

LEKTION 1

ABZUGSANGRIFF

(1)

Inhalt

Vorwort

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Vorwort

Herzlich Willkommen!

Ich freue mich, dass Sie sich für den Kurs DWZ 1300 entschieden haben. Gemeinsam wollen wir Lektion für Lektion Ihr schachliches Können weiterentwickeln. Dabei werden wir ein Eröffnungsrepertoire nach 1.e4 trainieren, in die faszinierende Welt der Endspiele eintauchen und durch viele Kombinationen ihren taktischen Blick schulen. Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen bei unseren Lektionen und viele spannende Schachpartien!

Viel Erfolg!

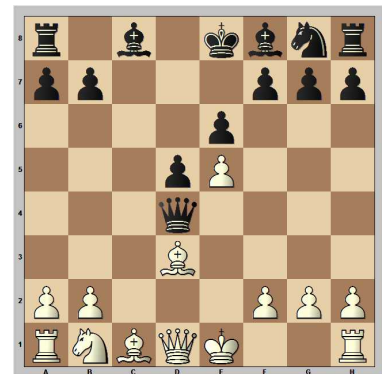
Timo Schönhof

Anleitung für den Trainer / Lehrer

In den ersten Lektionen geht es um das Thema Abzugsangriff. Zum Einstieg werden wir uns drei Eröffnungsreinfälle ansehen.

Partie 1: Vordermann gibt Schach

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3
♘c6 5.♗f3 ♚b6 6.♙d3 cxd4
7.cxd4 ♘xd4? 8.♘xd4 ♚xd4**



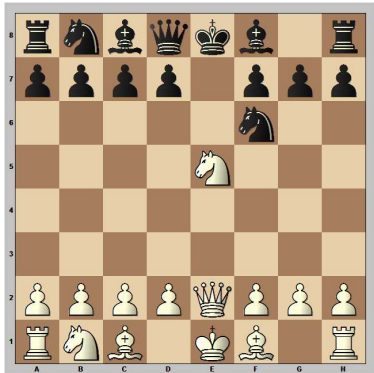
Dies ist eine typische Falle in der Französischen Partie. Die weiße Dame (**Hintermann**) möchte die schwarze Dame erobern. Es stört nur noch eine Figur, der Läufer (**Vordermann**). Zieht dieser mit Schach ab, geht die schwarze Dame verloren. **9.♙b5+**



Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

Partie 2: Hintermann gibt Schach

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5
 ♗xe4?! 4.♚e2 ♗f6?

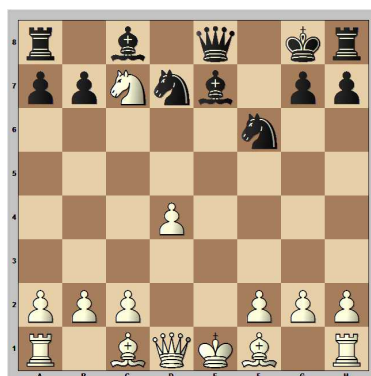


Hier stehen sich Dame und König in der e-Linie gegenüber. Wieder ist die Dame der **Hintermann**. Durch den Abzug des **Vordermanns** (Springer), steht der König automatisch im Schach. Der Springer kann sich also ein lohnenswertes Ziel suchen, während sich Schwarz zunächst mal um das Schach kümmern muss. **5.♗c6+**

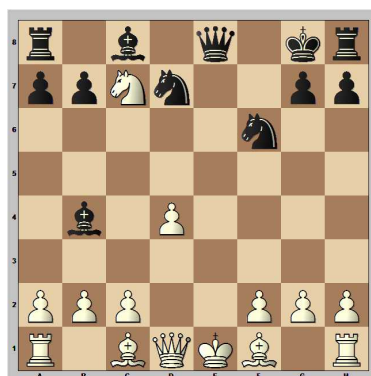
Partie 3: Doppelschach

Einen Spezialfall sehen wir in dieser Partie, sowohl Vordermann als auch Hintermann bieten Schach!

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♗c3 dxe4
 4.♗xe4 ♗d7 5.♗f3 ♗gf6
 6.♗eg5 ♚e7 7.♗xf7 ♖xf7
 8.♗g5+ ♗g8 9.♗xe6 ♚e8
 10.♗xc7?



Wieder ist die e-Linie offen. Zieht der schwarze Läufer (**Vordermann**) weg, gibt die Dame (**Hintermann**) Schach. Allerdings ist die Dame angegriffen. Nur ein Doppelschach hilft hier weiter! Nach **10...♚b4#** steht der weiße König gleich zweimal im Schach. Er muss ziehen, hat aber kein Feld mehr!



Doppelschach und Matt!

Aufgaben

Jede Lektion enthält ein paar Übungsaufgaben. Versuchen Sie diese Aufgaben ohne Ziehen der Figuren zu lösen. Natürlich können Sie die Stellungen auf dem Schachbrett aufbauen, wenn Ihnen das Lösen vom Diagramm aus zu schwer fällt.

Erst wenn Sie eine Lösung auch nach längerem Nachdenken nicht finden, dürfen Sie die Figuren auf dem Brett bewegen. Bedenken Sie stets, dass der größte Trainingseffekt durch Vorausberechnung ohne Ziehen der Figuren erzielt wird! Also: Nicht zu früh die Flinte ins Korn werfen und lieber noch ein bisschen grübeln...

Am Ende einer jeden Lektion finden Sie die ausführlich kommentierten Lösungen.

Viel Erfolg!

Ihr Kursleiter



Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

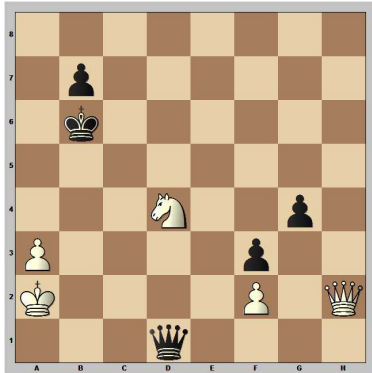
ABZUGSANGRIFF

(1)

In allen Aufgaben kann Weiß am Zug durch einen Abzugsangriff Material gewinnen oder mattsetzen. Allerdings muss der Abzugsangriff noch durch einen Zug vorbereitet werden.

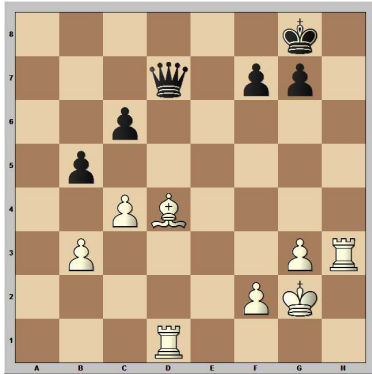
Aufgabe 1:

Weiß zieht



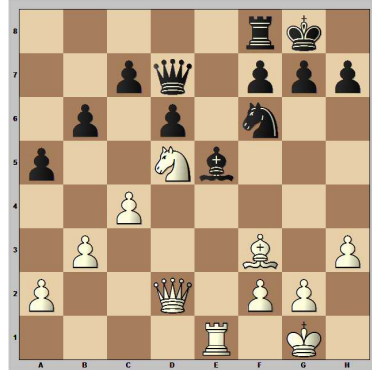
Aufgabe 2:

Weiß zieht



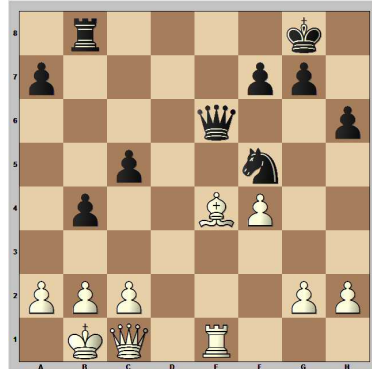
Aufgabe 3:

Weiß zieht



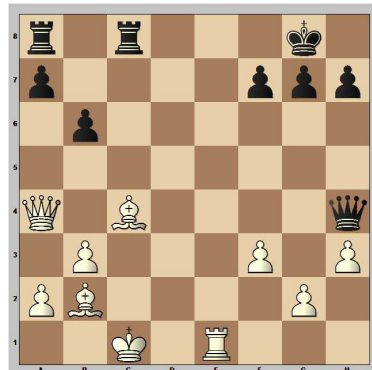
Aufgabe 4:

Weiß zieht



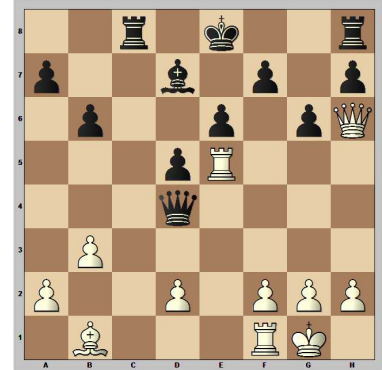
Aufgabe 5:

Weiß zieht



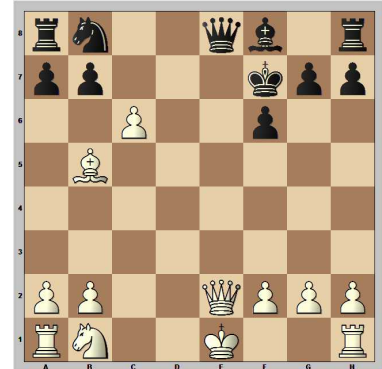
Aufgabe 6:

Weiß zieht



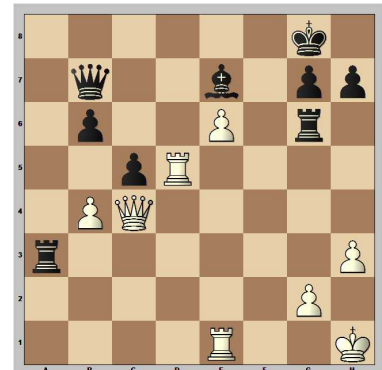
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Weiß zieht

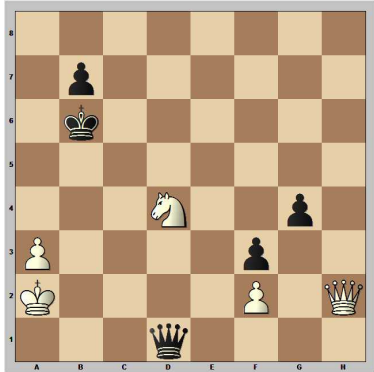


Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

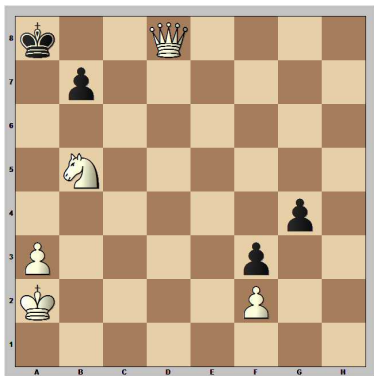
Lösungen

Aufgabe 1:

WeiÙ zieht

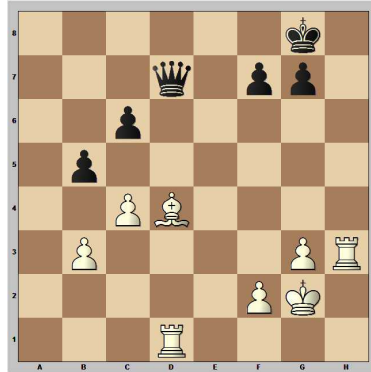


Zunächst muss WeiÙ seinen Hintermann richtig postieren. Nach **1.♔d6+** hat der König kein gutes Fluchtfeld. Geht er nach vorn **1...♕a5**, verliert er die Dame **2.♖b3+**. Geht er nach hinten **1...♕a7**, wird es sogar noch schlimmer **2.♗b5+ ♕a8 3.♖f8+ ♔d8 4.♖xd8#**



Aufgabe 2:

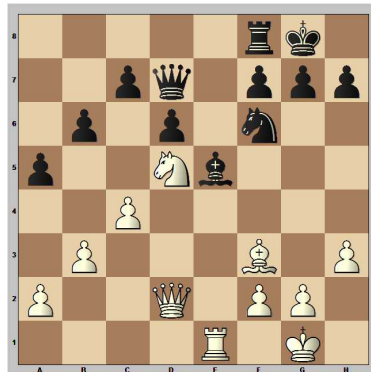
WeiÙ zieht



Hier braut sich in der d-Linie etwas zusammen. Allerdings kann der Läufer noch nicht mit Schach abziehen. Zunächst muss der König aufs richtige Feld gelockt werden. Nach **1.♗h8+ ♕xh8** ist alles klar! **2.♙xg7+ ♕xg7 3.♗xd7**

Aufgabe 3:

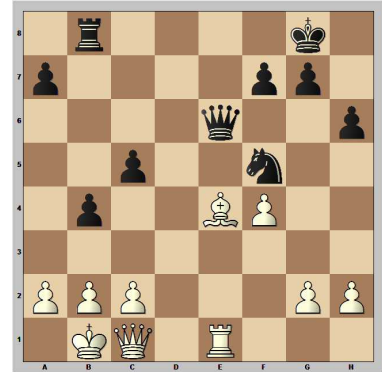
WeiÙ zieht



Noch sieht die Stellung harmlos aus. Zwischen den beiden Damen stehen zwei Figuren. Dies kann sich jedoch rasch ändern. **1.♗xe5** Schwarz hat eine Figur verloren. Am Besten spielt er **1...♗xd5 2.♖xd5+-**, denn nach **1..dxe5 2.♗xf6+** wird es noch teurer!

Aufgabe 4:

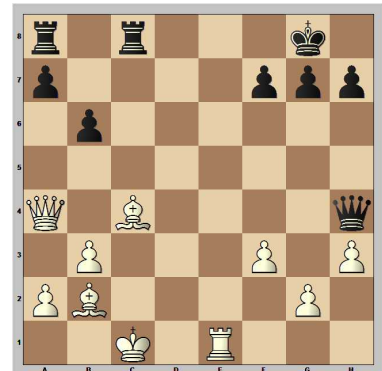
WeiÙ zieht



Turm und Läufer stehen bereit, aber noch ist kein Abzug in Sicht. WeiÙ versucht mit **1.g4** den Springer zu verjagen. Bringt sich dieser in Sicherheit, macht er den Weg für das Läufergeschach frei. **1...♗d4 2.♙h7+ ♕xh7 3.♗xe6** Andererseits geht er verloren.

Aufgabe 5:

WeiÙ zieht



Am Liebsten würde sich der Läufer mit Schach auf f7 opfern, wäre da nicht eine lästige Fesselung. Nach **1.♗e8+ ♗xe8** wird muss der schwarze Turm die Fesselung des Springers aufgeben und dem Damenge-

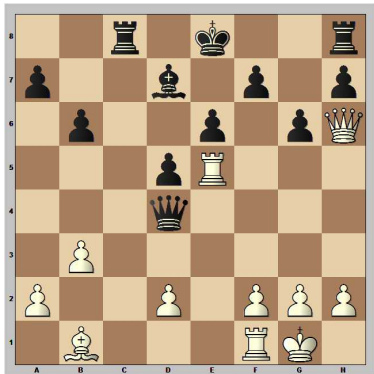


Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

winn steht nichts mehr im Wege! **2. ♖xf7+ ♔xf7 3. ♚hx4**

Aufgabe 6:

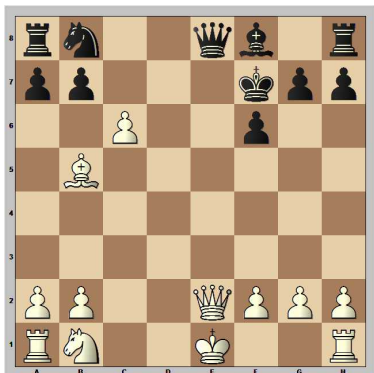
Wei zieht



Der Turm (Vordermann) knnte auf e6 Schach bieten, allerdings muss der Hintermann noch postiert werden. Die Dame greift den Turm an **1. ♚g7** und betritt die gefhrliche Diagonale a1-h8. Schwarz ist verloren! **1.. ♗f8 2. ♖xe6+ fxe6 3. ♚xd4**

Aufgabe 7:

Wei zieht

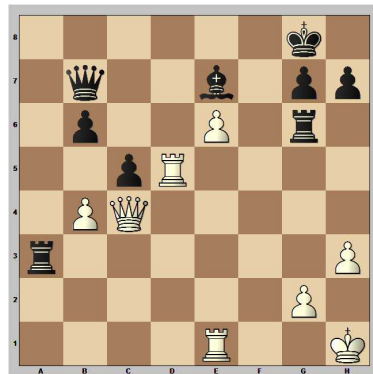


Lufer, Bauer und Dame stehen bereit, aber mit einem Knig auf e8 wird die ganze Geschichte fr Schwarz noch un-

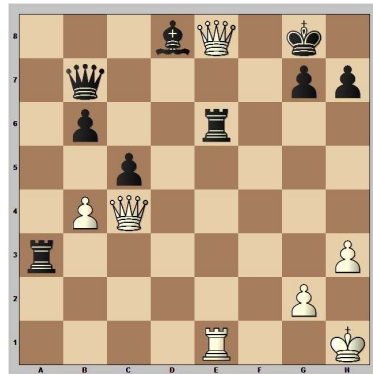
angenehmer! **1. ♚xe8+ ♔xe8 2. cxb7+** und Schwarz verliert Haus und Hof!

Aufgabe 8:

Wei zieht



Die letzte Aufgabe hatte es ganz schn in sich! Der Freibauer auf e6 entscheidet die Partie. Wenn Sie weit genug gerechnet haben, haben Sie sicherlich das Matt in drei Zgen entdeckt. **1. ♗d8+ ♕xd8 2. e7+ ♖e6 3. e8♚#**



Diese sehenswerte Endstellung verdient ein eigenes Diagramm.

Ausblick

Nicht immer muss man fr einen guten Abzugsangriff ein Schach geben. Auch ohne Schach sind Abzugsangriffe sehr gefhrlich. Mehr dazu in der nchsten Lektion.

