

LEKTION 2

ABZUGSANGRIFF (2)

Inhalt

Vorwort

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Aufgaben

Lösungen

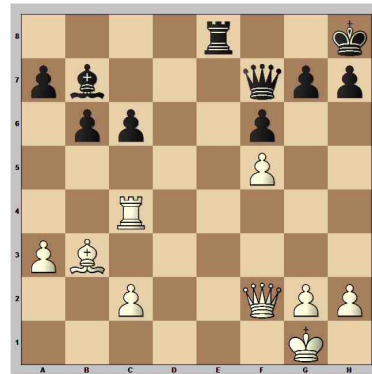
Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

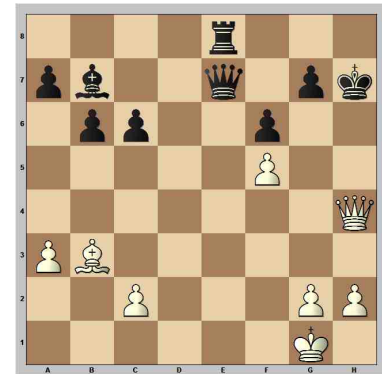
Abzugsangriffe können zu einer gefährlichen Waffe werden. Während man Angriffe auf den König noch relativ gut vorausberechnen kann, werden Angriffe auf Felder gerne schon mal übersehen.

Betrachten Sie das folgende Beispiel:

Weiß zieht



Geübte Augen sehen sofort die Abzugsmöglichkeit des Turmes. Aber muss man sich mit einem Bauern auf c6 als Beute begnügen? Betrachtet man die schwarze Königsstellung kommt einem ein Angriffsplan in den Sinn: Das Feld g8 wird durch den Läufer kontrolliert. Der König ist also am Rand gefangen. Mit einem Turmopfer auf h7 könnte man den schwarzen Monarchen ans Leder gehen! **1. ♖h4 ♔e7 2. ♖xh7+ ♕xh7 3. ♗h4#**



Nach möglichen Mattmotiven sollte man immer die Augen offen halten.

In den heutigen Übungsaufgaben spielt der Angriff auf ein Feld eine wichtige Rolle. Überlegen Sie stets, wie man den schwarzen König mattsetzen könnte. Suchen Sie dann Vordermann und Hintermann und los geht's...

Viel Vergnügen bei den Aufgaben wünscht Ihnen

Ihr Kursleiter



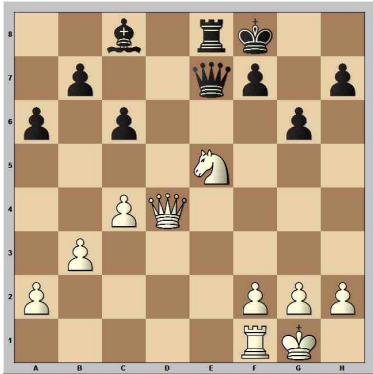
Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

ABZUGSANGRIFF (2)

In allen Aufgaben kann Weiß am Zug durch einen Abzugsangriff Material gewinnen oder mattsetzen.

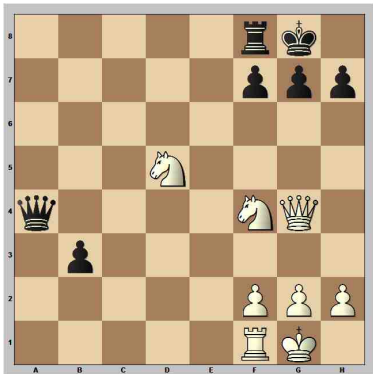
Aufgabe 1:

Weiß zieht



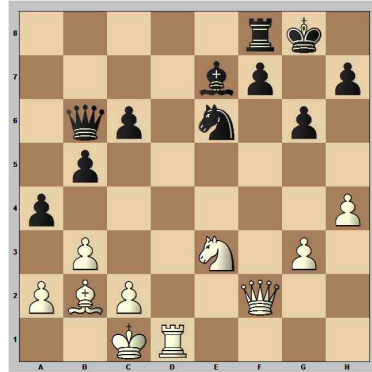
Aufgabe 2:

Weiß zieht



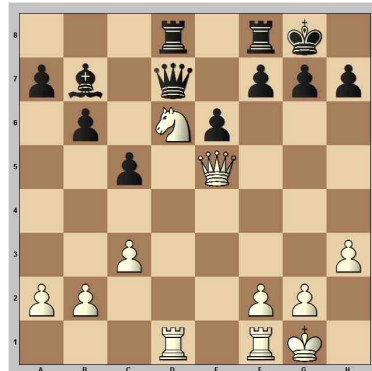
Aufgabe 3:

Weiß zieht



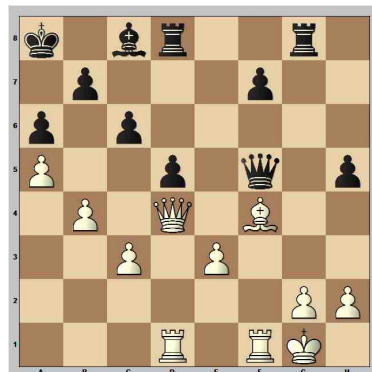
Aufgabe 4:

Weiß zieht



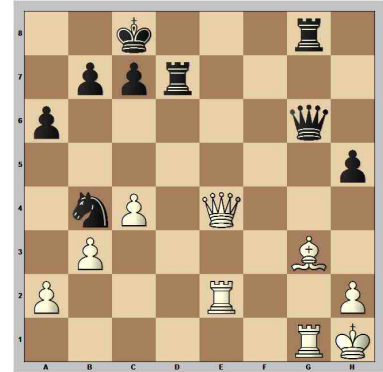
Aufgabe 5:

Weiß zieht



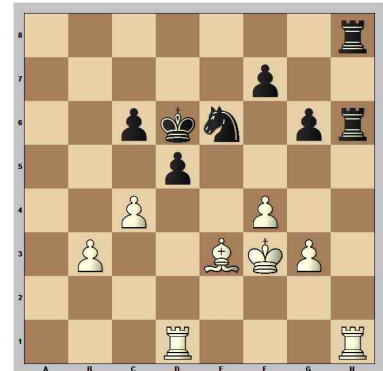
Aufgabe 6:

Weiß zieht



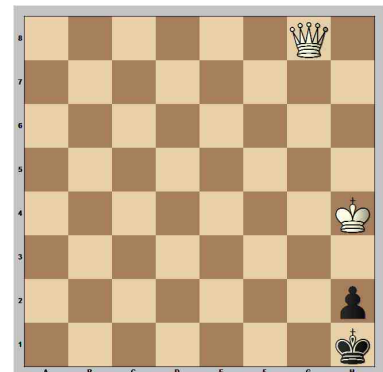
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

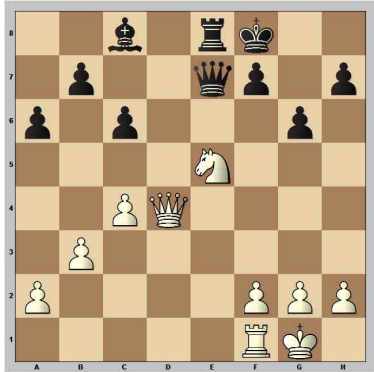
Weiß zieht



Lösungen

Aufgabe 1:

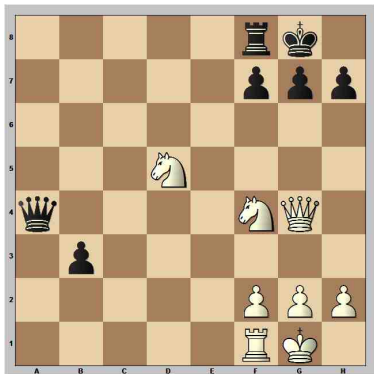
Weiß zieht



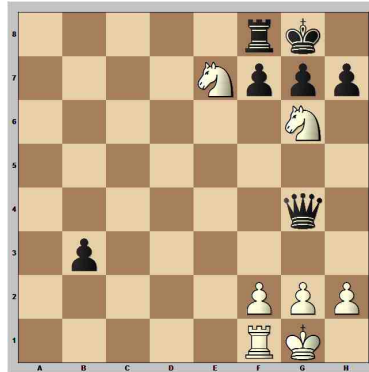
Die weiße Dame schießt schon nach dem Feld h8. Da muss sich nur noch der Springer einen schönen Abzug aussuchen. **1. ♖xc6 bxc6 2. ♖h8#**

Aufgabe 2:

Weiß zieht



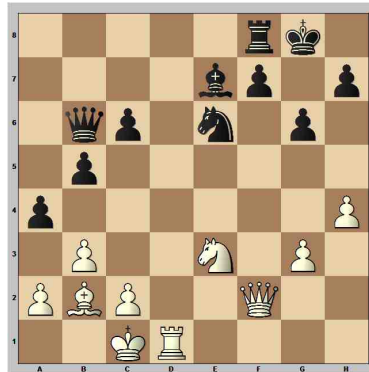
Die schwarze Rochadestellung ist völlig intakt. Denkste! Nach **1. ♘g6** stehen sich die Damen ungedeckt Aug in Aug gegenüber. Greift Schwarz zu, kommt es zu einer unglaublichen Mattstellung! **1.. ♖xg4 2. ♘de7#**



Eine kreative Möglichkeit, den sicher geglaubten König doch noch zu erwischen!

Aufgabe 3:

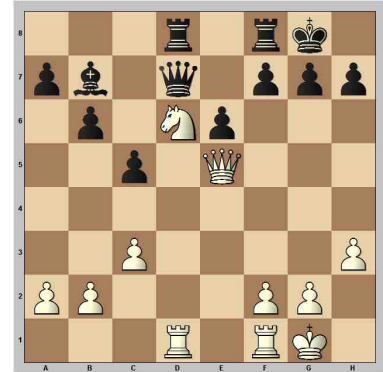
Weiß zieht



Auch hier führt Weiß Böses im Schilde. Es droht ein Matt mit Springer und Läufer. Nach dem Abzug **1. ♘g4** verliert Schwarz die Dame oder muss ein Matt auf h6 zulassen. **1.. ♖xf2 2. ♘h6#**

Aufgabe 4:

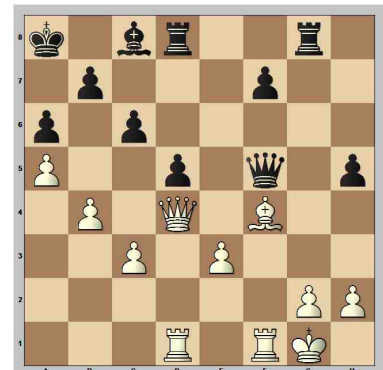
Weiß zieht



Und auch hier liegt ein Matt auf g7 in der Luft! **1. ♘f5 exf5**
 Noch schlimmer wäre **1..f6 2. ♖xd7 fxe5 3. ♘e7+ ♔f7 4. ♖xb7+- 2. ♖xd7 ♖xd7+-**

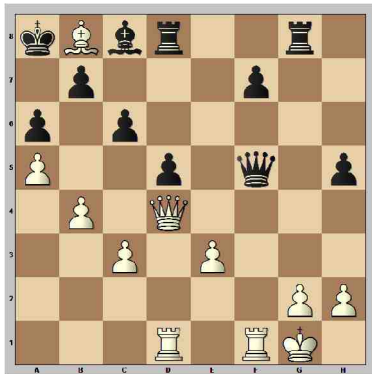
Aufgabe 5:

Weiß zieht



Der schwarze König ist ganz schön unter Beschuss geraten. Allerdings hat er sich auf einem weißen Feld vor der Dame und dem schwarzfeldrigen Läufer in Sicherheit gebracht. Allerdings muss er nach **1. ♘b8** die Waffen strecken!





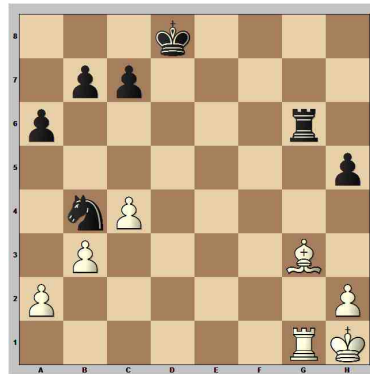
Gerade solch überraschende Züge werden gerne übersehen!

Aufgabe 6:

Weiß zieht



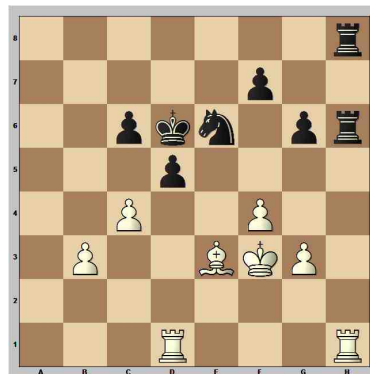
Hier würde gerne der Läufer abziehen, allerdings ist dies aufgrund der Mattdrohung auf g1 nur mit Schach möglich. Nach dem Damentausch **1. ♖xg6 ♜xg6** wird der Verteidiger der Grundreihe, der schwarze Turm, abgelenkt. Nach einem weiteren Tausch wird der König nach d8 gelockt. **2. ♜e8+ ♜d8 3. ♜xd8+ ♔xd8**



Nun ist alles vorbereitet für den Abzug! **4. ♕h4+**

Aufgabe 7:

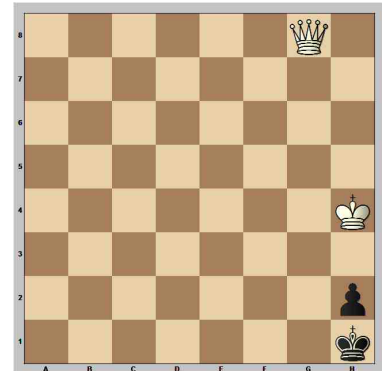
Weiß zieht



Auch hier muss der Abzugsangriff zunächst vorbereitet werden. Nach dem Turmtausch **1. ♜xh6 ♜xh6** sind die Opfer richtig platziert! Nun entscheidet **2.f5** die Partie!

Aufgabe 8:

Weiß zieht



Auch im Endspiel spielt der Abzug eine wichtige Rolle! Hier nutzt in Weiß zur eleganten Mattführung! **1. ♔g3 ♔g1 2. ♔f3+ ♔f1 3. ♖g2+ ♔e1 4. ♖e2#**

Ausblick

In der nächsten Lektion dreht sich alles rund um das Thema Fesselung.

