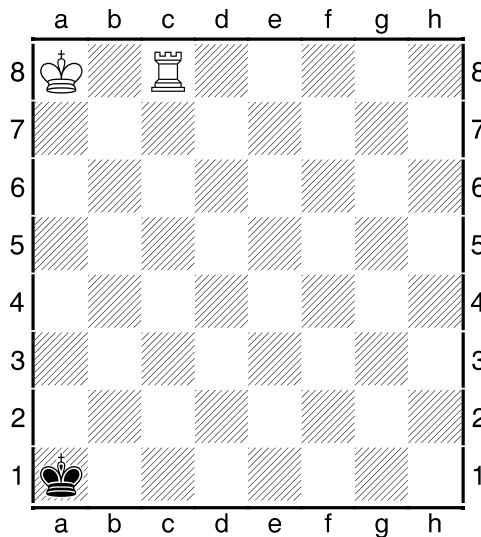
Eine andere Variation wäre das genaue Gegenteil:

„Wie viele Damen (T,L,S) braucht man mindestens, um alle Felder zu bedrohen?“

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-Line 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

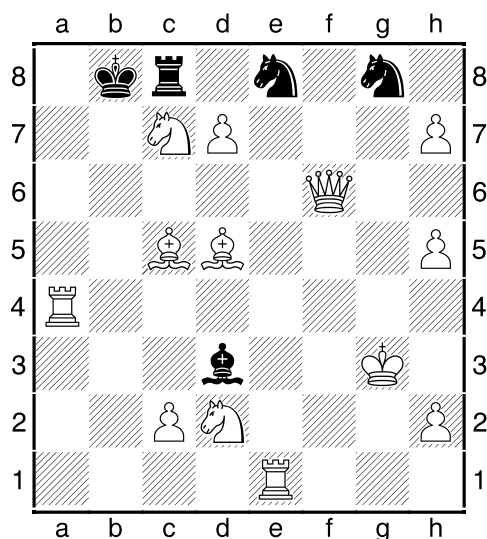
Aufgabe: Entwerfe eine Stellung mit folgenden Anforderungen:

- 1) Weiß soll eine möglichst große Anzahl von verschiedenen Zügen ausführen können.
- 2) Es darf nur ein Figurensatz (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.

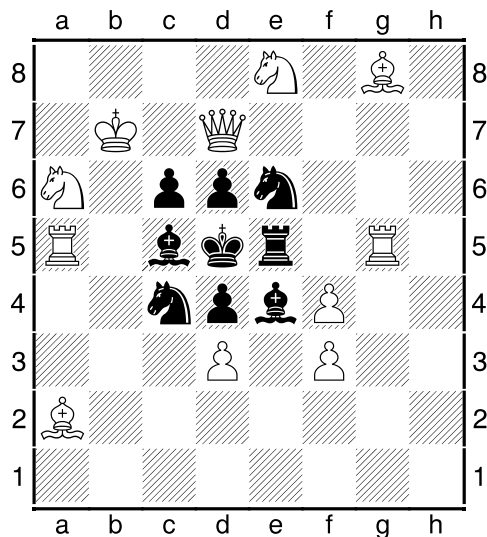
Aktueller Rekord:

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.

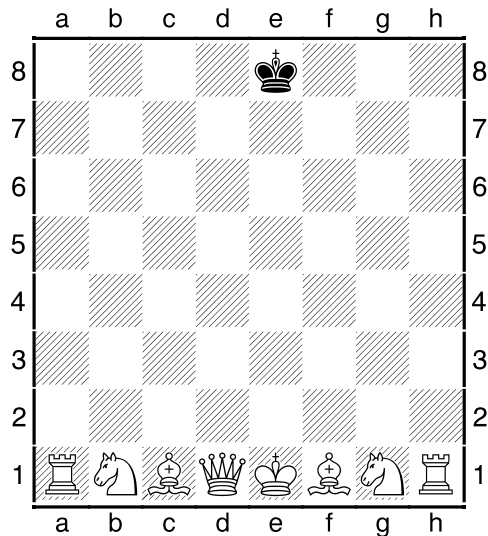
8. Läufer und Springer-Matt mit Startposition des W-Manövers

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#**

Variante für Einsteiger (Bauerndiplom):

Die Figuren dürfen so oft ziehen, wie sie wollen.

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.

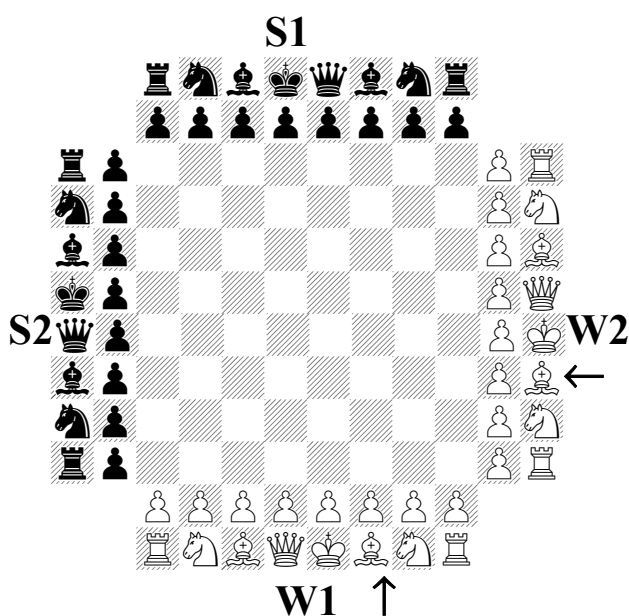
Variante: Die Teams auf beiden Seiten können fast beliebig groß werden, dann wird es zu einer Art „Staffelschach“. Wenn man nun noch mit einer Schachuhr spielt und diese einige Meter vom Brett entfernt aufstellt, nähern wir uns dem „Konditionsschach“.

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.

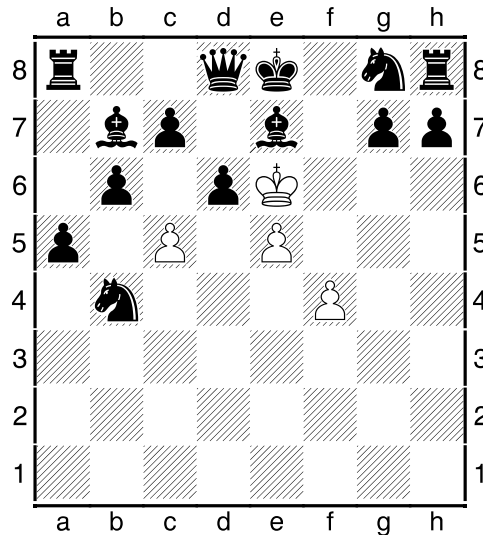
Einige strategische und taktische Grundprinzipien des regulären Schachs werden beim Tandem sehr verändert oder sogar außer Kraft gesetzt. Tandem ist kein Schach, sondern ein anderes Spiel mit Schachfiguren. Für regelsichere Schüler (ab Läuferdiplom) ist Tandem durchaus ein gutes Taktiktraining, abgesehen 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

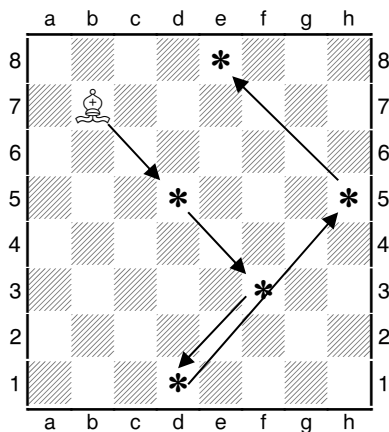
Die einfache Spielidee ist gut geeignet um die Gangart der Figuren zu üben. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden von sehr einfach bis sehr schwer.

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.

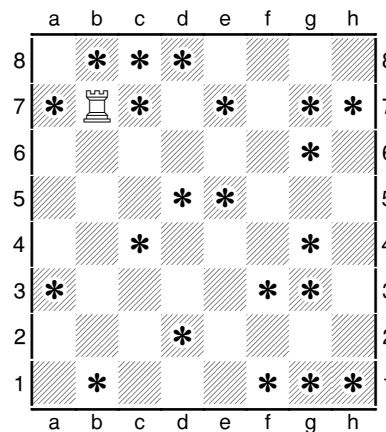
Mit Wendepfättchen lassen sich die Rätsel auf dem Brett lösen.

Regel: Der Figurenroboter soll mit jedem Zug eine Energiepille (*) einsammeln.

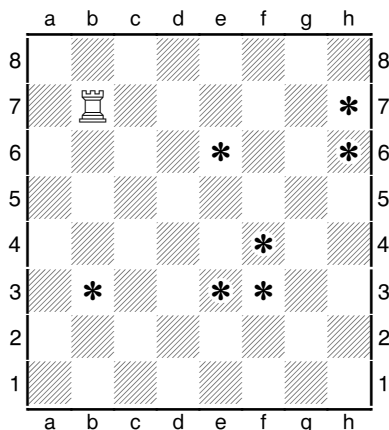
Läuferroboter 5 (leicht)



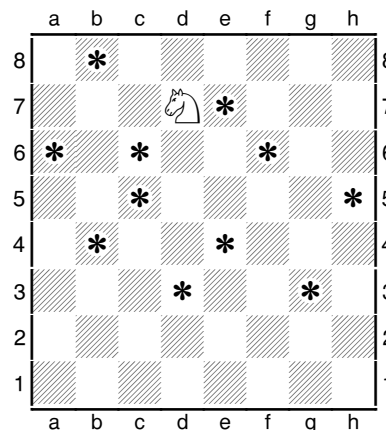
Turmroboter 21 (schwer)



Turmroboter 7 (mittel)



Springerroboter 11 (mittel)



Figurenaufbauen

Wie Figuren richtig aufgebaut werden, ist eigentlich keine große Herausforderung, dies aber im Wettkampf auf Zeit zu tun, ist es schon. Diese Kategorie wurde sogar schon vom Guinnessbuch der Rekorde erfasst:

<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/105615-fastest-time-to-arrange-a-chess-set>

Man muss natürlich Randbedingungen festlegen, beim Weltrekord waren diese: Alles mit einer Hand aufbauen, erst die weißen, dann die schwarzen Figuren, die Figuren lagen unsortiert in einer Box, jede Figur musste akkurat auf dem Feld stehen und natürlich alle richtig. Wenn man das schneller kann als in 29,82 Sekunden ist man weltrekordverdächtig.

Im Rahmenprogramm der Brackeler Jugendarena wurde dieser Wettkampf für die Teilnehmer angeboten mit weniger strengen Regeln, der Gewinner erhielt eine Schachuhr.





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 anzukurbeln.

Aus dieser Überlegung heraus entstand in Brackel das Arenasystem



Mai 2017

Die Arenen werden symbolisiert durch farbige Bleche an die einzelne Spielerkärtchen in Plastikhüllen mit Magneten geheftet werden. Jeder Spieler findet sein Kärtchen also in der entsprechenden Arena und kann sich passende Gegner für ein Trophäenspiel suchen.

Das Trophäenspiel muss vorher klar vereinbart werden und der Sieger kriegt eine Trophäe in Form eines Stickers auf die Karte. Man kann keine Trophäe verlieren!

Man kann Trophäen ersatzweise auch für vergleichbare Leistungen kriegen. Zum Beispiel eine Herausforderung gegen den Trainer. Wer in der Bauernarena 10 Züge gegen mich durchhält, also sich nicht Schäfermatt setzen lässt, kriegt eine 10er-Trophäe, danach müssen es schon 15 Züge sein, etc. In der Springerarena darf man nach der vorgegebenen Zahl von Zügen keinen Materialnachteil haben, also 10 Züge durchhalten ohne eine Figur einzustellen. Eine beliebte Ersatztrophäe ist auch die Mattrallye bis zu einem festgelegten Punkt.

Wer alle Trophäen gesammelt hat und gleichzeitig das Übungsheft für die nächste Stufe bearbeitet hat, kann zur Prüfung antreten und in die nächste Arena aufsteigen.

Ab der Springerarena haben die Schüler den Umgang mit der Schachuhr erlernt und können an entsprechenden Schnellschachturnieren teilnehmen, die auch für Trophäen gewertet werden können.

Ab der Läuferarena müssen Trophäen in DWZ-Partien erspielt werden, Siege in einer DWZ-gewerteten Partie und letztlich der Erwerb einer eigenen DWZ ist das Ziel. Das geht vermutlich nicht mehr in der Schulschach-AG. Die Kandidaten müssen also in den Verein kommen, aber die Schüler, die die Läuferarena erreicht haben, wollen wir dort auch haben. Im Verein müssen im Gegenzug aber auch Arenaturniere angeboten werden an Wochenenden oder in den Ferien. Die Schüler können so niedrigschwellig ans Turnierschach gegen Ihresgleichen herangeführt werden, ohne dass man sie gleich aufwendig in Mannschaften

Begleitinformationen zum Brackeler Schachlehrgang (Mai 2026)

von Christian Goldschmidt

Die Schacharena

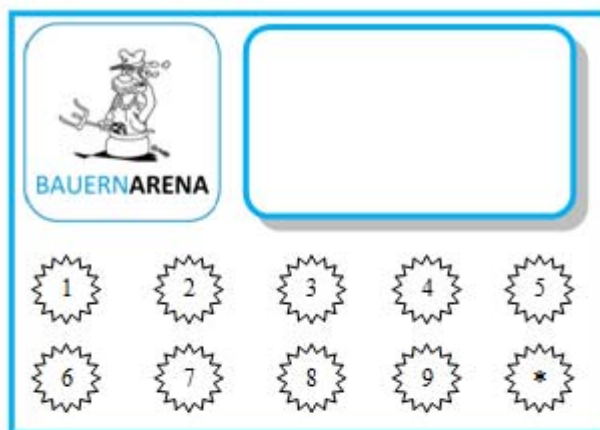
eingliedern muss. Besser als eine einzelne Partie in einem Mannschaftskampf alle paar Wochen mit einer DWZ-Auswertung nach einem Jahr und großem Fahrtaufwand gegen teilweise unpassende Gegner ist ein zeitlich überschaubares Turnier mit mehreren Partien am Stück und schnellem Auswertungsfeedback.

Für die Schüler bietet die Arena einen vertrauten Anschluss an die Aktivitäten der Schulschach-AG und hilft dabei Hemmschwellen zu überwinden, die mit dem Besuch eines Vereins vielleicht vorhanden sind. „Im Verein sind alle so gut!“ „Nein, du hast bewiesen, dass du gut genug für den Verein bist und nur dort wirst du noch besser!“

Ab der Turmarena sind die Schüler bereit für einen festen Platz in einer Ligamannschaft. Sie haben bereits Turnier Erfahrung, kennen die Uhr, können aufschreiben, haben eine DWZ und lassen sich nicht mehr durch simple Tricks übertölpeln. Die Anforderung für eine Trophäe ist ein Sieg in einer DWZ-Partie gegen einen Spieler mit 1300+ und eine eigene DWZ von 1400+

Aktuell: Diese Grenzen müssen vermutlich angehoben werden, weil der Deutsche Schachbund plant die niedrigen Wertungszahlen unter 1700 generell erheblich anzuheben.

Ab der Damenarena beginnt das Leistungsschach. Das Prinzip ändert sich nicht, nur das Niveau. Eine Trophäe gibt es für einen Sieg gegen Gegner mit DWZ 1700+. Gleichzeitig wird das Königsheft bearbeitet. Wer die Anforderungen erfüllt und schließlich zur Königsprüfung antreten kann, hat erfahrungsgemäß die 2000er Schwelle erreicht bzw. bereits deutlich überschritten.



Schach in der Kita

Es liegt derzeit im Trend Schachkurse schon in Kitas anzubieten. Der Nutzen des Schachspiels für die kognitive Entwicklung von kleinen Kindern ist vermutlich signifikant.

Aber es gibt gravierende Unterschiede zum Schach mit Kindern im Grundschulalter und die Anforderungen an den Schachtrainer sind besonders.

Dass Kinder in dem Alter meist noch nicht lesen und schreiben können und der Umgang mit Übungsheften ausgeschlossen ist, ist dabei noch nicht mal das Entscheidende.

Der erste große Unterschied ist, dass Schach ein regelbasiertes Spiel ist mit dem Ziel zu gewinnen. Kinder im Vorschulalter spielen aber um des Spielens Willen und Regeln empfinden sie eher als Vorschlag und machen sich gerne selbst welche. Gewinnen ist eher zweitrangig, der Spaß am Spiel steht im Vordergrund. Wichtigste Regeln bestehen im Umgang miteinander, also z.B. keine Figuren zu werfen und das beim Schach abwechselnd gezogen werden muss.

Das Spiel geht zu Ende, wenn es keinen Spaß mehr macht und nicht mit Matt. Matt leitet nur eine neue Spielphase (mit neuen Regeln) ein.

Der zweite wichtige Unterschied ist die noch nicht ausgeprägte geometrische Wahrnehmung. Was bedeutet es eigentlich, wenn der Läufer schräg und der Turm gerade zieht?

Wenn man also mit Schach in die Kita geht, muss man sehr kleinschrittig vorgehen und darf nicht erwarten den nächsten jungen Carlsen zu entdecken. Aus Vereinssicht ist es also sicher der bessere Hebel, den Erzieher(innen) beizubringen, das Schachspiel den Kindern näherzubringen, wie es verschiedene Initiativen wie „Schach für Kids“ vorbildlich tun:

<https://schach-fuer-kids.de/>

Trotzdem möchte ich einige Methoden und Materialien vorstellen, die sich im Umgang mit Vorschulkindern bewährt haben.

Das Brett und die Figuren

Zeigen Sie die Figuren und das Brett, gerne in einer größeren Version als ein Turnierschachspiel. Machen Sie die Kinder neugierig, erzählen Sie eine Geschichte, lassen Sie die Figuren mit den Kindern sprechen wie Handpuppen. Verkleiden Sie sich als König oder die Kinder als Figuren.

Nutzen Sie jedes musische Talent, über das Sie verfügen. Singen, Tanzen, Musizieren und Malen sind nützliche Fähigkeiten. Die Kinder lernen mit allen Sinnen.

Machen Sie sich ein Brett in einem übergroßen Format mind. 2x2m auf dem die Kinder sich selbst als Figuren bewegen können. Einigermaßen kostengünstig lassen sich PVC-Platten mit einem Schachbrett bedrucken. Ein großes Gartenschach bei genügend Platz tut es auch. Die Gangarten der Figuren können geübt werden durch motorische Übungen auf dem großen Brett.

Die Figuren werden kleinschrittig einzeln vorgestellt, zunächst der Name und das Aussehen, lassen Sie die Kinder die Figur malen, die Abstraktion von der Figur zum Figurensymbol ist nicht trivial. Starten Sie mit dem König als wichtigste Figur, danach langschriftige Figuren.

Übertragen Sie die Übungen auf ein Schachspiel, nutzen Sie visuelle Hilfen wie farbige Plättchen, die von den Figuren „eingesammelt“ werden.

Nach und nach können die Figuren miteinander interagieren, dabei werden immer noch die Gangarten, abwechselnd ziehen, geometrische Richtungen eingeübt, wir sind noch weit weg von einem richtigen Schachspiel.

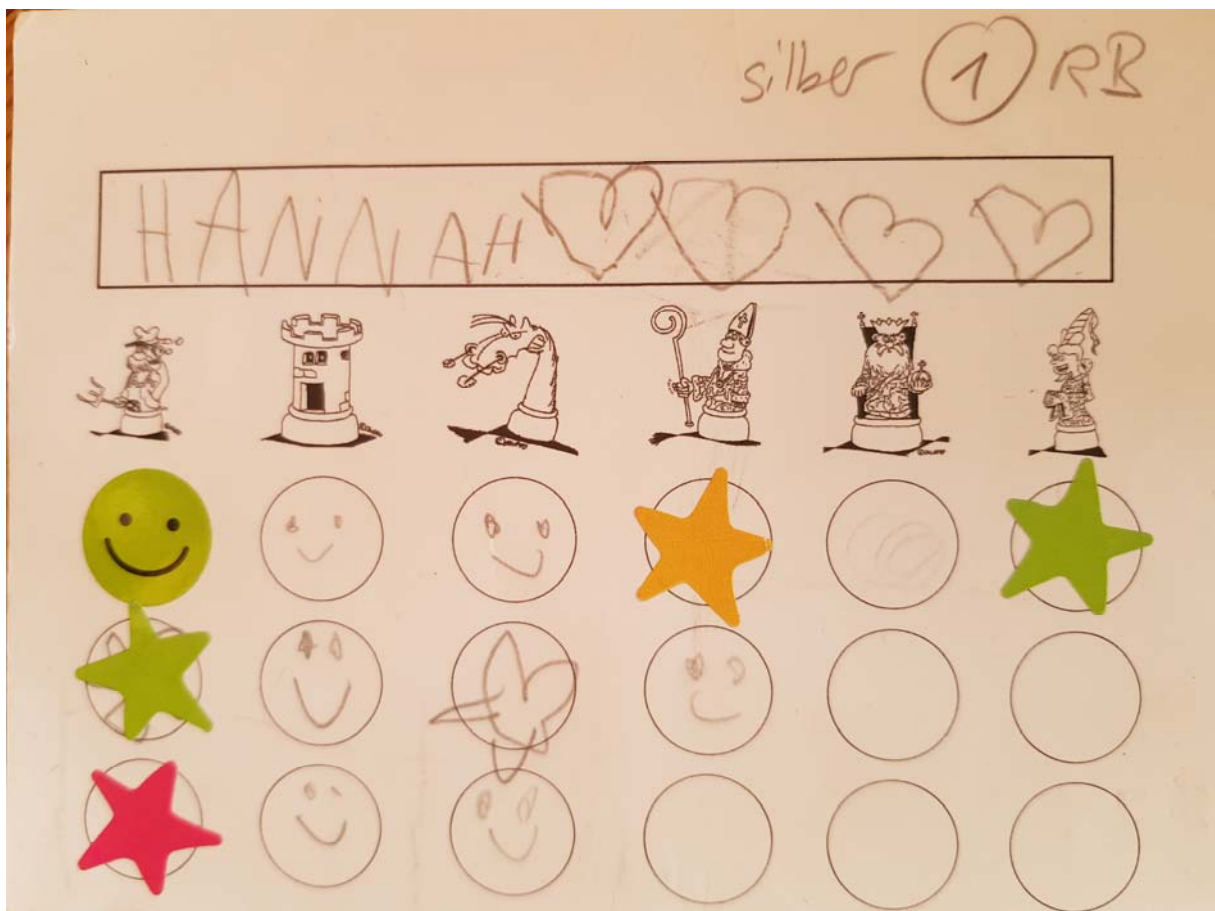
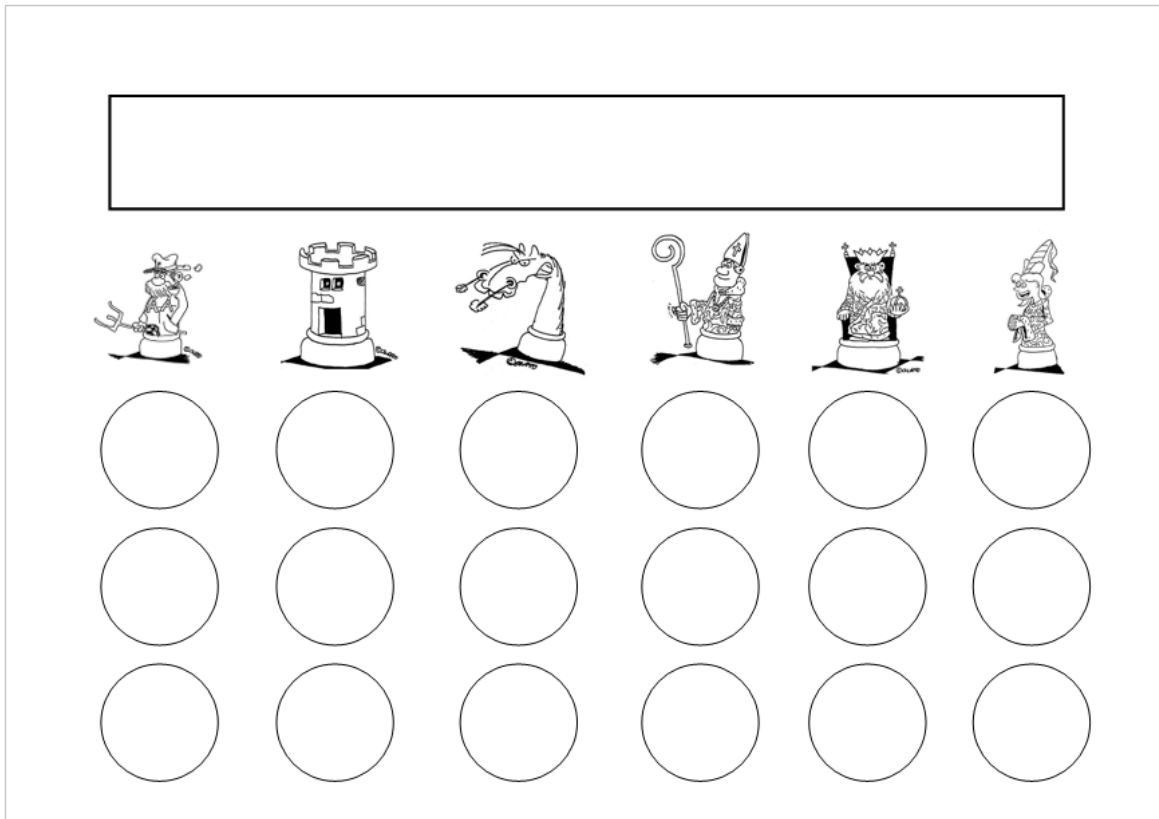
„Bauernkloppe“ ist ein Minispiel bei dem der Unterschied zwischen gerade und schräg vertieft werden und die Bauernumwandlung eingeführt werden kann.

Kleine Spiele, die die besondere Rolle des Königs betonen, z.B. Treppenschach mit 2 Türmen führen zum Schach und Mattbegriff.

Danach kann man erste „richtige“ Spiele mit allen Figuren starten, Rochade und En-Passant lassen wir noch weg.

Fortschritte und Erfolge lassen sich auf speziellen Karten dokumentieren, ähnlich den Arenakarten nur mit deutlich niedrigeren Ansprüchen. Für jede Figur können thematisch drei Sticker vergeben werden. Wer z. B. einen König malt, kriegt den ersten Sticker beim König, wer weiß, wie er zieht, kriegt den nächsten etc. Wenn die Karte voll ist, kennen die Kinder alle Figuren und können damit spielen. Man kann auch eine besondere Belohnung für eine volle Karte ausloben, z.B. eine Medaille.







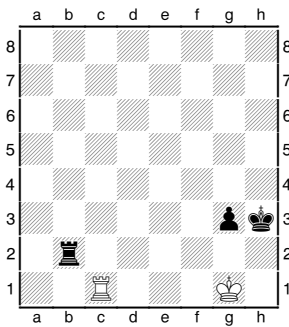
Königsdiplom

Kapitel	Seite
1) Turm und Bauer gegen Turm	<u>161</u>
2) ungleichfarbige Läufer	<u>166</u>
3) Turm gegen Dame	<u>170</u>
4) Bauernendspiele	<u>173</u>
5) Turm gegen Springer	<u>178</u>
6) Turm gegen Läufer	<u>181</u>
7) Turm gegen Bauern	<u>183</u>
8) Läufer gegen Springer	<u>185</u>
9) Das Läuferpaar	<u>189</u>
10) Der Isolani	<u>193</u>
11) Turm und 2 Bauern gegen Turm	<u>196</u>
12) Entfernter Mehrbauer im Turmendspiel	<u>198</u>
13) Turm und Läufer gegen Turm	<u>200</u>
14) Dame + Bauer gegen Dame	<u>202</u>
15) Schmunzelschach	<u>204</u>
16) Mache einen Zug	<u>208</u>
17) Die Prüfung	<u>215</u>

1) Turm und Bauer gegen Turm

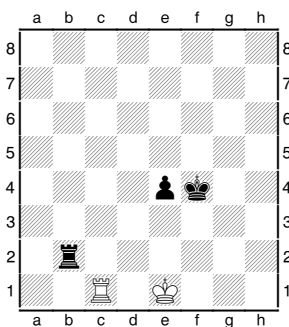


(1)



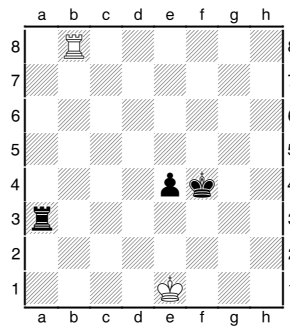
Gegen Springer- oder Randbauern ist die Verteidigung simpel. Man stellt den Turm einfach auf die Grundreihe und der Angreifer hat keine Chance zu gewinnen. Aber Vorsicht! Diese Verteidigung funktioniert nur gegen Rand- und Springerbauern. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

(2)



1.Tc3! Der einfachste Weg zum Remis. Der Verteidiger besetzt die dritte Reihe und lässt den Angreiferkönig nicht durch. **1...e3 2.Tc8!** Sobald der Angreifer versucht im Schatten des Bauern auf die dritte Reihe zu gelangen, schwenkt der Turm nach hinten und gibt Dauerschach. **2...Kf3 3.Tf8+ Ke4 4.Te8+**
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

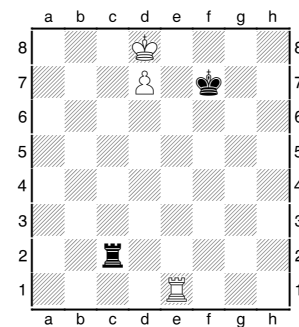
(3)



Hier hat der Angreifer die dritte Reihe besetzt und lässt den einfachsten Remisweg nicht zu. Aber dennoch ist die Stellung Remis. Diese Stellung wurde von Philidor untersucht und ist eine von mehreren "Philidorstellungen" in der Endspieltheorie. Dieses Endspiel ist immer Remis, wenn der Verteidigerkönig vor den Bauern gelangt. **1.Ke2 Ta2+ 2.Ke1 Kf3** Nun muss der Verteidiger allerdings schon genau spielen **3.Te8!** verhindert das Vorrücken des Bauern [3.Tb3+?? e3-+; 3.Tf8+? Ke3 4.Kf1 Ta1+ 5.Kg2 Ke2 6.Tf2+ Kd3 7.Tf8 e3 8.Td8+ Ke2 9.Td7 Ta8 10.Td6 Tg8+ 11.Kh3-+ Diese Stellung mit senkrecht abgeschnittenem König ist gewonnen und wird unter dem Stichwort "Brückenbau" noch näher behandelt; 3.Tb7 Ta1+ 4.Kd2 e3+ 5.Kd3 Td1+ 6.Kc2 Td8-+] **3...Ke3 4.Kf1!** Mit dem König zur kurzen Seite! **4...Ta1+ 5.Kg2** Schwarz kann den Bauern nicht mehr vorziehen, Remis!

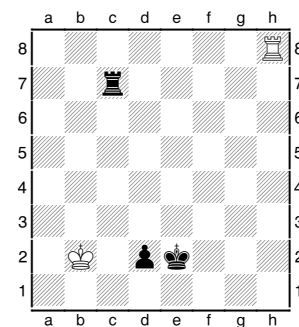
Verschiedene Versuche: **5...Kd3** [5...Te1 droht Kd2 6.Ta8! Deshalb geht der König auf die kurze Seite, damit der Turm die lange nutzen kann. Nun droht Dauerschach von der Seite, dazu müssen aber mindestens drei Linien zwischen Turm und König liegen. 6...Td1 7.Te8! Dann eben wieder zurück.] **6.Kf2** Der König hängt am Umwandlungsfeld mit einem unsichtbaren Gummiband $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

(4)



Der "Brückenbau" oder die Gewinnstellung von Lucena **1.Tf1+!** Der Verteidiger wird um eine Linie abgedrängt. **1...Kg7** [1...Ke6 2.Ke8-+] **2.Tf4! Tc1 3.Ke7 Te1+ 4.Kd6 Td1+ 5.Ke6 Te1+ 6.Kd5 Td1+ 7.Td4**
1-0

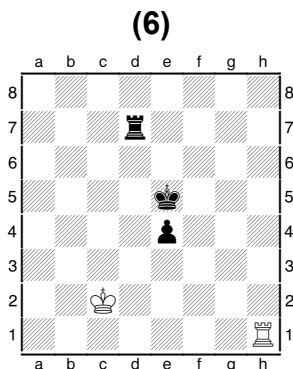
(5)



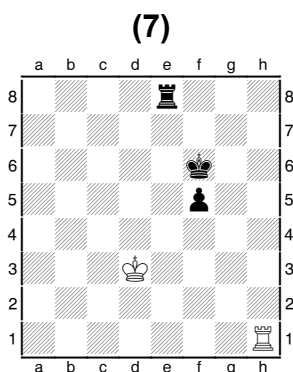
1) Turm und Bauer gegen Turm



Hier ist der Verteidiger-könig senkrecht abgeschnitten, aber es gibt eine Verteidigung.
1.Th2+ Ke3 2.Th3+
 [2.Th1? Th7!-+] **2...Kf2**
3.Th2+ Ke1 4.Th1+
 Dauerschach von der Seite
 1/2-1/2

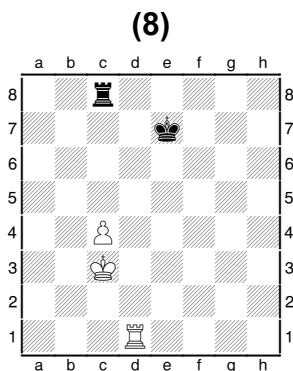


1.Td1 Eine weitere Verteidigungs-idee bei senkrecht abgeschnittenem König ist der günstige Turmtausch. Nach Turmtausch ist das Bauernendspiel remis, sonst gelangt der König vor den Bauern.
 1/2-1/2

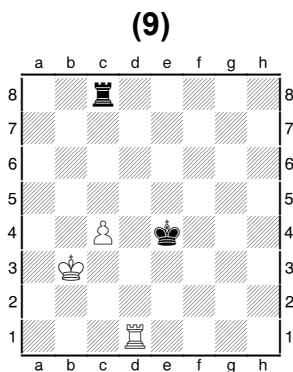


Hat der Bauer die Mittellinie noch nicht überschritten, gibt es ein weiteres Verteidigungsmotiv **1.Tf1** Turmangriff von vorne! **1...Kg5**

[1...Te4 2.Ta1 Ke5 3.Tb1 Kf4 4.Tf1+ Kg4 5.Tg1+ Kh3 6.Tf1=] **2.Tg1+ Kh4**
3.Tf1! [3.Th1+? Kg3 4.Tg1+ Kf2-+] **3...Te5**
4.Kd4 Ta5 5.Ke3 Der König kommt vor den Bauern
 1/2-1/2

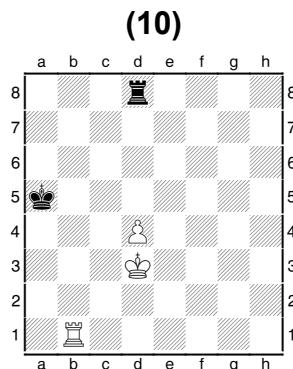


Weiß am Zug gewinnt mittels **1.Kb4** Schwarz am Zug könnte mit Td8 den Turmtausch anbieten oder mit Ke6 die Standardremisstellung einnehmen. **1...Tb8+ 2.Ka5 Tc8 3.Td4** Nun steht der schwarze König zu weit weg. **3...Ke6 4.Kb6 Ke5 5.Th4 Tb8+** [5...Kd6 6.c5+] **6.Kc7 Tb4 7.Th5+ Kd4 8.c5** Horizontal-sperre
1-0

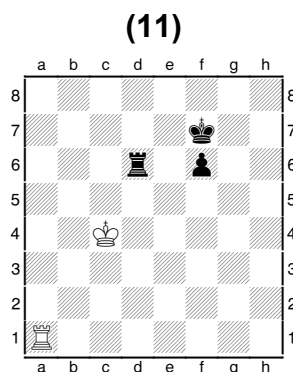


Wieder steht der schwarze König falsch.

Schwarz am Zug muß Ke5 spielen. **1.Td5! Tb8+ 2.Kc3 Tc8 3.Th5 Td8 4.c5 Td5 5.Th4+ Ke5 6.Kc4 Td1 7.Kb5 Kd5 8.Th5+ Ke6 9.Kb6 Kd7 10.c6+** Der König kommt nicht mehr vor den Bauern
1-0



Schwarz am Zug wäre hier hilfreich, also: **1.Tb2** [1.Kc4 Tc8+ 2.Kd5 Td8+ 3.Kc5 Tc8+ 4.Kd6 Td8+ usw. bringt nichts] **1...Ka4 2.Tb6 Ka5 3.Tb1** Nun ist Schwarz im Zugzwang **3...Ka6** [3...Ka4 4.d5 Txd5+ 5.Kc4; 3...Td7 4.Ke4 Brücke zu kurz] **4.Kc4 Tc8+ 5.Kd5 Td8+ 6.Kc6**
1-0

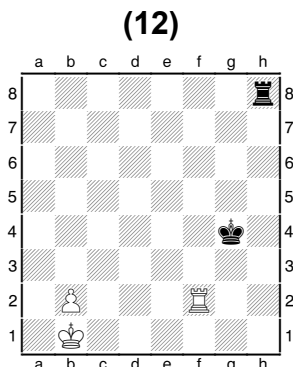


1.Tf1 Turm und König stehen richtig. **1...Kg6 2.Tg1+ Kh5 3.Th1+ Kg4**

1) Turm und Bauer gegen Turm



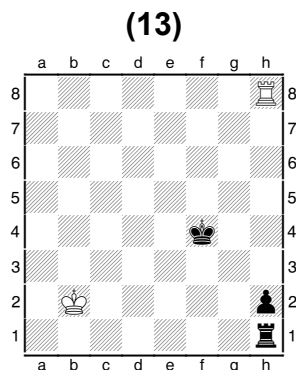
4.Tg1+ Kh3 5.Kc5 Die vertikale Sperre wird durchbrochen.
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



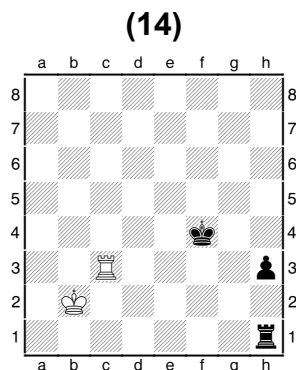
Weiß am Zug remis!
1.Kc2 [1.b3 Kg3 2.Tf7 Th2; 1.Kc1 Tb8 2.Kb1 Th8] **1...Tc8+ 2.Kd3 Tb8 3.Kc4 Tc8+ 4.Kb5 Tb8+ 5.Ka6 Kg3 6.Tc2 Kf3 7.Ka7 Tb3** $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Schwarz am Zug verliert!
1...Tb8 2.Kc1!!
 Zugzwang **2...Th8**
 [2...Kg3 3.Tf5 Horizontal-sperre; 2...Tc8+ 3.Tc2 Th8 4.Tc5 Th2 5.Kb1 Kf4 6.Ka2 Ke4 7.Ka3 Kd4 8.b4; 2...Kg5 3.Kc2 Tc8+ 4.Kd3 Td8+ 5.Kc4 Tc8+ 6.Kb5 Tb8+ 7.Ka5 Ta8+ 8.Kb6 Tb8+ 9.Ka7 Tb3 10.Ka6 Tb8 11.Tc2 Kf5 (11...Kf4 12.Tc4+ Ke5 13.b4) 12.Tc5+ Ke4 13.Tb5 Ta8+ 14.Kb7 Ta4 15.b3 (15.b4 Kd4=) 15...Td4 (15...Ta1 16.b4 Kd4 17.Th5) 16.b4 Kd3 17.Kb6 Kc4 18.Ka5] **3.b3 Kg3 4.Tf1 Th2** Wo ist der Unterschied, wenn der König auf c1 statt b1 steht? **5.b4 Th4 6.b5**
 Aha, der Turm kann nicht nach b4 mit Schach!

6...Tc4+ 7.Kd2 Tb4 8.Tf5
 1-0

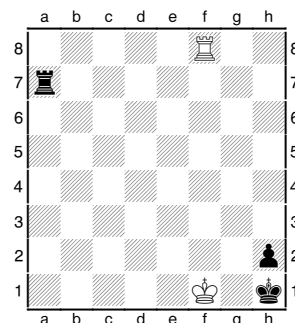


1.Th7 Schwarz kann nicht gewinnen [1.Kc2?? wäre allerdings ein fataler Fehler 1...Ta1] **1...Kg3 2.Tg7+**
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



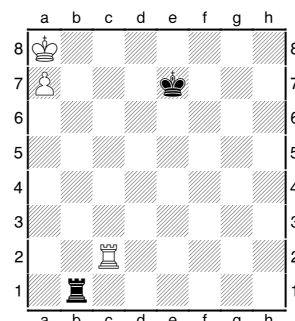
Schwarz kann nicht gewinnen **1...Th2+ 2.Kb1 Kg4 3.Tc4+ Kf5 4.Tc3!! Ke4 5.Tg3 Kf4 6.Tc3 Kg4 7.Tc4+ Kf3 8.Tc3+**
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

(15)



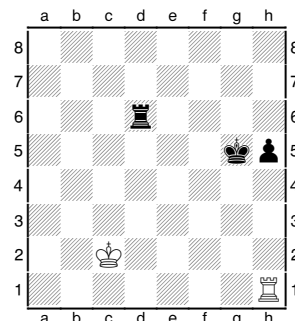
1.Tf6 Schwarz kann nicht gewinnen, der Turm bleibt auf der f-Linie
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

(16)



Weiß kann rechtzeitig ausbrechen **1.Tc8 Kd6** [1...Kd7 2.Tb8 Th1 3.Kb7 Tb1+ 4.Ka6 Ta1+ 5.Kb6 Tb1+ 6.Kc5] **2.Tb8 Th1 3.Kb7 Tb1+ 4.Kc8 Tc1+ 5.Kd8 Th1 6.Tb6+ Kc5 7.Tc6+ Kd5 8.Ta6**
 1-0

(17)

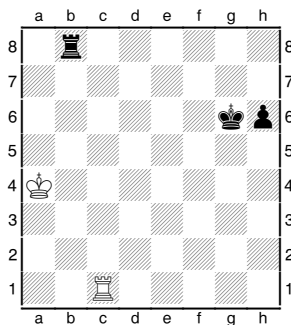


Weiß kann die Sperre überbrücken **1.Td1 Te6 2.Kd2 h4 3.Te1 Tf6 4.Ke2 Kg4 5.Tf1** $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

1) Turm und Bauer gegen Turm

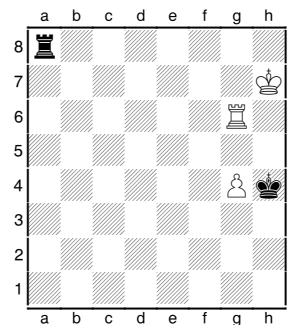


(18)



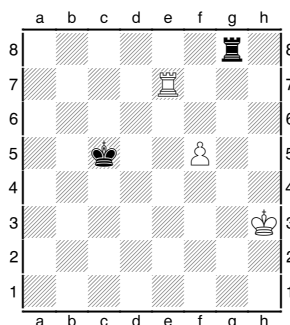
Noch ein kritischer Moment **9.Td5! h5**
10.Td4+ Kf3 [10...Kf5
 11.Td5+ Ke6 12.Kd4 h4
 13.Ke4 h3 14.Td1]
11.Td3+ Ke2 12.Td2+ Ke1
13.Ta2 h4 14.Kd3 h3
15.Ke3 Kf1 16.Kf3 Kg1
17.Ta1+
 1/2-1/2

(21)

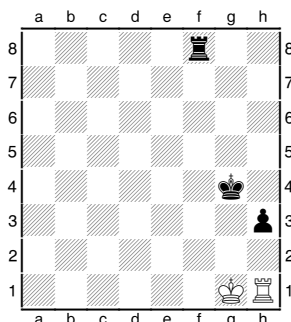


1.Tc6+ [1.Ka3 Für den Turmtausch fehlt die Zeit.
 1...h5 2.Ka2 Kg5 3.Tb1 Txb1;
 1.Tg1+ Der Turmangriff von vorne ist auch aussichtslos
 1...Kf5 2.Th1 Th8 3.Kb3 h5
 4.Kc3 h4 5.Kd3 Kg4 6.Ke2 h3
 7.Kf2 Tf8+ 8.Kg1

(19)

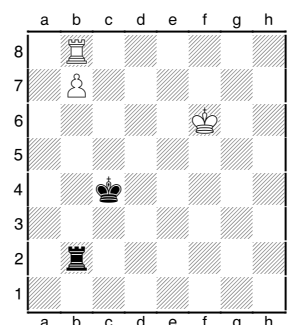


Schwarz am Zug hält Remis: **1...Ta4 2.g5 Kh5**
3.Tg7 Ta5 4.g6 Ta6 5.Tg8 Tb6
 1/2-1/2



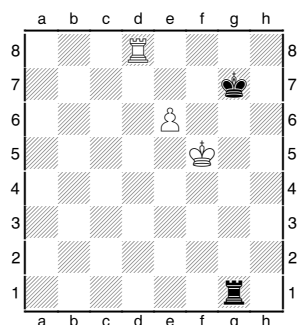
Schwarz am Zug hält Remis: **1...Kd6 2.Te1 Kd7**
3.Kh4 Te8!
 1/2-1/2

(22)



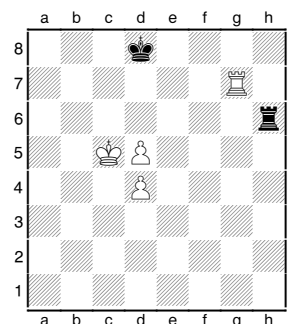
8...Ta8 (8...Kg3? **9.Th2 Ta8**
10.Tg2+) **9.Th2 Ta1+**
10.Kf2 Tb1!
1...Kg5 2.Tc5+ Kf4 3.Tc4+
Ke3 4.Tc3+ Kd2 5.Th3 Th8
6.Th5 Ke3 7.Kb4 Kf4
8.Kc3 Kg4

(20)

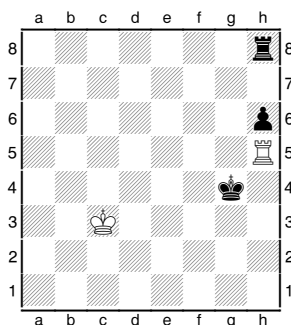


Schwarz am Zug hält Remis: **1...Tb6+ 2.Ke7 Kb3**
3.Kd7 Tb4 4.Kc7 Tc4+
5.Kd6 Tb4
 1/2-1/2

(23)



Schwarz am Zug hält Remis: **1...Te1!**



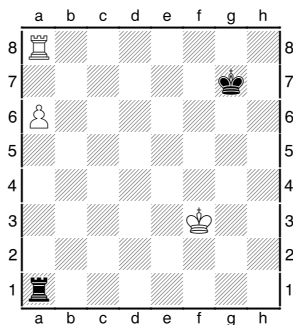
Diese Stellung ist auch mit Doppelbauern Remis, auch wenn es scheinbar



1) Turm und Bauer gegen Turm

noch mehr Möglichkeiten gibt. **1.Tb7 Tg6** Schwarz wartet wie gewohnt auf der sechsten Reihe **2.Tb6** Weiß kann nun zwar einen Turmtausch anbieten und die sechste Reihe erobern **2...Tg4 3.d6 Tg1** Schwarz wartet ab bis der Vordermann die sechste Reihe betritt und geht nach hinten **4.Kc6 Tc1+ 5.Kd5 Th1** Nun hat er zwar kein Dauerschach von hinten aber es geht auch von der Seite **6.Tb8+ Kd7 7.Tb7+ Kd8 8.d7 [8.Tg7 Th2** Wenn Weiß wartet, kann Schwarz das auch **(8...Th5+?? 9.Kc6)] 8...Th5+ 9.Kc6 Th6+ 10.Kc5 Th5+ 11.d5 Th6** Und wieder wartet Schwarz auf der sechsten Reihe, der d7-Bauer ist bedeutungslos $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

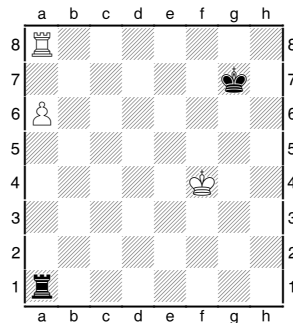
(24)



Schwarz am Zug hält Remis: **1...Tf1+** [1...Kf7? Der König kann nicht zum Bauern laufen, weil ihn letztlich der Hinterstellungsangriff einholt **2.Ke4 Ke7 (2...Ta5 3.Kd4 Kg7 4.Kc4 Kf7 5.Kb4 Ta1 6.Kb5 Tb1+**

7.Kc6 Ta1 8.Kb7 Tb1+ 9.Ka7 Ke7 10.Tb8 Tc1 11.Kb7 Tb1+ 12.Ka8 Ta1 13.a7+-) 3.a7+-; 1...Ta5 2.Kf4] 2.Ke4 Tf6 (Vancura-Position) 3.Kd5 Tb6 4.Kc5 Tf6 Schwarz wartet auf der sechsten Reihe bis der Bauer vorzieht und geht dann nach a6 oder er gibt Seitenschachs, falls der König zum Bauern rennt **5.Kb5 Tf5+** $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

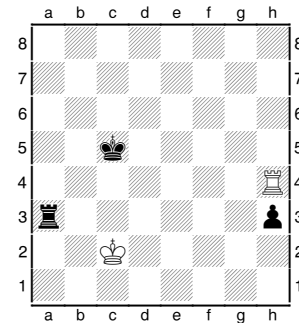
(25)



Schwarz am Zug hält Remis: **1...Ta5** [Nicht **1...Tf1+?** **2.Ke5 Tf6 3.Tg8+-;** **1...Tb1 2.Ta7+!** Kf6 Der König geht nicht auf die achte Reihe wegen Tb7 nebst a7 und Ta8+ (**2...Kg6 3.Tb7 Ta1 4.Tb6+ Kf7 5.Ke5+-) 3.Ke4 Tb6 4.Th7 Kg6 5.a7 Ta6 6.Tb7+-;** es geht auch **1...Tc1] 2.Ke4 [2.Ta7+ Kf6 3.Ke4 (3.Ta8 Kg7 (3...Ke6?? 4.a7+-)) 3...Ke6 4.Kd4 Kd6 5.Kc4 Kc6 6.Kb4 Ta1=] 2...Tb5 3.Ta7+ [3.a7 Ta5=; 3.Kd4 Tb6 4.Kc5 Tf6 Vancura 5.Ta7+ Kg8 6.Kb5 Tf5+ 7.Kb6 Tf6+ 8.Kb7 Tf7+ 9.Kb8 Tf8+]**

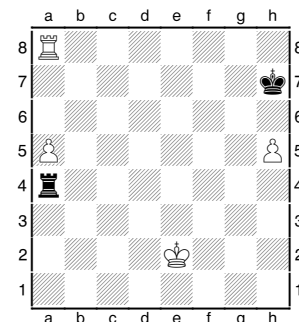
3...Kg6 4.Tb7 Ta5 5.a7 Kf6 6.Kd4 Ke6 7.Kc4 Kd6 8.Kb4 Kc6 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

(26)



Weiß hält leicht Remis, er darf nur einen Fehler nicht machen **1.Kb2!** [1.Kd2?? h2 **2.Ke2 Ta1+**] **1...Tf3 2.Kc2 Kd5 3.Kd2 Ta3 4.Ke2 h2 5.Kf2** $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

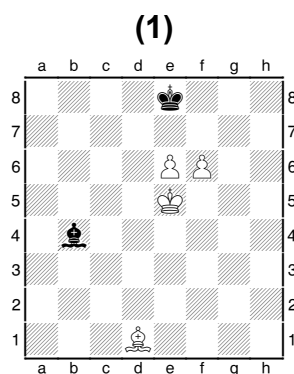
(27)



Selbst beide Randbauern gewinnen nicht **1...Te4+ 2.Kd3 Te5 3.Kc4 [3.Ta7+ Kh6 4.a6 Te6 5.Kc4 (5.Ta8 Kh7) 5...Tf6 6.Kb5 Tf5+ 7.Kc6 Tf6+ 8.Kd5 Tb6 9.Ta8 Kh7] 3...Tf5 4.a6 Tf6 5.Kb5 Tf5+ 6.Kc6 Tf6+ 7.Kd5 Tb6** $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

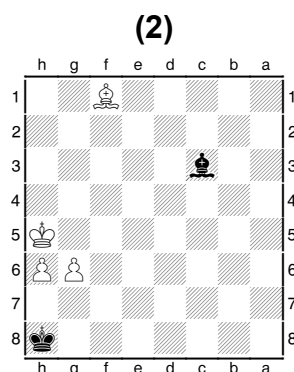


2) Ungleichfarbige Läufer



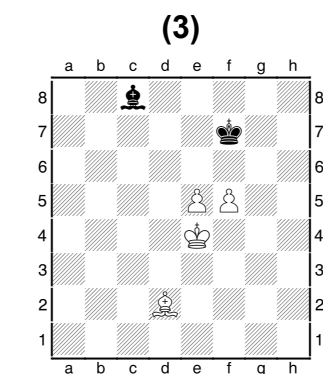
Weiß gewinnt hier leicht, weil Schwarz keine Festung aufbauen kann. Vorher muss allerdings der schwarze König abgedrängt werden. **1.La4+ Kd8** Nun geht der weiße König einfach auf die andere Seite [1...Kf8] **2.Kf5**

1-0



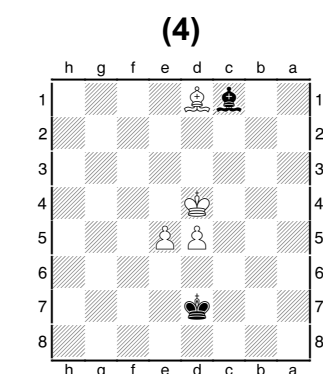
1...Kg8! sonst folgt Lc4+- **2.Lc4+ Kf8** Der weiße König kann wegen des Randes nicht nach h7 gelangen. Remis

1/2-1/2



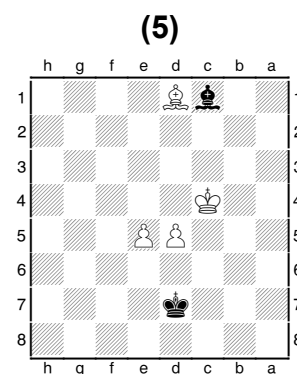
Eine wichtige Festungsstellung. Der schwarze Läufer pendelt zwischen c8 und d7. Dabei greift er den Bauern f5 an und Weiß kann keine Fortschritte machen.

1/2-1/2



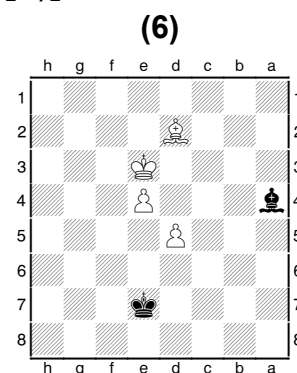
Schwarz kann keine Festung aufbauen. Dazu müsste er mit dem König nach e7 und dem Läufer nach c7. Weiß am Zug gewinnt am leichtesten mit d6 **1...Lb2+ 2.Ke4 La3 3.Lg4+ Ke7 4.Kd3** und der König wandert nach c6

1-0



Hier steht der weiße König etwas unglücklich **1...Lb2! 2.Lg4+ Kd8 3.e6 La3**

1/2-1/2



1...Le8! nebst Lf7 und Kd7 Festung **2.Kf4 Lf7 3.Lb4+ Kd7 4.Kg5** Weiß probiert noch was... [4.Ke5 Lg6] **4...Lg8 5.Kf6 Ke8** [5...Lh7? 6.e5+-] **6.Kg7 Lf7 7.Lc5 Lh5 8.e5** [8.Kf6 Lf7] **8...Lf3!**

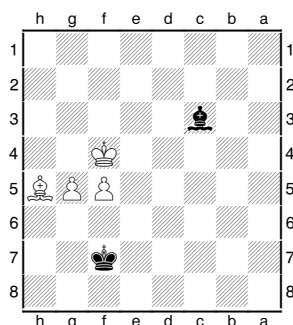
1/2-1/2



2) Ungleichfarbige Läufer

Lb3 4.Kg5 Ke7 5.Kg6+
Kd7 6.Kf6 1-0

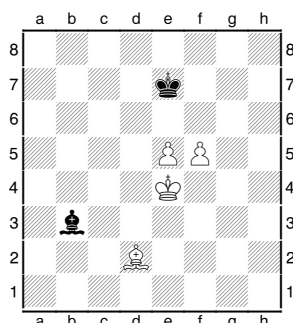
(7)



1...Ke7! [1...Kg7? und der weiße König kommt nach e6 mit Gewinn] **2.Kg4** mit etwas mehr Platz auf der rechten Seite könnte der weiße König nach g6 laufen aber hier ist es zu eng für Läufer und König **2...Lb2 3.Kh4 Lc3 4.Le2 Kf7! 5.Lc4+ Kg7!** jetzt muss der König zwar nach g7 aber dafür steht der weiße Läufer falsch **6.Kg4 Lb2 7.Kf3 Lc1 8.f6+** hier müsste der Läufer das Feld g6 kontrollieren [8.Kg4 Lb2] **8...Kg6! 9.f7 Kg7**

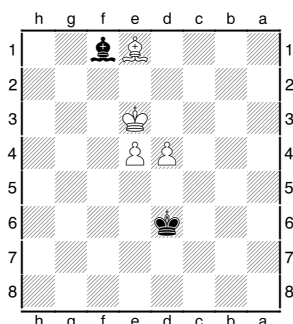
1/2-1/2

(8)



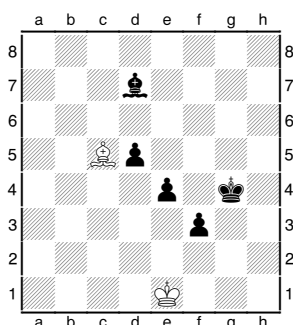
Hier ist genug Platz auf dem Königsflügel, Weiß gewinnt leicht **1.Lg5+ Kd7 2.Kf4 Lc4 3.Lh4**

(9)



Schwarz kann noch rechtzeitig eine Festung errichten. Er stellt sich mit dem König nach d7 und dem Läufer nach f7 **1...Lc4!** einziger Zug, sonst wird dem Läufer der Zugang nach f7 mit d5 verwehrt **2.Lg3+ Kc6!** wieder erzwungen. Der König könnte nur nach e6, wenn der Läufer auf der Diagonalen a8-h1 stünde. **3.Kf4 Lg8 4.Ke5 Lf7 5.d5+ Kd7** Schwarz hat seine Festung errichtet, aber Weiß kann noch Fallen stellen **6.Kf6 Ke8!** [6...Lg8 7.Kg7+...] **7.Lf2 Lg8 8.Lc5 Lf7 9.Kg7 Lh5 10.e5 Lf3 11.d6 Lg4 1/2-1/2**

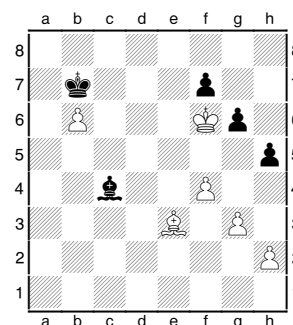
(10)



Diese Stellung findet sich um eine Linie nach links verschoben bereits im Damen-diplom. Dort kommt der schwarze König am Damenflügel nicht durch. Hier liegen die Dinge anders **1.Kf2 Kf4 2.Ld4 Lh3 3.Lc5 Ke5 4.Ke3 Lf1 5.La7 Kd6 6.Kd2 Kc6 7.Kc3 Kb5 8.Kb3** Weiß kann hier nicht alle Einbruchsfelder verteidigen **8...Lc4+ 9.Kc3** [9.Ka3 La2!! 10.Kxa2 Kc4 11.Kb2 d4+] **9...Ka4 10.Lc5 La6** Zugzwang **11.Lg1 Ka3 12.Kd4 Lc4 13.Kc3 Ka2 14.Ld4 Kb1 15.Kd2 Lb5 16.Kd1 Lc6 17.Kd2 La4** Zugzwang **18.Kc3 Kc1 19.Lg1 Kd1** Der Damm ist gebrochen

0-1

(11)



Weiß hat einen Freibauern, aber Schwarz hat die Rollen gut verteilt: Der König blockiert den Freibauern und der Läufer verteidigt die Bauern am Königsflügel. **1.f5** versucht Schwarz zu verwirren **1...Ld3**

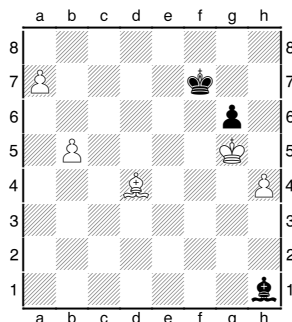


2) Ungleichfarbige Läufer

[1...gxf5?! 2.Kxf5 Le6+ (2...Kc6? Verwirrung geglückt 3.Kg5 Le2 4.h3 Kb7 5.Ld4 Kc6 6.g4 hxg4 7.h4! weiß hat den zweiten Freibauern 7...g3 8.Kf4 Lh5 9.Kxg3) 3.Kg5 Lg4]

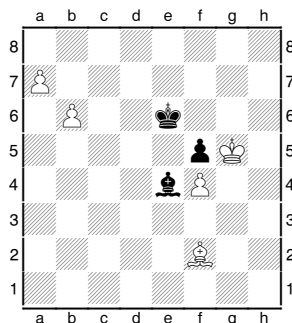
1/2-1/2

(12)



Die Aufgabenverteilung von Schwarz ist ungünstig. Weiß muss irgendwie mit dem König zum Damenflügel durchbrechen. **1.Lf6 Lg2 2.h5! gxh5 3.Kf5 Ke8 4.Ke6 1-0**

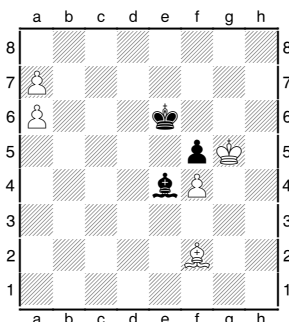
(13)



1.Kg6 Lc6 2.Kg7 Ld5 3.Kf8 Kd7! [3...Lc6 4.Lg1 Kd7 5.Kf7 Le4 6.Kf6 Kd6 7.a8D Lxa8 8.Kxf5+!] 4.Lh4 [4.Kg7 Ke6 5.Lc5 Le4 6.Kf8 Kd7 7.Kf7 Kc8 8.Kf6 Kb7] 4...Kc8 5.Ke7 Kb7

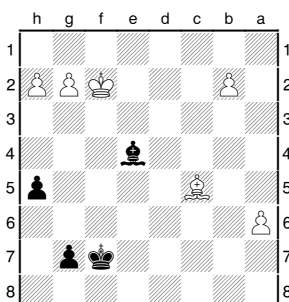
1/2-1/2

(14)



Hier ist die Situation etwas anders als im vorigen Beispiel. Scheinbar sind die weißen Bauern am Damenflügel schlechter postiert, aber sie verbauen dem schwarzen König den Weg nach b7 **1.Kg6 Lc6 2.Kg7 Ld5 3.Kf8 Kd7 4.Lb6 Lc6 [4...La8 5.Kf7 Kc6 6.Lf2 Kb5 7.Ke7! Kxa6 8.Kd7 Kb7 muss Kd7-c7-b8 verhindern 9.Le3+- Zugzwang] 5.Kf7 Le4 6.Kf6 Kd6 7.Le3 [7.a8D? Lxa8 8.Kxf5 Schwarz rettet sich mit dem Motiv des falschen Läufers 8...Lf3 9.Kg5 Kc6 10.Lf2 Kb5 11.a7 Ka6 12.f5 Kb7 13.f6 Ld5=] 7...Kd7 8.Lc5 Kc7 9.Ke6 Kd8 10.Lb6+ Ke8 11.Kd6 1-0**

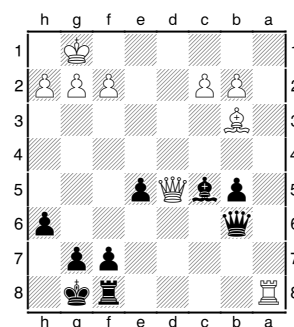
(15)



1...Ld3! zwingt den Bauern auf ein schwarzes Feld **2.a7 Le4 3.g3 Ke6** gelangt der schwarze König an den Damenflügel so ist das Remis sicher **4.Ke3 Kf5 [4...Lg2? ein verständlicher Zug, aber ein böser Fehler. Nun bricht der weiße König am Königsflügel ein und hält auch den schwarzen König dort fest 5.Kf4 g6 6.g4 hxg4 7.Kxg4 Lh1 8.Kg5 Kf7 Der Läufer kann den Bauern nicht decken, weil der mit a8D abgelenkt wird und Weiß zwei entfernte Freibauern übrig behält 9.Ld4 Lg2 10.h4 Lh1 11.b4 Lg2 12.b5 Lh1 13.Lf6+-] 5.Lf8 g6 6.Kd4 La8 7.Kc5 Ke6 8.Kb6 Kd7**

1/2-1/2

(16)



In Verbindung mit Schwerfiguren begünstigen ungleichfarbige Läufer den Angriff. In dieser Stellung steht Weiß aktiver und Schwarz hat Probleme. Es ist wichtig die Lage richtig

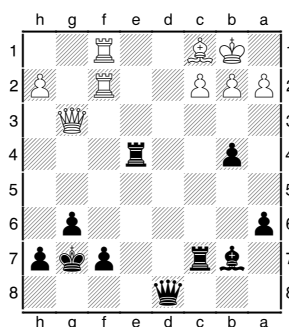


2) Ungleichfarbige Läufer

einzuschätzen, um auch die richtigen Maßnahmen zu ergreifen. **1...Dd6!?** diese aktive Verteidigung stellt eine Falle [1...Lxf2+? verliert zwingend 2.Kf1 Df6 3.Dxf7+! Dxf7 4.Lxf7+ Kxf7 5.Txf8+ Kxf8 6.Kxf2 Weiß gewinnt das Bauernendspiel wegen des entfernten Freibauern; 1...Txa8 2.Dxa8+ Lf8 (2...Kh7? 3.Lxf7+-) 3.Dd5 Da7 4.Kf1±; 1...Dc7 ist auch ok, aber etwas passiver als Dd6. In diesem Stellungstyp ist es wichtig nach Initiative zu streben.] **2.Txf8+** [2.Dxf7+?? Kh7 3.Dd5 Dxd5 4.Lxd5 Txf2-+] **2...Dxf8 3.Dxe5 De7 4.Dxe7 Lxe7** mit guten Remisaussichten. Die schwarzen Bauern am Königsflügel müssen so aufgestellt werden, dass der Läufer sie verteidigen kann und der König muss zum Damenflügel vor den weißen Freibauern z.B. **5.Kf1 Kf8 6.Ke2 b4 7.Kd3 Lf6 8.c3 bxc3 9.bxc3 Ke7 10.Ld5 Le5 11.g3 f5 12.c4 Kd6 13.Lf7 g5 14.Lg6 f4 15.g4 Lh8 16.f3 Kc5 17.Lf7 Kd6 18.Ke4 Lg7 19.Kf5 Ke7 20.Ld5 Kd6 21.Kg6 Lf8 22.Kf7 Le7 23.Kg7 Kc5 24.Kxh6 Ld8 25.Kg6 Kd4 26.Kf7 Kc5 27.Ke8 Lf6 28.Kd7 Lc3 29.Ke6 Le1**

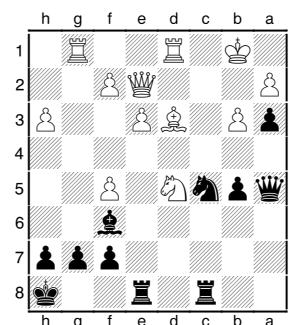
1/2-1/2

(17)



Die Stellung ist etwa gleichwertig, aber die Waage kann sehr schnell kippen. Wer die gegnerischen Schwächen auf der eigenen Läuferfarbe am schnellsten ausnutzt, kommt in Vorteil. Der Partieverlauf ist instruktiv **1...Td7 2.b3** der Läufer soll schnell gegen den König aktiviert werden **2...Kg8 3.Tf4** Weiß möchte mit h4-h5 weitere Schwächen aufreißen. Schwarz müsste schnell gegen c2 vorgehen **3...a5** etwas langsam [3...Dc7 4.Lb2?? Td2] **4.h4 h5 5.Tf6 Tg4 6.De5 Le4 7.Tb6!** die Waage ist gekippt **7...Lxc2+ 8.Kxc2 Tc7+ 9.Kb1 Dd3+ 10.Ka1 Dc3+ 11.Lb2 Dxe5 12.Tb8+** (Chandler-Ribli,1984) **1-0**

(18)



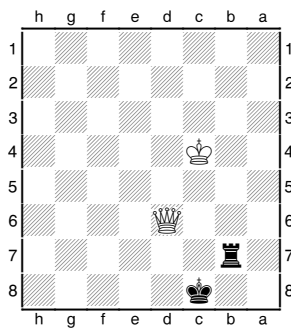
1...Sa4! 2.Tc1 [2.bxa4 bxa4 mit durchschlagendem Angriff 3.Sxf6 (3.Lc4 Ted8 4.Sxf6 Tb8+ 5.Lb3 axb3 6.Txd8+ Txd8 7.Td1 Txd1+ 8.Dxd1 Dxf5+ 9.e4 bxa2+ 10.Kxa2 Dxf2+ 11.Kxa3 Dxf6) 3...Db4+ 4.Ka1 Dc3+ 5.Kb1 Tb8+ 6.Lb5 gxf6 7.Td2 Te4-+] **2...Sc3+ 3.Sxc3** [3.Txc3 ist eine Chance auf Gegenspiel 3...Lxc3 4.f6 g6] **3...Txc3** Schwarz erlangt entscheidende Initiative, weil der schwarze Läufer viel aktiver steht **4.Tgd1 Db4 5.Lc2 Tcxe3 6.Dd2 Tc3 7.Te1 Txe1 8.Dxe1 h6 9.Td1 Kh7 10.De2 Txh3 11.De1 Dc5 12.Kc1 Txb3 13.axb3 a2** (Hulak-Spasski,1982)

0-1



3) Turm gegen Dame

(1)

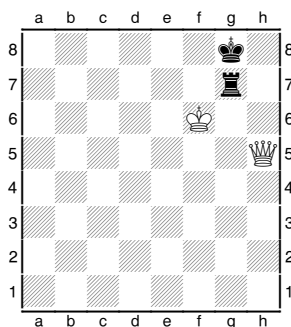


Die Komplikation in diesem Endspiel besteht in einer möglichen Pattfalle. Ohne dieses Detail hätte die Damenpartei keine Schwierigkeiten König und Turm zurückzudrängen.

1...Tc7+ 2.Kb5 Tb7+ 3.Ka6 [3.Kc6 Tb6+] 3...Ta7+

1/2-1/2

(2)

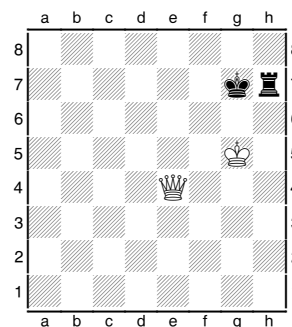


"Philidorstellung" Weiß gewinnt, indem er zuerst die Stellung mit Schwarz am Zuge herbeiführt: **1.Dd5+ Kh7 2.Dh1+ Kg8 3.Dh5** Nun ist Schwarz im Zugzwang. Der Turm muss ziehen, aber hat kein sicheres Feld **3...Td7 [3...Tc7 4.Dd5+ Kh7 5.Dd3+ Kg8 6.Dd8+; 3...Tb7**

4.Dd5+; 3...Ta7 4.Dd5+ Kh7 5.Dh1+ Kg8 6.Dg1+; 3...Tg3 4.Dd5+ Kh7 5.Db7+ Kh8 6.Db8+; 3...Tg2 4.Dd5+; 3...Tg1 4.De8+ Kh7 5.De4+ Kg8 6.Da8+ Kh7 7.Da7+; 3...Kf8 4.Dh6] 4.De8+

1-0

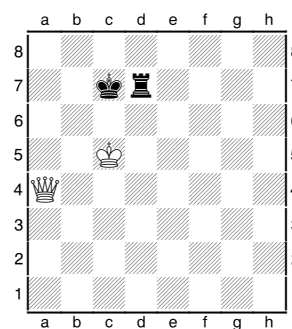
(3)



1.De8 Zugzwang! Der Turm muss sich vom König entfernen oder nach h8 **1...Th8 [1...Th3 2.Dd7+; 1...Th2 2.De5+; 1...Th1 2.Dd7+ Kf8 3.Dc8+ Ke7 4.Db7+] 2.De7+ Kg8 3.Kg6** Es gibt keine Pattfalle

1-0

(4)

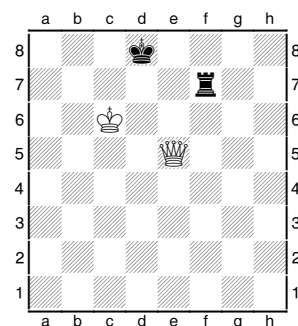


Die Studie aus dem vorigen Beispiel um einige Linien versetzt.

1.Da8 Weiß am Zug würde mit **De8** Zugzwang herbeiführen **1...Te7 [1...Td8 2.Da7+ Kc8 3.Kc6; 1...Td3 2.Da5+ Kd7 (2...Kc8 3.Da6+) 3.Db5+; 1...Td2 2.Da5+; 1...Td1** der zäheste Versuch **2.Dc6+ Kd8 3.Df6+ Kd7 4.Df5+ Kc7 5.Df4+ Kd8 6.Kc6!** der Turm hat kein Schach und kein sicheres Feld] **2.Da7+ Kd8 3.Db8+ Kd7 4.Kd5** eine Linie geschafft ;) **4...Tf7 [4...Te3 5.Da7+; 4...Te2 5.Db5+; 4...Te1 5.Db5+ Kc8 6.Dc4+ Kd7 7.Da4+ Kc8 8.Dg4+] 5.Db7+ Ke8 6.Dc8+ Ke7 7.Ke5** usw.

1-0

(5)



"Verteidigung der zweiten Reihe"

Weiß muss den König annähern ohne Pattmotive zuzulassen oder die Philidorstellung erreichen. Manchmal kann der Turm sich vom König entfernen, ohne direkt verloren zu gehen. In diesen Fällen muss die Damenpartei eine Rückkehr des Turms zum König

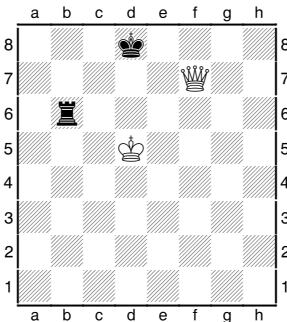
3) Turm gegen Dame



verhindern und lästige Schachs vermeiden.
1.Dg5+ Ke8 2.Kd5 der König nähert sich an (droht Ke6) und umgeht Pattgefahren [2.Kd6 Tf6+! 3.Kd5 Ta6 macht Weiß das Leben schwer] **2...Kd7** verteidigt sich am Hartnäckigsten [2...Tf1 3.Dh5+ Kf8 4.Ke6 Te1+ 5.Kd7 Te7+ der Turm kommt zwar zurück, aber nur unter ungünstigen Umständen (5...Tf1 6.Dc5+ Kg7 7.Dc3+ Kf8 8.Ke6 der Turm hat kein Schach und kommt nicht zurück) 6.Kd8 Th7 nochmal tricksen 7.De8+ Kg7 8.Ke7 Th1 9.Df7+ Kh6 10.Df5! eine Annäherung des Königs ohne Pattgefahr ist möglich; 2...Kf8 3.Ke6 Tb7! frech, aber der Turm kann nicht direkt erobert werden und droht lästiges Schach 4.Dc5+ Kg7 5.Dd4+ Kg8 6.Kf6! jetzt bleibt Schwarz nichts Besseres mehr als die Philidorstellung 6...Tg7 7.Dd8+ Kh7 8.De8; 2...Tb7 führt zum Koblenzverfahren: 3.Dg8+ Kd7 4.Df7+ Kc8 5.De8+ Kc7 6.Kc5 usw.] **3.De5 Tf1** [3...Te7 4.Db8 Koblenzverfahren] **4.Dd6+ Ke8** jetzt heißt es annähern ohne den Turm zurückzulassen **5.Da6 Te1** [5...Tf7 6.Dc8+ Ke7 7.Ke5 Koblenz; 5...Td1+ 6.Ke6 Te1+ 7.Kf6 Der

Turm hat kein Schach und kommt nicht zurück] **6.Kd6 Td1+** [6...Kf7 7.Da2+ Kg6 8.Dg2+ der Turm geht verloren] **7.Ke6 Te1+ 8.Kf6 1-0**

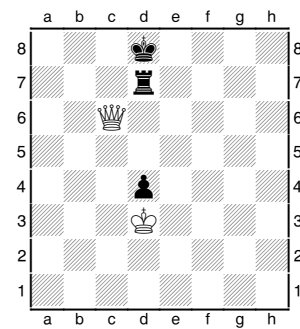
(6)



"Verteidigung der dritten Reihe "Diese Stellung stellt den Angreifer vor unvermutete Probleme **1.Df4!** mit anderen Zügen kommt er nicht weiter: [1.Kc5 Ta6 2.Kb5 Td6 3.Df8+ Kd7 4.Kc5 Ta6 5.Df7+ Kd8 6.Kd5 Tb6; 1.Da7 Tf6 2.Ke5 Tg6] Der Turm hat keine Züge, der König muss ziehen **1...Kd7** [1...Tb7 2.Kc6 Schwarz wird in die zweite Reihe zurückgeworfen; 1...Kc8 2.Kc5 Ta6 3.Dc4] **2.Da4+ Kc7 3.Da7+ Tb7 4.Dc5+** die Verteidigung der dritten Reihe ist gebrochen und die Philidorstellung schon fast erreicht

1-0

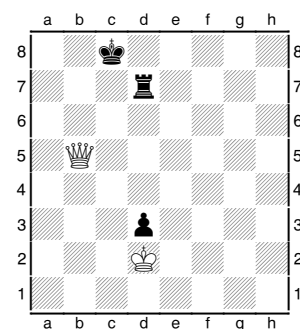
(7)



Kann Weiß gewinnen? **1.Db6+** Ist der Bauer noch nicht weit fortgeschritten, gewinnt die Dame leicht. **1...Ke7 2.Db4+ Ke8 3.Dd2 Ke7 4.Ke4 d3 5.Ke5 Ke8 6.Ke6 Te7+ 7.Kd6 Td7+ 8.Kc6 Td8 9.De3+ Kf8 10.Df4+ Ke8 11.De5+ Kf7 12.Df5+ Ke7 13.Dg5+ Ke8 14.Kc7 Td7+ 15.Kc8 Zugzwang 15...d2 16.Dg8+ Ke7 17.Dg7+ Ke6 18.Dxd7+**

+:-

(8)



4.Db6! Einziger Zug, der zum Gewinn führt. [4.Dc6+? Kd8 nebst Remis. Die Zugzwangstellung lässt sich nicht mehr erzwingen. 5.De6 Kc7 6.Db3 Kd8=] **4...Td8** Zugzwang

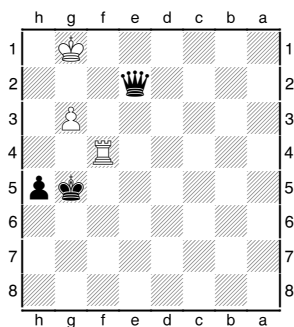


3) Turm gegen Dame

5.Dc6+ Kb8 6.Ke1!
 Neben der Stellungswiederholung Db6 wieder der einzige Zug.
6...d2+ 7.Kd1 erneut Zugzwang mit Eroberung des Bauern oder Turms.

+:-

(9)



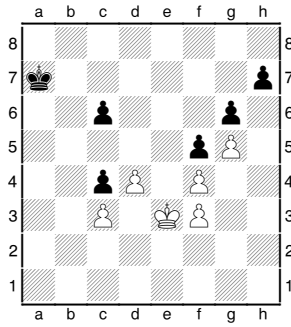
1...h4? [1...Da2! 2.Kh1 (2.Th4 Db1+ 3.Kg2 Dc2+ 4.Kg1 Dd1+ 5.Kg2 De2+ 6.Kg1 Df3 7.Kh2 Df2+ 8.Kh3 Dg1-+) 2...Dd2 3.Kg1 De2 Dreiecksmanöver 4.Kh1 h4 5.Txh4 Df3+ 6.Kh2 Df2+ 7.Kh3 Dg1 8.Tg4+ Kf5 9.Tf4+ Ke5 10.Kg4 (10.Th4 Dh1+ 11.Kg4 Df1) 10...Dh1 Die Festung kann nicht gehalten werden.]
2.Txh4 Df3 3.Th2! Kg4 [3...Dd1+ 4.Kg2 Dd5+ 5.Kf2 Dd2+ 6.Kg1 De1+ 7.Kg2 De2+ 8.Kg1 Df3 9.Tf2] **4.Th4+ Kxg3 5.Th3+**

-:+

4) Bauernendspiele



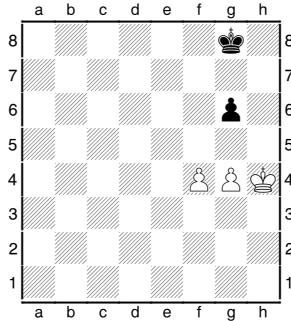
(1)



Weiß gewinnt mit dem Motiv der kritischen Felder **1.d5 c5** [1...cxd5 2.Kd4 Kb6 3.Kxd5 Kb5 4.Kd4+ -] **2.Kd2 Kb7 3.Kc2 Kc7 4.Kb2 Kd6 5.Ka3 Kxd5 6.Ka4 Kd6 7.Kb5 Kd5 8.Ka5 Ke6 9.Ka6 Kd6 10.Kb6 Kd5 11.Kc7**

1-0

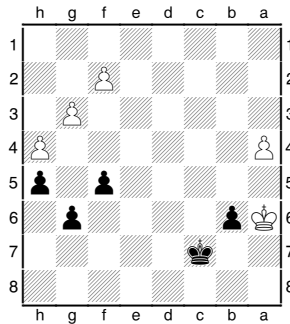
(2)



Wieder gewinnt Weiß mit den kritischen Feldern, der König muss sich aber auf die andere Seite bewegen. **1.Kg3** [1.Kg5 Kg7 2.Kh4 Kg8] **1...Kf7 2.Kf3 Ke7 3.Ke3 Kd7 4.Ke4 Ke6 5.g5 Kd6** [5...Kf7 6.Kd5! Die Opposition erobert die kritischen Felder] **6.f5 Ke7 7.f6+ Kf7 8.Ke5 Kf8 9.f7**

1-0

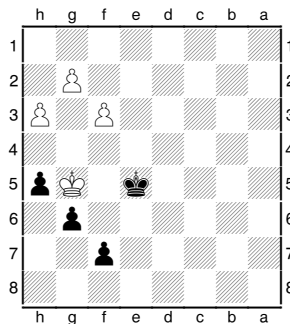
(3)



1...f4! Schwarz hat noch die Gelegenheit die weißen Königsflügelbauern zu schwächen. [1...Kc6? 2.f4 Kc7 3.Ka7 Kc6 4.Kb8 Kd6 5.Kb7 Kc5 6.Kc7 b5 7.axb5 Kxb5 8.Kd6+ -] **2.gxf4 Kc6 3.f3 Kc5 4.Kb7 b5 5.axb5 Kxb5 6.Kc7 Kc5 7.Kd7 Kd4 8.Ke6 Ke3 9.Kf6 Kxf3 10.f5 gxf5 11.Kxf5 Ke3! 12.Kg6 Ke4 13.Kxh5 Kf5**

1/2-1/2

(4)

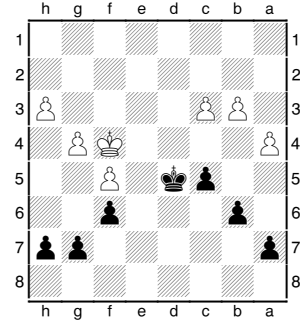


1...h4 [1...Ke6 2.h4 Ke5 3.g3 Ke6 4.f4 Ke7 5.f5] **2.f4+** [2.Kxh4? Kf4 Jetzt gewinnt Schwarz mit Zugzwang 3.g3+ Kxf3 4.g4 Kf4 5.g5 Kf5+; 2.Kg4 f6 3.Kxh4 Kf4 4.g4 (4.g3+? Kxf3 5.g4 Kf4 6.g5 fxg5#) 4...Kxf3 5.g5 und Schwarz muss Patt setzen

5...f5=] 2...Ke4 3.f5 gxf5 4.Kxh4 Kf4 5.Kh5 Kg3 6.Kg5 f4 7.h4 f6+ 8.Kf5 Kxh4

1/2-1/2

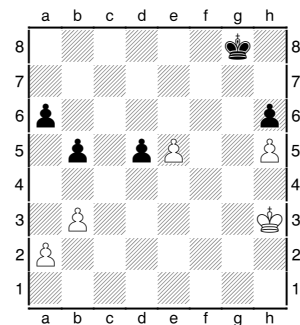
(5)



Schwarz gewinnt durch Bildung eines entfernten Freibauern **1...a5** [sofort 1...c4 scheitert an 2.b4=] **2.Ke3 h5** [2...c4 scheitert immer noch an 3.b4 Ke5 4.bxa5 bxa5 5.Kf3=] **3.Kf3** [3.Kd3 hxg4 4.hxg4 c4+ 5.bxc4+ Kc5 6.Kc2 Kxc4 7.Kb2 b5-+] **3...c4 4.b4 b5**

0-1

(6)



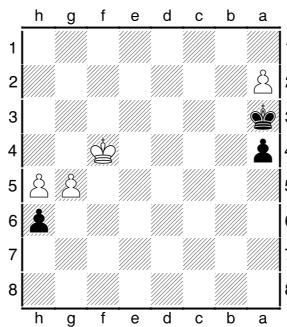
Weiß gewinnt das Wettrennen **1.Kg4 Kf7 2.Kf5 b4** verbessert die Chancen im Wettrennen, reicht aber nicht mehr [2...Ke7



4) Bauernendspiele

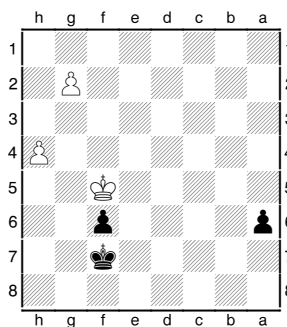
3.b4] 3.e6+ Ke7 4.Ke5
 d4 5.Kxd4 Kxe6 6.Kc5
 Kf5 [6...Kd7 7.Kxb4
 Kc6 8.Ka5 Kb7 9.b4
 Ka7 10.b5+- Bähr]
 7.Kxb4 Kg4 8.Kc5
 [8.Ka5 Kxh5 9.Kxa6
 Kg4 10.b4 h5] 8...Kxh5
 9.b4 Kg4 10.a4 h5
 11.b5 axb5 12.a5! Der
 Bauer zieht auf a8 ein
 und kontrolliert h1
 1-0

(7)



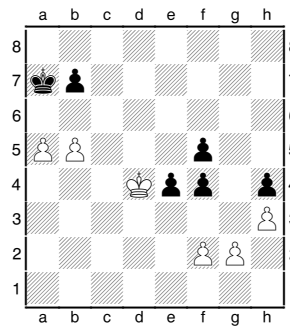
1...hxg5+ 2.Ke3!
 [2.Kxg5? Der König
 verlässt die
 Gewinnzone 2...Kxa2
 3.h6 a3 4.h7 Kb1 5.h8D
 a2=] 2...Kxa2 3.h6 Kb1
 4.h7 a3 5.h8D a2
 1-0

(8)



1...a5 2.Ke4 f5+ 3.Kd4
 f4!
 0-1

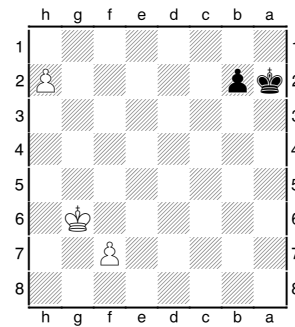
(9)



Wenn Weiß gewinnen
 will, muß er an die
 schwarzen Bauern
 kommen und/oder
 einen zweiten
 Freibauern bilden
 1.Kc3 Kb8 2.Kd2 Kc7
 3.Ke2 Kd6 schwarz
 sieht natürlich nicht
 tatenlos zu 4.Kf1 Kc5
 5.a6 bxa6 6.bxa6 Kb6
 7.g3 h-Bauer wird
 freigesprengt 7...fxg3
 8.fxg3 hxg3 9.Kg2
 [9.h4 elektrischer Bauer
 reicht nicht, das
 schwarze Trio ist
 stärker 9...e3 10.h5 f4
 11.h6 f3 12.h7 e2+
 13.Ke1 g2-+] 9...Kxa6
 10.h4 Freibauer rennt,
 reicht aber immer noch
 nicht 10...Kb5 11.h5
 Kc4 12.h6 e3 13.h7 e2
 14.h8D e1D 15.Dc8+
 Kd3 [15...Kd4 16.Dd7+
 Ke3 17.De7+ Kd2
 18.Dxe1+ Kxe1
 19.Kxg3] 16.Dxf5+

1/2-1/2

(10)



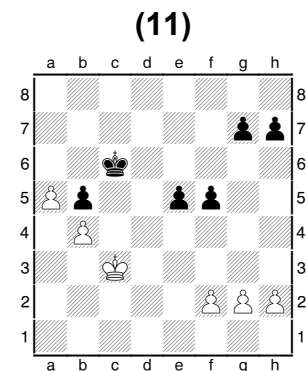
1...b1D+ 2.Kg7 ohne
 den weißen h-Bauern
 wäre die Stellung sicher
 remis. Der schwarze
 König ist weit
 außerhalb der
 Gewinnzone. Aber wie
 verändert der h-Bauer
 diese Einschätzung?
 2...Dg1+ 3.Kh8 Df2
 den Bauern
 wegzunehmen wäre
 schon ziemlich blöd
 4.Kg7 Dd4+ 5.Kg8
 Dg4+ 6.Kh7 Df5+
 7.Kg7 Dg5+ 8.Kh7 Df6
 9.Kg8 Dg6+ bis hierher
 kommt die Dame immer
 10.Kf8! natürlich nicht
 Kh8, der h-Bauer hebt
 das Patt auf 10...Kb3
 Der König strebt in die
 Gewinnzone, auch
 wenn der Weg weit ist
 11.h4 Der h-Bauer ist
 für Weiß ein Klotz am
 Bein. Ohne den wäre
 es immer noch einfach
 Remis. Vielleicht kann
 man Schwarz zwingen
 ihn wegzunehmen.
 11...Kc4 Nur noch ein
 Schritt... 12.Ke7!
 [12.h5? Dh7!!
 (12...Dxh5?? 13.Kg7=)
 13.Ke8 Kd5 14.f8D
 Ke6-+] 12...Dh7
 13.Kf6!! [13.Ke8? Kd5-
 +] 13...Dh8+ 14.Ke7
 Dxh4+ [14...De5+



4) Bauernendspiele

15.Kd7 Df6 16.Ke8
De6+ 17.Kf8 Kd5
18.Kg7 Kurioser h-
Bauer, einerseits hebt
er das Patt auf,
andererseits verhindert
er hier die Annäherung
der Dame 18...Dg4+
19.Kh7 Df5+
(19...Dxh4+ wäre
natürlich Quatsch, der
König ist immer noch
nicht in der
Gewinnzone) 20.Kg7
jetzt kann Schwarz das
Schach auf g5 nicht
geben] **15.Ke8 Dh5**
letzter Trick [15...Kd5
das Eckenspiel
funktioniert nur mit der
Dame auf h7 16.f8D
Ke6 17.Dg8+=] **16.Ke7!**
[16.Kf8? Dh7!!
(16...Kd5?? 17.Kg7=)
17.Ke8 Kd5 18.f8D
Ke6-+] **16...Dh7**
17.Kf6!

1/2-1/2

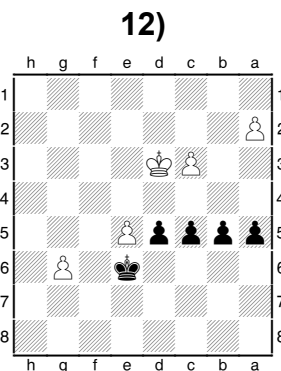


Goldschmidt-Flüchter (2010)

2.g4! sonst baut sich
Schwarz mit h5 eine
Festung [2.h3 h5 3.g4
g6 (3...hxg4 4.hxg4 g6
5.gxf5 gxf5 6.Kd3 Kd5
7.Ke3 Kc6 8.Kf3 Kd5
9.Kg3 Kc6 10.Kh4 f4
11.Kg4) 4.gxh5 gxh5
5.Kd3 h4; 2.Kd3 h5

3.Ke3 g5 4.g3 g4 5.Ke2
Kb7 6.Kf1 Kc6 7.Kg2
Kb7 8.h3 Kc6 9.hxg4
hxg4 10.f3 gxf3+
11.Kxf3 Kb7 12.g4
fxg4+ 13.Kxg4 Kette
gesprengt aber
13...Kc6 14.Kf3 Kc7
15.Ke4 Kd6 16.Kf5 Kd5
17.Kg4 (17.a6 Kc6)
17...Kc6=] **2...fxg4**
[2...g6 3.gxf5 gxf5
4.Kd3 Kd5 5.Ke3 Kc6
6.Kf3 Kd5 7.Kg3 Kc6
8.Kh4 h6 9.Kh5 e4
10.Kh4] **3.Kd3 Kd5**
4.a6 Kc6 5.Ke4 Kb6
6.Kxe5 Kxa6 7.Kd6
Kb6 8.Kd5 h6 9.Kd6
h5 10.Kd5 h4 11.Kd6
Kb7 12.Kc5 Kc7
13.Kxb5 Kb7 14.Kc5
Kc7 15.Kd5 Kb6
16.Ke4 Kb5 17.Kf4 g3
18.fxg3 hxg3 19.hxg3
Kxb4 20.g4 Kc5
21.Ke5 Kc6 22.Ke6

+:-



Suvorov-Meier (2013)

12...a4!! Schwarz
gewinnt, indem er sich
elektrische Freibauern
schafft [12...Ke7??
damit verspielte
Schwarz den Sieg
13.a3? (13.Ke3!! Weiß
rettet sich wieder durch

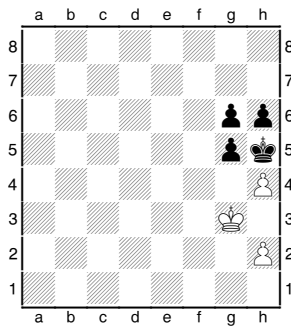
die Flucht nach vorne
13...a4 14.Kf4 b4
15.cxb4 cxb4 16.Kg5
b3 17.axb3 axb3 18.g7
b2 (18...Kf7?? 19.Kh6
b2 20.e6+ Ke7 21.g8D
b1D 22.Df7+ Kd6
23.e7+-) 19.g8D)
13...a4 14.Kc2 d4? **a)**
14...b4 15.axb4 cxb4
16.cxb4 d4 17.g7 Kf7
18.g8D+ Kxg8 19.b5 a3
20.b6 d3+ (20...a2??
21.Kb2 d3 22.b7+-)
21.Kxd3 a2=; **b)**
14...Ke6!! 15.Kd3
(15.c4 spannende
Nebenvariante
15...bxc4!! Es entsteht
eine Zugzwangkon-
stellation (15...dxc4?
16.Kc3 Ke7 17.Kc2 b4
18.Kb2 c3+ 19.Kc2 Ke6
20.Kd3 c4+ 21.Kc2
bxa3 22.Kxc3=) 16.Kd2
d4 17.Kc2 c3 18.Kd3
c4+ 19.Kc2 Ke7 20.Kd1
d3 21.Kc1 c2 22.Kd2
c3+ 23.Kc1 Ke6 24.g7
Kf7 25.e6+ Kxg7 26.e7
d2+!-+ Patt nicht
übersehen) 15...b4
16.cxb4 (16.axb4 a3
17.Kc2 d4-+) 16...cxb4
17.axb4 a3 18.Kc3
d4+-+; 15.cxd4 cxd4
16.Kd3 b4 17.Kxd4
bxa3?? (17...b3=)
18.Kc3] **13.a3** [13.Ke3
b4 14.cxb4 cxb4
15.Kd3 a3 usw.] **13...b4**
14.axb4 [14.cxb4 cxb4
15.axb4 a3 16.Kc3 d4+]
14...a3 15.Kc2 d4
elektrische Freibauern

1-0

4) Bauernendspiele

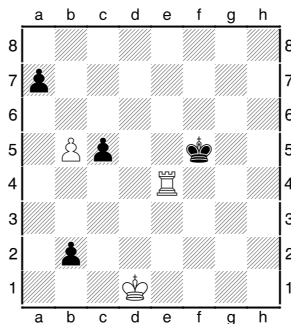


13)



**1.h3! gxh4+ 2.Kf4 g5+
3.Kf5 g4 4.hxg4#
1-0**

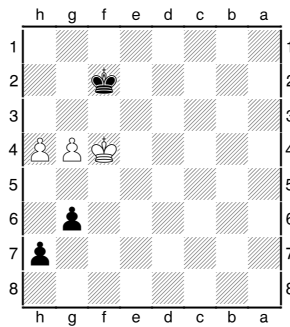
14)



**1.Tb4 [1.Kc2? Kxe4
2.Kxb2 Kd3-+] 1...cxb4
2.Kc2 Ke4 3.Kxb2 Kd4
4.Kb3 Kc5 5.Ka4
[5.b6? axb6 6.Ka4 b3
7.Kxb3 Kb5-+] 5...Kc4
6.b6 axb6**

1/2-1/2

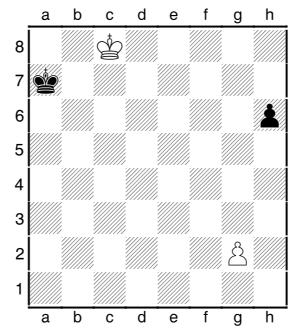
15)



Wickenfeld-Strathoff (2013)

Schwarz am Zug hält
Remis **1...Ke2!!**
[1...Kg2? Dieser
scheinbar so normale
Zug führte ins
Verderben 2.h5! Kh3
(2...gxh5 3.gxh5 Kh3
4.Kg5 Kg3 5.h6 Kf3
6.Kf6 Ke4 7.Kg7 Ke5
8.Kxh7 Kf6 9.Kg8)
3.Kg5 Kg3 4.h6
1-0] **2.h5 gxh5 3.gxh5
Kd3 4.Kg5 Ke4 5.Kh6
Kf5 6.Kxh7 Kf6!=**

16)



Weiß muß den h-
Bauern und ein
Schlüsselfeld erobern.
Das gelingt durch
Abdrängung des
schwarzen Königs.
1.Kc7 [1.g4 Kb6 2.Kd7
Kc5 3.Ke6 Kd4 4.Kf5
Ke3 5.Kg6 Kf4 6.Kh5
Kg3; 1.Kd7 Kb6 2.Ke6
Kc5 3.Kf5 Kd4 4.g4
Ke3 5.Kg6 Kf4 6.Kh5
Kg3] **1...Ka6 2.Kc6 Ka5**
[2...Ka7 3.g4+-] **3.Kc5**
[3.Kd5 Kb4 4.Ke6 Kc4
5.Kf6 Kd4 6.Kg6 Ke4
7.Kxh6 Kf4 8.Kh5 Kg3]
3...Ka4 4.Kc4 Ka3
5.Kc3 Ka2 6.Kc2 Ka3
7.g3 [7.g4 Kb4 (7...Ka2
8.Kd3 Kb2 9.Ke4 Kc3
10.Kf5 Kd3 11.Kg6 Ke4
12.Kxh6) 8.Kd3 Kc5
9.Ke4 Kc4 (9...Kd6
10.Kf5 h5 11.g5 Ke7
12.Kg6 h4 13.Kh7 h3)
10.Kf5 Kd4 11.Kg6
Ke4] **7...Ka4** [7...Kb4
8.Kd3 Kc5 9.Ke4 Kd6
10.Kf5 h5] **8.Kd3**
[8.Kc3 Kb5 (8...Ka3
9.g4 Ka2 10.Kd4 Kb2
11.Ke5 Kc3 12.Kf5 Kd3
13.Kg6) 9.Kd4 Kc6
10.Ke5 Kd7 11.Kf6 h5
12.Kg5] **8...Kb5**
[8...Kb4 9.Kd4 Kb3
10.Ke4 Kc2 11.Kf5 Kd3
12.Kg4 Ke4 13.Kh5

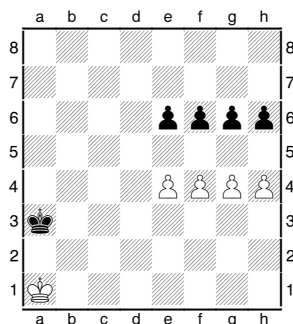


4) Bauernendspiele

Kf3] **9.Ke4 h5** [9...Kc6
10.Kf5 Kd5 11.g4]
10.Kf5 h4

1-0

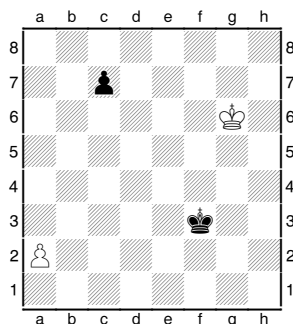
17)



ohne Ecke; 8...Kc3
9.Dd4+ Kb3 10.Da1+]
9.Dg2 [9.Dd4+ Ke2
10.Da1 Kd2 11.Da2
Kc3=; 9.Dd8 Ke2=]
9...Kd3 10.Dg5+
[10.Df1+?? Kd2=] +:-

Weiß hat Raumvorteil
und kann durch-
brechen, allerdings
muss er zusehen auf f8
mit Schach umzu-
wandeln. **1.h5!** [1.e5
fxe5 2.h5 exf4 3.hxg6
f3 4.g7 f2 5.g8D f1D#]
1...gxh5 [1...g5 2.e5 f5
3.gxf5 g4 4.f6+/-] **2.e5**
fxe5 3.f5 hxg4 4.f6 g3
5.f7 g2 6.f8D+ +:-

18)

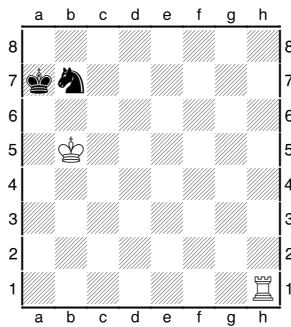


1.Kf5 Ke3 2.Ke5 c6
3.a4 Kd3 4.a5 c5 5.a6
c4 6.a7 c3 7.a8D c2
8.Dd5+ [8.Da1 Kd2=
Der weiße König ist
nicht in der
Gewinnzone.] **8...Ke3**
[8...Ke2 9.Da2 Kd1
10.Kd4 c1D 11.Kd3+-
Polaris Eckenspiel



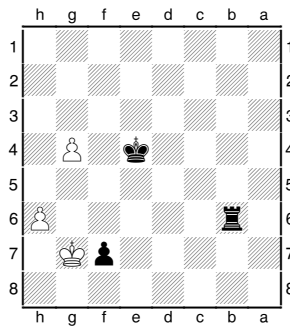
5) Turm gegen Springer

1)



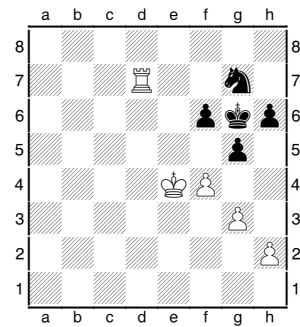
Al Adli (9.Jh.)

2)



Noever-Skabs (2018)

3)



Dobosz-Hassenrück (1976)

Im Damendiplom haben wir bereits erfahren, dass der Springer gegen den Turm ohne Bauern Remis hält, wenn er bei seinem König bleiben kann. Es gibt aber giftige Felder für den Springer, neben den Ecken sind dies auch b7/g7 bzw b2/g2. **1.Td1** [Viele Züge gewinnen hier für Weiß, aber z.B. nicht 1.Tc1? Kb8 2.Td1 Kc7 König und Springer befreien sich aus der gefährlichen Ecke.] **1...Kb8 2.Ka6** Zugzwang **2...Sc5+** [2...Kc7 3.Tc1+ Kb8 4.Tb1] **3.Kb6 Sa4+ 4.Kc6** Der Springer muss sich vom König entfernen und wird gefangen. **4...Sc3 5.Te1**

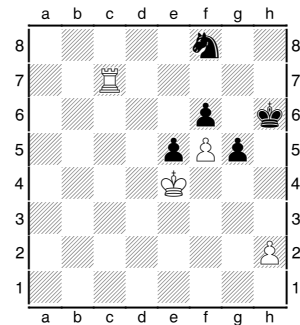
+:-

Auf den ersten Blick scheint die Stellung nicht viel mit dem Thema zu tun zu haben, hat sie aber doch: **2...Kf4!** [In der Partie folgte 2...Tg6+? 3.Kxf7 Txh6 4.g5 Tb6 5.g6 Kf5 6.g7 Tb7+ 7.Kf8 Kf6 8.g8S+ Ke6 9.Sh6 Th7 10.Sg4?? (10.Sg8= Der Springer muss beim König bleiben) 10...Th3] **3.h7 Tb8 4.Kxf7** [4.h8D Txh8 5.Kxh8 Kxg4 6.Kg7 f5-+] **4...Kg5!! 5.Kg7 Tb7+ 6.Kg8 Kg6 7.h8S+ Kf6 8.g5+ Kxg5 9.Sf7+ Kf6 10.Sd6** Mit einem Turm auf d7 wäre schon Schluß, so beginnt noch eine kleine Springerjagd. **10...Tb8+ 11.Kh7 Ke6 12.Se4 Tb4 13.Sg5+ Kf6 14.Sf3 Tf4 15.Sd2 Ke5 16.Kg6 Kd4 17.Kg5 Tf2 18.Sb3+ Kd5 19.Kg4 Tb2 20.Sa5 [20.Sc1 Ke4] 20...Tb5**
0-1

5.Txg7+ Natürlich kann in diesem Endspiel der Turm manchmal einfach abgetauscht werden, um in ein gewonnenes Bauernendspiel zu transformieren. **5...Kxg7 6.f5 Kf7 7.Kd5 Ke7 8.Kc6**

1-0

4)

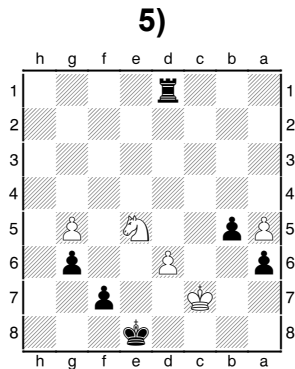


Eine weitere Schwäche des Springers ist, dass er in Zugzwang gebracht werden kann. **1.Tf7** [1.Kf3 Sh7 2.Kg4 e4 3.Te7] **1...Sh7 2.h3 g4 3.h4**

+:-



5) Turm gegen Springer



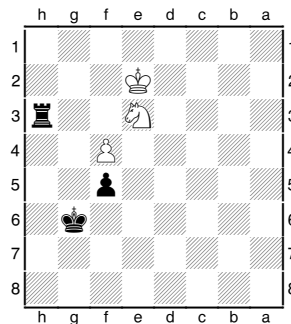
Glek - Hector (1995)

Bei Bauern auf beiden Flügeln ist der Springer meist überfordert.

1...b4! gewinnt [Nach 1...Tc1+ 2.Sc6 Txc6+ 3.Kxc6 entsteht ein anspruchsvolles Bauern-endspiel, was jedoch Remis ist. 3...Kd8 4.Kd5 b4 5.Kc4 Kd7 6.Kxb4 Kxd6 7.Kc4 Kc6 8.Kd4 Kb5 **a)** 8...f5 9.gxf6 Kd6 10.f7 Ke7 11.Ke5 Kxf7 12.Kf4 Kf6= (Bähr); **b)** 8...Kd6 9.Kc4 Ke5 10.Kc5 Kf5 11.Kb6 f6 (11...Kxg5?? 12.Kxa6 f5 13.Kb5 f4 14.Kc4 Kg4 15.a6 f3 16.Kd3 Kg3 17.a7 f2 18.Ke2 Kg2 19.a8D++-) 12.gxf6 Kxf6 13.Kxa6 g5 14.Kb7 g4 15.a6 g3 16.a7 g2 17.a8D g1D; 9.Ke5 Kxa5 10.Kf6 Kb4 11.Kxf7 a5 12.Kxg6 a4 13.Kh7 a3 14.g6 a2 15.g7 a1D 16.g8D=] **2.d7+ Txd7+ 3.Sxd7 b3 4.Sf6+ Kf8** [4...Ke7? ermöglicht dem Springer ein Schach 5.Sd5+ Ke6 (5...Kf8 6.Kb7 f5 7.gxf6 b2 8.Sc3 g5 9.Kxa6 g4 10.Kb5 g3 11.a6 g2 12.a7 g1D 13.a8D+) 6.Sc3 f5 7.gxf6 g5 8.Se4 b2 9.Sxg5+ Kxf6

10.Se4+ Ke5 11.Sc3]
5.Se4 b2 6.Sd2 f5
7.gxf6 g5
-:+

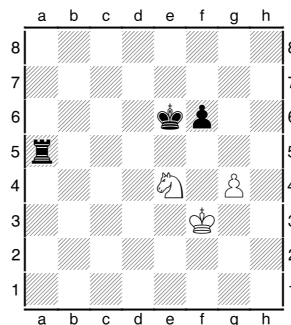
6)



Weiß hat eine Festung errichtet, Schwarz kann nicht gewinnen. Der Springer greift den gegnerischen Bauern an und verteidigt die Felder d5 und g4. Der Springer könnte auch auf g3 stehen. Würde man die Stellung um eine Reihe nach oben verschieben, könnte Schwarz allerdings durch Abwicklung ins Bauernendspiel gewinnen.

1...Th8 2.Kf3 Tf8
3.Kg3 Kf6 4.Kf3 Ke6
5.Kg3 Kd6 6.Kf3 Kc5
7.Kg3 Kd4 8.Kf3 Kd3
9.Sf1 Th8 10.Sg3 Th3
=:=

7)

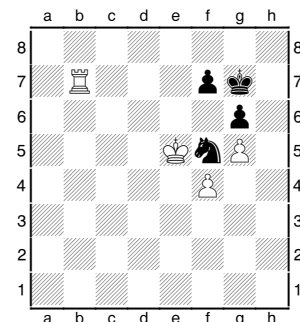


Weiß hat eine Festung. Der Springer muss den

Bauern angreifen und die Einbruchsfelder f4 und g5 verteidigen. Wenn der König über g6 nach g5 will, steht der Springer richtig auf e4. Kommt der König über e5 muss der Springer nach h5. **1.Sg3!** [1.Kf4 Ta4 2.Kf3 Ke5 3.Sg3 Tf4+] **1...Ke5 2.Sh5 Ta3+ 3.Kf2**

=:=

8)



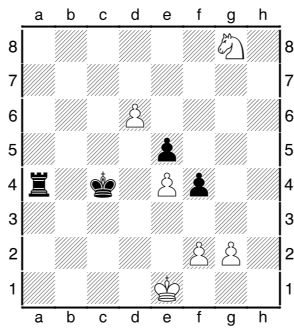
Fridstein-Klaman (1954)

Schwarz hat keine Festung. Der weiße König greift zuerst f7 an und dringt dann auf f6 ein. **1.Tb8 Sg3 2.Kd6 Sf5+ 3.Kd7 Kh7** [3...Sg3 4.Ke8 Se4 5.Tb4 f5 6.Tb7+ Kg8 7.Ke7 Kg7 8.Td7 Kg8 9.Td8+ Kg7 10.Ke6 Sc5+ 11.Ke5 Kf7 12.Td6 Kg7 13.Td5 Se4 14.Td7+ Kf8 15.Ta7 Kg8 16.Ke6 Kf8 17.Ta8+ Kg7 18.Ke5 Kf7] **4.Ke8 Kg8 5.Td8 Kg7 6.Td7 Kg8 7.Tc7 Sg7+ 8.Ke7 Sf5+ 9.Kf6 Sd6 10.Tc6 Se4+ 11.Ke7 Kg7 12.Tf6**
+:-

5) Turm gegen Springer



9)



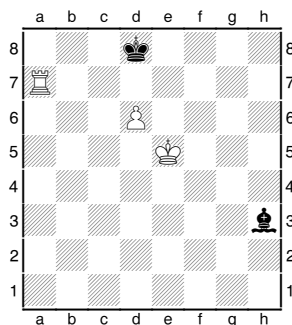
1.d7 Bei der Unterstützung eines weit vorgerückten Freibauern kann sogar der Springer dem Turm überlegen sein. **1...Ta8** [1...Ta1+ 2.Ke2 Ta2+ 3.Kf3 Td2 4.Sf6 Td6 5.Kg4 Kd3 6.Kf5 Kd4 7.g4+-] **2.Sh6** [2.Se7? Kc5 3.Sc8 Ta1+ 4.Ke2 Ta2+=] **2...Kd3** [2...Td8 3.Sf7] **3.f3 Ke3 4.Sf5+ Kd3 5.Se7 Ke3 6.Sd5+ Kd3 7.Sc7 Td8 8.Se6 Txd7 9.Sc5+**

1-0

6) Turm gegen Läufer

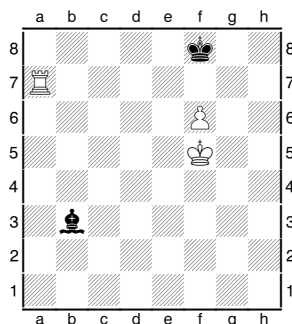


1)



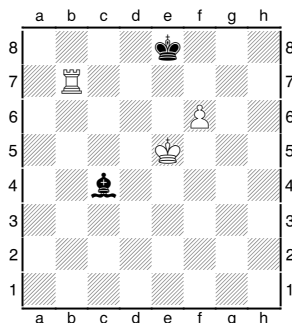
1.Ta1 [1...d7? Ke7!= (1...Lxd7?? 2.Kd6 Lg4 3.Ta8+ Lc8 4.Tb8+-)]
1...Kd7 [1...Lg4 2.Ta4 Ld1 (2...Le2 3.Ke6) 3.Td4] **2.Tg1 Ke8**
3.Kd5 Wenn der König nach c6 und dann c7 gelangt ist es sehr einfach **3...Ld7 4.Ta1 Kf7** [4...Lb5 5.Kc5 Ld3 6.Kc6 finito] **5.Ta7 Ke8 6.Kc5** Zugzwang **6...Lf5 7.Kc6** finito +:-

2)



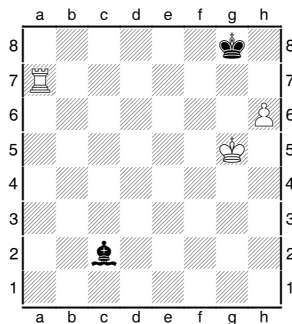
Weiß kann nicht gewinnen **2.Tb7** Der König kann weder auf e6 noch auf g6 eindringen **2...Lc4** [2...La2?? böser Fehler 3.Kg6+-] **3.Ke5** [3.Kg6 Ld3+] **3...La2 4.f7 Kg7=**

3)



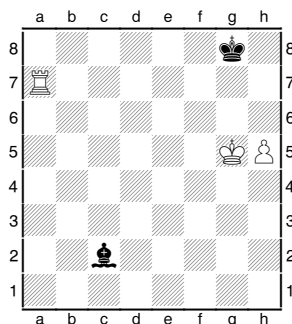
Der schwarze König steht unglücklich, das ermöglicht Weiß zu gewinnen. **1.Tb4 La2** [1...Lg8 2.Tb8+ Kf7 3.Txg8 Kxg8 4.Ke6+-; 1...Lf1 2.f7+-; 1...La6 2.Ta4 Lb7 3.Ta7 Lf3 4.f7+-] **2.Kf5+-**

4)



Weiß kann nicht gewinnen **1.Tg7+ Kh8!=** [1...Kf8? 2.Kf6+-] **2.Tc7 Ld3 3.h7 Lxh7 4.Kh6 Lg8=**

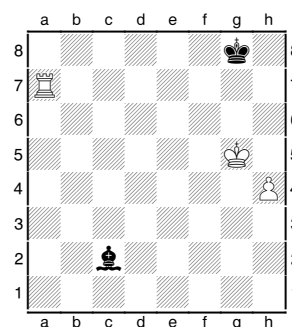
5)



1.Kh6 Ld3 2.Tg7+ Kf8! anders als mit dem

Bauern auf h6 ist hier Kf8 richtig, während Kh8 verliert [2...Kh8? 3.Td7 Lc4 4.Kg6 Lb3 5.Th7+ Kg8 6.Tc7 verhindert das Schach 6...Le6 (6...Kf8 7.Tg7) 7.h6] **3.Tg6 Kf7** Weiß kommt nicht weiter [3...Lxg6?? 4.hxg6 Kg8 5.g7+-] **4.Kh7** [4.Kg5 Lxg6] **4...Lc2 =**

6)



Hat der Bauer die Mittellinie noch nicht überschritten, kann Weiß gewinnen. Das Verfahren ist aber kompliziert **1.Kh6 Ld3 2.Tg7+ Kf8** Zunächst wird der König auf die F-Linie getrieben [2...Kh8? 3.h5 siehe Aufgabe 5] **3.Tg5** Nun möchte der weiße König nach f6, ohne den König zurück auf die g-Linie zu lassen. Dann könnte der Bauer einfach laufen. Der Ausgang führt über h5. **3...Kf7** jetzt wird es knifflig [3...Lc2 4.Kh5 Ld1+ 5.Kg6 Kg8 6.Tc5+-] **4.Tg3 Lc2 5.Kh5 Kf6** [5...Ld1+ 6.Kg5 Kg7 7.Tc3 Le2 8.h5 Schwarz kriegt den Läufer nicht mehr



6) Turm gegen Läufer

auf die rettende
Diagonale b1-h7

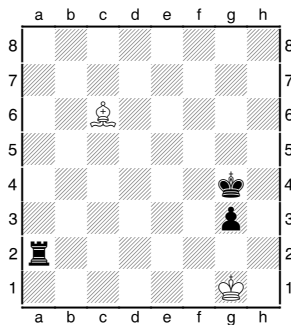
8...La6 9.h6+ Kh7
(9...Kg8 10.Ta3 Lb5
11.Ta8+ Kh7 12.Ta7+
Kh8 13.h7) 10.Tc7+
Kg8 11.h7+ Kh8
12.Kh6] **6.Tc3 Lb1**
[6...Ld1+ 7.Kh6 Kf7
8.Kg5] **7.Tc7**

Horizontalsperre

7...Ld3 8.Kh6 Le4 9.h5
Ld3 10.Tc3 Le2 11.Tc2
Ld3 12.Tf2+

+:-

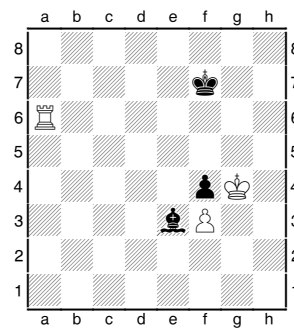
7)



Schwarz am Zug
gewinnt: **1...g2! 2.Kh2**
Tf2 3.Ld7+ [3.Lb7
g1D+ 4.Kxg1 Kg3;
3.Lxg2 Kh4 4.Kg1 Kg3]
3...Kh4 4.Lh3 g1D+
5.Kxg1 Kg3

-:+

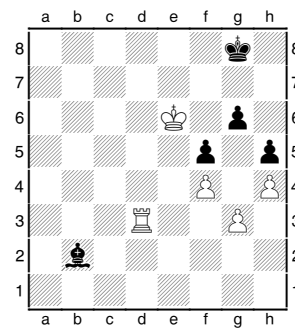
8)



1.Kf5 Ke7 2.Kg6 Ld2
3.Ta4 Lc1 4.Te4+ Kf8
5.Kf6 Le3 6.Tc4 Ke8
7.Kg7 Ke7 8.Te4+ Kd6
9.Kf6 Kd5 10.Kf5 Kd6
11.Txf4

+:-

9)



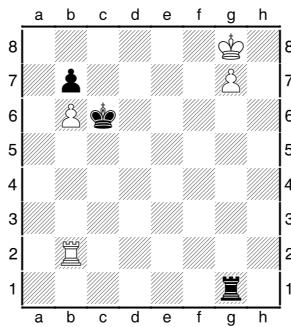
1.g4 hxg4 [1...fxg4 2.f5
gxf5 3.Kxf5 Kg7 4.Kg5
Le5 5.Kxh5 g3 6.Td2
Lf4 7.Te2 Ld6 8.Kg4
Lb8 9.Te7+ Kg6 10.Te8
Lc7 11.h5+ Kf7 12.Te2
Kf6 13.h6 Kg6 14.Te6+
Kf7 15.Tc6 Le5 16.Kf5
Ld4 17.Tg6] **2.h5 Kg7**
3.hxg6 Kxg6 4.Td5
Lc1 5.Txf5 Lxf4 6.Txf4
Kg5 7.Ke5 g3 8.Ke4
g2 9.Tf8 Kh4 10.Tg8

+:-

7) Turm gegen Bauern



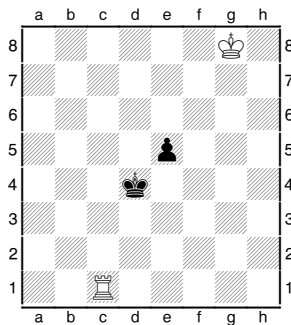
1)



Wenn Weiß gewinnen will, muss er eine Brücke bauen (Lucena). Aber dann muss er auch den b-Bauern aufgeben und es kommt zum Wettrennen. Wie löst er das Problem? **1.Tf2 Kxb6 2.Tf5!** Die Sperre der fünften Reihe verlangsamt den schwarzen Vormarsch entscheidend. **2...Ka6 3.Kf7 Txc7+ [3...b5 4.Tf6+ Ka5 5.Tg6+-] 4.Kxc7 b5 5.Kf6 Ka5 6.Ke5**

+:-

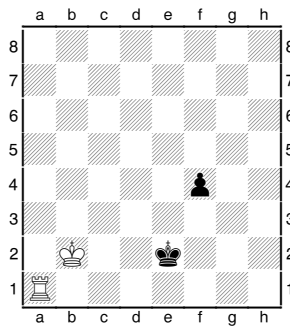
2)



1.Td1+ das wichtige Zwischenschach gewinnt ein Tempo [1.Kf7 e4 2.Ke6 e3 3.Kf5 Kd3 4.Kf4 e2 5.Kf3 Kd2=] **1...Ke3 2.Te1+ Kd4 3.Kf7**

+:-

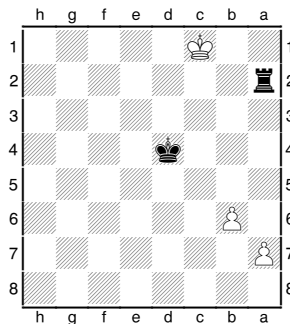
3)



1.Kc1 f3 2.Ta2+ Ke1 3.Ta8 f2 4.Te8+ Kf1 5.Kd2 Kg2 6.Tg8+ Kf1 7.Tf8 Kg2 8.Ke2

+:-

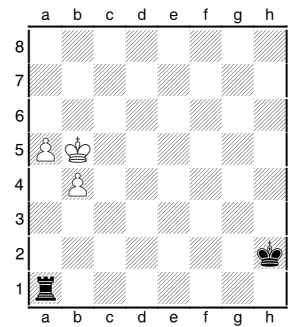
4)



Die weißen Bauern sind schon weit fortgeschritten, aber ihr König steht ungünstig am Rand, das rettet Schwarz. **1...Kc3 2.Kb1 Ta6 3.b7 Tb6+ 4.Kc1 Th6 5.Kd1 Kd3 6.Ke1 Ke3 7.Kf1 Kf3 8.Kg1 Tg6+ 9.Kf1 Th6**

=:=

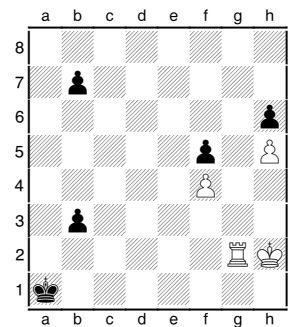
5)



1.Ka6 [1.a6 Kg3 2.Kb6 Kf4 3.b5 Ke5 4.a7 Kd6 5.Kb7 Kc5 6.b6 Kb5=] 1...Kg3 2.b5 Kf4 3.b6 Ke5 4.b7 Tb1 5.Ka7 Kd6 6.b8D+ Txb8 7.Kxb8

+:-

6)



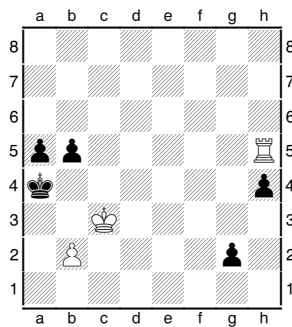
1.Tg5!! [1.Tg8 b2 2.Ta8+ Kb1 3.Ta5 Kc1 4.Tc5+ Kd1 5.Tb5=] 1...hxg5 [1...b2 2.Txf5 b1D 3.Ta5+ Kb2 4.Tb5+ Kc2 5.Txb1 Kxb1 6.f5] 2.h6 b2 3.h7 b1D 4.h8D+ Ka2 5.Da8+ Kb2 6.Dxb7+ Kc2 7.Dxb1+ Kxb1 8.fxg5

+:-

7) Turm gegen Bauern

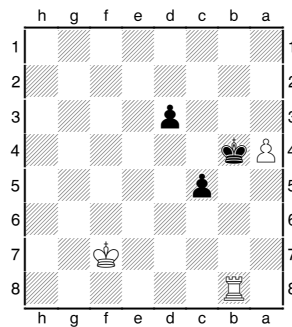


7)



1.Tg5 h3 2.Tg4+ b4+
3.Kc4 h2 4.Tg3 g1D
5.Ta3+ bxa3 6.b3#

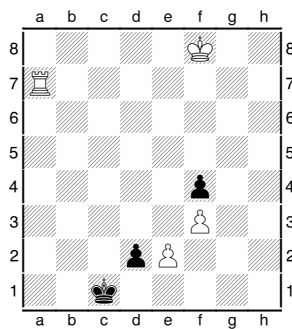
9)



1...Ka5!! [1...Kxa4?
2.Ke6 d2 3.Tb1 c4
4.Kd5 c3 5.Kc4+-]
2.Tb1 c4 3.Td1 Kb4
4.Ke6 c3 5.Txd3 c2
6.Td4+ Kb3 7.Td3+
Kb4

==

8)



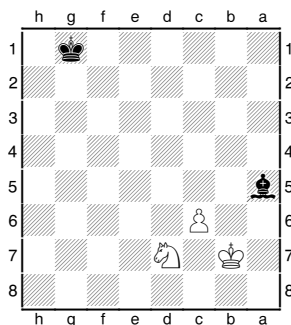
1.Ta1+ Kb2 [1...Kc2
2.Ta2+ Kc1 3.Ta1+]
2.Td1 Kc2 3.Txd2+
Kxd2 4.e4 fxe3 5.f4 e2
6.f5 e1D 7.f6

==

8) Läufer gegen Springer



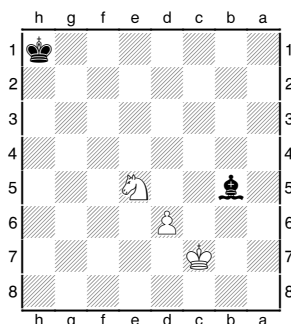
1)



Die Diagonale a5-d8 ist mit vier Feldern zu kurz. Weiß gewinnt relativ einfach: **1...Ld8** [1...Kf2? 2.Sb6+]
2.Sc5 [2.Kc8? Lh4=]
2...Kf2 3.Se6 La5 4.Ka6

+ -

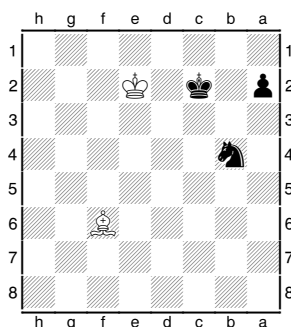
2)



Hier reicht es für Schwarz **1...Le8 2.Sd7 Kg2 3.Kd8 Lg6 4.Ke7 Lf5 5.Sc5 Lc8**

=: =

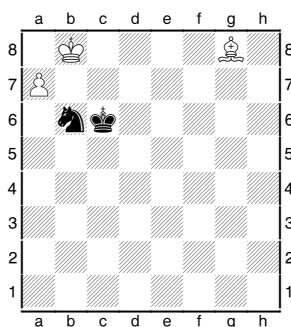
3)



Gegen den einfachen Plan den Läufer mit **Sc3** oder **Sb2** auszusperren gibt es das hübsche Motiv mit **La1!** und anschließender Einsperrung des schwarzen Königs (siehe Damendiplomstudien) **1...Sd3 2.La1 Sb2 3.Ke1** Hier kann Schwarz dieses Motiv entschärfen **3...Sa4!** [3...Kb1? 4.Kd2 Kxa1 5.Kc1=] **4.Ke2 Kc1 5.Kd3** [5.Ke3 Kb1 6.Kd3 Sc5+ 7.Kc3 Kxa1 8.Kc2 Sb3; 5.Ke1 Sc5 6.Ke2 Kb1 7.Kd1 Sd3 8.Kd2 Sb2] **5...Kb1 6.Kd2 Sb2** [6...Kxa1?? 7.Kc2=] **7.Kc3 Kxa1 8.Kc2 Sd3**

-: +

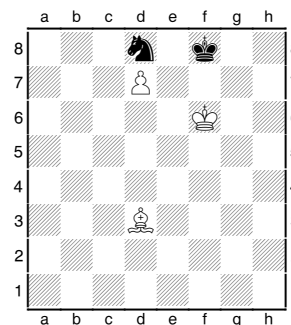
4)



Schwarz wird in Zugzwang gebracht **1.Le6 Kc5 2.Kb7 Kb5 3.Lf7 Kc5 4.Le8**

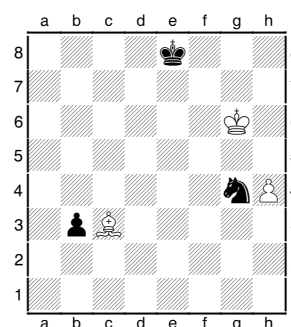
1-0

5)



Auch hier wird Schwarz in Zugzwang gebracht. **1.Le4 Sf7 2.Lf3 Sd8 3.Ld5** Man beachte die Dominanzstellung des Läufers **3...Sf7 4.Ke6** Weiß muß nur noch die Pattfalle umgehen. **4...Sd8+ 5.Kd6 Kg7 6.Ke7 1-0**

6)



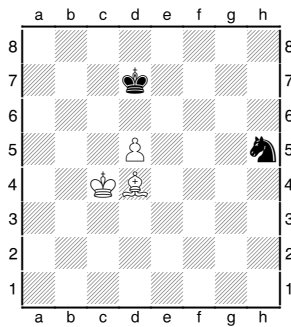
1.h5 Kf8 2.Kg5 Sf2 3.h6 Se4+ 4.Kg6 Sd6 5.Lg7+ Ke7 6.h7 Sf7 7.Lb2 Kf8 8.La3+ Ke8 9.Kg7

1-0



8) Läufer gegen Springer

7)

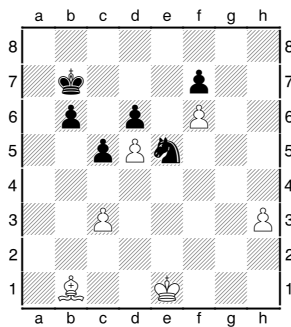


1.Le5

Dominanzstellung!

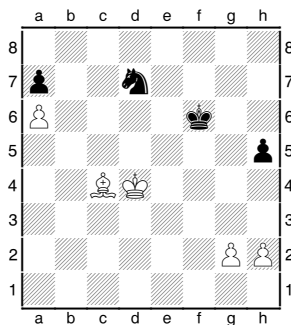
1...Ke7 2.Kc5 Kd7 3.d6
[3.Kb6?? Sf6 4.Lxf6
Kd6=] **3...Ke6 4.Kc6**
Kxe5 5.d7+- +:-

8)



1.h4 Sf3+ [1...Sg4 2.h5
Sxf6 3.h6 b5 4.Ke2 Kc8
5.Kf3 Kd7 6.h7 Sxh7
7.Lxh7+-] **2.Kf2 Sxh4**
3.Le4
+:-

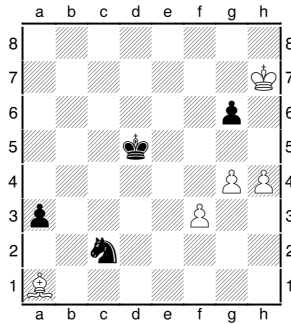
9)



1.h4! [1.Kd5? h4!= z.B.
2.Kd6 Se5 3.Ld5 h3
4.g3 (4.gxh3 Sd3)
4...Sg4 5.Le6 Sxh2

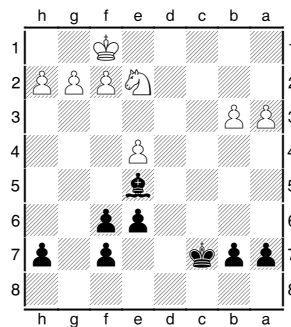
6.Lxh3 Kf7 7.Kc6 Ke7
8.Kb7 Kd6 9.Kxa7 Kc7
10.g4 Sf3 11.Lg2 Sg5]
+:-

10)



1.g5! [1.h5? gxh5
2.gxh5 (2.g5? Se3
3.Kg6 h4 4.Kf6 Kd6
5.g6 Sd5+ 6.Kf7 Se7
7.g7 h3+) 2...Sxa1
3.h6=] **1...Sxa1 2.h5 a2**
[2...gxh5 3.g6 Sb3 4.g7
a2 5.g8D+ Kd4=]
3.hxg6 Sc2 4.g7 a1D
5.g8D+ Kd6 6.Dg6+
Ke7 7.Dxc2 Dh1+
8.Kg7 Dxf3 9.Dc7+
siehe D+B vs D
+:-

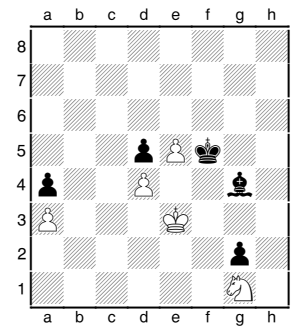
11)



1...b5! Dieser wichtige
Zug verhindert, dass
Weiß zu a4 kommt und
den Schwachpunkt auf
ein weißes Feld
evakuiert. Der Punkt b3
liesse sich verteidigen.
[1...Kb6 2.Ke1 Ld6

(2...Lxh2 3.g3) 3.a4
Ka5 4.Kd1 Kb4
(4...Lxh2 5.g3 Kb4
6.Kc2) 5.Kc2] **2.Ke1**
Lb2 [2...Lxh2?? 3.g3]
3.a4 bxa4 4.bxa4 Der
Punkt a4 ist nicht zu
verteidigen **4...Kc6**
[4...Kb6 5.Kd2 Ka5
6.Kc2 Le5 7.f4 Ld6
8.Kb3=] **5.Kd2 Kc5**
6.Kc2 [6.Sc3 Kb4
7.Sb5 a6 8.Sd6 Kxa4
9.Sxf7 Kb3-+] **6...Ld4**
7.f3 Kc4 8.Sxd4 Kxd4
9.Kb3 a5 kritische
Felder (siehe
Turmdiplom)
-:+

12)

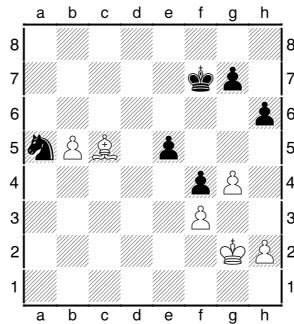


1.e6! Weiß muss den
Bauern für Aktivität
opfern [1.Kf2 Ke4
2.Kxg2 Kxd4 3.Kg3 Ld7
4.Kf2 Kxe5 5.Se2 d4
6.Ke1 Lb5 7.Sc1 Lc4]
1...Kxe6 2.Kf4 Ld1
3.Sh3 Kf6 4.Sg1 Lb3
5.Sf3 Lc4 6.Sg1 Lf1
7.Kg4 Kg6 8.Kf4 Kh5
9.Sh3 Kh4 10.Sg1 Ld3
11.Kf3 Le4+ 12.Kf2
Kg4 Festung geknackt,
aber Springer wird
wieder aktiv **13.Se2 Lf3**
14.Sc3 Kf4 15.Sxa4
Ke4 16.Sc5+ Kxd4
17.Se6+ Kc4 18.Sg5
=:=

13)

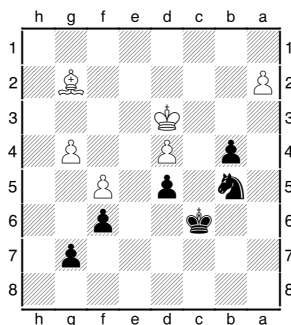


8) Läufer gegen Springer



1.h4 Der weiße Vorteil ist offensichtlich, aber der entfernte Freibauer reicht allein noch nicht, der schwarze König ist näher dran. Weiß schafft eine zweite Schwäche. **1...g6 2.h5** legt den Bauern auf h6 fest **2...gxh5 3.gxh5+- Kf6 4.b6 Sb7 5.Lf8 Kg5 6.Lg7 Kxh5 7.Lxe5 Kg5 8.Kf2 Kf5 9.Lg7 h5 10.Kg2 Sc5 11.Lf8 Sb7 12.Kh3 Kg5 13.Le7+ Kf5 14.Kh4**
+:-

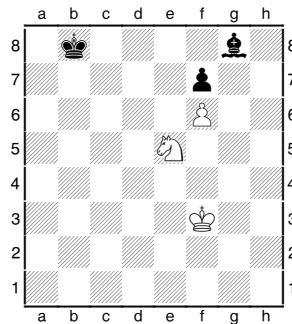
14)



Weiß hat einen ziemlich schlechten Läufer, aber erst ein taktischer Schlag besiegelt sein Schicksal: **1...Sc3! 2.Lf3** [2.a3 geht nicht wegen **2...Se2!!**] **2...Sxa2 3.Ld1 b3** noch ein hübsches Motiv **4.Kd2** [4.Lxb3 Sc1+

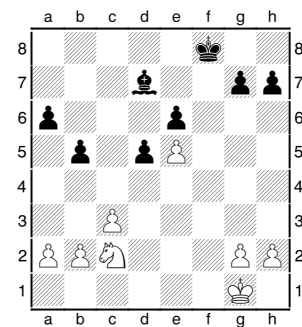
5.Kc3 Sxb3 6.Kxb3 Kb5 und Schwarz erobert ein kritisches Feld] **4...b2 5.Lc2** [5.Kc2 Sc3] **5...Kb5 6.Lb1 Sc1 7.Kc3 Se2+ 8.Kd3 Sg3 9.Kc3 Se4+ 10.Kxb2 Kc4** usw
-:-+

15)



1.Sd7+ Die Karikatur von einem Läufer ist für den Springer kein Gegner sollte man meinen, aber es bedarf schon eines Kunststückchens zum Gewinn. **1...Kc7 2.Sf8 Kd8** [2...Kd6 3.Kg4 Kd5 4.Kh5 Ke5 5.Kg5 Ke4 6.Kh6; 2...Kc8 3.Kf4 Kd8 4.Kg5 Ke8 5.Kh5!] **3.Kf4 Ke8** Nanu, sieht es plötzlich schlecht aus für den Springer?! **4.Kg5!! Kxf8 5.Kh6** könnte der Läufer sich einfach in Luft auflösen, würde Schwarz nicht verlieren
+:-

16)

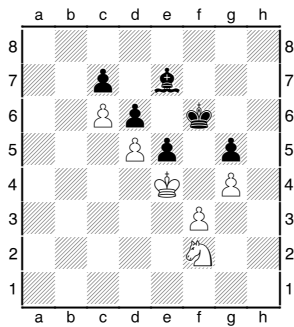


1.Kf2 Der Läufer ist klassisch schlecht, weil fast alle seine Bauern ihn auf seiner Farbe blockieren. Ein solches Endspiel ist ein gefundenes Fressen für den Springer. **1...Ke7** [1...Kf7 2.Ke2 Kg6 3.Se3 Kg5 4.g3] **2.Ke3 Kd8 3.Kd4 Kc7 4.Kc5** Der König hat sich optimal ins Spiel gebracht. Ab jetzt tanzt der Springer. **4...Lc8 5.Sb4 Lb7 6.g3 Lc8 7.Sd3 Ld7 8.Sf4 g6 9.Sh3 h6 10.Sf4 g5 11.Sh5 Le8 12.Sf6 Lf7 13.Sg4 h5 14.Se3 Lg6 15.h4 gxh4 16.gxh4** Alle schwarzen Bauern sind auf Weiß festgelegt, der Läufer ist völlig hilflos **16...Le4 17.Sf1 Lf3 18.Sd2 Le2 19.Sb3 Lg4 20.Sd4 Lh3 21.Se2 Lf5 22.Sf4 Lg4 23.b4 Kd7 24.Kb6 Lf3 25.Kxa6 Kc6 26.Sxe6**
+:-

8) Läufer gegen Springer

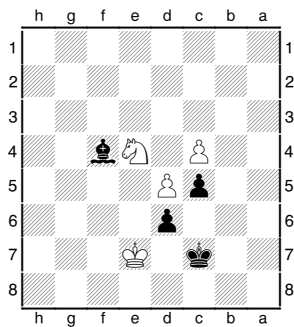


17)



Noch eine typische Stellung in der der Springer furchtbar überlegen ist
1.Kd3 Kf7
2.Kc4 Ke8 3.Kb5 Kd8
4.Ka6 Kc8 5.Ka7 Lf6
6.Se4 Le7 7.Ka8 Ld8
8.Sc3 Lf6 9.Sb5 nebst Sa7+, Kb8 usw. +:-

18)

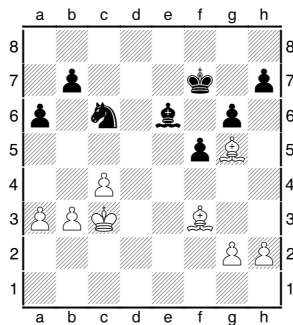


Klassische Situation "schlechter Läufer vs. Springer" Aber erstaunlich-erweise kann der Springer nicht gewinnen **1...Lh2!!** einziger Zug!? [1...Le5 2.Sf6 Kb6 3.Sd7+-]
2.Sf6 Kb6 Flucht nach vorne **3.Se8 Ka5**
4.Sxd6 Kb4
 =:="

9) Das Läuferpaar

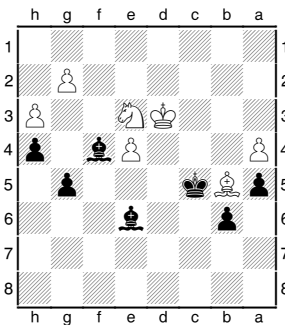


1)



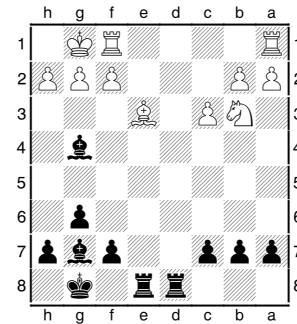
Deltschew-Ivanovic (2003)

2)



Pinter-Schirow (2004)

1...Tad8 2.c3 Tfe8
3.Sb3



Ein Vorteil des Läuferpaars besteht in der Möglichkeit es günstig abzutauschen!

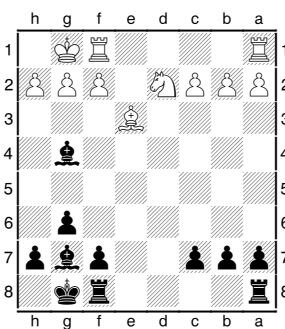
1.Lxc6 bxc6 ein ungleichfarbiges Läufer-endspiel ist entstanden, aber die schwarzen Damenflügelbauern sind leichte Beute

2.Kb4 f4 [2...Ke8 3.Kc5 Kd7 4.Kb6] 3.Ka5! Der f4-Bauer ist unbedeutend. Weiß verliert keine Zeit und schafft sich einen entfernten Freibauern [3.Lxf4 Lf5 4.Ka5 Lc2 5.b4 Ld3 6.Kxa6 Lxc4+ 7.Kb6 Lb5 8.Ka5 Lc4 9.a4 Lb3 10.b5 cxb5 11.Kxb5 Ld5 12.g3 Ke7 13.Kb6 Kd8 Weiß kann nicht gewinnen] 3...Ke8 4.Kxa6 Lg4 5.c5 Ld1 6.a4 Lxb3 7.a5 f3 8.gxf3 Kd7 9.Kb7

1-0

1...Lxe3 Schwarz wählt die Abwicklung ins gleichfarbige Läuferendspiel 2.Kxe3 Lc4 3.Ld7 [3.Lxc4 ist hoffnungslos 3...Kxc4 4.Ke2 b5 entfernter Freibauer 5.e5 Kd5 6.axb5 Kxe5] 3...b5 4.axb5 Lxb5 5.Le6 a4 6.La2 a3 7.Kf3 Lc4 8.Lb1 Kd4 9.e5 Kc3 netter Abschluss [9...Kxe5 geht natürlich auch] 0-1

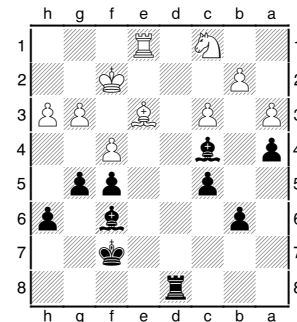
3-4)



Englisch-Steinitz (1883)

Steinitz demonstriert in dieser berühmten Partie vorbildlich seine Technik der Einschränkung gegnerischer Figuren. Dazu ist das Läuferpaar besonders geeignet.

3...b6! Die Bauernkette a7-b6-c5 soll sowohl dem Springer als auch dem Läufer wichtige Felder nehmen 4.h3 Le6 5.Tfd1 c5 6.Lg5 f6 7.Lf4 Kf7 8.f3 g5 9.Txd8 Txd8 10.Le3 h6 11.Te1 f5 12.f4 Lf6 13.g3 a5 14.Sc1 a4 15.a3 Lc4 16.Kf2

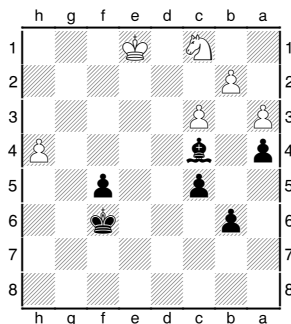


Das schwarze Läuferpaar dominiert die Stellung, aber wie kann er Fortschritte machen? Er benutzt eine Öffnung der Stellung mit einem günstigen Abtausch. 16...gxf4 [16...g4 17.h4 h5 es ist nicht ganz klar, wie Schwarz eindringen soll 18.Se2 Td6 19.Sg1 Le7 20.Se2 Ke8 21.Sg1 Kd7 22.Se2 Kc6 23.Sc1 Lf6 24.Se2 b5 25.Tc1 Lb3 26.Te1 b4? 27.axb4 cxb4 28.Ld4] 17.Lxf4

9) Das Läuferpaar

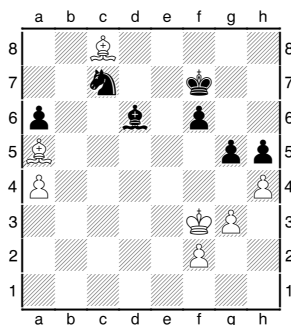


[17.gxf4 Lh4+] **17...Lg5**
 Schwarz tauscht die Läufer, aber es zählt was übrig bleibt und das ist der dominierende Lc4 gegen den traurigen Springer c1 **18.Lxg5 hxg5** Weiß kann sogar einen entfernten Freibauern bilden, aber die Stellung bessert sich auch dadurch nicht **19.Ke3 Kf6 20.h4 gxh4 21.gxh4 Te8+ 22.Kf2 Txe1 23.Kxe1**



23...Ke5!! einziger Gewinnzug, aber sicher nicht zufällig **24.Se2** Der Springer kommt frei, aber zu spät **24...Lxe2 25.Kxe2 Kf4 26.c4 Kg4 27.Ke3 f4+ 28.Ke4 f3 29.Ke3 Kg3 0-1**

5)



Flohr-Veltmander (1950)

Weiß hat durch sein Läuferpaar in dieser

offenen Stellung klaren Vorteil. Wie soll er weiter fortsetzen?

1.Ke4 Im Endspiel den **König zu zentralisieren** ist immer nützlich. Falls Schwarz sich einbunkert, plant Weiß den Abtausch der schwarzfeldrigen Läufer um die Sperre zu durchbrechen

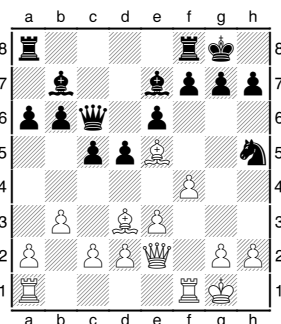
[1.g4 Bauerntausch ist für die überlegene Seite keine gute Strategie. Je weniger Bauern auf dem Brett verbleiben, desto geringer die Gewinnchancen.

1...hxg4+ 2.Kxg4 gxh4 3.Kxh4;

1.Lxc7? Der Abtausch ins ungleichfarbige Läufer-endspiel wäre natürlich trotz des Bauerngewinns ein Fehler 1...Lxc7 2.Lxa6]

1...gxh4 2.gxh4 Kg6 3.Ld2 Lc5 4.Le3 Lxe3 5.fxe3 a5 6.Kd4 f5 7.Kc5 Kf6 8.Kc6 Se6 9.Kb6 usw. 1-0

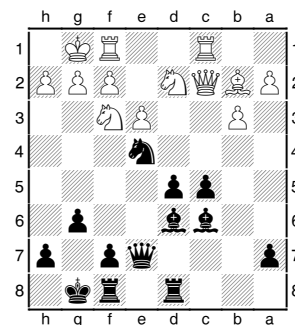
6)



Lasker-Bauer (1889)

1.Lxh7+ Kxh7 2.Dxh5+ Kg8 3.Lxg7 Kxg7 4.Dg4+ Kh7 5.Tf3 e5 6.Th3+ Dh6 7.Txh6+ Kxh6 8.Dd7 1-0

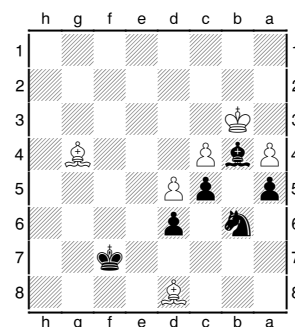
7)



Nimzowitsch-Tarrasch (1914)

1...Sxd2 2.Sxd2 d4 3.exd4 [3.e4 hätte noch etwas mehr Widerstand geleistet, aber Schwarz ist klar im Vorteil mit den dominierenden Läufern und dem zentralen Freibauern] **3...Lxh2+ [3...Lxg2 geht auch] 4.Kxh2 Dh4+ 5.Kg1 Lxg2 6.f3 [6.Kxg2 Dg4+ 7.Kh1 Td5-+] 6...Tfe8 7.Se4 Dh1+ 8.Kf2 Lxf1** und Schwarz gewann wenig später **0-1**

8)



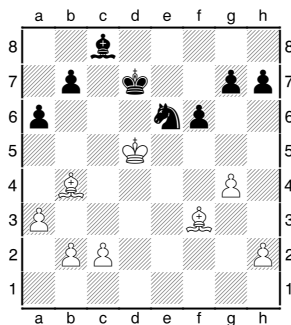
Kobaidze-Tsereteli (1969)

1...Ke8!! 2.Lxb6 Ke7 und Remis

9) Das Läuferpaar



9)



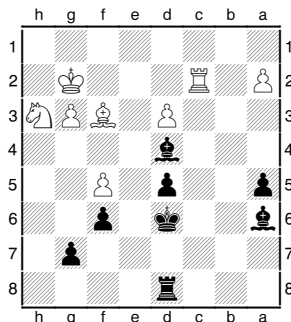
Olson-Andersson (1969)

Weiß ist im Vorteil mit dem Läuferpaar, aber das vorschnelle **1.Le4??** führt in die Katastrophe [1.Ld6?? verliert ebenso; 1.c4? ist auch nicht gut; 1.Kc4 und Weiß wäre achtsam gewesen]

1...b5!! und unvermeidbares Matt im nächsten Zug!

0-1

10)

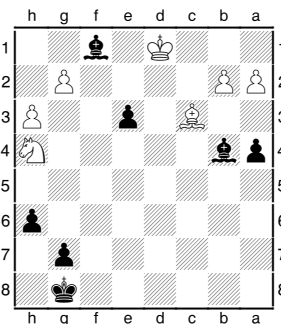


Tarrasch-Rubinstein (1912)

24...Tc8! Der Turmtausch verringert mögliches weißes Gegenspiel **25.Ld1 Txc2+ 26.Lxc2 Ke5 27.g4 Le3** nun ist der Springer total dominiert **28.Kf3 Kd4 29.Lb3 Lb7 30.Ke2 La6 31.Lc2 Lb5 32.a4** sonst spielt Schwarz a4-a3 etc. **32...Ld7 33.Kf3**

Kc3 ein guter Moment für einen günstigen Abtausch **34.Kxe3 d4+ 35.Ke2 Kxc2 36.Sf4 Lxa4 37.Se6 Lb3!** Turbo für den a-Bauern **38.Sxd4+ Kb2 39.Sb5 a4 40.Ke3 a3 41.Sxa3 Kxa3 42.Kd4 Kb4**
0-1

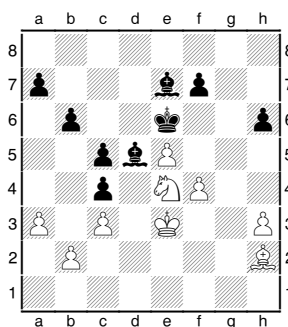
11)



Andreev-Begun (1974)

1...e2+ 2.Kd2 a3 3.Lxb4 e1D+ 4.Kxe1 axb2 0-1

12)

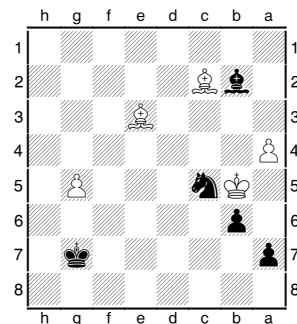


Harmonist-Tarrasch (1889)

1.Sd6! Der Springer besetzt einen schwarzfeldrigen Stützpunkt und Schwarz kann nicht mehr gewinnen. Man kann den Springer nur durch Abtausch in ein ungleichfarbiges Läuferendspiel loswerden. In der Partie verpasste Weiß dieses Motiv **1.Lg1 Lc6 2.Lf2 Ld7 3.Lg3 Kd5 4.Sf2?**

und Schwarz gewann später noch (**4.Sd6** wäre nochmal möglich gewesen **4...Lxd6 5.exd6 Lxh3 6.Lh4 Kxd6=**)
1...Lxd6 2.exd6 Kxd6 das ungleichfarbige Läuferendspiel ist total Remis

13)



Stocek-Stefansson (2004)

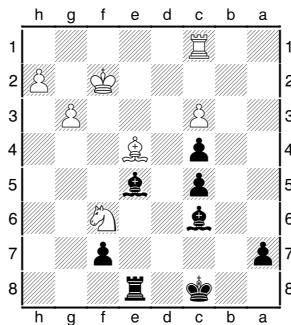
Die reduzierten Bauern ermöglichen eine Rettung für Schwarz **1...Se6!** [1...Le5 2.Lxc5 bxc5 3.Ka6 Lb8 4.g6 c4 5.Kb7+; 1...La3 2.Ld4+ Kf8 3.g6 Se6 4.Le5 Lc5 5.Lb1 Sd4+ 6.Ka6 Se6 7.Ld3+;] **2.Ka6 Ld4 3.Lxd4+** [3.Ld2 Sc5+ 4.Kb5 (4.Kxa7 Sxa4 5.Lxa4 b5+) 4...Se6 5.Lf5 Kf7 6.g6+ (6.Kc4 Lb2 7.Kd5 Sc5 8.Lc2 Se6 9.Kd6 Sc5 10.Kc7 Ld4 11.Kb8 Ke6 Weiß kann keine Fortschritte machen) 6...Kf6 7.Lxe6 Kxe6 8.Lf4 Kf6 9.Lb8 Kxg6 10.Lxa7 Kf7 11.Lxb6 Lc3 12.Lc5 Ke8 13.Lb4 Lxb4=] **3...Sxd4 4.Ld3 Se6 5.Kxa7 Sc5 6.Lc2 Sxa4 7.Lxa4 Kg6**

1/2-1/2



9) Das Läuferpaar

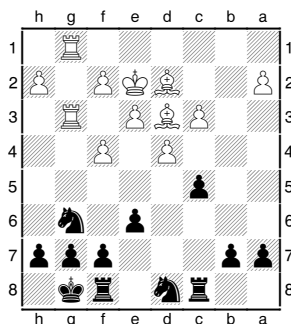
14)



Volkov-Ponomariov (2001)

32...Lxe4! 33.Sxe8? In manchen Stellungen ist das Läuferpaar sogar stärker als Turm und Springer. In dieser auf jeden Fall, weil der Springer sofort große Probleme kriegt. Weiß hoffte vermutlich den Springer retten zu können. [besser wäre gewesen 33.Sxe4 Kd7 34.Ta1 Kc6! 35.Txa7 Kd5µ] **33...Kd8** [33...Kd7!] **34.Te1 f5→ 35.Te2 Kd7** [35...Kxe8? 36.g4!] **36.g4 Lxc3 37.gxf5 Lxf5 38.h4 Ld3 39.Ta2 Kxe8 40.Ke3 Ld4+ 41.Kd2 Lb1 42.Txa7 c3+ 43.Kc1 Le4 0-1**

15)

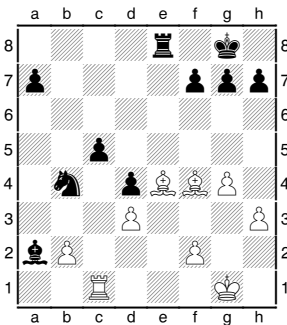


Lasker-Tschigorin (1895)

1...c4 mit diesem und dem nächsten Zug riegelt Schwarz die Stellung ab und

schwächt das gegnerische Läuferpaar. Außerdem schafft er einen starken Springerstützpunkt auf d5. **2.Lc2 f5!**

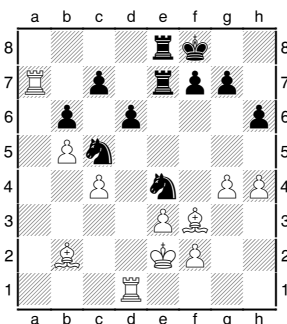
16)



Fischer-Spasski (1992)

1.Ld2 jetzt droht Txc5 [1.Txc5? Lb1 2.Te5 Txe5 3.Lxe5 Lxd3 4.Lxd3 Sxd3 5.Lxd4 a6 6.Kf1 f6=] **1...Ld5 2.Lxd5 Sxd5 3.Txc5 Sb6 4.Kf1** Das Läuferpaar wurde transformiert in ein Turm/Läufertandem, was sich als stärker erweist als Turm/-Springer **4...f6 5.Ta5 Te7 6.Lb4 Td7 7.Lc5 Kf7 8.Ke2 g5 9.Kf3 Kg6 10.Ke4 h5 11.Lxd4 Te7+ 12.Kf3 h4 13.Lc5 Te1 14.Txa7 Sd5 15.Lf8 Te8 16.Ld6 Te6 17.Td7** usw **1-0**

17)

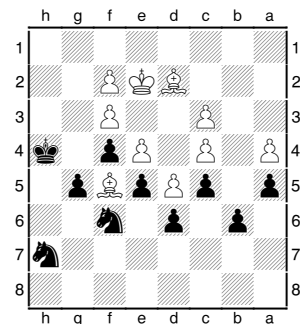


Kramnik-Ulibin (1992)

Weiß hat volle Kontrolle. Aber wie macht er Fortschritte?

16.g5! Er öffnet die Stellung und verstärkt damit die Kraft der Läufer! **16...hgx5 17.hxg5 Sxg5 18.Lc6 Tc8 19.Th1 Kg8 20.Taa1** Die offenen Linien und Diagonalen sichern Weiß klaren Vorteil **1-0**

18)

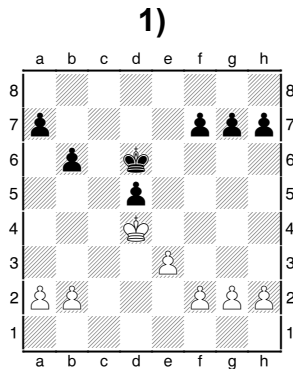


Donchenko-Shteinberg (1967)

In der vorliegenden Stellung ist das Läuferpaar vollkommen entwertet **1...g4 2.fxg4 Sg5 3.f3 Kg3 4.Le1+ Kg2 5.Lh4 Sxf3 6.Lxf6 Sg5 7.Lxg5 f3+ 8.Kd2 f2 9.Le7 f1D 10.g5 Kf3 11.g6** Das Läuferpaar und der Freibauer könnten der Dame glatt Paroli bieten, wenn das Matt nicht wäre **11...Dg2+ 12.Kc1 Ke3 13.Lxd6 Kd3**

0-1

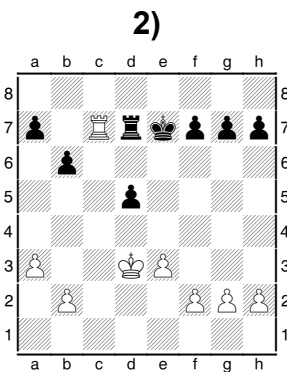
10) Der Isolani



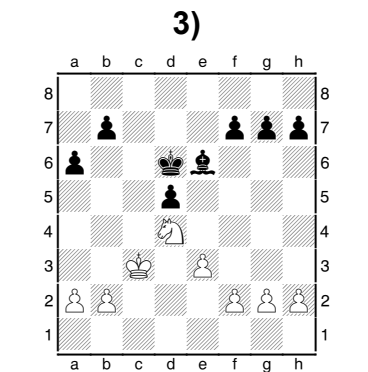
Eine typische Bauernstruktur mit einem Isolani, wie sie aus vielen Eröffnungen heraus entstehen kann, z.B. Damengambit, Sizilianisch oder Caro-Kann (wenn auch eher mit vertauschten Farben). Im Endspiel befindet sich der Isolani in lebensfeindlichem Umfeld, er selbst ist schwach und unbeweglich. Allerdings wird der Isolani als einzige Schwäche kaum zum Verlust ausreichen z.B.: **1.h4 f5 2.b4 g6** [2...b5?? Ein fataler Fehlgriff! Nun gerät der schwarze König in Zugzwang. Die Felder c5 und e5 dürfen nicht in die Hände von Weiß geraten. 3.h5 a6 4.f4! (4.a3? ungeschickter Verbrauch des Reservetempos 4...Ke6! ändert nicht viel an der Gesamtsituation, aber stellt eine kleine Falle. 5.Kc5? reingefallen **a)** 5.f4? Kd6 6.g3 h6= Schön wäre es, wenn man noch ein Reservetempo hätte...; **b)** 5.g3! Kd6 6.f3 Ke6 (6...h6 7.f4) 7.Kc5 jetzt

geht es 7...Ke5 8.Kb6 g5 9.hxg6 hxg6 10.Kxa6 g5 11.Kxb5 f4 12.gxf4+ gxf4 13.exf4+ Kxf4 14.Kc5+; 5...Ke5 6.Kb6 f4 7.Kxa6 Ke4 8.Kxb5 fxe3 9.fxe3 Kxe3 10.Kc6 d4=) 4...g6 5.h6+!] **3.f3 Ke6** Wie soll Weiß Fortschritte machen? Der schwarze König pendelt einfach zwischen e6 und d6. **Remis**

7.a5 Ke6 8.a6 damit ist auf a7 eine weitere Schwäche fixiert **8...Kd6 9.b5 Ke6 10.g3 g6 11.Te8+ Kd6 12.Tf8 Ke6 13.Tc8 Kd6 14.Tc6+ Ke7 15.g4 Kf7 16.gxh5 gxh5 17.Tc8** nun ist auch noch h5 schwach **17...Ke6 18.Te8+ Kd6 19.Th8+-** (Barejew-Farago, Rom 1990) **19...Tc7 20.Td8+ Ke6 21.Txd5 1-0**



Die gleiche Bauernstruktur, aber solange noch Figuren im Spiel sind, kann man weitere Schwächen erzeugen. Deshalb **1.Tc8** natürlich nicht tauschen **1...h5 2.b4 Ke6 3.Kd4 f6 4.h4!** wenn Schwarz die Bauernkette f6-g5-h4 errichten könnte, würde das seine Verteidigung deutlich erleichtern **4...Kf5 5.f3 Kg6** [5...g5 6.hxg5 fxe3 7.Tf8+ Kg6 Weiß steht überlegen, aber eine aktive Verteidigung, gerade im Turmendspiel, bietet meist bessere Chancen z.B. 8.Te8 Kf6 9.Te5 Tc7 10.Txd5 Tc2?] **6.a4 Kf7**



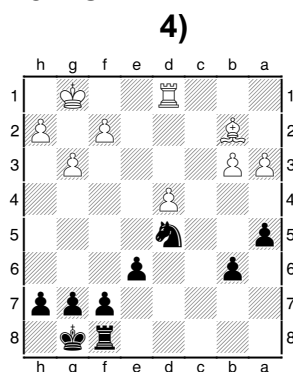
Eine unangenehme Lage für Schwarz, aber noch verteidigungsfähig **30...b6** Die Bauern sollen auf schwarze Felder gebracht werden, um im Zusammenspiel mit dem Läufer dem Springer keine Einbruchsfelder zu geben. **31.f4 Ld7 32.Sf3 f6 33.Kd4 a5 34.Sd2 Lc8 35.Sb1 Le6 36.Sc3 Kc6 37.a3 h6 38.g3** so weit, so gut **38...h5?** unverständlich, der Bauer auf dem weißen Feld wird ein Schwachpunkt. Besser ist Kd6 und abwarten **39.b4 axb4 40.axb4**

10) Der Isolani



Kd6 41.b5 setzt auf Zugzwang **41...g6** [41...Lf7 42.f5 Lg8 43.Se2 Lf7 44.Sf4+- mit einem Bauern auf h6 wäre das nicht so problematisch] **42.Sa4 Kc7 43.Sc3 Kd6 44.f5 gxf5 45.Se2 Ld7 46.Sf4 Le8 47.Sxd5 Lxb5 48.Sxb6 Lc6 49.Sc4+ Ke6 50.Sb2** der Springer will nach f4, wenn ihm das gelingt, wird es noch schwierig für Schwarz. Optisch steht Weiß überlegen, aber der Vorteil reicht nicht zum Gewinn. **50...Lb5** lässt den Springer nicht nach d3 **51.Sd1 Le2 52.Sf2 Lf1** lässt den Springer auch nicht nach h3 **53.Sd3 Lxd3** das Bauernendspiel ist remis **54.Kxd3 Ke5 55.Ke2 Ke4 56.h3 Kd5 57.Kf3 Ke5** (Flohr-Capablanca, Moskau 1936)

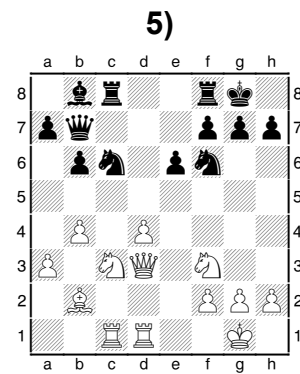
Remis



Wieder der schwache Isolani im Endspiel, zudem steht auch noch der schwarze Springer auf der idealen Blockadeposition und der weiße Läufer wird

behindert. **1...Tb8!** eine auf den ersten Blick überraschende Entscheidung, warum nicht mit Tc8 die c-Linie besetzen? [1...Tc8 2.Tc1 Nach Turmtausch wird Schwarz es schwerer haben, weitere Schwächen im weißen Lager zu erzeugen.] **2.Tc1 Kf8** Wenn man dem Weißen die Linie überlässt, darf der natürlich nicht auch noch Einbruchsfelder kriegen. Aber sowohl c7 als auch c6 sind für den Turm nicht nutzbar. **3.Kf1 Ke8 4.Ke2 Kd7 5.Kd3 g5** will die weißen Bauern auf schwarzen Feldern festlegen **6.f3 h5 7.Tc2 g4 8.Tf2 f5 9.Lc1 b5 10.fxg4 hxg4 11.Lf4 Tc8** mittlerweile ist Turmtausch wieder erwünscht, denn der Läufer ist dem Springer hoffnungslos unterlegen **12.Ld2 a4 13.bxa4 bxa4 14.Lb4 Tc1 15.Tb2 Sf6** Zeit für neue Weiden auf e4 oder gar f3 **16.Lc5 Se4 17.Tb7+ Kc6 18.Tb6+ Kc7 19.Txe6 Txc5-+** (Chloupek-Stohl, Prag 1992)

0-1



1.d5! nach dem Durchbruch des Isolani erhält Weiß das aktivere Spiel. Wenn er das an dieser Stelle verpasst [z.B. 1.Se4 Se7 2.Sxf6+ gxf6 wird der Isolani blockiert] **1...exd5 2.Sxd5 Sxd5 3.Dxd5²** (Portisch-Browne, 1971)

+:-



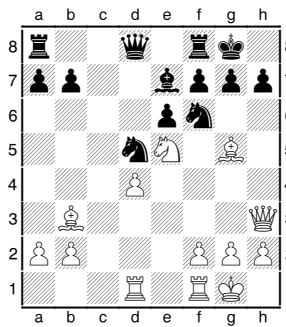
1.Se5! Der Springer nimmt seine Wunschposition ein. **1...Lc6 2.f4 0-0 3.f5 exf5 4.Txf5 Sfd5 5.Lxe7 Dxe7 6.Dd3 Tad8 7.Taf1** Weiß hat ausgezeichneten Angriff (Newerow-Maksimenko 1989)

1-0

10) Der Isolani



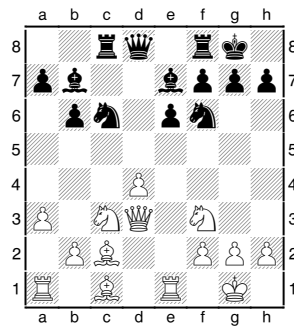
7)



1.f4! nebst Öffnung der f-Linie **1...Tc8** **2.f5 exf5**
3.Txf5 Dd6 **4.Sxf7 Txf7**
5.Lxf6 Lxf6 **6.Txd5**
Dc6 **7.Td6 De8** **8.Td7**
 Botwinnik-Vidmar 1936

1-0

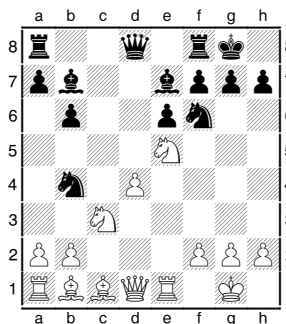
9)



2.d5 exd5 **3.Lg5 g6**
4.Txe7 Dxe7 **5.Sxd5**

+ -

8)



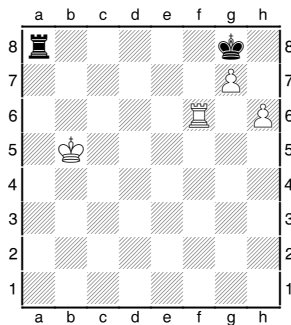
1.Te3 leitet einen typischen Turmschwenk auf der dritten Reihe ein mit starkem Angriff
1...Sbd5 [1...Sc6 2.Th3 Dxd4 (2...Sxe5 3.Lxh7+ Sxh7 4.Dh5±) 3.Lxh7+ Sxh7 4.Dh5] **2.Th3** (Botwinnik-Flohr 1946)
2...h6? **3.Lxh6 gxh6**
4.Tg3+ Kh8 **5.Dd2+**

1-0

11) Turm +2 Bauern gegen Turm



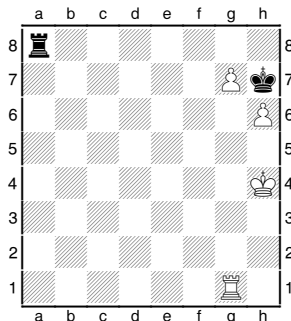
1)



Weiß gewinnt bei beliebigem Anzug **1.Kb6** der schwarze Turm und König müssen das Feld f8 bewachen. Das ermöglicht einen leichten Gewinn. **1...Te8** [1...Tc8 2.Kb7 Td8 3.Tc6+] **2.Kc7 Te7+ 3.Kd8+-** Weiß gewinnt allgemein fast immer, wenn der vordere Bauer auf der siebten Reihe steht und der Turm den hinteren Bauern von der Seite deckt. Die Idee ist es, den Turm auf die Grundreihe zu überführen.

+:-

2)

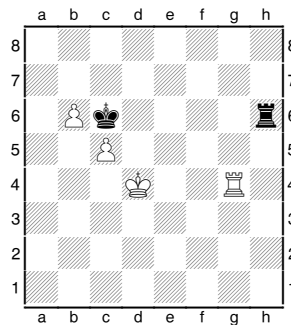


Weiß gewinnt, indem er den Turm zunächst auf die sechste Reihe bringt. **1.Kh5 Ta5+**

2.Tg5 Ta8 3.Tg6!
[3.Tf5? Ta6!=] **3...Ta5+**
4.Kg4+-

+:-

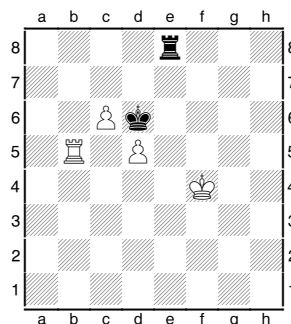
3)



Schwarz hat eine relativ gute Verteidigungsposition, aber Weiß gewinnt trotzdem. **1.Kc4 Tf6 2.Td4 Tg6 3.Td6+!! Txd6 4.cxd6+-** Verschiebt man die Stellung um eine Linie nach links, ist sie Remis.

+:-

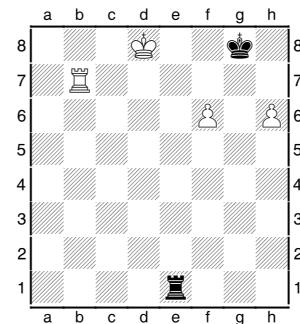
4)



Anzug beliebig. Weiß kann gewinnen, wenn er mit dem König auf den Damenflügel (a6/b6) kommt. Aber Schwarz kann das verhindern. **1.Ta5** [1.-- Ta8 Der Turm kann nicht auf der e-Linie

bleiben. (1...Te5? 2.c7 Te8 3.Tb8+-; 1...Te7 2.Tb7+-; 1...Te2 2.Tb8 Tf2+ 3.Ke3 Tf7 4.Tb7 Txb7 5.cxb7 Kc7+-) 2.Ke4 Ta4+ 3.Kd3 Ta3+ 4.Kc4 Ta4+ 5.Kb3 Ta8 6.Kb4 Ta1!= Weiß kann nicht eindringen] **1...Te5 =:=**

5)



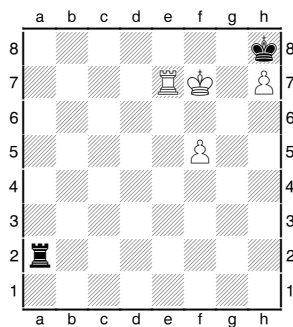
Die ungünstigste Version für den Verteidiger. Weiß gewinnt bei beliebigem Anzug. Es ist auch fast egal, wo der weiße König steht. Ein König auf g6 würde z.B. vor den schwarzen Turmschachs nach d1 fliehen. **1.h7+** [1.-- Tf1 2.h7+ Kh8 3.Ke7 (3.f7? Txf7!!) 3...Te1+ 4.Kf7 (4.Kf8 Te8+=) 4...Ta1 5.Tb8+ Kxh7 6.Kf8+-] **1...Kh8 2.f7!**

+:-

11) Turm +2 Bauern gegen Turm

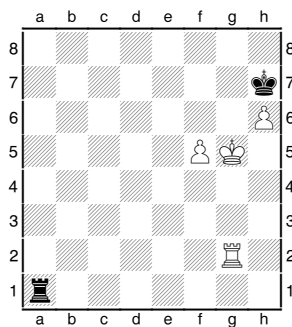


6)



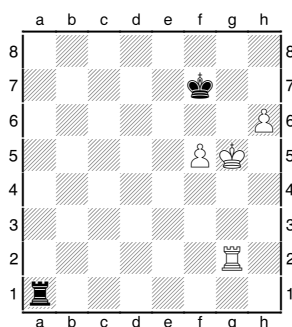
Weiß am Zug gewinnt
1.Te1! [1.f6? Kxh7
 2.Kf8+ Kg6 3.f7 Kf6
 4.Kg8 Tg2+ 5.Kf8 Ta2
 6.Te8 Ta7=; Schwarz
 am Zug hält Remis 1.--
 Ta5! zwingt den Bauern
 nach f6 (1...Kxh7?
 2.Kf8+ Kh6 3.Te6+!
 (3.f6? Kg6 4.f7 Kf6=))
 2.f6 Kxh7 3.Kf8+ Kg6
 4.f7 Kf6=] **1...Ta7+**
2.Kf8 Ta8+ 3.Te8 Ta6
4.f6! Txf6+ [4...Kxh7
 5.f7 Kg6 (5...Ta7 6.Td8
 Tb7 (6...Ta1 7.Ke8
 Te1+ 8.Kd7 Td1+
 9.Kc7+-) 7.Ke8) 6.Kg8]
5.Ke7+- Fazit: Die
 Rettungschancen
 schwinden, wenn der
 König auf der achten
 Reihe eingesperrt ist.
 Der Bauer auf h7 ist
 jedoch für Weiß
 ungünstig. Der
 schwarze Turm hält
 sich am Besten auf a1
 oder b1 auf um sowohl
 von hinten oder der
 Seite angreifen zu
 können.

7)



Ist der schwarze König
 nicht auf der 8. Reihe
 eingesperrt, sind die
 Verteidigungschancen
 gut. Der König stellt
 sich vor den am
 weitesten vorgerückten
 Bauern, der Turm
 wartet in der entfernten
 Ecke. **1.Te2** 1.Versuch
 [1.f6 2.Versuch
 1...Ta5+ 2.Kf4 Ta4+=
 Dauerschach von der
 Seite] **1...Tg1+ 2.Kf6**
Ta1 3.Kf7 Jetzt kann
 (und muss) Schwarz
 den Bauern nehmen.
3...Kxh6 4.f6 Ta7+
5.Te7 Ta6 6.Td7 Tb6
7.Ke7 Tb8 8.f7 Kg7
 =:=

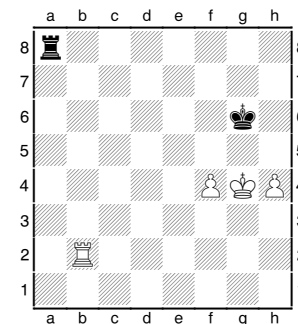
8)



Kann der König nicht
 den vorgerückten
 Bauern blockieren, ist
 die Stellung verloren.
1.Tg4! [1.Th2? Tg1+
 2.Kf4 Tf1+ 3.Kg4 Kg8

4.Kg5 Tg1+ 5.Kf6 Kh7
 6.Te2 Ta1=] **1...Tb1**
2.Th4 Tg1+ [2...Kg8
 3.f6] **3.Kf4 Tf1+**
 [3...Kg8 4.Tg4+] **4.Kg4**
Tg1+ [4...Kg8 5.h7+]
5.Kf3 Tg8 [5...Kg8
 6.Tg4+-] **6.h7 Th8**
7.Kf4 Kg7 8.Kg5
 +:-

9)



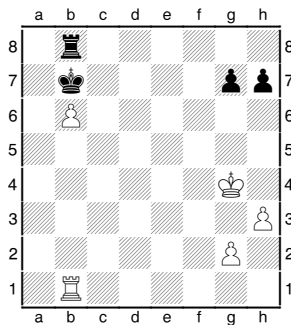
Sind die Bauern noch
 nicht weit vorgerückt
 steigen die Remis-
 chancen noch mehr.
1...Ta1 flexibelste
 Verteidigungsstellung
 für den Turm **2.Tb6+**
Kg7 3.Kg5 [3.f5 Tg1+;
 3.h5 Tg1+] **3...Tg1+**
4.Kf5 Ta1 5.Tb7+ [5.h5
 Ta2 6.h6+ Kh7; 5.Tg6+
 Kh7 6.Tg5 Tb1 7.h5
 Ta1 8.Tg6 Tb1 9.Kf6
 Ta1 10.f5 Tb1 11.Tg7+
 Kh6 12.Tg2 Ta1
 Schwarz kann lange
 abwarten 13.Te2 Ta5
 jetzt muss Schwarz
 aktiv werden 14.Te8
 Kxh5 15.Tg8 Ta6+ die
 lange Seite sichert das
 Remis] **5...Kh6 6.Te7**
Tb1 7.Kf6 [7.h5 Ta1
 8.Kf6 Kxh5=] **7...Th1**
8.Te8 Kh7 9.Kg5 Tg1+
 usw.

=:=

12) Entfernter Mehrbauer im Turmendspiel



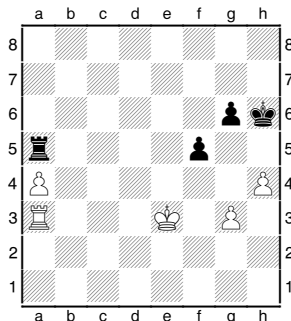
1)



Hier ist die Situation von Schwarz traurig, aber Weiß muss einen genauen Plan verfolgen. **1.Te1!** verbessert die Aufstellung des Turms [1.Kf5? Tf8+ 2.Ke6 Tf2 3.g4 Tf3=] **1...Tg8 2.Te6 Ka6** Schwarz muss abwarten, immerhin ist kein Zugzwang **3.Kg5 Kb7 4.h4 Ka6 5.h5 Kb7 6.g4 Ka6 7.Kh4 Kb7 8.h6!** schlägt die nötige Bresche **8...gxh6 9.Txh6 Tg7 10.Kh5 Ka6 11.Tc6 Te7 12.Tc7 Te5+ 13.g5 Kxb6 14.Txh7** (Botwinnik-Boleslawski 1941)

1-0

2)

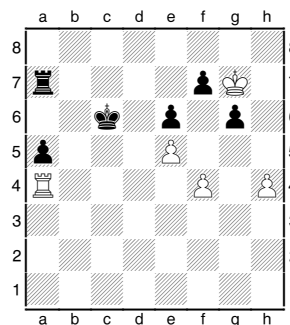


1... g5!! saustark, aber die entstehende Stellung muss man schon kennen. [In der

Partie Chawin - Goldberg 1940 verpasste Schwarz ein Remis **1...Kh5 2.Kd4 f4!** letzte Chance zum Remis (**2...Kg4 3.Kc4 f4 4.gxf4 Kxh4 5.Ta1 Kh3 6.Kb3 Kg2 7.Tc1 Ta6 8.Tc4 Kf3 9.Kb4 Ke3 10.Kb5 Tf6 11.a5 Kd3 12.Tc6 Txf4 13.Txg6 Tf1 14.a6**) **3.gxf4 Kxh4 4.Ta1 Kg3 5.Ke3 Kg2 6.Ke4 Kg3 7.Ta2 Ta8 8.a5 Te8+ 9.Kd5 Kxf4 10.a6 Ta8=]** **2.hxg5+ Kxg5 3.Kd4 f4 4.gxf4+ Kxf4 5.Kc4 Ke5 6.Kb4 Ta8 7.Td3** [7.a5 Kd6 8.Tc3 Tb8+ 9.Ka4 Kd7 10.a6 Tc8 Überbrückung der Sperre] **7...Tb8+ 8.Kc5 Tc8+ 9.Kb5 Tb8+** Turmangriff von vorne

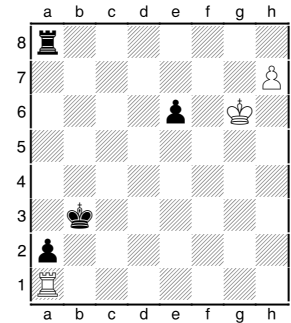
==

3)



Die Stellung erscheint hoffnungslos für Weiß. Schwarz droht einfach **Kb5** usw. **1.f5!!** Weiß rettet die Partie, indem er sich selbst einen Freibauern verschafft. In der Partie Lasker - Löwenfisch 1925 verpasste Weiß diese Gelegenheit. **1...exf5**

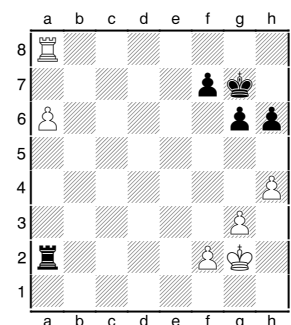
2.e6 fxe6+ 3.Kxg6 Kb5 4.Ta1 f4 [4...a4 5.h5 Der Wettlauf endet remis] **5.h5 e5** [5...f3 6.Tf1 a4 7.Txf3 a3 8.Tf1 a2 9.Ta1 Kc4 10.h6 Kb3 11.h7 Ta8



12.Te1 (12.Kg7?) **12...Kb2 13.Te2+** Turmangriff von der Seite] **6.Te1 Kc4 7.Txe5 Kd3 8.h6 f3 9.h7 Txh7 10.Kxh7 f2 11.Tf5 Ke3 12.Tf8 a4 13.Te8+ Kf3 14.Tf8+ Kg2 15.Tg8+ Kh3 16.Tf8**

==

4)



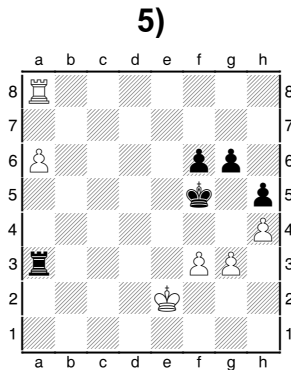
1.a6 Kf6 2.Kf3 h5 3.Ke3 Kf5 4.f3 Ta3+ 5.Kd4 Txf3 6.Tf8 Ta3 7.Txf7+ Kg4 8.Tf6 Kxg3 9.Txg6+ Kxh4 10.Kc5 Kh3 11.Kb6 h4 12.Tg5 Txa6+ 13.Kxa6

12) Entfernter Mehrbauer im Turmendspiel



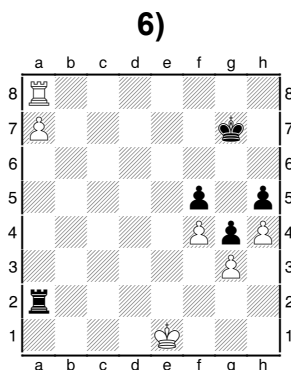
Kh2 14.Kb5 h3 15.Kc4
Kh1 16.Kd3 h2
 Kopajew 1958

==



1.a7 Ta2+ [1...Ta6
 2.Kd3 Td6+ 3.Kc4 Td7
 4.Kb5 Te7 5.Kc6 Te6+
 6.Kd7 Ta6 usw] **2.Kd3**
Ta1 3.Kc4 Ta3 4.Kc5
Ta1 [4...Txf3 5.Tf8 Ta3
 6.a8D Txa8 7.Txa8 g5
 8.hxg5 fxg5 9.Kd4 h4
 10.gxh4 gxh4 11.Ke3+-
] **5.Kd6 Ta3 6.Ke7**
 [6.Tc8+-] **6...Ta6 7.Kf7**
Ta3 8.Kg7 Ta1 9.Kh6
Ta6 10.Tb8 Txa7
11.Tb5+ Ke6 12.Kxg6
Ta8 13.Kxh5 Tg8
14.g4 Th8+ 15.Kg6

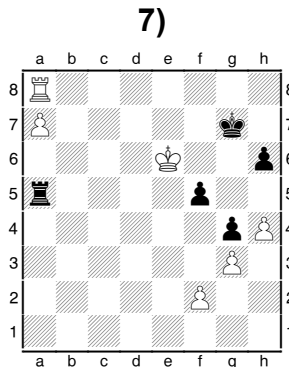
+:-



1.Kd1 Kh7 2.Kc1 Kg7
3.Kb1 Ta6 4.Kb2 Ta5
5.Kb3 Ta1 6.Kb4 Ta2

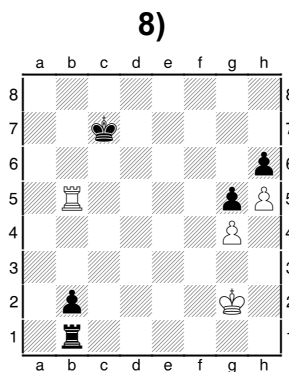
7.Kb5 Ta1 8.Kb6 Tb1+
9.Kc6 Ta1 10.Kd6
Ta6+ 11.Ke5 Ta5+
12.Ke6 Kh7 13.Kf6

+:-



1...Ta6+!! [1...Ta2?
 2.Te8+- (2.Kxf5? Txf2+
 3.Kxg4 Ta2=)] **2.Kxf5**
h5

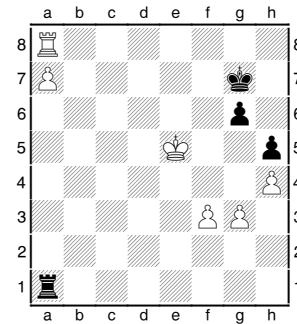
==



1...Kc6 2.Tb8 Kd5
3.Tb4 Kc5 4.Tb8 Kc4
5.Tb7 Kc3 6.Tc7+ Kd3
7.Td7+ Ke3 8.Tb7 Td1
9.Tb3+ Td3 10.Txb2
Td2+

-:+

9)



1.Kf4 [1.g4 hxg4
 2.fxg4=] **1...Ta4+ 2.Ke3**
Ta3+ 3.Kf2 Ta2+ 4.Kg1
Ta1+ [4...Ta3 5.g4
 hxg4 6.f4!! g3 7.Kg2+-
 Kh7 8.Kh3 Kg7 9.h5
 gxh5 10.f5 h4 11.f6+]
5.Kg2 Ta2+ 6.Kh3
 droht g4 **6...Ta4! 7.f4**
Ta3! [7...Ta2 ist auch
 möglich 8.g4 Ta3+
 9.Kg2 hxg4 10.h5 gxh5
 11.f5 h4 12.f6+ Kf7
 13.Th8 h3+ 14.Kh2
 Ta2+ 15.Kg3 h2
 16.Txh2 Ta3+ 17.Kxg4
 Kxf6=]

==

13) Turm + Läufer gegen Turm

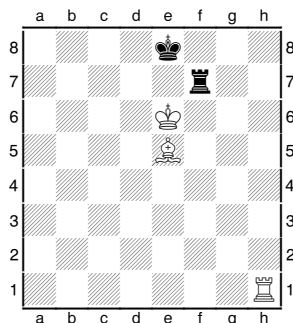
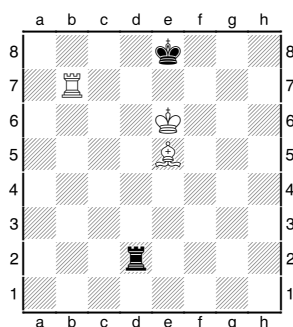


Diagramm 5 (Philidor)

In dieser Stellung ist Schwarz maximal in Schwierigkeiten und kann sich nicht mehr verteidigen. Als Verteidiger gilt es sich möglichst nicht in diese missliche Lage bringen zu lassen. Aber Weiß muß genau spielen. **1.Th8+ Tf8 2.Th7 Tf2** Der Turm muss auf der f-Linie bleiben. Zur Wahl stehen f1, f2 oder f3. Auf der zweiten Reihe leistet der Turm den größten Widerstand. Weiß versucht nun den Turm auf die dritte Reihe zu zwingen. **3.Tb7 Td2**

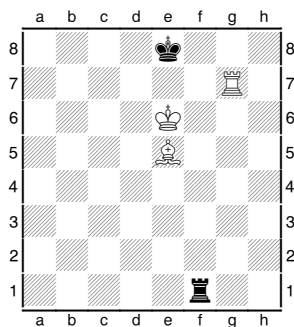
Diagramm 4



4.Ta7 Dieser Wartezug zwingt den schwarzen Turm von der zweiten Reihe auf die erste oder dritte. Die erste

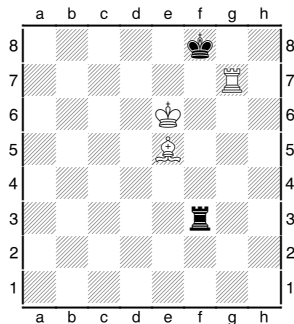
Reihe ist etwas zäher.
4...Td1 5.Tg7 Tf1

Diagramm 3



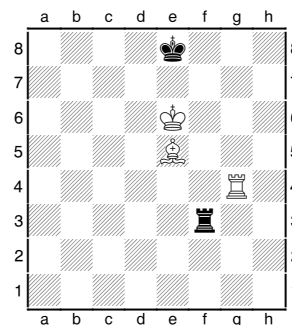
[5...Kf8 6.Th7 Tg1 7.Tc7 Kg8 8.Tc8+ Kh7 9.Th8+ Kg6 10.Tg8+] **6.Lg3!!** Das zwingt den Turm auf die dritte Reihe. **6...Tf3 7.Ld6 Te3+ 8.Le5 Tf3 9.Te7+ Kf8 [9...Kd8 10.Tb7] 10.Ta7 Kg8 11.Tg7+ Kf8**

Diagramm 2



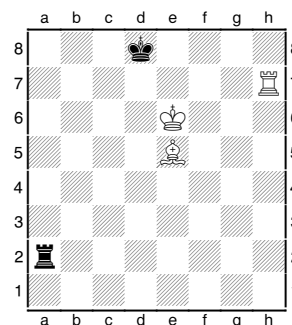
12.Tg4 droht Ld6+
12...Te3 [12...Ke8

Diagramm 1



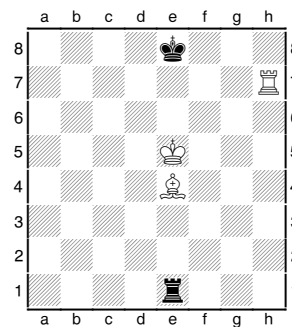
13.Lf4!!+- deshalb Tg4]
13.Th4 +-:

Diagramm 6



1...Ta6+!! [1...Kc8?
2.Tc7+ Kd8 3.Tc6 droht Lf6
3...Ta8 4.Ld6 Ta7 5.Tb6 Ta8 6.Tb2 Kc8 7.Ke7 Ta7+ 8.Ke8]
2.Ld6 Kc8 Schwarz entkommt ins Remis

Diagramm 7 (Cochrane)



Obwohl Schwarz am Rand eingesperrt ist, kann er sich retten, weil der weiße König nicht



13) Turm + Läufer gegen Turm

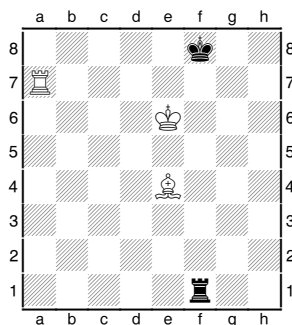
rankommt. Der Verteidiger fesselt möglichst den Läufer.

1.Kd5 [1.Kf5 Kd8]

1...Kf8! Der König weicht immer zur anderen Seite aus.

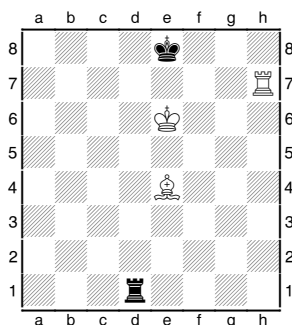
[1...Td1+? Schwarz macht sich unnötige Probleme 2.Ke6

Diagramm 9



...Te1!

Diagramm 8



3.Lf5 [3.Ke5 Ke8]

3...Te7 Wenn der Läufer zieht, durchbricht der Turm die Sperre.

==

2...Kd8!! hält gerade noch (2...Kf8 verliert 3.Lf5 Kg8 4.Th2 Kg7 5.Tg2+ Kf8 (5...Kh6 6.Kf6 Td6+ 7.Le6) 6.Lh7 Te1+ 7.Kf6 Tf1+ 8.Lf5 Philidor) 3.Ld5 Tf1 4.Kd6 Tf6+ 5.Le6 Ke8 6.Tc7 Kf8=]

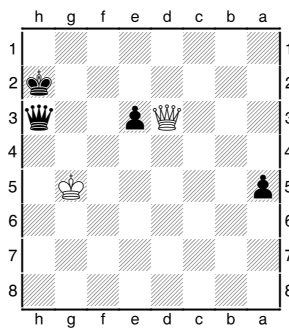
2.Ta7 Te2 Wenn Weiß nichts macht, wartet Schwarz am Einfachsten auch ab.

[2...Tf1 ginge auch 3.Ke6]

14) Dame + Bauer gegen Dame



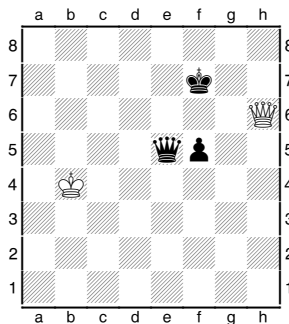
1)



Schwarz steht klar auf Gewinn. Er nutzt eine sehr einfache Technik zur schnellen Abwicklung, den Damentausch **75...e2 76.Dd2** [76.Dxe2+ Dg2+] **76...Dg2+ 77.Kh5** [77.Kf5 Df2+ 78.Kg5 e1D] **77...e1D 78.Dxe1 Dh3+ 79.Kg5 Dg3+** Staunton-Horwitz 1851)

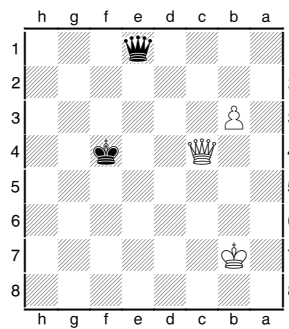
0-1

2)



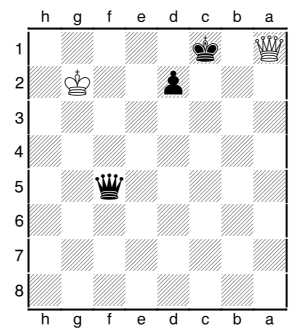
76.Kc4 Weiß kann leicht Remis erreichen, weil der König noch vor den Bauern gelangt. **76...De4+ 77.Kc3 f4 78.Kd2 De3+ 79.Kd1 =:**

3)



Wenn der Verteidigerkönig nicht vor den Bauern kommen kann, sollte er genau in die entgegengesetzte Ecke flüchten. **59...Kg3!** Schwarz hofft auf ein Dauerschach und bringt den eigenen König in den Windschatten, um gegnerische Gegenschachs zu vermeiden. [59...Ke5 60.b4 Kd6? passierte in der Partie Harrwitz - Williams 1852. Aber der König kann nicht mehr vor den Bauern kommen und hilft jetzt dem Weißen leichter zu gewinnen. 61.Dc6+ Ke7 62.b5 Kd8 63.Dc7+ Ke8 64.b6 Da5 65.Dd6 Da2 66.Kb8 Dc4 67.De5+ Kf8 68.Dc7 Db5 69.b7 Ke8 70.Dd6 Da5 71.Dc6+ nebst erzwungenem Damentausch] z.B. **60.b4 Kh2 61.b5 Kg1 62.b6 De7+** Weiß kann einem Dauerschach nicht entkommen. =:

4)

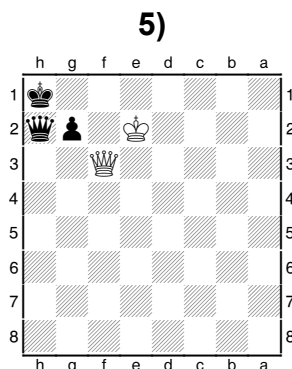


88...Db1? man könnte das nun folgende Dauerschach berechnen und sich deshalb konkret für Kc2 entscheiden oder man könnte intuitiv spüren, dass es ungünstig ist die Dame in eine passive Randstellung zu stellen. Regel für beide Seiten: **Dame zentralisieren!** [Schwarz steht auf Gewinn, bei Mittel- und Läuferbauern gibt es fast keine reguläre Rettung, aber der Gewinnweg ist langwierig und fast nur durch Computer korrekt umzusetzen. In der Praxis entscheiden meist Fehler. Daher muss man sich häufig an allgemeinen Regeln orientieren, um Fehler zu vermeiden. 88...Kc2 gewinnt noch] **89.Dc3+ Kd1 90.Df3+ Kc2 91.Dc6+** Weiß wählt die Schachs so, dass die schwarze Dame sich nicht mehr aktivieren kann. [91.De4+? Kc1 92.Dc4+ Dc2 und Schwarz kann wieder gewinnen] **91...Kb2**

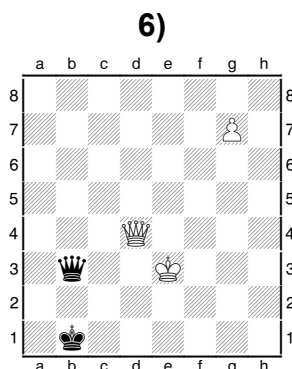
14) Dame + Bauer gegen Dame



92.Db5+ Ka1 93.Da4+
nebst Dauerschach in
Schmid - Schwarz 1881

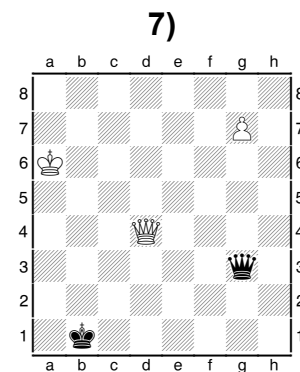


Schwarz am Zug steht auf Gewinn. Ein weißer König auf b7 wäre Remis. Wie soll Schwarz fortsetzen? **99...De5+?** wie in der Partie Noa - Bird 1882 jedenfalls nicht [99...Dh7 100.Kf2 Dh4+ 101.Ke2 Kh2 gewinnt] **100.Kf2 Db2+ 101.Kg3 De5+ 102.Kf2 Dh2 103.De4** und Remis ist unvermeidlich

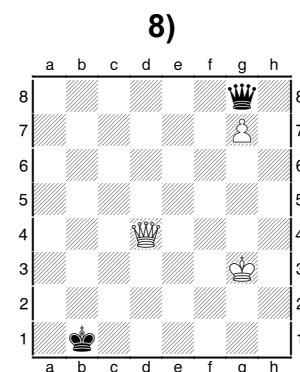


Es geschah **1...Db3+** Weiß kann hier einen verlockenden Fehler machen **2.Dd3+?** [2.Ke4 erlaubt noch den Gewinn, wenn auch nur sehr schwierig] **2...Ka1!!** Schwarz rettet

sich ins Patt **3.Kd4 Db4+ 4.Ke5 De7+ +:-**

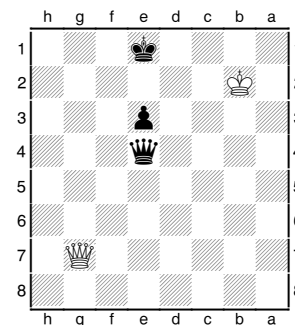


Weiß bringt zunächst die Dame nach f7 **1.Dd1+ Kb2 2.De2+ Kb1 3.Df1+ Kb2 4.Df7** Jetzt strebt der König nach a8. Dort ist er dann vor schwarzen Schachgeboten geschützt. **4...Dd3+ 5.Kb6 De3+ 6.Kb7 De4+ 7.Ka7 De3+ 8.Ka8 Da3+ 9.Da7 Dg3 10.Db8+ +:-**



1.Dg1+ [1.Kf2 Df7+ 2.Ke1 De6+ 3.Kd1 Db3+ 4.Kd2 Da2+ 5.Ke3 Db3+ 6.Dd3+? (6.Ke4) 6...Ka1 siehe #7] **1...Ka2 2.Dg2+ Ka1 3.Kh2 Db8+ 4.Kh1 Dg8 5.Kg1 Kb1 6.Df1+ Kb2 7.Df8 +:-**

9)



1...Db4+ [1...e2?? Den Bauern laufen lassen ist unter anderen Umständen ein guter Rat, hier jedoch ein schlimmer Fehler (Batuev - Simagin 1954) 2.Dg1+ Kd2 3.Dc1+ Kd3 4.Dc3#] **2.Kc2 Dc4+ 3.Kb2 Kd2** König an König! Man bringt den König an den gegnerischen König heran, um leichter Gegenschachs geben zu können. **4.Dg2+ e2** jetzt läuft der Bauer. Der Rest ist immer noch knifflig, aber theoretisch gewonnen und auch praktisch chancenreich. Zur Anschau-ung angegeben sei mal die Tablebase-Lösung bei beiderseits optimalen Zügen:

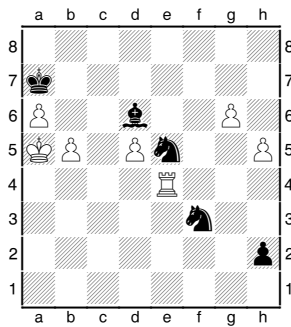
5.Dg5+ Kd1 6.Dd8+ Ke1 7.Db6 Kf1 8.Df6+ Kg2 9.Dg5+ Kf3 10.Dh5+ Dg4 11.Df7+ Df4 12.Dh5+ Ke3 13.Da5 Dd4+ 14.Kb3 Dd3+ 15.Ka4 Dd1+

-:+

15) Schmunzelschach



1)

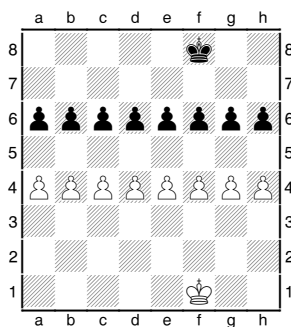


Studie von Mitrofanov

1.b6+ Ka8 2.Te1 lenkt den Springer ab
2...Sxe1 3.g7 h1D 4.g8D+ Lb8 5.a7 Sc6+
 [5...Sd7 6.De6 Sc5 7.axb8D+ Kxb8 8.De8+ Kb7 9.Dc6+ Kb8 10.Dc7+ Ka8 11.Da7#]
6.dxc6 Dxh5+ 7.Dg5!! Dxg5+ 8.Ka6 Da5+
 [8...Lxa7 9.c7] **9.Kxa5 Lxa7 10.c7 Kb7 11.bxa7**

+:-

2)



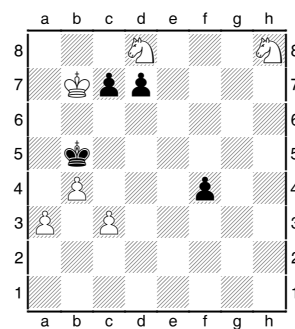
P. A. Cathignol, 1981
Superdurchbruch!

Allerdings kann man diese Fantasiestellung durch Reduktion auf bekannte Motive lösen. Zunächst mal wird ein Freibauer auf der Damenseite gebildet.
1.d5 exd5 2.exd5 cxd5
 [2...c5 3.a5 bxa5 4.b5

axb5 5.cxb5 Ke7 6.b6 Kd7 7.b7 Kc7 8.b8D+ Kxb8 9.g5 hxg5 10.f5 gxf5 11.h5 usw.] 3.a5 bxa5 4.b5 axb5 5.cxb5
 Erster Freibauer. Durch Raumvorteil gewinnt der jedes Wettrennen mit den schwarzen Freibauern. Zudem steht der schwarze König auf der Grundreihe, so zieht der Bauer mit Schach ein. **5...Ke7** Der König kann noch ins Quadrat. **6.b6 Kd7 7.g5** Nun wird der zweite Freibauer gebildet in der klassischen 3vs3 Bauernkonstellation. **7...fxg5 8.h5 gxh5 9.f5 a4 10.b7 Kc7 11.f6 a3 12.f7 a2 13.b8D+** letzte Ablenkung, um mit Schach einziehen zu können **13...Kxb8 14.f8D+**

1-0

3)

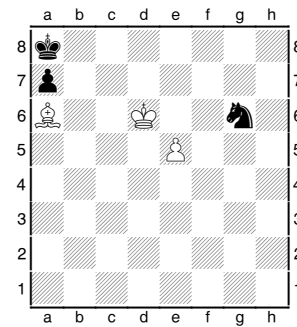


Studie von Hasek

1.Sc6 dxc6 2.Sg6 f3 3.Se5 f2 4.Sd3 f1D 5.Sb2 c5 6.a4#

1-0

4)

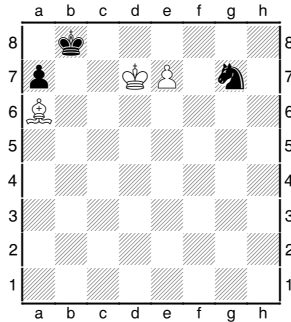


Klößner-Mörchel (2009)

Schwarz kann tatsächlich nicht Remis halten. **2...Sf4!** einziger Versuch [2...Kb8? 3.e6 Zugzwang und Weiß gewinnt; 2...Sxe5? passierte in der Partie. Schwarz opferte nahelegend den Springer zum "Remis", übersah dabei jedoch eine ungewöhnliche Wendung. 3.Kxe5? Weiß nahm reflexartig wieder zum Remis (3.Kc7! nebst undeckbarem Matt mit Lb7)] **3.Kc7 Sd5+!**
 [3...Se6+? 4.Kc8 Sc5 5.e6 Sxa6 6.e7+-] **4.Kc8!!** [4.Kd7 Sc7!]=] **4...Sb6+ 5.Kd8 Kb8 6.e6 Sd5 7.Kd7** [7.Lc4? Sc7 8.e7 Kb7=] **7...Sf6+ 8.Ke7 Se4 9.Kd8!!** einziger Zug zum Gewinn, aber eigentlich logisch. Weiß droht den Bauern durchzubringen und lässt den König nicht aus der Ecke. **9...Sc5 10.e7 Se6+ 11.Kd7 Sg7**

...

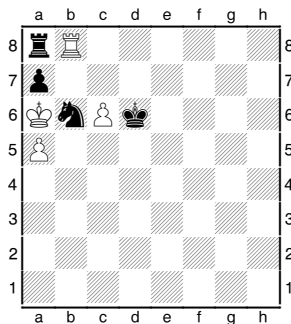
15) Schmunzelschach



Weiß steht kurz vorm Ziel, aber wie weiter?
12.Kc6 Ok, Zugzwang muss das Motiv sein
12...Se8 13.Kd5!! Weiß lässt Kc7 und Sc7+ zu!!
13...Kc7 [13...Sc7+ 14.Ke5 Se8 15.Ke6 Kc7 16.Lb5 Sg7+ 17.Kf6 Kd6 18.Kf7+- usw.]
14.Lb5 Sg7 15.Ke5 a6 16.Kf6 Kd6 17.La4 Sh5+ 18.Kf7 Sg7 19.Lc6 a5 20.La4+-

1/2-1/2

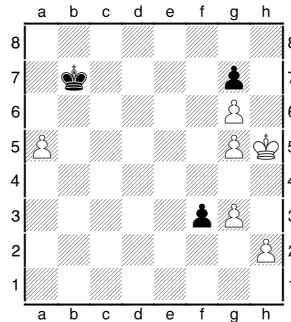
5)



1.c7 Kxc7 2.axb6+ Kxb8 3.b7

1-0

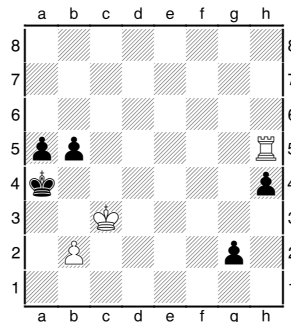
6)



Studie von Tkachenko

Kleine Variation einer Aufgabe aus dem Damendiplom. Hier kommt es auf die genaue Zugfolge an.
1.a6+ Ka7 2.h3 [2.h4 f2 3.g4 Kb6 4.a7 f1S 5.a8S+ Ka7 6.Sc7 Sg3#]
2...f2 3.h4 f1D 4.g4 Kb6 5.a7 Df8 6.a8D Dxa8
 1/2-1/2

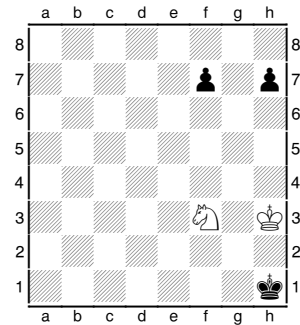
7)



Normalerweise verliert ein Turm gegen zwei so weit vorgerückte Freibauern. Hier hilft ihm eine phantasievolle Wendung.
1.Tg5 [1.b3+ Ka3 2.Txb5 Ka2 3.Kc2 a4 4.Ta5 a3-+; 1.Txh4+ b4+ 2.Kc4 g1D-+] **1...h3 2.Tg4+ b4+ 3.Kc4 h2 4.Tg3**

g1D 5.Ta3+ bxa3 6.b3#
 +:-

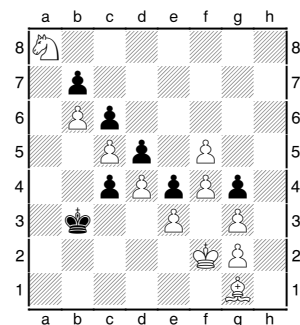
8)



Ein Springer kann nicht mehr gewinnen, oder?
1.Kg3 Jetzt kann Schwarz nur noch Bauern ziehen.
1...f6 2.Kf2 h6 Je nachdem, ob er einen oder zwei Doppelschritte einsetzt, steht der König dann entweder auf f1 oder f2, wenn der schwarze Bauer nach h3 kommt.
 [2...h5 3.Kf1 f5 4.Kf2 h4 5.Kf1 f4 6.Kf2 h3 7.Kf1 h2 8.Sd2 f3 9.Se4 f2 10.Sg3#]
3.Kf1 h5 4.Kf2 f5 5.Kf1 h4 6.Kf2 f4 7.Kf1 h3 8.Se5 Kh2 9.Kf2 f3 10.Sg4+ Kh1 11.Kf1 f2 12.Sxf2+ Kh2 13.Se4 Kh1 14.Kf2 Kh2 15.Sd2 Kh1 16.Sf1 h2 17.Sg3#

1-0

9)



15) Schmunzelschach

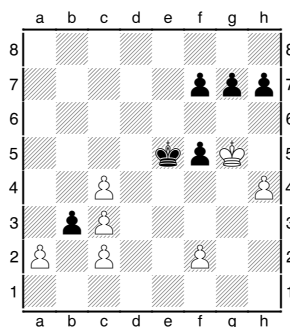


Studie von Bondarenko

1.Lh2 [1.Kf1? c3 2.Lf2 (2.f6 c2 3.Lf2 c1D+ 4.Le1 Kc2 5.f7 Kd3 6.f8D Dd1 7.Sc7 De2+ 8.Kg1 Dxe1+ 9.Kh2 Ke2 10.Da8 Db1 11.Da5 Kxe3 12.f5 Ke2 13.f6 e3 14.f7 Dh7+ 15.Kg1 Db1+ 16.Kh2) 2...c2 3.Kg1 c1D+ 4.Kh2 Da1 5.Sc7 Kc3 6.f6 Kd3 7.f7 Ke2 8.Lg1 Kf1 9.f8D; 1.f6? c3 2.f7 c2 3.f8D c1D-+] **1...c3 2.Kg1 c2 3.Kh1 c1D+ 4.Lg1 De1 5.Kh2 Kc2 6.f6 Kd1 7.f7 Ke2 8.f8S Kf1 9.Sg6 De2 10.Sh4 Da2 11.Sc7**

1-0

10)

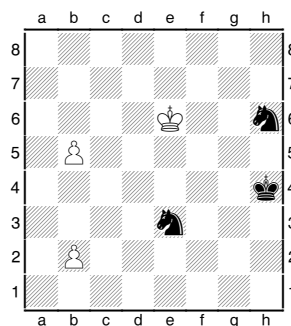


1.axb3 [1.f4+ Ke6; 1.cxb3 h6+ 2.Kh5 Kd6 3.b4 (3.c5+ Kxc5 (3...Ke7 4.c6 Kf8 5.c7 Kg8 6.c8D+ Kh7) 4.a4 (4.c4 Kd6 5.c5+ Kxc5 6.b4+ Kd6 7.b5 Ke7 8.b6 Kf8 9.b7 Kg8 10.b8D+ Kh7 11.Dh8+ Kxh8 12.a4 Kh7) 4...Kd6 5.a5 Ke7 6.a6 Kf8 7.a7 Kg8 8.a8D+ Kh7 9.Dh8+ Kxh8 10.c4 Kh7) 3...Ke7 4.c5 Kf8 5.c6 Kg8 6.c7 Kh7 7.c8D g6#] **1...h6+**

2.Kh5 Kd6 3.c5+ Kxc5 4.c4 Kd6 5.c5+ Kxc5 6.c4 Kd6 7.c5+ Kxc5 8.b4+ Kd6 9.b5 Ke7 10.b6 Kf8 11.b7 Kg8 12.b8D+ Kh7 13.Dh8+ Kxh8 14.f4 f6 15.Kg6 Kg8 16.Kxf5 Kf7 17.h5 g6+ 18.hxg6+ Kg7 19.Kg4 Kxg6 20.f5+ Kg7 21.Kh5 Kh7 22.Kg4

1/2-1/2

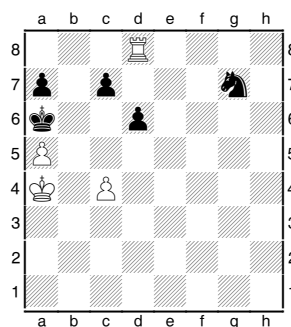
11)



1.b6 Sf7 2.Kxf7 Sc4 3.b7 Sd6+ 4.Ke7 Sxb7 5.b4 Der Springer ist gefangen!

+:-

12)

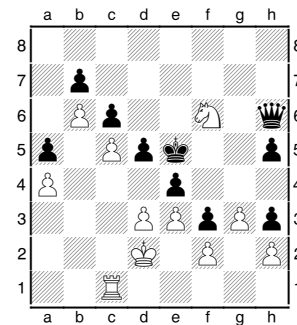


1.c5 [1.Td7 Se6 2.Te7 Sc5+ 3.Kb4 Kb7=] **1...Se6** [1...dxc5 2.Td7 Se6 3.Te7+-] **2.cxd6 Sxd8 3.dxc7 Sb7**

4.c8T!! [4.c8D patt!] **4...Sxa5 5.Tc5 Sb7 6.Tc6#**

1-0

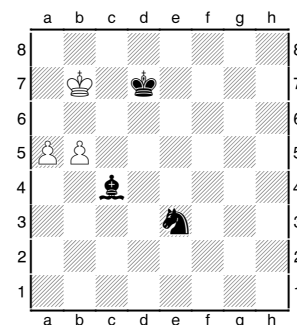
13)



1.Sg4+ hxg4 2.d4+ Ke6 3.Th1 Df8 4.Ke1 Da8 5.Kf1 Da6+ 6.Kg1

==

14)



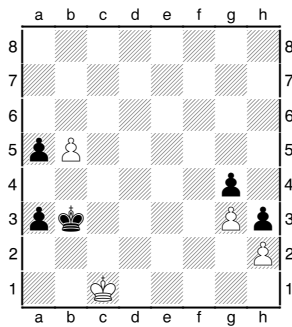
1.a6 Sd5 [1...Lxb5 2.a7 Lc6+ 3.Kb8= Der Läufer muss sich opfern] **2.a7** [2.b6 Sb4 3.a7 Ld5+ 4.Kb8 Sa6#] **2...Sc7 3.a8D Ld5+ 4.Ka7 Sxa8 5.b6 Kc8 6.b7+ Lxb7 Patt**

==

15) Schmunzelschach



15)

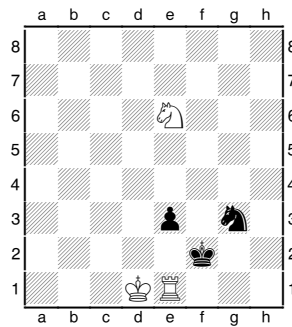


Studie von Boddig

**1.Kb1 a2+ 2.Ka1 Kb4
3.b6 Ka3 4.b7 a4
5.b8S [5.b8D patt;
5.b8L Kb3 6.Le5 Kc4
7.Kxa2 Kd5] 5...Kb3
6.Sd7**

1-0

17)

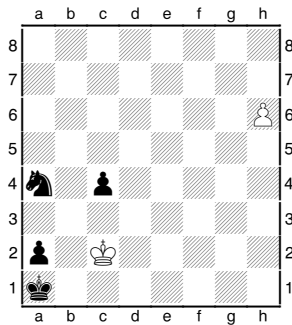


Studie von Liburkin

**1.Sc5 e2+ 2.Kd2 Sf1+
3.Kc1 Kxe1 [3...Ke3
4.Kc2] 4.Sd3#**

1-0

16)

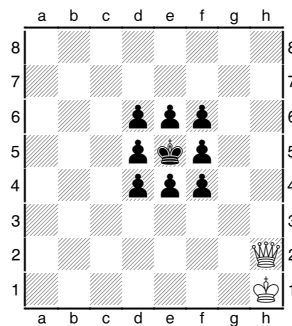


Studie von Reichhelm

**1.h7 Sc3 2.h8T Sb1
3.Th1 c3 4.Th4 Sa3+
[4...Sd2 5.Kxc3 Sb1+
6.Kc2 Sa3+ 7.Kb3 Sb1
8.Td4] 5.Kxc3 Sb1+
6.Kc2 Sd2 7.Td4 Sb1
8.Kb3**

1-0

18)



Studie von Ebert

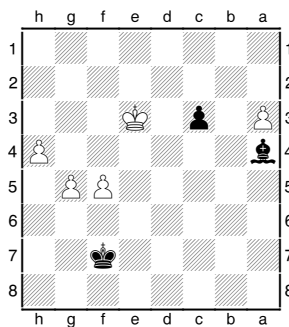
**1.Db2 e3 [1...f3 2.Dh2+
f4 3.Dh5+ f5 4.Dh8#]
2.Kg2 Ke4 [2...f3+
3.Kxf3 f4 4.Dh2]
3.Dc2+ d3 4.Da4+ d4
[4...Ke5 5.Kf3 d4
6.Db5+ d5 7.Db8#]
5.Dc6+ Ke5 6.Kf3 e2
7.Db5+ d5 8.Db8#**

1-0

16) Mache einen Zug



1)

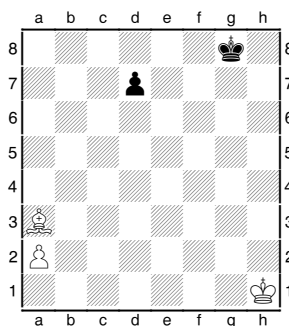


Guijarro - Tari (2021)

1...Lb5! bringt Weiß in Zugzwang **2.h5 Kg8** [2...Kg7] **3.f6** [3.g6 Kg7; 3.h6 Kh7; 3.a4 La6] **3...Kf7**

-:+

2)

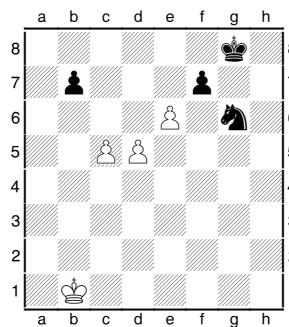


Studie von Duras

1.Lb4! Weiß gewinnt, wenn der schwarze König nicht in die Ecke kommt. **1...Kf7 2.a4 Ke6** [2...d5; 2...Ke8 3.Ld6 Kd8 4.a5 Kc8 5.a6] **3.a5 Kd5 4.a6 Kc6 5.La5**

1-0

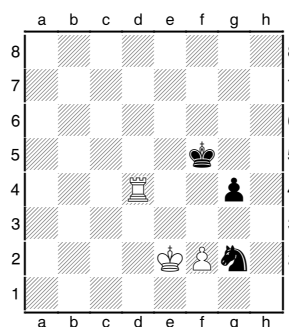
3)



1.c6 [1.e7? Sxe7 2.d6 Sc6-+; 1.d6? Kf8-+] **1...bxc6 2.e7 Sxe7 3.d6 Kf8 4.d7**

+:-

4)

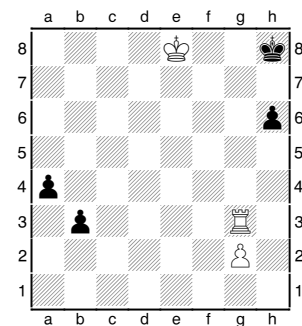


1.f3? damit wird es Remis **1...gxf3+** [1...g3 2.Tg4 Sf4+ 3.Ke3 Sd5+ (3...Sh5 4.Tg8 Kf6 5.f4+-) 4.Kd2+- g2 5.Ke2 (5.Txg2? Kf4 6.Ke2 Sc3+ 7.Kd3 Kxf3 8.Tg8 Sd5=) 5...Sf4+ 6.Kf2+-] **2.Kxf3 Ke5** [2...Se1+? 3.Kf2 Sc2 4.Tc4 Sa3 5.Tc3 Sb1 6.Td3 Kf4 7.Ke2 Ke4 8.Tb3] **3.Tc4** [3.Te4+ Kd5= 4.Tg4 Se1+ 5.Ke2 Sc2 6.Kd3 Se1+ 7.Ke2 Sc2=] **3...Se1+** [3...Kd5 4.Te4] **4.Kf2 Kd5** [4...Sd3+? 5.Ke3 Se1 6.Te4+ Kd5 7.Td4+ Kc5 8.Td2 Kc4

9.Te2 Sd3 10.Tc2+-] **5.Tc3 Kd4**

1/2-1/2

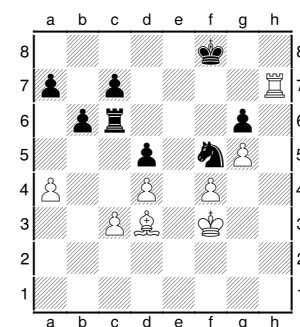
5)



1.Tg6 a3 [1...b2 2.Tb6 a3 3.Kf7 Kh7 4.g4 h5 5.g5 h4 6.Th6#] **2.Kf7 Kh7 3.Tg7+ Kh8 4.Kg6 b2 5.Tb7**

+:-

6)



Capablanca-Tartakower 1924

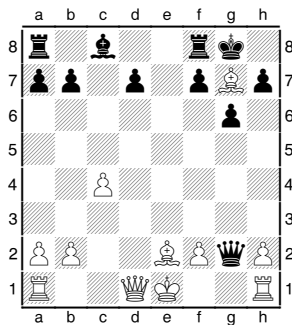
1.Lxf5 gxf5 2.Kg3 Txc3+ 3.Kh4 der weiße König greift aktiv ein und unterstützt den Freibauern. **3...Tf3** [besser wäre 3...a6 4.g6 b5 5.axb5 axb5 6.Kg5 b4 Schwarz hat noch Gegenspiel 7.Tf7+ Kg8 8.Td7 b3 9.Txd5 b2 10.Tb5 Tc2] **4.g6 Txf4+ 5.Kg5**

+:-

16) Mache einen Zug



7)

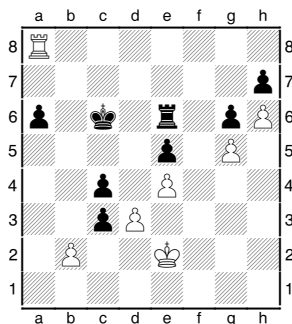


Gaprindashvili-Servaty (1974)

1.Dd4 [1.Lf3? Te8+ 2.Kd2 Dxf2+-; 1.Lxf8 Dxb1+ 2.Kd2 Dxd1+ 3.Txd1 Kxf8] **1...Dxb1+** **2.Kd2 Dxa1** [2...Dxb2 3.Lf3 Te8 4.Th1 Dc7 5.Lh8 f6 6.Ld5+ Te6 7.Dxf6] **3.Df6 Dxa2 4.Lh6 Da5+ 5.Kc1**

1-0

8)



Birnkrant-Stockhausen (2010)

1.bxc3 bester Zug, Weiß hat klaren Vorteil **1.Txa6+** zweitbesten Zug mit Ausgleich allerdings hochkompliziert **1...Kb7 2.Txe6 (2.Ta2 Ta6) 2...cxb2 3.Te7+ Ka6 4.Te6+ Ka5 5.Txe5+ Ka4 6.Te7! c3 7.Txh7 c2 8.Ta7+ Kb5 (8...Kb4 9.Tb7+ Kc5 10.h7) 9.h7 c1D 10.h8D= Dc2+ 11.Ke3 Dc1+** Schwarz

muß Dauerschach geben;

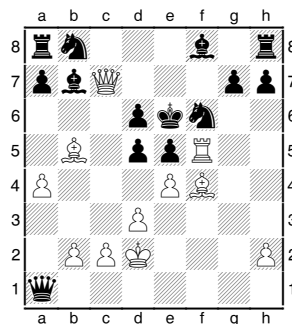
1.Tb8 drittbesten Zug, Schwarz behält kleinen Vorteil, der vermutlich nicht zum Gewinn reicht **1...cxd3+ 2.Kxd3 cxb2 3.Txb2;**

1.dxc4? Fehler wegen **1...Kb7** und Schwarz gewinnt

König gelangt nach b5 mit Hilfe von Reservetempis [5...Kf5 Schwarz verliert auch das Wettrennen **6.Kd5+-] 6.g4 h6 7.Kc4 Kc6 8.h3 Kd6 9.Kb5 Kc7**

+:-

9)

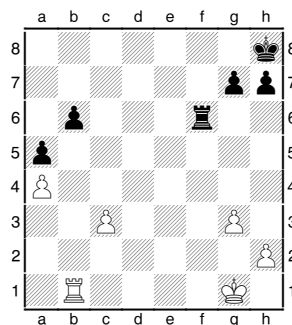


Elier-Vetter (2018)

1.Le8 Sbd7 [1...dxe4 2.Txe5+ dxe5 3.Dxe5#] **2.Txf6+ Kxf6 3.Dxd7 exf4** [3...Txe8 4.Df5+ Ke7 5.Lg5#] **4.Df5+ Ke7 5.Df7+ Kd8 6.Dd7#**

1-0

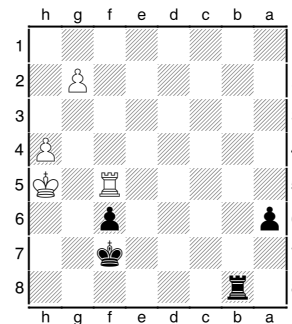
10)



1.Tf1 erzwingt den Turmtausch und leitet ins gewonnene Bauernendspiel

1...Kg8 2.Txf6 gxf6 3.Kf2 Kf7 4.Ke3 Ke6 5.Kd4 Kd6 Der weiße

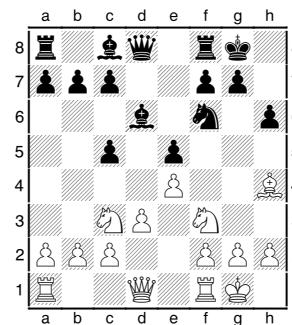
11)



1...Tb5 2.Kg4 Txf5 3.Kxf5 a5 4.Ke4 f5+! 5.Kd4 f4!

-:+

12)



Winter-Capablanca (1919)

Hier sollte Weiß vor allem diesen Fehler nicht machen: **1.Sd5?** [1.Sd2] **1...g5! 2.Sxf6+ [2.Sxg5 Sxd5+-; 2.Lg3 Sxd5 3.exd5 Lg4 4.h3 Lh5³] 2...Dxf6 3.Lg3 Lg4 4.h3 Lxf3 5.Dxf3 Dxf3 6.gxf3 f6** der weiße Läufer ist komplett kaltgestellt

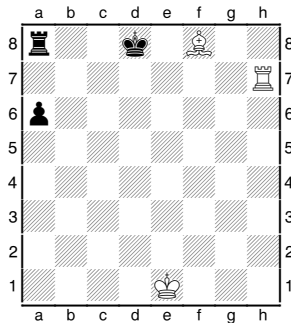
16) Mache einen Zug



und Schwarz spielt praktisch mit einer Mehrfigur am Damenflügel.

0-1

13)

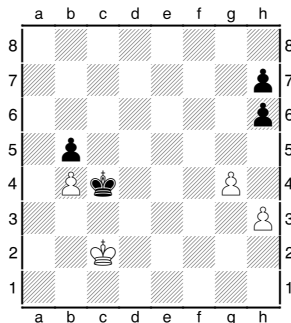


(Studie von Kubbel)

1.Lc5! sperrt den Turm ein **1...Kc8** [1...Tc8 2.Lb6+ Ke8 3.Lc7] **2.La7**

+:-

14)



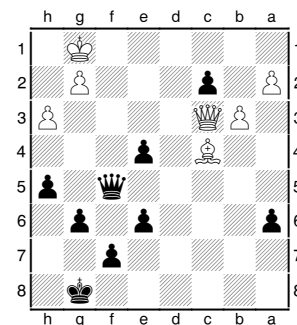
Pampushka-Kotainy (2011)

An dieser Stelle gab Weiß einfach auf!? **1.Kb1!** [1.h4?? würde verlieren. Die Bauernkonstellation h3/g4 sorgt für den maximalen Laufweg des schwarzen Königs und rettet das Remis; 1.Kc1! geht aber auch] **1...Kxb4?** ganz einfach remis (Bährsche Regel aus dem Damendiplom) [1...Kd4! 2.Kc2 Ke4

3.Kc3 Ke3 4.Kc2 Kf3 5.Kc3 Kg3 6.Kd4 Kxh3 7.Kc5 Kxg4 8.Kxb5 h5 9.Kc5 h4 10.b5 h3 11.b6 h2 12.b7 h1D 13.b8D Das Damenendspiel muss noch gespielt werden, ist aber auch Remis (Königsdiplom).] **2.Kb2 Kc4 3.Kc2** verteidigt die Schlüsselfelder, der b-Bauer kann nicht durchkommen **3...Kd4** [3...b4 leitet noch einen letzten Versuch ein 4.Kb2 b3 5.h4! nachdem der schwarze Bauer so weit vorgerückt wurde, kann die Bauernformation aufgelöst werden, außerdem wird Zugzwang vermieden (5.Kb1? Ohne die anderen Bauern wäre das der richtige Verteidigungszug, aber hier führt er zu Zugzwang 5...Kc3 6.Kc1 b2+ 7.Kb1 Kb3 8.h4 h5 9.gxh5 (9.g5 Kc3) 9...Kc3 10.h6 Kb3 11.h5 Kc3) 5...Kb4 6.g5! h5 7.Kb1 Kc3 8.Kc1 b2+ 9.Kb1 Kb3 10.g6] **4.Kb3 Ke3 5.Kb4 Kf3 6.Kxb5 Kg3 7.Kc4 Kxh3 8.Kd3 Kxg4 9.Ke2 Kg3 10.Kf1**

0-1

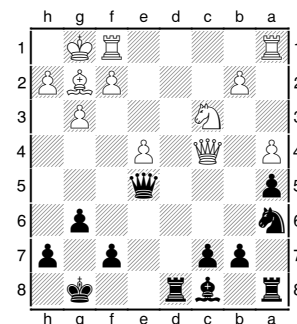
15)



Studie von Bodding

1...e3 2.Dxe3 Df6
-:-+

16)



Donner-Smyslow (1967)

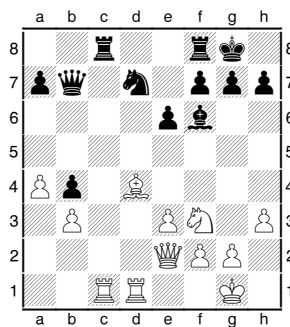
Worauf kommt es hier an? Was ist ein guter Plan für Schwarz und wie soll er beginnen? **1...c6!** mit der Idee Lc8-e6-b3 um die Kontrolle über die d-Linie zu behalten. Der Bauer c6 soll vorher Db5 unterbinden. [es geht auch 1...Le6 2.Db5 Dc5 (2...Dxb5 3.axb5 Sc5 4.Sd5 bringt aber wenig ein)] **2.Tfd1 Le6 3.De2 Lb3 4.Td2 Td4** Schwarz hat Vorteil

0-1

16) Mache einen Zug



17)

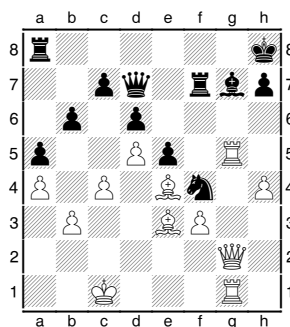


Sosonko-Herrmann (1977)

1.Db5! Dxb5 [1...Tb8
2.Da5; 1...Tc7 2.Txc7
Dxc7 3.Lxa7+; 1...Txc1
2.Txc1 Dxb5 3.axb5]
2.axb5 die schwarzen
Bauern am
Damenflügel sind nun
sehr schwach **2...Lxd4**
3.Sxd4 Tc3 4.Sc6 Ta8
5.Ta1 Sf6 6.Txa7 Te8
7.Tc7 Sd5 8.Txd5
exd5 9.b6

1-0

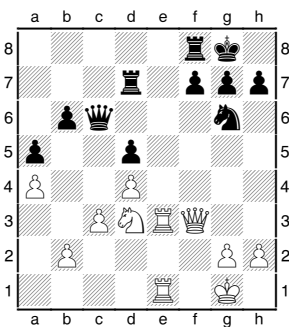
18)



Kan-Rjumin (1933)

1.Lxf4 Die Idee ist die
Abwicklung in eine
Stellung mit
ungleichfar-bigen
Läufern, in der Weiß als
aktiverer Spieler klaren
Vorteil hat. **1...exf4**
2.h5 droht h6 **2...h6**
3.Tg6 Te8 [3...De7
4.Te6 Df8 5.Dg6 Dg8+]
4.Lb1+- mit der Idee
Dc2 **1-0**

19)

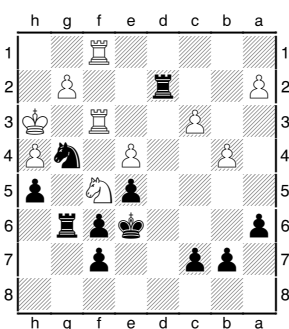


Botwinnik-Boleslawski (1941)

Welche Idee soll Weiß
hier verfolgen um
Vorteil auszubauen?
1.g3! mit der Idee h4-
h5, um den schwarzen
Springer zu vertreiben.
mit der gleichen Idee
wäre auch Dg3, Dg4
oder Df2 möglich
1...Td6 [1...Dxa4 muss
Weiß nicht fürchten
2.h4 f6 3.h5 Sh8
4.Sf4±] **2.h4 f6 3.Df5**
Dc8 4.Dxc8 Txc8 5.h5
Sf8 6.Te7 Weiß hatte
klaren Vorteil und
gewann später

1-0

20)

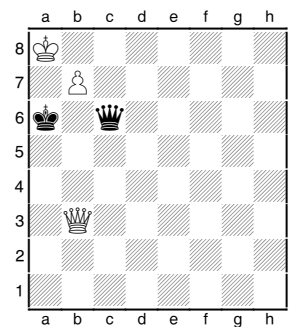


Pap-Postny (2010)

1...Sh2 2.Sg7+ Txc7
3.Txf6+ Ke7 4.Kxh2
Tgxg2+

0-1

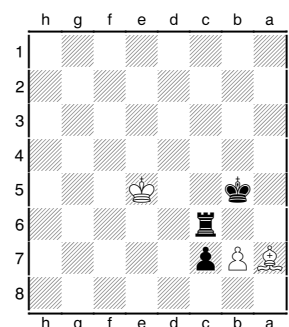
21)



1.Db4 Dh1 [1...Dg2
2.Da3+ Kb6 3.Db2+;
1...Dd5 2.Da4+ Kb6
3.Db3+ Dxb3 4.b8D+]
2.Da3+ Kb6 3.Db2+
Kc7 [3...Ka6 4.Da2+
Kb6 5.Db1+] **4.Dh2+**
Dxh2 5.b8D+

1-0

22)



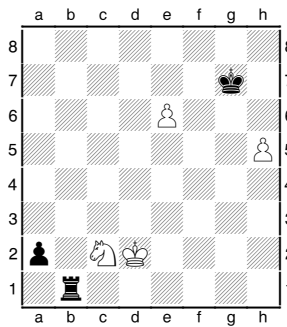
Studie von Troitzki

1...Te6+ 2.Kxe6 Kc6
3.b8S+ [3.b8D patt]
3...Kb7

16) Mache einen Zug



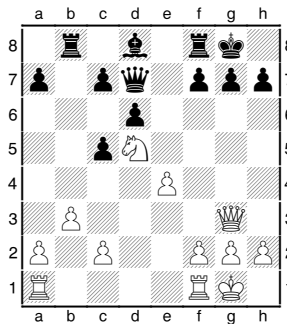
23)



1.h6+ Kxh6 2.e7 Tb8
3.Kc1 Kg7 4.e8D Txe8
5.Kb2 Te2 6.Ka1

1/2-1/2

24)



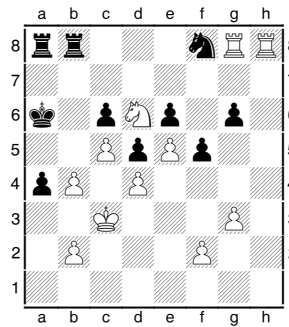
Löwenfisch-Dubinín (1934)

Worin besteht der weiße Vorteil? Wie sollte er fortsetzen?
1.Tad1 Der Springervorposten auf d5 ist der weiße Trumpf, aber Schwarz möchte den mit c6 vertreiben und auch mit f5 die Kontrolle über das Zentrum zurückgewinnen. **1...f5** [1...Te8 2.Tfe1; 1...f5 2.e5!; 1...c6 2.Se3 Lc7 3.Sf5 f6 4.Td3² Weiß behält starken Druck in der d-Linie] **2.e5 Te8 3.exd6 cxd6 4.Tfe1** Der Vorposten ist gesichert, nun soll die aktivste schwarze Figur

getauscht werden.
4...Te6 5.Sf4 Txe1+ 6.Txe1 La5 7.Sd5 Te8?? 8.Txe8+ Dxe8 9.Sf6+

1-0

25)

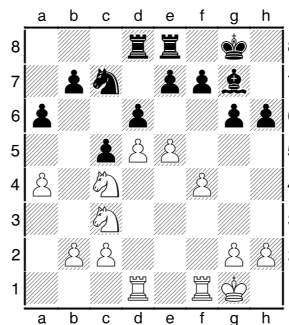


Aljechin-Chajes (1923)

1.Th1! Sd7 2.Ta1

1-0

26)

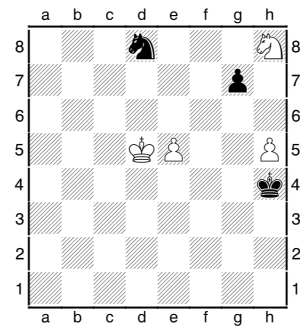


Eingorn-Hickl (1987)

1.a5! legt den b7 fest
1...Sb5 2.Sa4! nebst c3 und Einschränkung des Springers
2...g5 3.g3 gxf4 4.gxf4 Kh7 5.c3 und Weiß gewann später

1-0

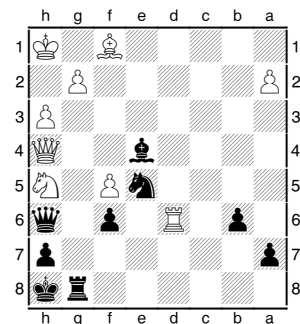
27)



1.h6 [1.Sf7 Sxf7 2.e6 Sh6 3.e7 Sg8 4.e8D Sf6+] 1...gxf6 2.Sf7 Sxf7 3.e6 Sg5 4.e7 Sh7 5.Ke5

+:-

28)



Rodshtein-So (2010)

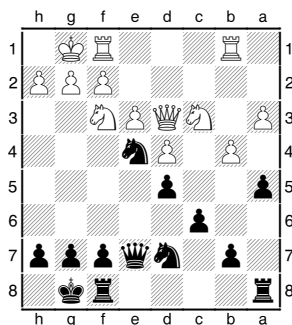
1...Lxg2+ 2.Lxg2 Dc1+

0-1

16) Mache einen Zug



29)

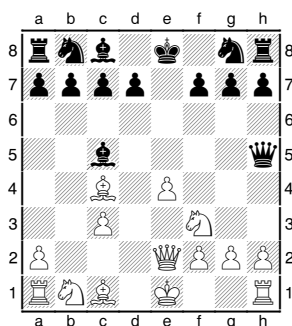


Nikolic-Kramnik (1998)

1...b5 bildet einen "getarnten Hinker": Der scheinbar rückständige Bauer auf c6 wird mit einem Springer auf c4 "getarnt". Das bremst das weiße Gegenspiel **2.Dc2 axb4 3.axb4 Sd6 4.Tb3 Sb6 5.Se5 Tfc8 6.Sd3 Sbc4 7.Sc5 Te8 8.h3 g6 9.Tc1 Ta7 10.Dd1 h5 11.Kh1 Dg5 12.Tbb1 Tae7 13.Ta1 Sf5 14.Ta2 Scxe3 15.fxe3 Txe3 16.Tf2 Dh4 17.Dd2 Sxd4 18.Tcf1 Sf5 19.Txf5 gxf5 20.Sd1 Te1 21.Kg1 T8e2 22.Dc3 Txd1**

0-1

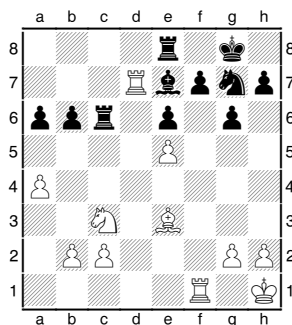
30)



1.g4! Dg6 **2.Se5** mit Materialgewinn

1-0

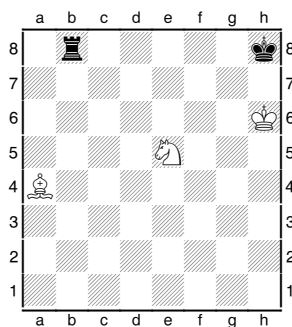
31)



Geller-Michaltschischin (1978)

1.g4! schränkt den Springer ein **1...h5 2.h3 hxg4 3.hxg4 b5 4.axb5 axb5 5.Se4 Txc2 6.Sf6+ Lxf6 7.exf6+- 1-0**

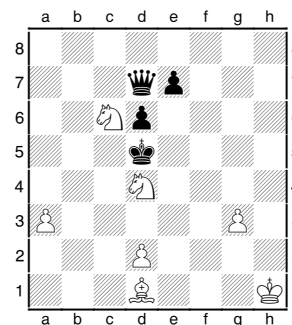
32)



Wir fangen einen Turm **1.Lc6 Tf8 [1...Tb6 2.Sg6+ Kg8 3.Ld5+; 1...Kg8 2.Ld5+ Kf8 3.Sd7+] 2.Sg6+ Kg8 3.Ld5+ Tf7 4.Se5**

1-0

33)



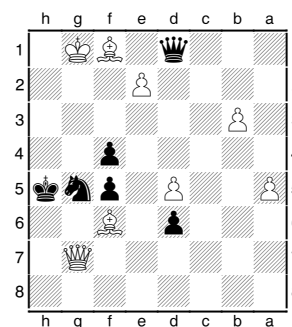
Studie von Schwers

1.Se6 Kc4

[**1...Dxe6 2.Lb3+; 1...Kxc6 2.La4+; 1...Kxe6 2.Lg4+; 1...Dc8 2.Sxe7+; 1...De8 2.Sc7+; 1...Dxc6 2.Lf3+; 1...Ke4 2.Sc5+ dxc5 3.Lf3+ Kf5 4.Lg4+ Kxg4 5.Se5+; 1...Db7 2.Lf3+ Kc4 3.Sa5+]**
2.Se5+ dxe5 3.Lb3+ Kb5 4.La4+ Kxa4 5.Sc5+

1-0

34)



McNab-Groszpeter (1992)

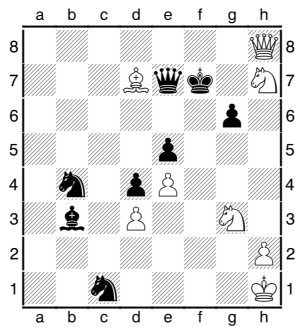
1...Sf3+ 2.Kg2 [2.exf3 Dxf1+; 2.Kf2 De1+ 3.Kg2 Dxe2+] 2...Dxe2+ 3.Lxe2

=:=

16) Mache einen Zug



35)

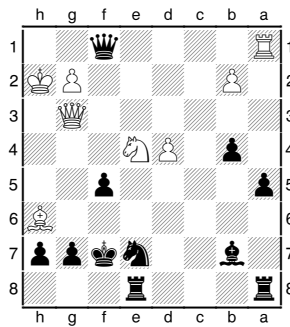


Goldschmidt-Witzke (1986)

1.Kg1 Ein stiller Zug, der einen stillen Zug vorbe-reitet!! [1.Le8+ Dxe8 2.Sg5+ Ke7 3.Dxe5+ Kd7 4.Dxd4+; 1.h4 Dxh4+ 2.Kg2 De7; 3.Sf1 behält Vorteil, aber verpasst die Entscheidung] **1...Le6**
2.h4 Lxd7 3.Sg5+ Dxd3
4.hxg5 Scxd3
5.Df6+ Ke8 6.Dxg6+ Kd8
7.Df6+ Kc7 8.g6

1-0

36)



Shirov-Nikolenko (1991)

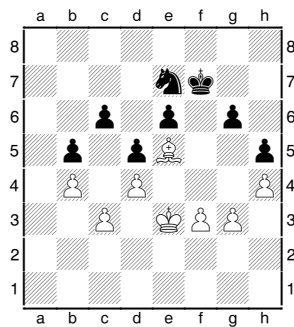
Mit welchem Zug ist Schwarz noch nicht verloren? **1...Df4!!** tatsächlich das Beste [1...Dxa1 2.Dxg7+ geht gar nicht; 1...gxh6 scheitert an 2.Sd6+; 1...Lxe4 2.Dxg7+ Ke6 3.Txf1 ist schwächer als der Textzug, aber eine Anerkennung wert; ebenso 1...Dxg2+ 2.Dxg2 Lxe4] **2.Lxf4 Lxe4 3.Le5 Tg8**

Schwarz spielt noch mit

17) Die Prüfung



Aufgabe 1)



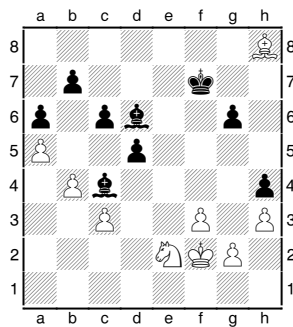
1...g5! (10 Punkte)
Schwarz kämpft um Remis und muss eine Blockade errichten.

[1...Sf5+?? 2.Kf4 und Schwarz wird verlieren; Nebenlösungen 1...Sc8 2.Lc7 entkräftet Sc8 (2.Kf4 Sb6 3.Kg5 Sa4 4.g4 hxg4 5.fxg4 Sxc3 6.Kh6 Se4 (6...Sa2? 7.g5 Sxb4 8.Kh7 Sd3 9.h5+–) 7.g5 Sd2 8.Kh7 Sf3 9.Lg3 e5 hält gerade noch (10 Punkte)) 2...g5 (10 Punkte) aber warum der Umweg? 3.hxg5 Se7 4.Lb8 Sc8 5.g6+ Kxg6 6.Kf4 Sb6 7.Ke5 Kf7 8.Kd6 Sa4 9.Kxc6 Sxc3 10.Lf4 Se2 11.Le5 Sc3 12.Kd6]

2.hxg5 Sg6 [sperrt das Feld f4 für den weißen König]

[2...Kg6? so aber nicht 3.Kf4+–]

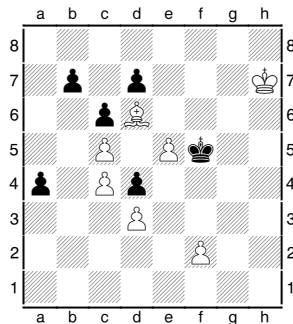
Aufgabe 2)



1...c5 (10 Punkte)
nutzt die Gelegenheit die weiße Barriere zu durchbrechen. Danach ist a5 eine weitere Schwäche

1...Lxe2 2.Kxe2 c5 (5 Punkte) Die Stellung ist ebenfalls besser für Schwarz, aber warum das Läuferpaar abtauschen?

Aufgabe 3)

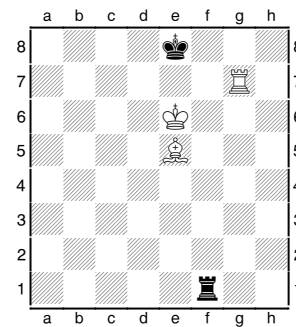


1.Kh6!! [1.e6 dxe6 2.f4 a3 3.Le5 a2 4.Lxd4 Kxf4 5.Kg6 e5 6.Lb2 e4 7.dxe4 Kxe4 8.Kf6 Kd3 9.Ke6 Kxc4 10.Kd6 Kb5 11.Ld4 b6 12.cxb6 a1D 13.Lxa1 Kxb6=]

1...a3 2.e6 dxe6
[2...Kxe6 3.Kg6 a2 4.f4 a1D 5.f5#; 2...a2 3.e7 a1D 4.e8D+–]

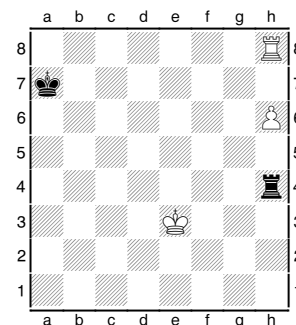
3.Le5!! a2 [3...Kxe5 4.Kg5 a2 5.f4#] **4.Lxd4 +:-**

Aufgabe 4)



6.Lg3!! (10 Punkte)
Dieser plangemäße Zug zwingt den Turm auf die dritte Reihe. Andere Züge erzielen keinen Fortschritt.

Aufgabe 5)

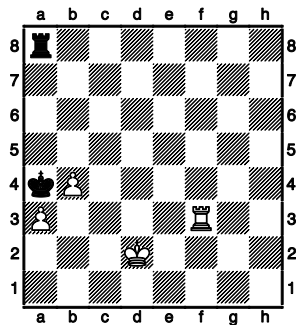


1...Tg4!! (10 Punkte)
Der Turm muss schnellstens zum Vancuraverfahren auf die sechste Reihe, es geht auch Tc4, aber nicht Tb4

17) Die Prüfung



Aufgabe 6)



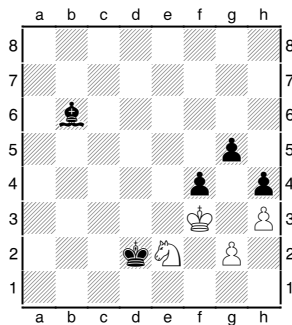
1...Tc8! (10 Punkte)
König absperren ist eine gute Strategie

2.Tc3 soll die Sperre überbrücken

2...Th8 3.Kd3 Der König will vor die Bauern gelangen

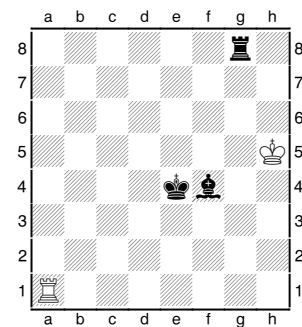
3...Th4 und Schwarz lässt das nicht zu =:=

Aufgabe 7)



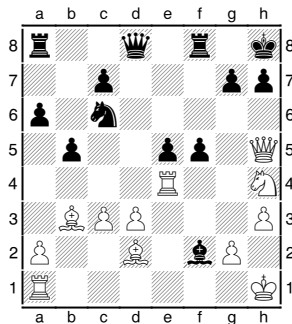
1.g3 (10 Punkte)
[1.g4? Le3-+; 1.Sxf4 gxf4 2.Kxf4 Lc7+ 3.Kg4 Lg3 4.Kf3 Ke1 5.Ke3 Kf1 6.Kf3 Kg1-+]

1...hxc3 2.Sxc3 fxc3 3.Kxc3 Ke2 4.Kg4 Ld8 5.h4 gxc4 6.Kh3 Kf1 7.Kh2 =:=

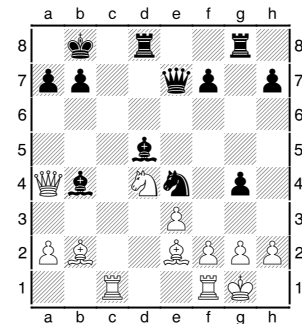


1.Ta7!! (10 Punkte)
Weiß muss die Philidorstellung vermeiden
[1.Ta4+? Kf5 2.Ta5+ Le5 3.Ta6 Tg3 4.Ta4 Lc3 5.Tc4 Lf6 6.Tc5+ Le5 7.Tc4 Tg5+ 8.Kh4 Tg7 9.Kh3 Tg3+ 10.Kh4 Td3 11.Tc5 Td2]

1...Kf5 2.Tf7+ Ke4 3.Ta7 Tg5+ 4.Kh4 Le3 5.Te7+ [5.Ta4+?? Kf3] 5...Kf4 6.Tf7+ =:=



21...De8! (10 Punkte)
Einzigster Zug, der Schwarz im Spiel hält
22.Dxe8 Taxe8
Rudolph-Garbutz (2021)
=:=



20...g3!! (3 Punkte)
21.hxc3 Sxc3 22.fxc3 Txg3 23.Tf2 Txg2+ (7 Punkte)
24.Txc2 Dxe3+ 25.Kf1 Lxc2+ 26.Kxc2 Tg8+ 27.Kh2 Ld6+
Wilde-Goldschmidt (2026)