

## 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. Für den Fall, dass Sie nicht auf die Lösung kommen, ist es auch praktikabel, diese Aufgabe zunächst zu überspringen und es später wieder zu versuchen.

Erinnern Sie sich an die 1. Lektion zum Thema *Offene Spiele – Italienische Partie*.

Bewegen Sie bitte die Figuren nicht! Benutzen Sie keinen Computer! Auch nicht, um die Lösungen zu überprüfen! Geben Sie in den Lösungen nur Varianten an, die Sie im Kopf berechnet haben! Beenden Sie bitte jede Variante mit einer Einschätzung / Stellungsbeurteilung!

Geben Sie Ihren besten Zug auch dann an, wenn Sie nicht sicher sind oder keine echte Lösung gefunden haben. Es ist wichtig, eine Entscheidung zu treffen!

Viel Spaß und Erfolg!

### *Ausblick*

In der folgenden 3. Lektion sind *Mittelspielkombinationen* an der Reihe.

### Aufgabe 1:

Wei zieht



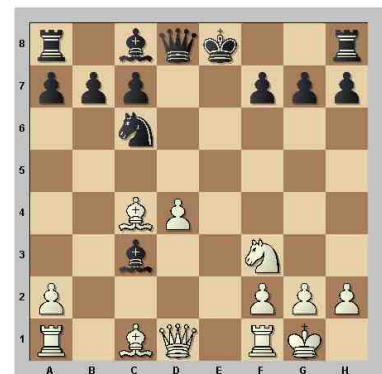
### Aufgabe 2:

Wei zieht

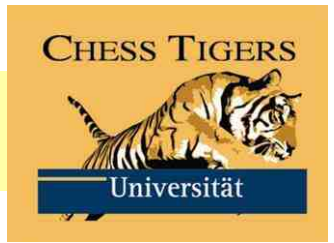


### Aufgabe 3:

Wei zieht



# Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2



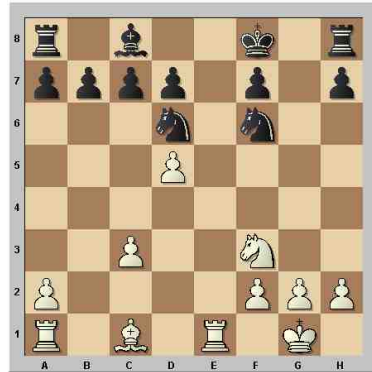
**Aufgabe 4:**

Weiß zieht



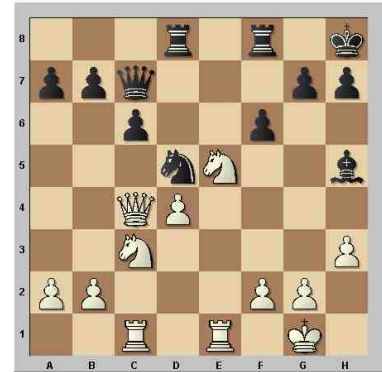
**Aufgabe 7:**

Weiß zieht



**Aufgabe 10:**

Weiß zieht



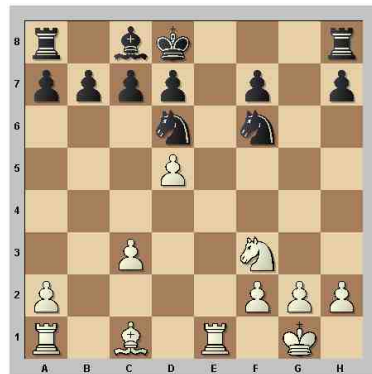
**Aufgabe 5:**

Weiß zieht



**Aufgabe 8:**

Weiß zieht



**Aufgabe 11:**

Weiß zieht



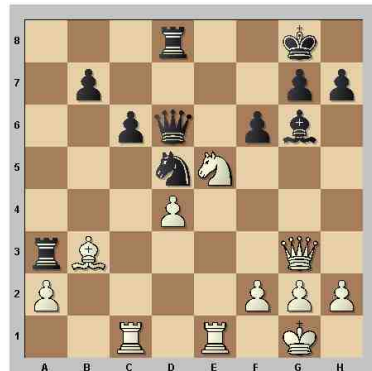
**Aufgabe 6:**

Weiß zieht



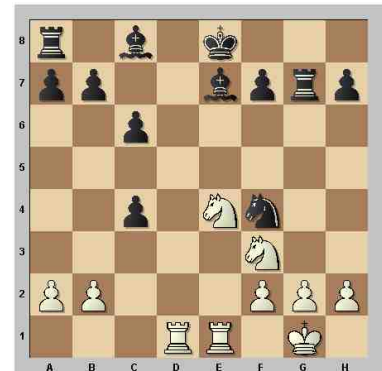
**Aufgabe 9:**

Weiß zieht



**Aufgabe 12:**

Weiß zieht





# Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

## Aufgabe 1:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5  
4.d3 ♗f6 5.♘c3 0-0 6.♗g5 h6  
7.♗h4 ♗b4 8.0-0 ♗xc3 9.bxc3  
g5? ♖9...d6 10.♘xg5! hxg5  
11.♗xg5 ♖g7

Weiß zieht



Mit **12.f4!** öffnet Weiß die f-Linie und lässt den ♖f1 entscheidend eingreifen. Schwarz ist verloren. **12...d6** 12...exf4 13.♗xf4+- **13.fxe5+-**



## Aufgabe 2:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5  
4.c3 ♗e7 5.0-0 d6 6.d4 ♗b6  
7.♗g5 f6 8.♗h4 g5? 9.♘xg5!  
fxg5 10.♗h5+ ♔d8 11.♗xg5  
♘f6 12.♗h6 ♖f8 13.f4 exd4

Weiß zieht



**14.e5!!** Weiß sprengt das Zentrum, obwohl der Schwarze mit einem Abzugschach droht. Er hat nämlich weiter gerechnet und gesehen, wie er sich revanchieren wird. **14...dxc3+** **15.♔h1 cxb2** **16.exf6**

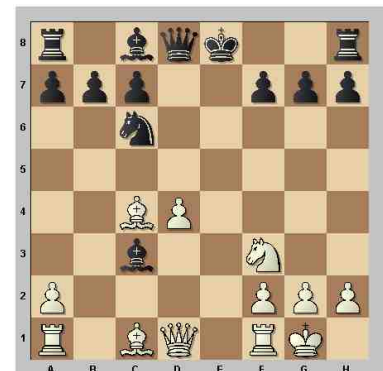


**16...♗xf6** Oder **16...♗f7**  
**17.♗xf7 ♗xf7** **18.♘c3 bxa1♗**  
**19.♗xa1+-** **17.♗xf6 bxa1♗**  
**18.♗xa1+-**

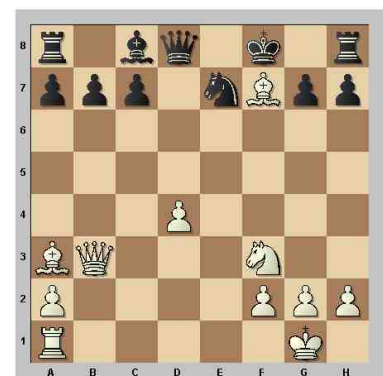
## Aufgabe 3:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5  
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4  
♗b4+ 7.♘c3 d5 7...♘xe4! ist  
besser **8.exd5 ♘xd5** **9.0-0**  
**♘xc3** **10.bxc3 ♗xc3**

Weiß zieht



**11.♗b3!** Dieser starke Zug gewinnt sofort, und bestraft die Materialgier des Schwarzen. **11.♗a3** oder **11.♗b1** sind auch gut, aber nicht so stark wie der Textzug. Schwach hingegen ist **11.♗xf7+?** ♘xf7 **12.♗b3+ ♗e6** **13.♗xc3 ♖e8=** nebst **♗d5** und **♖g8** kann Schwarz gut spielen. **11...♗xa1** **12.♗xf7+ ♘f8** **13.♗a3+ ♗e7** **14.♗xa1+-** (Kasparov) Der Druck auf den Schwarzen ist zu stark, als dass dieser von der Mehrqualität profitieren könnte.



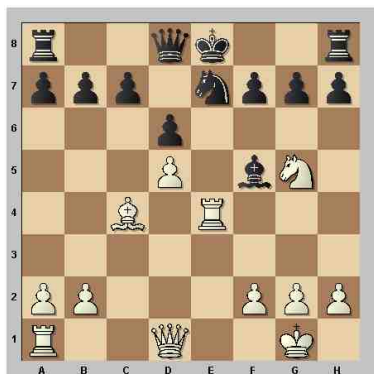


# Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

## Aufgabe 4:

1.e4 e5 2.♘c4 ♘c6 3.♗f3 ♘c5  
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4  
♘b4+ 7.♗c3 ♗xe4 8.0-0 ♘xc3  
9.d5 ♘f6 10.♞e1 ♗e7 11.♞xe4  
d6 12.♘g5 ♘xg5 13.♗xg5  
♘f5? Diesen Fehler begehen  
unerfahrene Spieler gerne.  
13...h6 oder 13...0-0 sind bes-  
sere Züge.

### Weiß zieht



14.♞f3! 0-0 14...♘xe4  
15.♞xf7+ ♗d7 16.♞e6+ ♗e8  
17.♘b5+ (17.♞xe4 ♞d7  
18.♗e6±) 17...c6 18.♗xe4 ♞d7  
19.♗xd6+ ♗d8 20.♗f7+ ♗e8  
21.♗xh8±; 14...♘g6 15.♞ae1+-  
15.♞xe7! ♞xe7 16.♞xf5 g6  
17.♞f4±

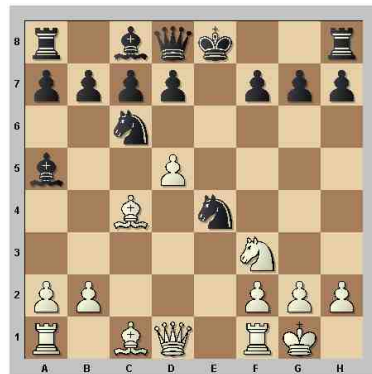


Die 2 Figuren sind hier stärker  
als Turm und Bauer.

## Aufgabe 5:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♘c4 ♘c5  
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4  
♘b4+ 7.♗c3 ♗xe4 8.0-0 ♘xc3  
9.d5! ♘a5?

### Weiß zieht



13.♘g5! Nutzt aus, dass der  
Bauer auf f7 vom Läufer auf c4  
gefesselt ist. 13.♘h6? ♞f6+-  
13...♞e8 14.♘f6+-



14...g6 14...♗f5 15.♞xf5 gxf6  
16.♘d3 fxe5 17.♞xh7#  
15.♗xg6 hxg6 16.♞xg6#

## Aufgabe 6:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♘c4 ♘c5  
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4  
♘b6? Ein bekannter Fehler, der  
jedoch immer wieder begangen  
wird. ♖6...♘b4+ 7.d5 ♗e7 8.e5  
♗e4 9.d6!! ♗xf2 10.♞e2  
♗xh1 11.♘g5 ♘f2+ 12.♗d1 c6  
13.♘xe7 ♞b6 14.♗g5 ♞f8  
15.♞h5 g6

### Weiß zieht



Schwarz ist völlig überspielt,  
doch wie macht man ihm jetzt  
den Garaus? Die Lösung lautet:  
16.♞h6! Schwarz wird forciert  
matt. Das Schach 16...♞d4+  
zögert das Ende lediglich her-  
aus. 17.♗d2+-



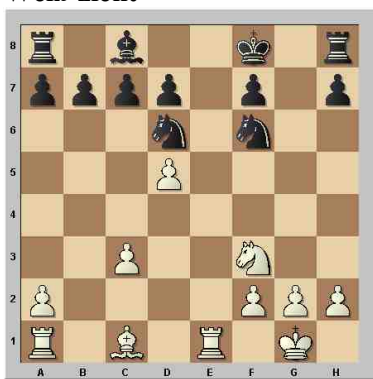


# Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

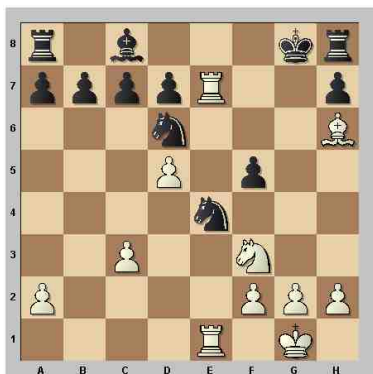
## Aufgabe 7:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5  
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4  
♗b4+ 7.♗c3!? ♖7.♗d2!  
7...♗xe4 8.0-0 ♗xc3 9.d5!  
♗e5!? Die Alternative lautet  
9...♗f6. 10.bxc3 ♗xc4 11.♖d4  
♗cd6 12.♖xg7 ♖f6 13.♖xf6  
♗xf6 14.♗e1+ ♗f8?? Ob  
14...♗d8 besser ist, wird sich  
in Aufgabe 8 zeigen.

### Weiß zieht



15.♗h6+ ♗g8 16.♗e5! Es droht  
einfach 17.♗g5#. 16...♗fe4  
17.♗e1 Auch 17.♗h4 Δ18.f3 ist  
gut. 17...f5 18.♗e7! +-  
Δ19.♗e5 nebst f3. Danach  
stehen alle weißen Figuren  
optimal, während Schwarz  
trotz Mehrfigur hilflos ist.



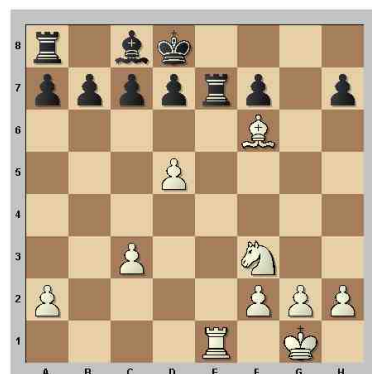
## Aufgabe 8:

Die ersten Züge wie in Auf-  
gabe 7. 14...♗d8??

### Weiß zieht



Nur die Rückgabe der Figur ist  
der richtige Weg. Nach  
14...♗fe4 15.♗d2 f5 16.f3 0-0  
17.fxe4 ♗xe4 18.♗xe4 fxe4  
19.♗xe4 d6± darf Schwarz auf  
ein Remis hoffen. So erhält  
Weiß nach 15.♗g5! +- eine  
völlig überlegene Stellung und  
wird bald Material gewinnen.  
15...♗de8 16.♗xe8+ ♗xe8  
17.♗xf6+ ♗e7 18.♗e1+-



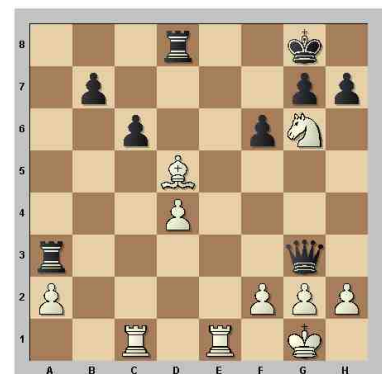
## Aufgabe 9:

1.e4 e5 2.♗f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5  
4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4  
♗b4+ 7.♗d2 ♗xd2+ 8.♗bxd2  
d5 9.exd5 ♗xd5 10.♖b3 ♗ce7  
10...♗a5!= 11.0-0 0-0 12.♗fe1  
c6 13.♗e4!? a5 14.♗c3 a4  
15.♖a3 ♗b6 16.♗f1 ♗ed5  
17.♗e4 ♖c7 18.♗ac1 ♗f5  
19.♗d6 ♗g6 20.♗e5 ♗fd8  
21.♗dc4 ♗xc4 22.♗xc4 ♖d6  
23.♖g3 a3 24.bxa3 ♗xa3  
25.♗b3 f6??

### Weiß zieht



Besser als der Partiezug wäre  
♖25...♖f6= gewesen. 26.♗xg6  
♖xg3 27.♗xd5+! Ein starker  
Zwischenzug, das Feld e7 wird  
für einen weiteren Zwischen-  
zug frei gekämpft.



27.hxg3 hxg6= 27...♗xd5  
28.♗e7+! ♗f7 29.hxg3+-  
Weiß hat eine Figur gewonnen.

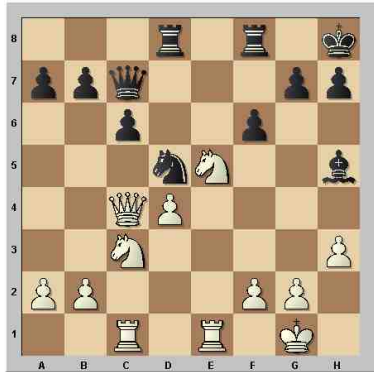




# Lernziel: DWZ 1300 Lektion 2

## Aufgabe 10:

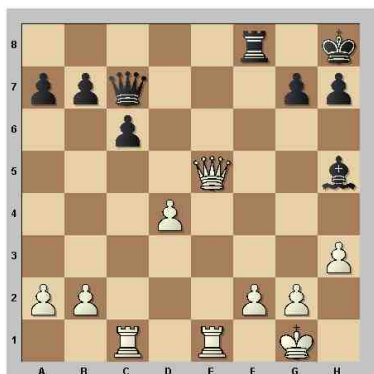
Weiß zieht



### Fuhrmann - Bräutigam

Rumänien, 2004

Der letzte Zug von Schwarz war **19...f6**, was ein schwerer, taktischer Fehler ist und mit **20.dxd5!** bestraft wird. **♞xd5** 20...fxe5? 21.♠xc7+- **21.♞xd5!** fxe5 21...cxd5 22.♞xc7 fxe5 23.♞xe5+- **22.♞xe5+-** Weiß hat mit Hilfe der Fesselung in der c-Linie die Qualität gewonnen und verwertete in der Folge diesen Vorteil.



## Aufgabe 11:

1.e4 e5 2.♠f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.0-0?! 0-0? ♖6...♗xe4! 7.cxd4 d5! ♞ 7.cxd4 ♙b6 8.d5 ♗e7 9.e5 ♗e8 10.d6 cxd6 11.exd6 ♗g6 12.♙g5 ♗f6 13.♗c3 h6

Weiß zieht



Die schwarze Stellung ist mehr als verdächtig und mit **14.♞d3!** gibt es eine schöne Möglichkeit, einen starken Angriff einzuleiten. **14...♗h7** Auch andere Züge sind nicht besser: **14...hxg5** 15.♞xg6 ♗h7 (15...♗h8 16.♙xf7+-) 16.♗d5 fxg6 17.♗e7+ ♗h8 18.♗xg6#, **14...♗h8** 15.♙xf7 ♞xf7 16.♞xg6 ♞f8 17.♞ae1 ♖e7+- **15.♙xf7!** Schwarz hat nur scheinbar den ♗g6 unter Deckung.



15...♞xf7 16.♗e5+- hxg5 16...♞f8 17.♗xg6 ♞e8 18.♗e7+ ♗h8 19.♙xf6 gxh6 20.♞g6+- 17.♞xg6+ ♗g8 18.♞xf7+ +-

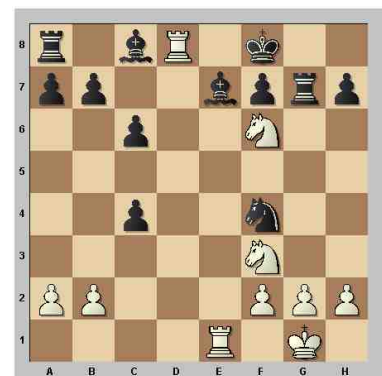
## Aufgabe 12:

1.e4 e5 2.♠f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.0-0?! dxc3? 7.e5 d5 8.exf6 dxc4 9.♞xd8+ ♗xd8 10.fxg7 ♞g8 11.♗xc3 ♞xg7 12.♙f4 ♗e6 13.♞fe1 c6 14.♗e4 ♙e7 15.♞ad1 ♗xf4??

Weiß zieht



Der letzte Zug des Nachziehenden ist ein schlimmer Fehler. Haben Sie das Matt zum Abschluss dieser Lektion gefunden? **16.♗f6+ ♗f8** 17.♞d8+



17...♙xd8 18.♞e8#

