



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 / Stellungsbewertung!

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:**Weiß zieht****Aufgabe 2:****Weiß zieht****Aufgabe 3:****Weiß zieht**



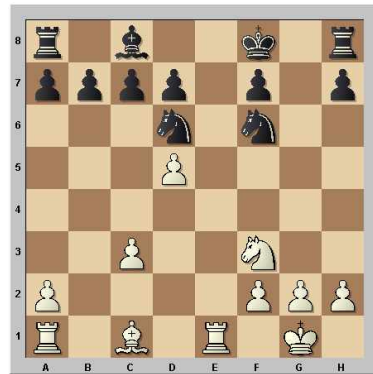
Aufgabe 4:

Weiß zieht



Aufgabe 7:

Weiß zieht



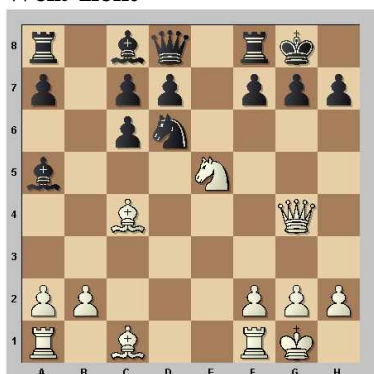
Aufgabe 10:

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





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.♘g5! 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.♘g5!
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.

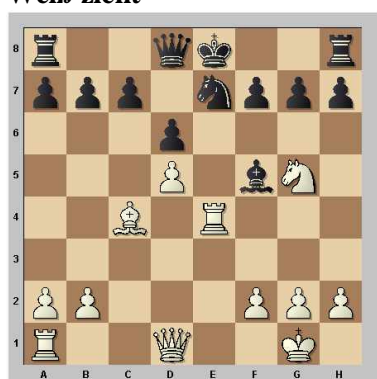




Aufgabe 4:

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? 10.dxc6 bxc6
11.♜e5 ♜d6 12.♞g4!? 0-0??

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+-

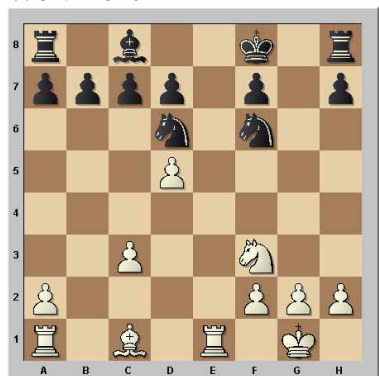




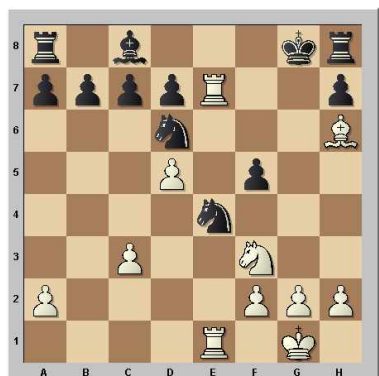
Aufgabe 7:

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



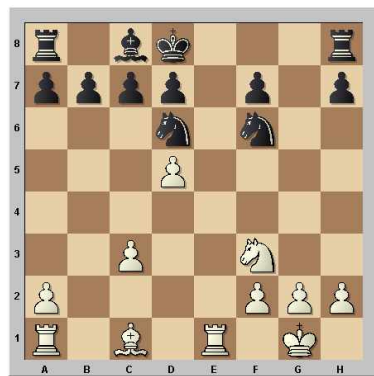
15.♗h6+ ♘g8 16.♞e5! Es droht
einfach 17.♞g5#. 16...♘fe4
17.♞e1 Auch 17.♘h4 Δ18.f3 ist
gut. 17...f5 18.♞e7! +-
Δ19.♘e5 nebst f3. Danach
stehen alle weißen Figuren
optimal, während Schwarz
trotz Mehrfigur hilflos ist.



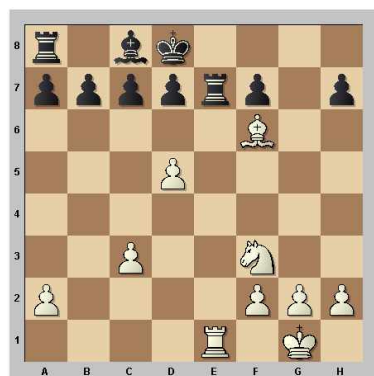
Aufgabe 8:

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.fxex4 ♘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+-



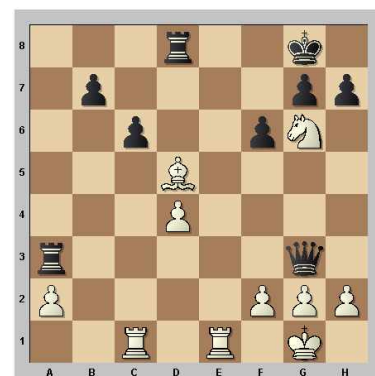
Aufgabe 9:

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.





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.♖xd5!** 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 Δ♞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 gxf6 20.♖g6+- 17.♖xg6+ ♗g8 18.♖xf7+-

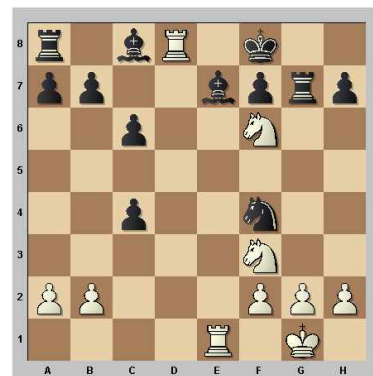
Aufgabe 12:

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#

