

LEKTION 2

ÜBUNGEN

Inhalt

Einführung

Ausblick

Aufgaben 1-12

Aufgaben mit Lösungen

Willkommen bei der ersten Übungslektion!

Nehmen Sie sich für jede Aufgabe 5 Minuten. Sollten Sie dann nicht auf die Lösung kommen, ist es auch praktikabel, diese Aufgabe zunächst zu überspringen und es später wieder zu versuchen.

Sie werden in dieser Lektion auf weitere Mattbilder stoßen, die Ihnen in der Praxis immer wieder begegnen können. Scheuen Sie mitunter nicht vor großen Opfern zurück auf der Suche nach dem forcierten Matt oder dem entscheidenden Materialvorteil!

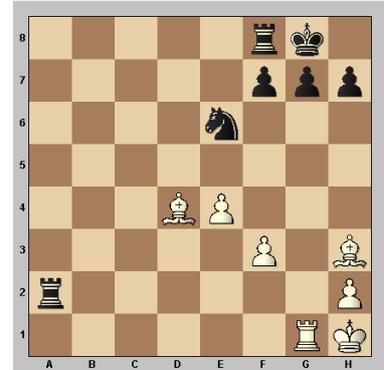
Viel Spaß und Erfolg!

Ausblick

In der folgenden 3. Lektion wird der *Isolani* das Thema sein.

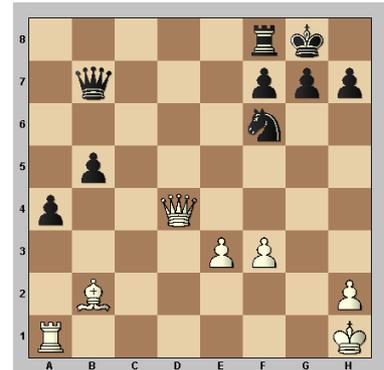
Aufgabe 1:

Weiß zieht



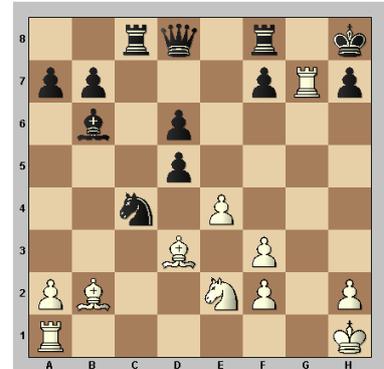
Aufgabe 2:

Weiß zieht



Aufgabe 3:

Weiß zieht

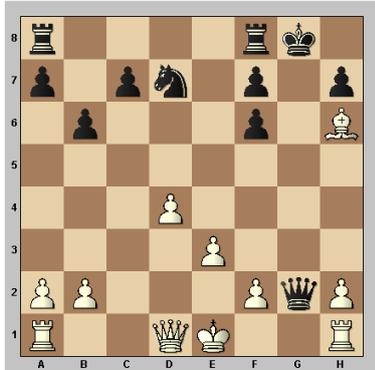


Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2



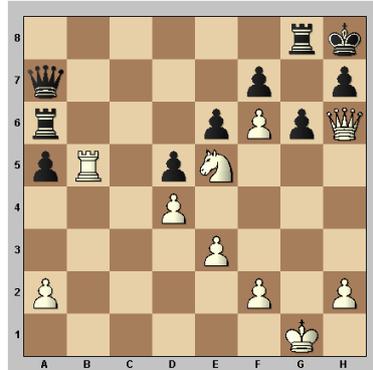
Aufgabe 4:

Weiß zieht



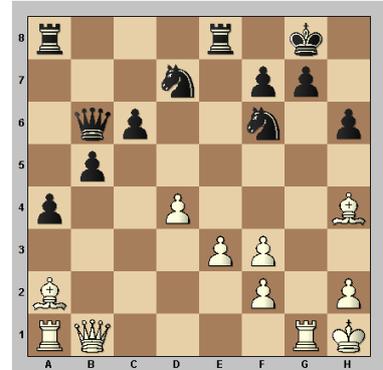
Aufgabe 7:

Weiß zieht



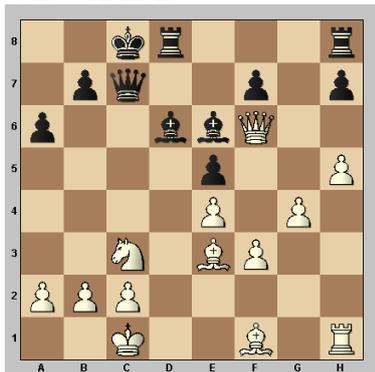
Aufgabe 10:

Weiß zieht



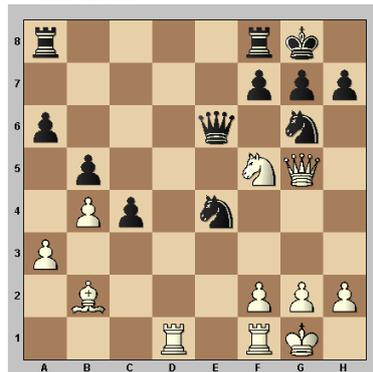
Aufgabe 5:

Schwarz zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht



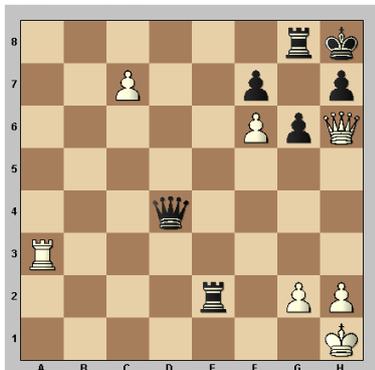
Aufgabe 11:

Weiß zieht



Aufgabe 6:

Weiß zieht



Aufgabe 9:

Weiß zieht



Aufgabe 12:

Weiß zieht

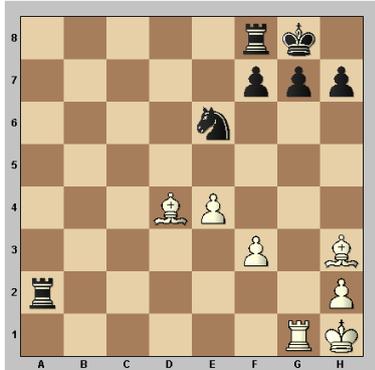




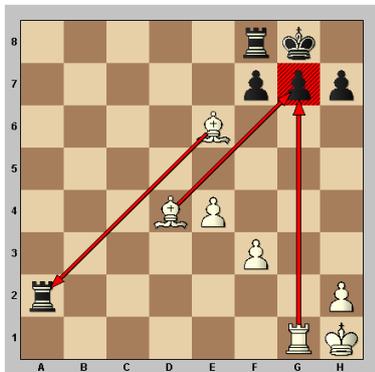
Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

Aufgabe 1:

Weiß zieht

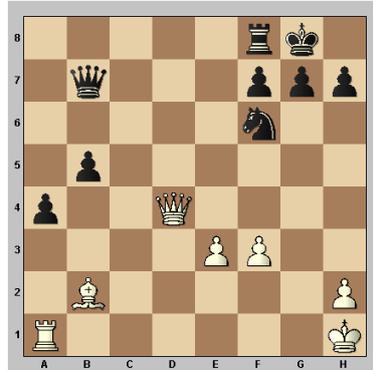


Den entscheidenden Einschlag auf g7 verhindert nur der Springer auf e6. Also entfernt ihn der Anziehende und aufgrund des bekannten Mattmotivs, ist das Zurückschlagen tabu. **1. ♖xe6** Da nun zusätzlich der ♖a2 bedroht ist, gibt es keine vernünftige Verteidigung für Schwarz.

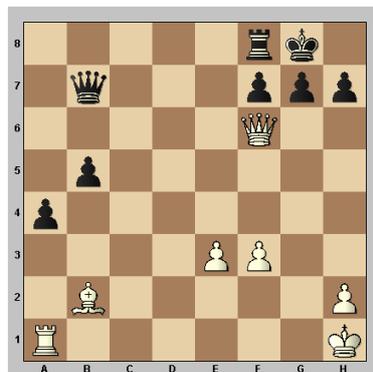


Aufgabe 2:

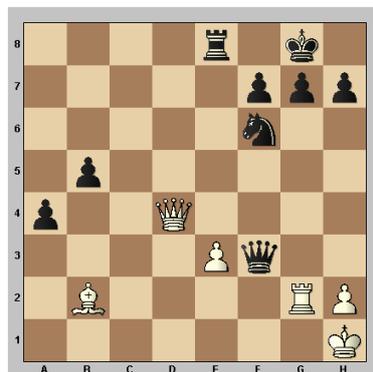
Weiß zieht



1. ♖xf6!!



Ein böser Schnitzer wäre **1. ♖g1??**, denn nach **1... ♖xf3+ 2. ♖g2 ♖e8** ist es der Nachziehende, der auf Gewinn steht.

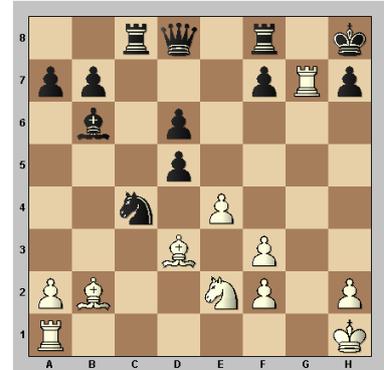


Analysediagramm

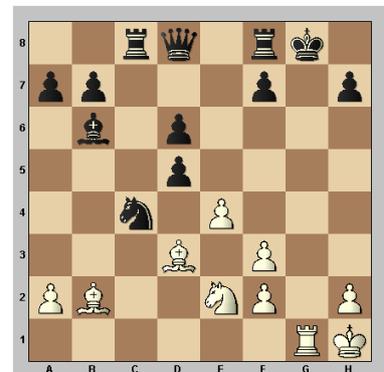
1... ♖xf6 2. ♖g1+ ♔h8 3. ♖xf6#

Aufgabe 3:

Weiß zieht



Das bekannte Abzugsschach ♖xf7+ funktioniert hier wegen des bedrohten ♖b2 nicht. Doch es gibt eine hübsche Lösung für das Problem: **1. ♖g8+!!** Doppelschach! **1... ♔xg8 2. ♖g1+** und Schwarz kann nur noch die Dame geben, bevor er unweigerlich matt wird.

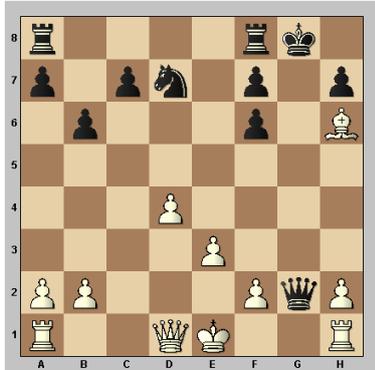


2... ♖g5 3. ♖xg5#



Aufgabe 4:

Weiß zieht

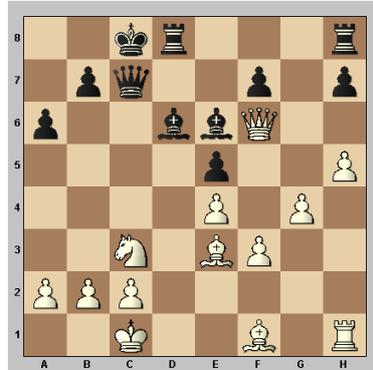


Pillsbury - Lee
London, 1899

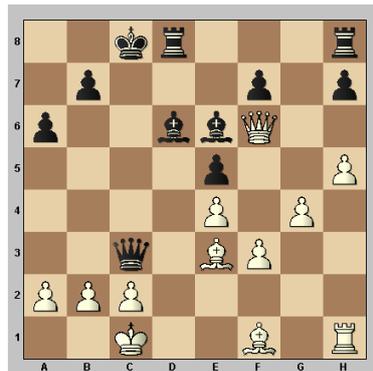
Der hoch talentierte Harry Nelson Pillsbury (1872–1906) gewann mehrere Partien in seiner viel zu kurzen Laufbahn mit diesem Motiv. Praktisch ist es ein Zwilling zu Morphy's Matt, wobei es unterschiedliche Wege zur Herbeiführung dieses Motivs gibt. So kann es - wie in diesem Beispiel - sein, dass der tödliche Läufer zunächst über h6/h3 kommt. Haben Sie selbstständig erkannt, wie Weiß das Maximale aus der Stellung herausholte? **1. ♖f3!!** Dieses erstaunliche Opfer soll die gegnerische Dame von der g-Linie ablenken. Nimmt Schwarz das vermeintliche Geschenk an, dann setzt Weiß sehenswert matt: **1... ♜xf3 2. ♝g1+ ♔h8 3. ♙g7+ ♕g8 4. ♙xf6+** nebst dem Matt im nächsten Zug. Schwarz könnte zwar stattdessen mit **1... ♜g6** das Opfer ablehnen, würde aber nach dem folgenden **2. ♙xf8+-** einen entscheidenden Nachteil verbuchen müssen.

Aufgabe 5:

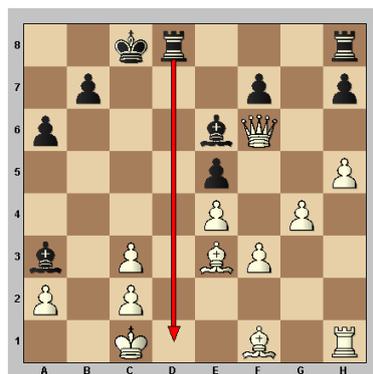
Schwarz zieht



Schwarz kann den ♖c3 einfach schlagen, denn nach **1... ♜xc3**



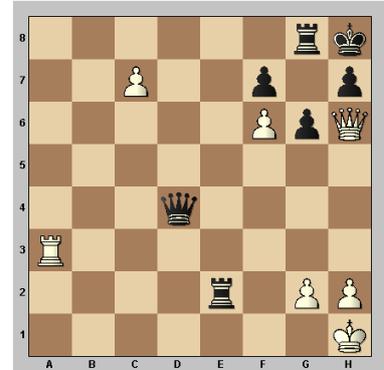
2. ♖xc3? wird der Weiße unweigerlich matt: **2... ♙a3+**



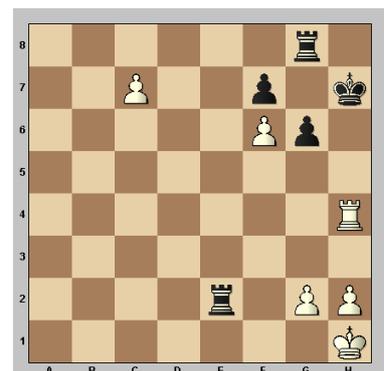
3. ♔b1 ♝d1+ 4. ♙c1 ♝xc1#

Aufgabe 6:

Weiß zieht

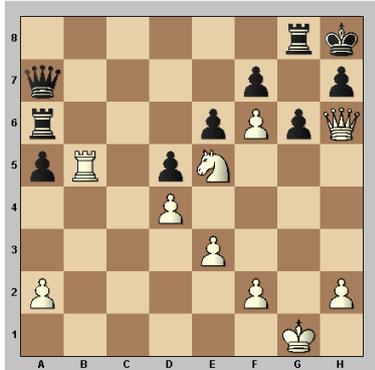


Dank des vorgerückten f-Bauers kann Weiß hier tatsächlich mit einem Turm weniger die Stellung gewinnen. **1. ♜xh7+!! ♕xh7 2. ♝h3+ ♜h4 3. ♝xh4#**

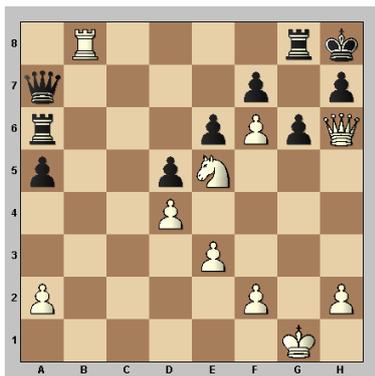


Aufgabe 7:

Weiß zieht



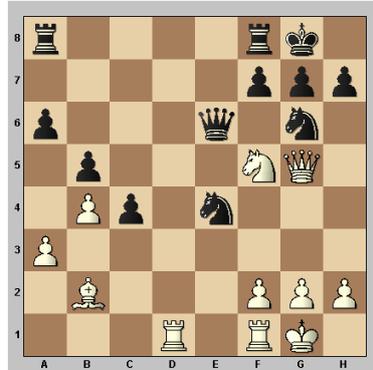
Mit dem folgenden Turmopfer hebt Weiß die komplette Verteidigung des Nachziehenden aus den Angeln. **1. ♖b8!!**



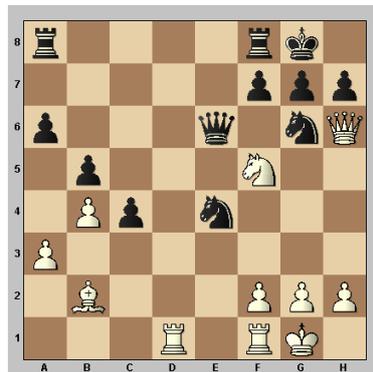
Schlägt die Dame zu ♔xb8 1... ♜xb8 2. ♕g7#, setzt der Springer matt. **2. ♘f7#** Somit ist gegen das drohende ♕g7# kein Kraut mehr gewachsen.

Aufgabe 8:

Weiß zieht



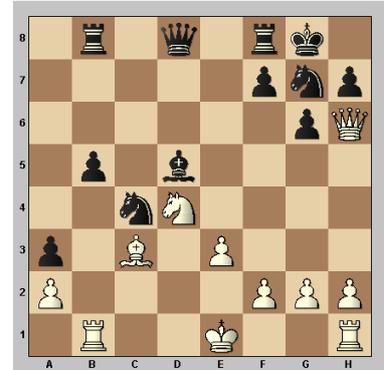
Mit einem überraschenden Manöver macht Weiß dem Nachziehenden schneller den Garaus, als es die Stellung auf den ersten Blick vermuten lässt. **1. ♖h6!!**



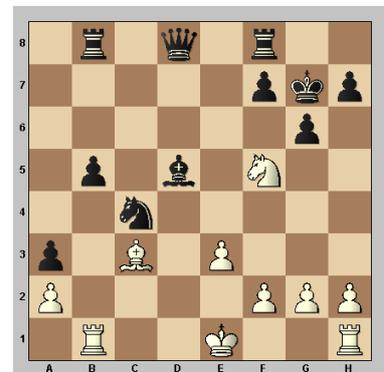
Gegen das Matt auf g7 gibt es keine Verteidigung mehr, denn sollte Schwarz die angebotene Dame nehmen, setzt ihn der Rappe dank des Läufers auf b2 matt. **1... ♗xh6 2. ♘h6#**

Aufgabe 9:

Weiß zieht



Ähnlich wie in Aufgabe 8 kann der Anziehende hier die Diagonale a1-h8 zu seinem Vorteil nutzen. Wieder opfert sich zunächst die Dame, um Springer und Läufer perfekt in Szene zu setzen. **1. ♕xg7+!! ♔xg7 2. ♘f5+**



2... ♔g8 3. ♘h6#

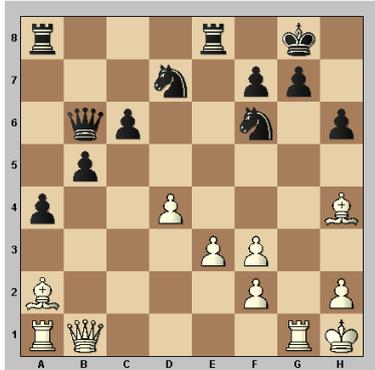




Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

Aufgabe 10:

Weiß zieht

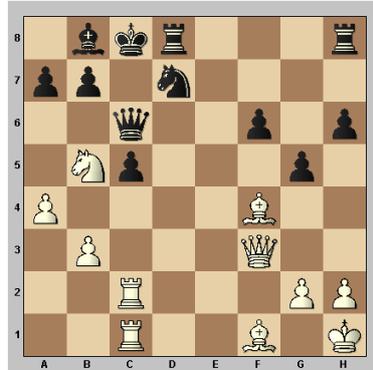


Wie kommt Weiß zum ersehnten Ziel. Ein weiter Damenzug ist des Rätsels Lösung. Mit **1. ♖g6!! +-** stellt der Anziehende die Drohung **♜xg7#** auf. Die Dame ist wegen des gefesselten f-Bauers tabu und somit gibt es keine brauchbare Verteidigung mehr gegen den Angriff.



Aufgabe 11:

Weiß zieht



Hier treffen wir auf eine listige Mattkombination, die beginnend mit **1. ♘xa7+!!**



1... ♙xa7 2. ♖xc6+ bxc6 in 3. ♙a6# Ihre Krönung findet.

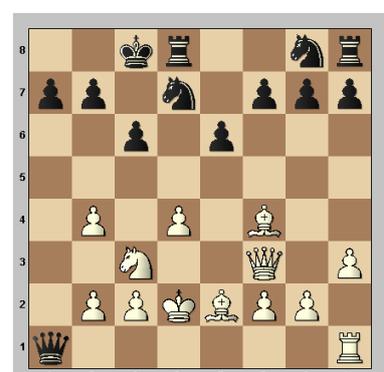


Aufgabe 12:

Weiß zieht



Der aufmerksame Lernende wird schnell bemerkt haben, dass einzig die Dame auf a5 das Mattmotiv aus Aufgabe 11 verhindert. Schwarz hielt dies wohl für ausreichend und scheute sich wegen der Fesselung des a-Bauers auch nicht, seinen Läufer auf b4 hängen zu lassen. Doch **1. axb4!** und will Schwarz mit einer Figur weniger nicht glatt auf Verlust stehen und bedient sich im Gegenzug auf a1 **1... ♜xa1+**, dann muss er sich nach **2. ♔d2** zwischen dem Verlust seiner Dame oder dem nun funktionierenden Matt entscheiden.



2... ♜xa1 3. ♖xc6+ bxc6 4. ♙a6#

