

KW 7: Entfernen der Verteidigung

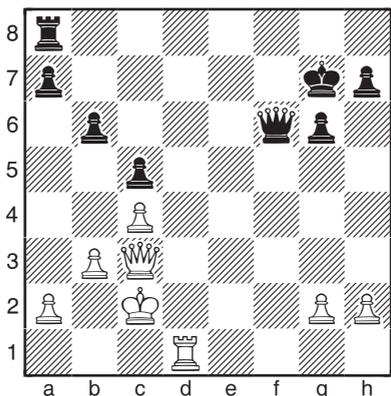
Bitte Notiere die richtigen Züge - wenn Du möchtest auch die Zeit - auf dem ausgedruckten Blatt oder/und sende die richtigen Züge je Diagramm an: dirk.jordan@ran-ans-brett.de oder Ran an's Brett e.V. Oskar-Mai-Str. 6, 01159

Vorname: _____ Name: _____ Alter: _____ Strasse: _____ PLZ: _____

In dieser Woche wollen wir uns Beispiele anschauen, bei denen eine Seite durch das „Entfernen einer Verteidigung“ Material gewinnt, was manchmal auch als Ablenkung oder Ködern bezeichnet wird.

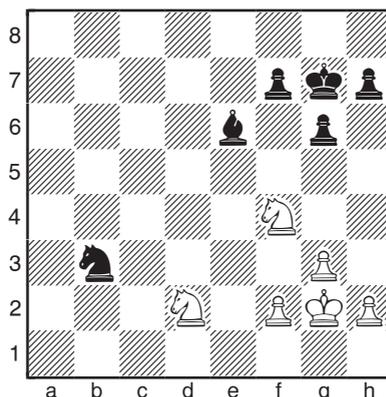
- (a) den König Schach setzen oder eine höherwertige Figur (welche der Verteidiger ist) angreifen, um diese zu zwingen die Verteidigung aufzugeben;
- (b) Tauschen der verteidigenden Figur und dann Gewinnen der anderen nun ungeschützten Figur;
- (c) Opfern einer Figur und danach erobern einer höherwertigen Figur;
- (d) Schlagen einer Figur, die gegen ein Schachmatt verteidigt.

Schauen wir uns nun ein Beispiel für jede Methode an. Weiß am Zug



Im vorhergehenden Diagramm würde Schwarz, wenn Weiß sofort 1.Dxf6 spielt, einfach mit 1...Kxf6 zurückschlagen und hätte die Gelegenheit verpasst, Material zu gewinnen.

Die richtige Lösung ist 1.Td7 Schach, der schwarze König wird von der Dame auf f6 abgedrängt und erst jetzt schlägt man die Dame „kostenlos“.



Weiß am Zug

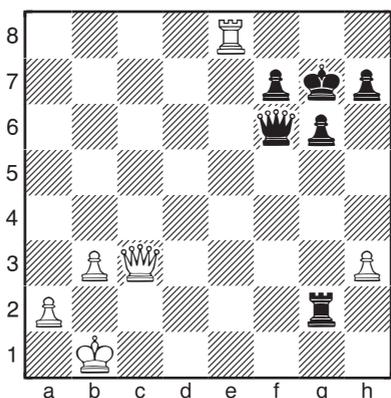
In diesem Beispiel (oberes Diagramm) besteht die Aufgabe darin, eine Leichtfigur zu gewinnen. 1. Sxb3 Lxb3 würde zu keinem Vorteil für Weiß.



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Auf der anderen Seite entfernt 1.Sxe6 mit Schach zuerst die Verteidigung (den Läufer auf e6) und nach 1...fxe6 kann Weiß den jetzt ungeschützten Springer auf b3 schlagen.

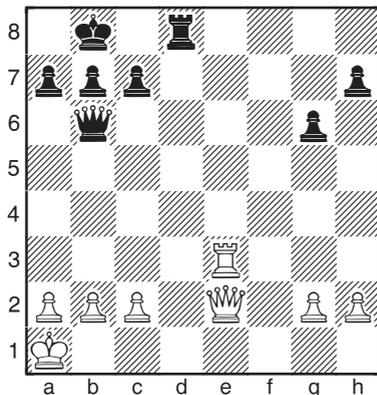
In der nächsten Position wird ein Opfer benötigt, um das Ziel zu erreichen.



Weiß am Zug

Hier lautet die richtige Lösung 1.Tg8+ und der Turm opfert sich, damit der schwarze König gezwungen wird, die Verteidigung der Dame auf f6 aufzugeben. Da der Turm nur einen Wert von 5 Punkten hat und die Dame im Vergleich dazu 9, bedeutet dies nach 1...Kxg8 2.Dxf6 einen signifikanten (4 Punkte) Materialgewinn für Weiß.

Und abschließend ein Beispiel, bei dem die Gefahr von Schachmatt es ermöglicht, Material zu gewinnen.



Schwarz am Zug

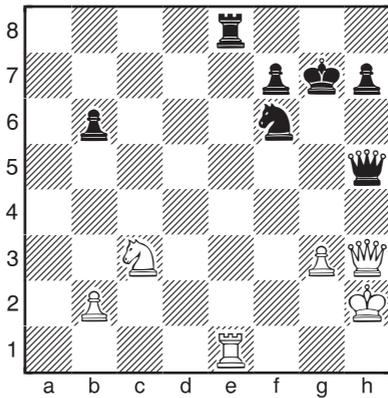
Hier hat Weiß ein Grundreihenproblem. Mit anderen Worten, wenn die weiße Dame nicht das Feld d1 bewachen würde, könnte Schwarz mit dem Turm von d8 nach d1 ziehen und Schachmatt setzen. Aber für den Moment, deckt die Dame auf e2 das Schlüsselfeld d1. Die weiße Dame ist jedoch doppelt in der Pflicht. Sie verteidigt auch den Turm auf e3. Und diesen „überlasteten“ Zustand der weißen Dame kann Schwarz mit 1...Dxe3! ausnutzen. Jetzt hat Weiß eine unangenehme Wahl. Wenn Weiß mit 2.Dxe3 wieder nimmt, ist das Schachmatt nach 2...Td1+ unvermeidlich. Die Alternative 2...Df1 um weiterhin das d1-Feld zu bewachen, ergibt aber, dass Schwarz einfach einen Turm mehr besitzt.

Nach diesen Beispielen kannst Du mit den nächsten 12 Aufgaben üben. Viel Spaß dabei!



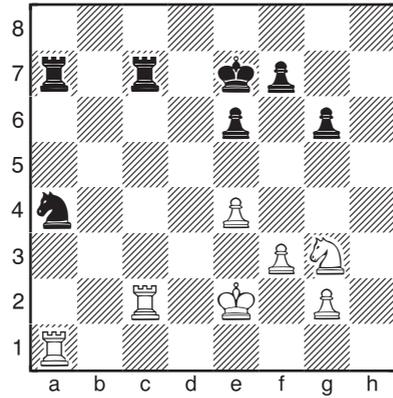
Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Weiß am Zug ○ (1)



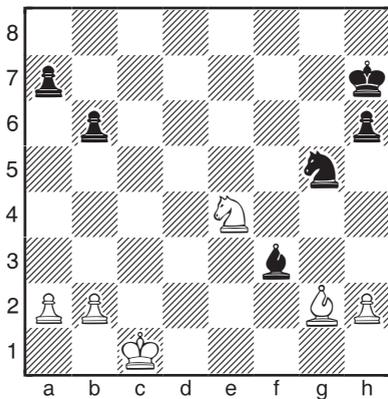
1. _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ 2 _____

○ (4)



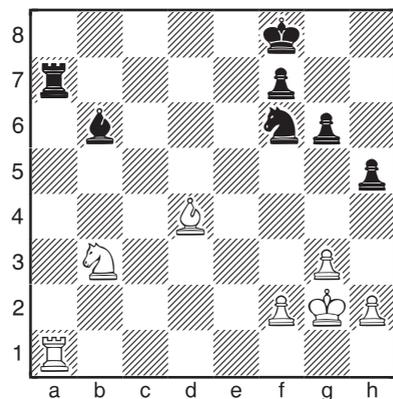
1. _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ 2 _____

○ (2)



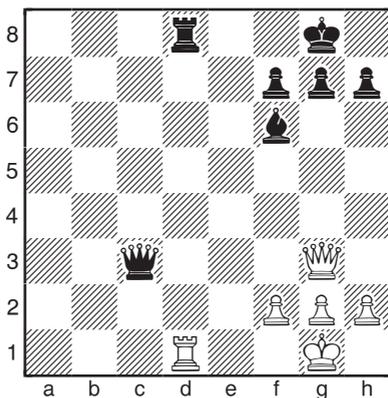
1. _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ 2 _____

Schwarz am Zug ● (5)



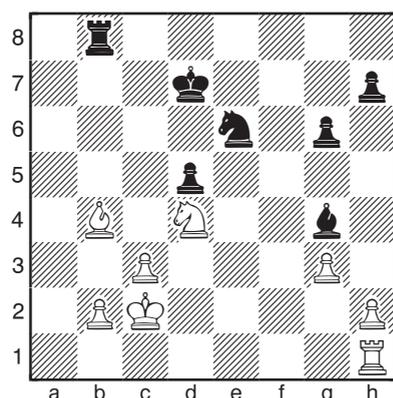
1... _____ 2. _____ Zeit: 1 _____
 2... _____ 2 _____

○ (3)



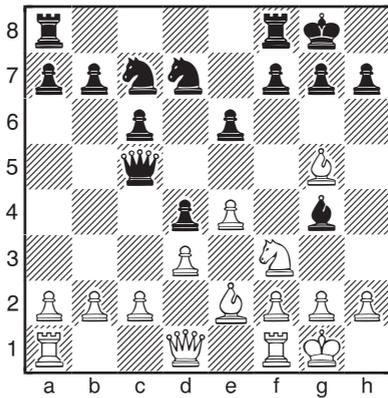
1. _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ 2 _____

● (6)



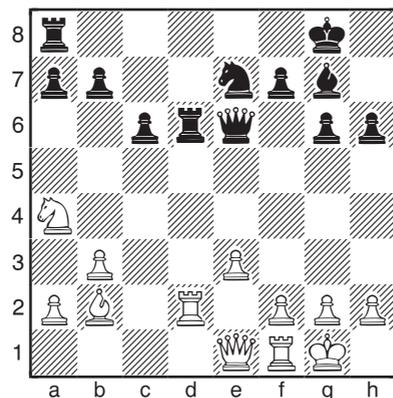
1... _____ 2. _____ Zeit: 1 _____
 2... _____ 2 _____

● (7)



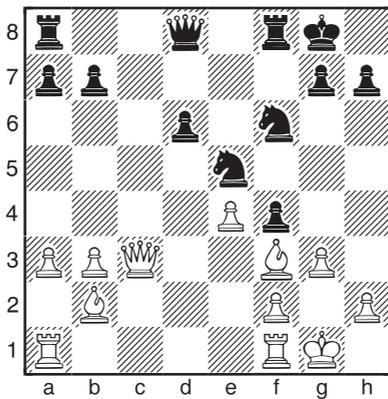
1... _____ 2. _____ Zeit: 1 _____
 2... _____ 2 _____

○ (10)



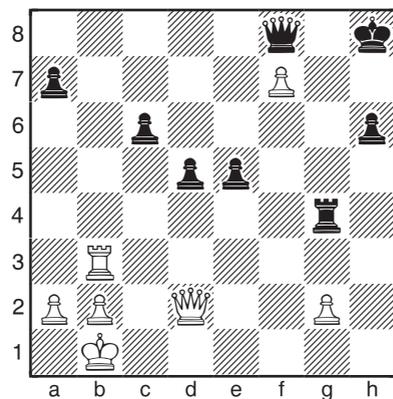
1. _____ _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ _____ 2 _____

● (8)



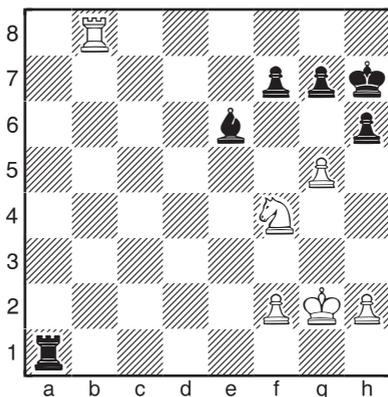
1... _____ 2. _____ Zeit: 1 _____
 2... _____ 2 _____

○ (11)



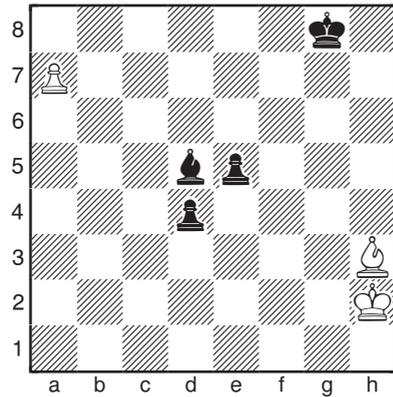
1. _____ _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ _____ 2 _____

Weiß am Zug ○ (9)



1. _____ _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ _____ 2 _____

○ (12)



1. _____ _____ Zeit: 1 _____
 2. _____ _____ 2 _____