



LEKTION 1

DOPPELANGRIFF KÖNIG + MATERIAL

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Ich begrüße Sie herzlich zum neuen Kurs der Chess Tigers Universität. In den nächsten 40 Lektionen wollen wir viele taktische Tricks der Schachspieler kennen lernen und trainieren. Außerdem werden wir einen Ausflug in die Welt der Eröffnungen machen. Auf dem Programm stehen die wichtigsten Eröffnungsfallen und das Schottische Gambit. Natürlich dürfen auch die Endspiele nicht fehlen. Bei den Bauernendspielen richten wir unser Augenmerk auf den Randbauern, des Weiteren lernen wir die wichtigsten Stellungen der Turmendspiele kennen. Aber genug der Vorrede, lassen Sie uns beginnen...

Während einer Schachpartie werden ständig Figuren angegriffen. Ist der Gegner jedoch aufmerksam, kann er diese Figuren wegziehen, etwas dazwischen stellen oder sie decken. Werden jedoch zwei Figuren gleichzeitig angegriffen, kann er oft nur eine Figur in Sicherheit bringen, die andere wird erobert.

Frage:

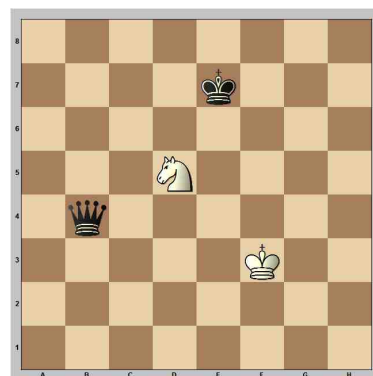
Welche Angriffsziele kennst Du?

Antwort:

Man unterscheidet drei Angriffsziele:

- **König**
- **Material**
(alle anderen Figuren werden unter diesem Begriff zusammengefasst!)
- **Feld**
(man kann auch Felder angreifen! Beispiel: Gelangt eine Figur auf dieses Feld ist der andere Matt!)

In dieser Lektion wollen wir uns mit dem Doppelangriff auf König und Material beschäftigen. Betrachten Sie folgende Stellung:



Der Springer greift den König und die Dame an. Schwarz muss mit dem König aus dem Schach gehen. Die Dame geht verloren. Manchmal muss man erst noch einen Vorbereitungszug machen, damit ein Doppelangriff möglich wird.

Viel Spaß bei den Übungsaufgaben!

Ihr Kursleiter

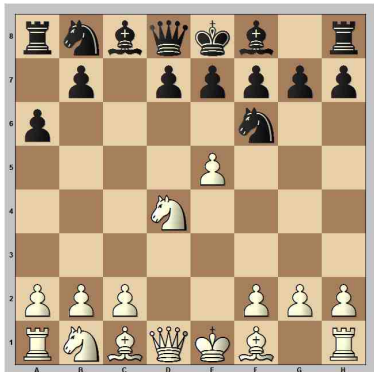


Aufgaben

DOPPELANGRIFF KÖNIG + MATERIAL

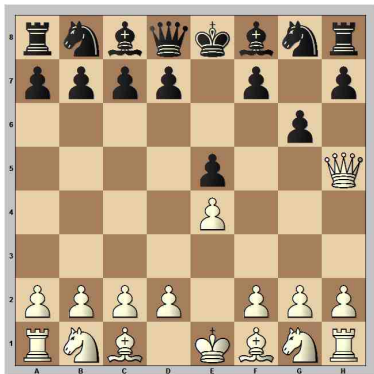
Aufgabe 1:

Schwarz zieht



Aufgabe 2:

Weiß zieht



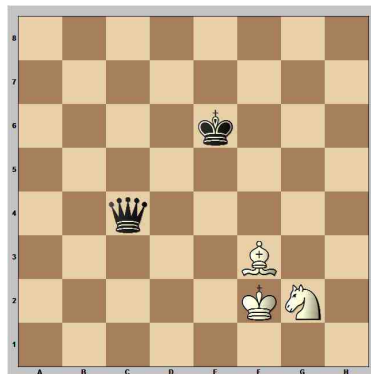
Aufgabe 3:

Weiß zieht



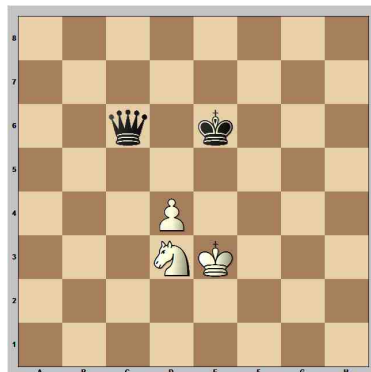
Aufgabe 4:

Weiß zieht



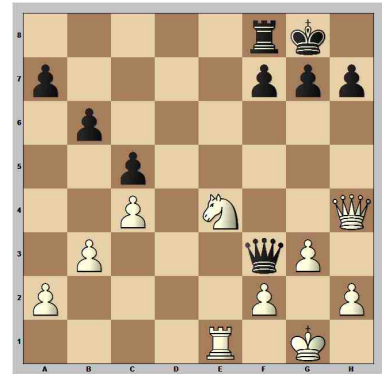
Aufgabe 5:

Weiß zieht



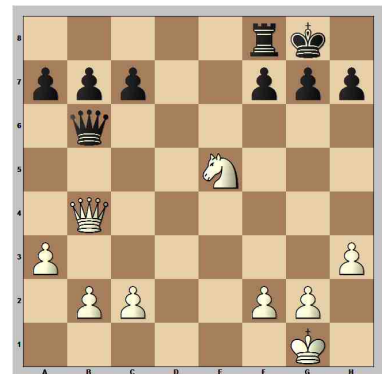
Aufgabe 6:

Weiß zieht



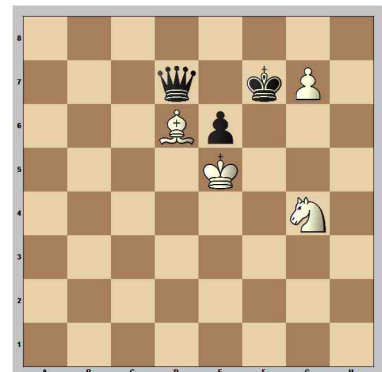
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht





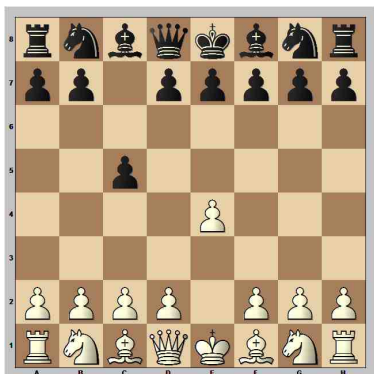
Lernziel: DWZ 1100 Lektion 1

Lösungen

Auf den Übungsblättern erhalten Ihre Schüler nur die Information, wer am Zug ist. Entscheiden Sie selbst, ob sie noch weitere Hinweise benötigen, um die Aufgaben zu lösen. Während die Aufgaben 1+2 in einem Zug lösbar sind, muss man bei den übrigen Aufgaben den Doppelangriff zunächst vorbereiten. Hier müssen Ihre Teilnehmer also drei Halbzüge weit vorausberechnen.

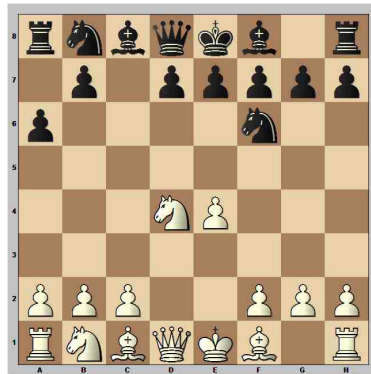
Aufgabe 1:

Nach den Zügen **1.e4 c5** entsteht die **Sizilianische Verteidigung**. Schwarz kämpft um das Zentrumsfeld d4.



Sizilianische Verteidigung

2.♞f3 Eine sehr trickreiche Variante beginnt mit dem ungewöhnlichen Zug **2... a6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 ♞f6**



Viele Weißspieler greifen in dieser Stellung zu dem voreiligen Zug **5.e5?** Doch der Angriff auf den Springer ist ein Schuss in den Ofen!

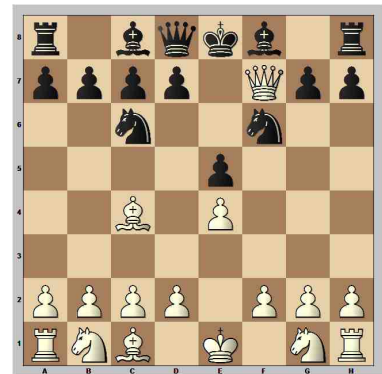
Schwarz zieht



5..♞a5+ und der e-Bauer geht verloren!

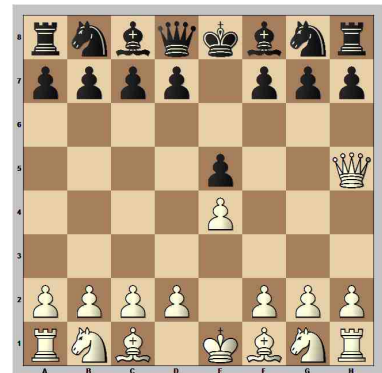
Aufgabe 2:

Gerade unter Jugendlichen wird oft noch auf Schäfermatt gespielt **1.e4 e5 2.♞h5 ♞c6 3.♙c4 ♞f6 4.♞xf7#**



Schäfermatt

Spielt Weiß bereits im zweiten Zug die Dame nach h5, muss Schwarz gut aufpassen! **1.e4 e5 2.♞h5**



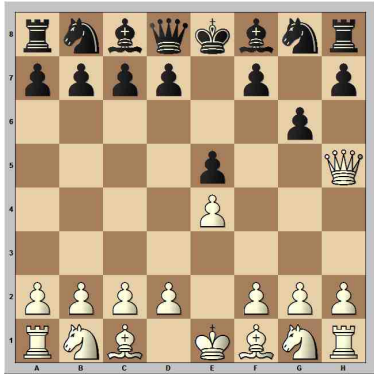
Weiß verstößt gegen eine wichtige Eröffnungsregel. Er bringt die Dame zu früh ins Spiel. Allerdings kann man sie nicht direkt dafür bestrafen, da beide Angriffszüge für Schwarz schlecht sind. **2..g6??**





Lernziel: DWZ 1100 Lektion 1

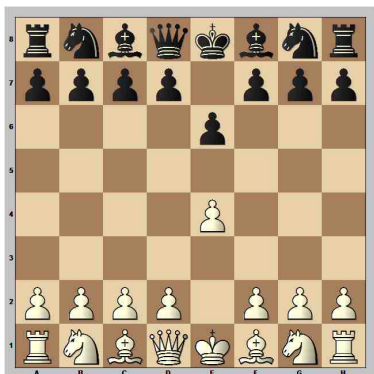
Weiß zieht



3. ♖xe5+ und Weiß gewinnt nicht nur einen Bauern sondern auch noch den Turm! Auch der zweite Angriffszug verliert einen Bauern: **2... ♗f6** **3. ♖xe5+** Besser ist daher erstmal den e-Bauern zu decken **2.. ♘c6**, der Angriff auf die Dame läuft einem ja nicht weg.

Aufgabe 3:

Nach den Zügen **1.e4 e6** entsteht die **Französische Verteidigung**.

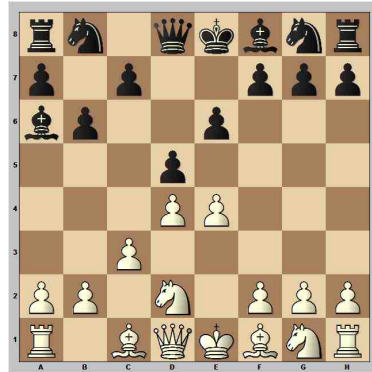


Französische Verteidigung

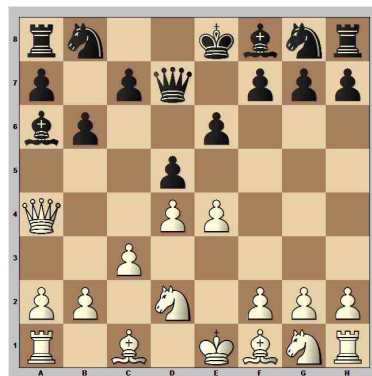
2.d4 d5 Die schwarzen Bauern stehen auf weißen Feldern. Das Problemkind des Schwarzen ist der weißfeldrige Läufer. Daher würde er ihn gerne abtauschen. Jedoch hat er eine Kleinigkeit

übersehen... **3. ♗d2 b6** **4.c3 ♗a6**

Weiß zieht



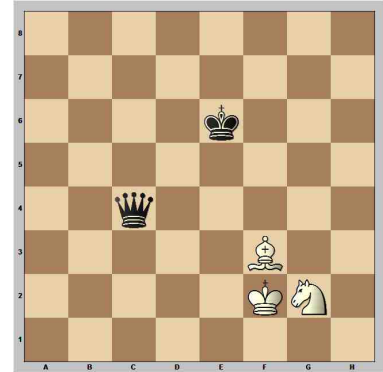
Die Diagonale a4-e8 ist geöffnet und daher gewinnt Weiß eine Figur. Jedoch muss man den Doppelangriff zunächst vorbereiten. **5. ♗xa6 ♘xa6** **6. ♖a4+** Das sofortige **5. ♖a4+** scheitert an **5... ♗d7**, denn nun kann Weiß kein Material mehr gewinnen.



Auch bei den nächsten Aufgaben muss der Doppelangriff vorbereitet werden.

Aufgabe 4:

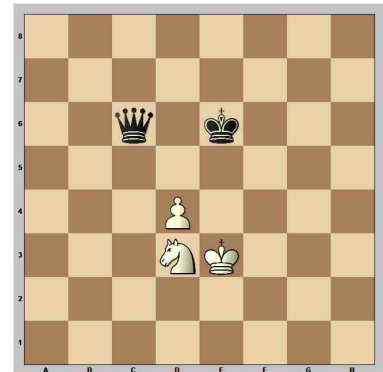
Weiß zieht



Durch den Doppelangriff **1. ♗d5+** lockt Weiß die schwarzen Figuren auf die richtigen Felder (Hinlenkung). Egal, wie Schwarz schlägt, die Dame geht verloren! **1.. ♔xd5** **2. ♗e3+** oder **1... ♖xd5** **2. ♗f4+**

Aufgabe 5:

Weiß zieht



Auch hier müssen die schwarzen Figuren zunächst in Stellung gebracht werden. Durch die Hinlenkung **1.d5+** ist alles klar für den Doppelangriff **1.. ♖xd5** **2. ♗f4+** oder **1... ♔xd5** **2. ♗b4+**

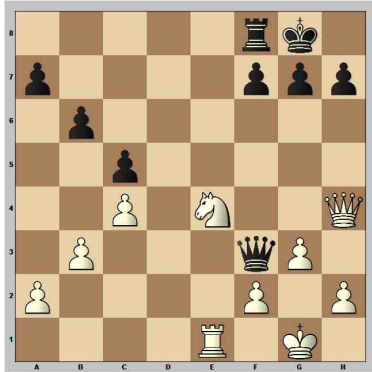




Lernziel: DWZ 1100 Lektion 1

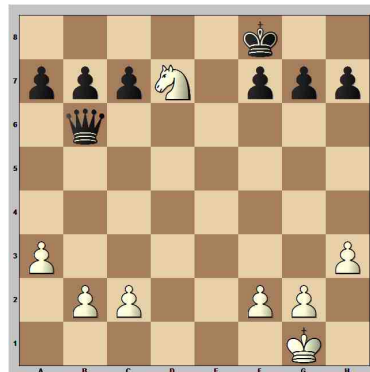
Aufgabe 6:

Weiß zieht



Hat man erstmal das Grundprinzip der Aufgaben 4+5 verstanden, sind die nächsten Aufgaben kein Problem mehr. **1. ♖xf8+ ♔xf8 2. ♘d7+**

1. ♖xf8+ ♔xf8 2. ♘d7+

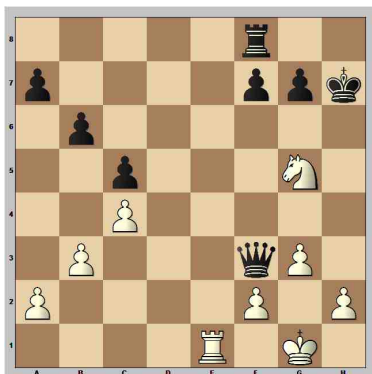


Ausblick

In der nächsten Lektion steht der Doppelangriff auf Material + Material auf dem Programm.

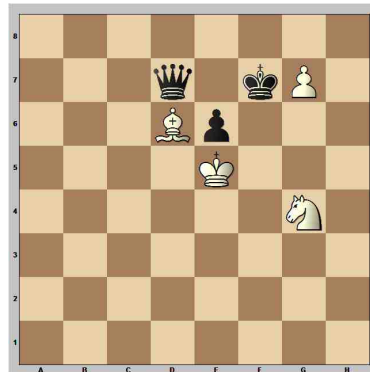
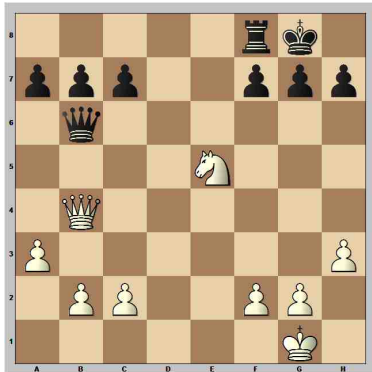
Aufgabe 8:

Weiß zieht



Aufgabe 7:

Weiß zieht



1. g8 ♖+ ♔xg8 2. ♘f6+

