



LEKTION 1

ANGRIFF MIT DAME & LÄUFER

Inhalt

Einführung

Angriff mit Dame & Läufer

- *Beispiele 1-6*

Ausblick

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zur 4. Lektionsserie der Chess Tigers Universität!

Es erwarten Sie wieder 40 hochwertige Schachlektionen, zu allen Bereichen des königlichen Spiels. Sie erhalten zu jedem Thema dieser Serie eine Lektion mit praktischen Beispielen und danach eine entsprechende Übungslektion mit Aufgaben nebst Lösungen, in der Sie das zuvor Gelernte ausgiebig üben und vertiefen können. Die 21. Lektion wird Sie in einem Zwischentest prüfen und Ihnen so einen Überblick über Ihren bisherigen Trainingsstatus vermitteln. Das Ziel dieses Kurses ist, den Abschlusstest in der 40. Lektion zu bestehen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

Ihr Artur Jussupow

Einführung

Die Dame und der Läufer sind ziemlich leicht zu koordinieren. In den ersten drei Jahrgängen haben wir bereits viele Beispiele gesehen, welche die diagonale Wirkung dieser Figuren unterstreichen.

Man kann eine Dame-Läufer-Batterie bilden, um die Dame auf einer Diagonale zu unterstützen. Mitunter ist es jedoch sinnvoll, einen Läufer vor die Dame zu stellen, um Bauernschwächen in der Rochadestellung des Gegners zu provozieren oder einige seiner Figuren anzugreifen. Solche Batterien sind beispielsweise typisch bei Opfern auf h6/h3.

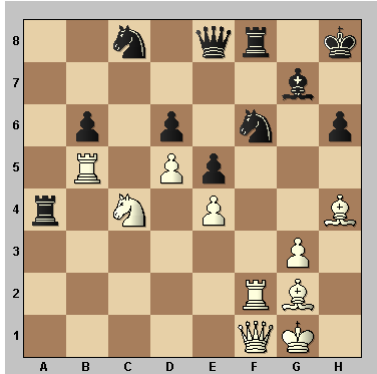
Um mehr Felder zu kontrollieren ist es jedoch auch möglich, dass die Dame und der Läufer auf unterschiedlichen Felderfarben angreifen. Dabei ist die Dame natürlich flexibel, da ein Läufer bekanntlich nicht die Farbe wechseln kann. Auch, wenn ein Läufer nicht auf der Diagonale der Dame agiert, kann er dieser die notwendige Unterstützung im Mattangriff gegen einen ungenügend geschützten König bieten.



Lernziel: DWZ 1500 Lektion 1

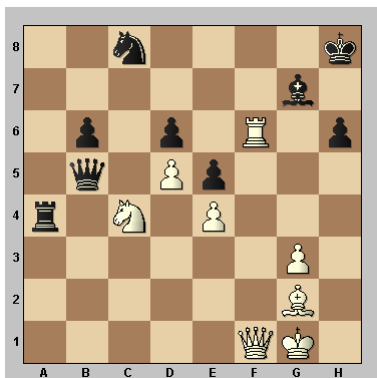
Beispiel 1:

Wei zieht



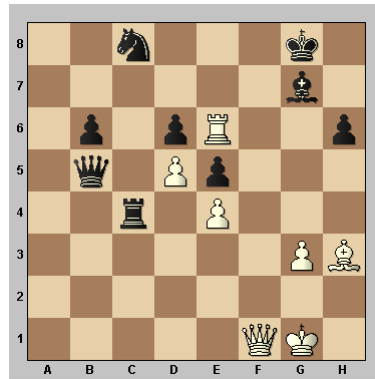
Kasparov - Smirin
 Russland, 1988

Kasparov startet einen komplizierten Angriff, der auf die Schwachen der weien Felder im gegnerischen Lager basiert.
35. ♖xf6! ♜xf6 36. ♜xf6 ♜xb5

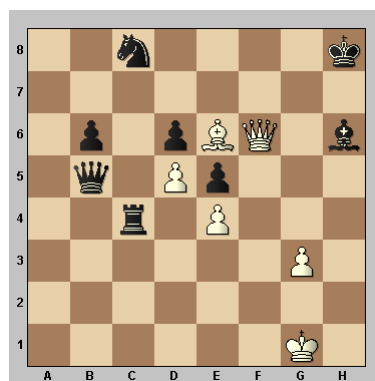


37. ♜e6! Kasparov spielt auf Sieg. Nur zum Dauerschach fhrt **37. ♜f8+ ♜xf8 38. ♜xf8+ ♔h7=**, da hier **39. ♜h3?** wegen **39... ♜c5+ 40. ♔g2 ♜a2+ 41. ♔h1 ♜a1+ 42. ♜f1 ♜c7** zu optimistisch wre. **37... ♔g8** Falsch wre dagegen **37... ♜xc4?** wegen **38. ♜f7 ♜c5+ 39. ♔h2 ♜c1 40. ♜e8+ ♔h7 41. ♜g8 ♜g1+ 42. ♔h3+-;** **37... ♜a7!?** ist eine Alternative, um das Feld f7 zu decken.
38. ♜h3! Jetzt kommt der wei-

er Lufer ins Spiel.
38... ♜xc4? In Zeitnot unterschtzt Smirin die folgende Kombination. **38... ♜a7** ist notwendig.



39. ♜xh6!+- Der Turm rumt das Feld fr den Lufer.
39... ♜xh6 Falls **39... ♜c5+ 40. ♔h1 ♜c1**, dann **41. ♜e6#**.
40. ♜e6+ ♔h8 41. ♜f6+ Hier gab Schwarz auf, da er keine Verteidigung gegen das forcierte Matt hat.

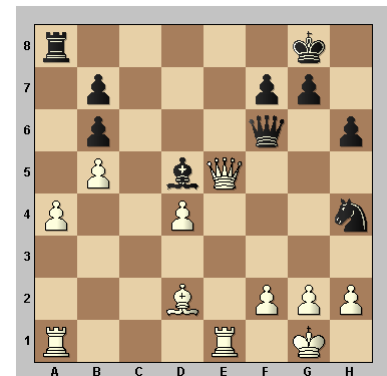


41... ♔h7 41... ♜g7 42. ♜h4+ +- 42. ♜f7+ ♜g7 42... ♔h8 43. ♜g8# 43. ♜f5+ ♔h8 43... ♔h6 44. ♜g6# 44. ♜h5+ ♔g8 44... ♜h6 45. ♜xh6+ ♔g8 46. ♜e6# 45. ♜e6+ ♔f8 46. ♜f7#

Hier sind noch weitere Kombinationen, welche die Kraft der perfekten Koordination zwischen Dame und Lufer beweisen.

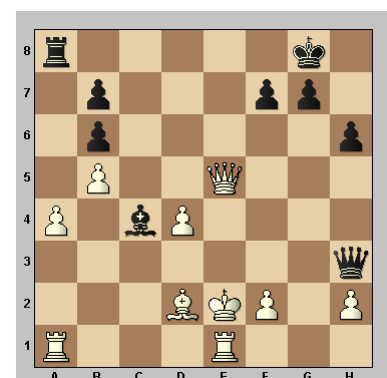
Beispiel 2:

Schwarz zieht



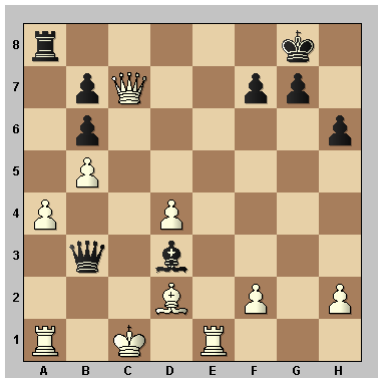
Kopetzky - Canal
 Wien, 1952

Eine typische Kombination bringt den weien Knig in Verlegenheit. **1... ♔f3+! 2. gxf3 ♜xf3 ♜g2** oder **♜h1# 3. ♔f1** **3. ♜xd5 ♜xd5+-** ist wegen der geschwchten weien Rochadestellung ebenfalls ziemlich hoffnungslos. **3... ♜h3+ 4. ♔e2 ♜c4+** Der Knig wird weiter gejagt.

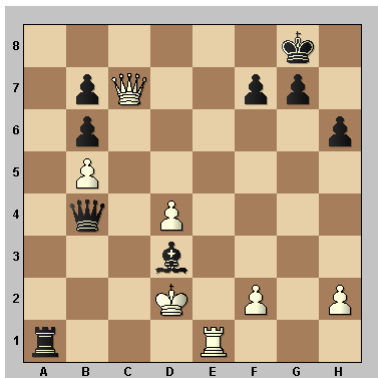


Lernziel: DWZ 1500 Lektion 1

5.♔d1 ♖b3+ 6.♔c1 ♕d3! Der Läufer und die Dame verfolgen den Monarchen auf den weißen Feldern. Es droht ♖c2#. 7.♖c7



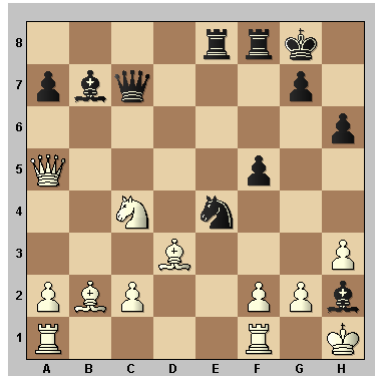
7...♞xa4! Der Schlüsselzug. Die weiße Verteidigung bricht zusammen. 8.♕b4 Auch andere Züge verlieren schnell: 8.♞xa4 ♖b1#; 8.♖c3 ♞xa1+ 9.♖xa1 ♖c2#; 8.♞e8+ ♔h7 9.♞a8 ♞xa8!-+ 10.♞a8 ♖b1# 8...♞xa1+ 9.♔d2 ♖xb4+ -+



Weiß gab auf wegen 10.♔xd3 ♞xe1 11.♖c8+ ♖f8 0-1

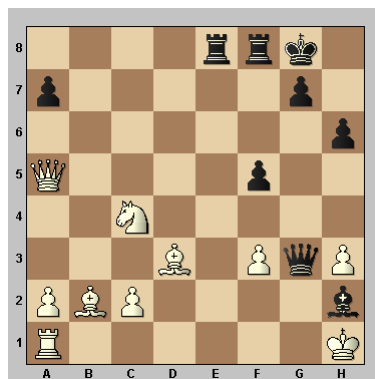
Beispiel 3:

Schwarz zieht



Pedersen - Jansa
 Fernschach, 1960

1...♘g3+! Dieses Opfer muss Weiß annehmen. 2.fxg3 2.♔xh2 ♘xf1+ 3.♔g1 ♖h2+ 4.♔xf1 ♕xg2# 2...♖xg3 3.♞f3 Nach 3.♖d2 folgt 3...♖xh3 Δ3...♕g3+ 4.♞f3 ♕xf3 5.gxf3 ♕d6+ 6.♔g1 ♕c5+ -+. Falls 3.♔e3, dann 3...♖xh3 4.♕xf5 (oder 4.♕c4+ ♔h7 5.♕d5 ♖h4!-+) 4...♖h4 5.♕e6+ ♔h7 6.♔f5 ♖h5 7.♔xg7 ♖xa5 8.♔xe8 ♖g5-+. 3...♕xf3 4.gxf3

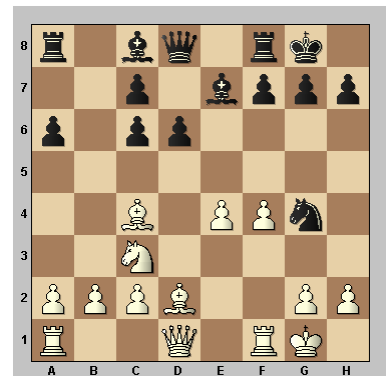


4...♕g1? Schwarz spielt schön, bietet dabei aber dem Gegner unnötige Chance. Besser ist einfach 4...♖xh3 5.♕f1 ♖h4 6.♖d5+ ♔h7-+ und Weiß kann diesen Angriff nicht überleben. 5.♖d2? Der Anziehende hat

die Hoffnung zu früh aufgegeben! Richtig ist 5.♕e5!! f4 6.♖d5+ ♞f7 (Die weiße Verteidigungsidee wird in der folgenden Variante deutlich: 6...♔h8 7.♕xg7+! ♔xg7 8.♞xg1+-) 7.♕xf4! ♖xf4 8.♞xg1±; 5...♞f2!-+ Um sich vor dem Matt zu retten, kann Weiß nur die Dame opfern, weshalb er lieber gleich aufgab.

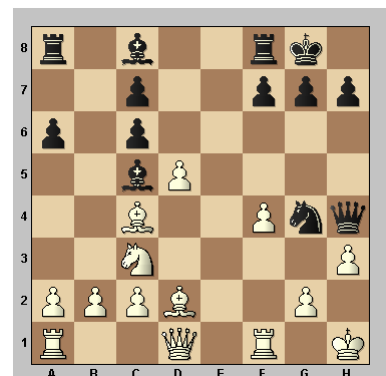
Beispiel 4:

Schwarz zieht



Balanel - Bronstein
 Bukarest, 1948

Eine typische Mattkonstruktion. 1...d5! Schwarz öffnet mit Tempogewinn die Diagonale a3-f8, um seinen Läufer nach c5 zu bringen. 2.exd5 ♕c5+ 3.♔h1 ♖h4! 4.h3

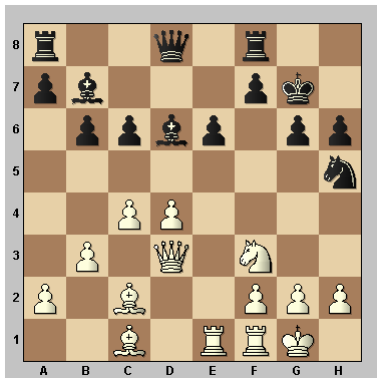


Lernziel: DWZ 1500 Lektion 1

4...♖g3! Es droht ♖h2#. Weiß hat nur eine Verteidigung: seine Dame gegen den ♘g4 geben, was natürlich dennoch zum Verlust der Partie führt.
5.hxg4 ♖h4#

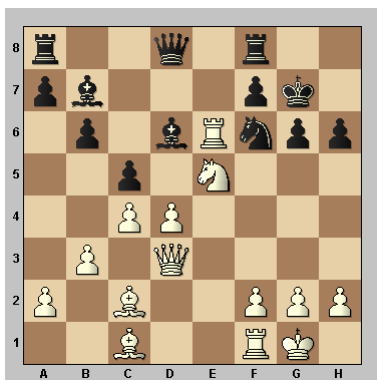
Beispiel 5:

Weiß zieht



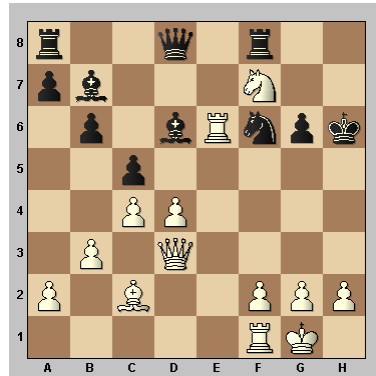
Capablanca - Jaffe
 New York, 1910

Um die Batterie zu aktivieren, ist Weiß zum Opfern bereit.
17.♞xe6! ♘f6 17...fxe6 verliert sofort:
18.♞xg6+ ♖h8
19.♞h7# 18.♘e5! c5



18...♙xe5 ist etwas zäher, obwohl Weiß nach 19.♞xe5+ natürlich ebenfalls überlegen steht.
19.♙xh6+! Weiß zertrümmert die Rochadestellung des Gegners.
19...♖xh6

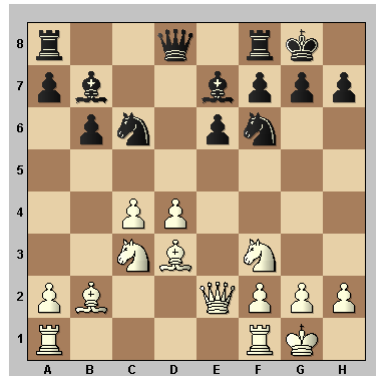
20.♘xf7+! +- Schwarz gab auf, da er zwingend matt wird.



20...♞xf7 20...♖h5 21.♞h3#;
20...♖g7 21.♞xg6# 21.♞xg6#

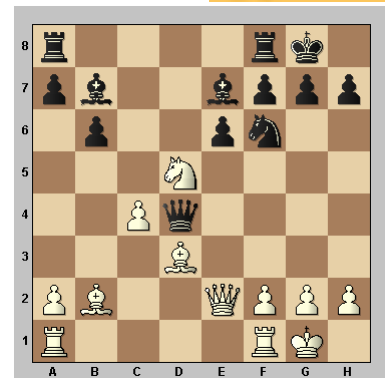
Beispiel 6:

Schwarz zieht

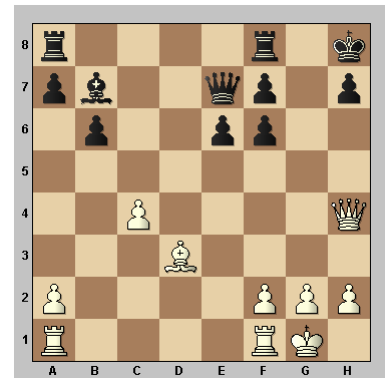


Engels - Badenstein
 1937

Schwarz hat die Gefahr unterschätzt und nahm den vergifteten Bauer.
12...♘xd4?
13.♘xd4 ♞xd4 14.♘d5!



14...♞c5 Um den ♙e7 zu decken. Falls 14...♞h4, dann 15.♘xe7+ ♖h8 16.g3 ♞h3 17.f3+-.
15.♙xf6! gxf6 Nach 15...♙xf6 folgt 16.♞e4+- Δ♞h7# und Δ♘f6.
16.♘xe7+ Auch gut ist zuerst 16.♞g4+ +-.
16...♞xe7 Falls 16...♖h8, dann 17.♘d5 exd5 18.♞h5+-.
17.♞g4+! führt zu einem typischen Finale.
17...♖h8 18.♞h4!+-



Jetzt ist der ♘f6 gefesselt und Schwarz kann die Mattdrohung ♞xh7# nicht mit f6-f5 abwehren.

Ausblick

Die nächste Lektion wird in 12 Aufgaben das Gelernte testen und vertiefen.

