

Stufe 3 Vorausdenken



Die Textmenge für die internationale Version der Arbeitshefte ist begrenzt. Die Hefte Vorausdenken erfordern aber ein wenig mehr Erklärung, als die anderen Hefte (Basis, Extra, Plus oder Mix).

Zunächst finden Sie auf Seite 2 einen kurzen Überblick über die Aufgabentypen. Das wird zu einem großen Teil ausreichen, aber es gibt noch mehr. Auf den Seiten 3 ff. finden Sie den Inhalt des gesamten Heftes mit einer Erläuterung der einzelnen Seiten. Es gibt einen Verweis auf die Seite einer eventuell vorhandenen Gedächtnisstütze (insgesamt 7 in Form einer Downloaddatei).

Auch für die Blindübungen, die sich auf vielen Seiten befinden, kann eine zusätzliche Erklärung (zusätzlich zu dem Beispiel mit der Antwort in den Heften) überaus nützlich sein.

Vorausdenken

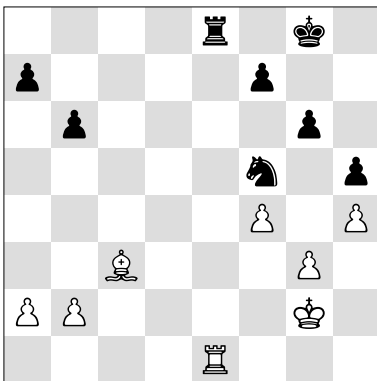
In diesem Arbeitsbuch über das Vorausdenken wirst Du viel von Stufe 2 Vorausdenken erkennen, aber es gibt auch Übungen, die anders sind.

Blindschach

Am Ende vieler Seiten befinden sich Blindübungen. Alles, was Du siehst, ist ein leeres Brett. Die Stellung wird durch weiße und schwarze Figuren angezeigt. Ein Beispiel mit 'Matt in zwei': ♔f7 ♚f1 ♚h6 _____. Merk dir sich einfach die Position (mit dem leeren Brett neben der Aufgabe oder ohne Brett). Der König darf nicht nach g5 oder h5 entkommen. Leider ist Df5 patt, aber Db5 funktioniert.

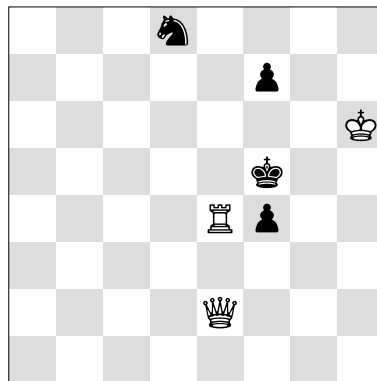
Blindpartien

Du siehst die Züge einer Partie und musst den letzten Zug notieren. Das Thema wird angezeigt.



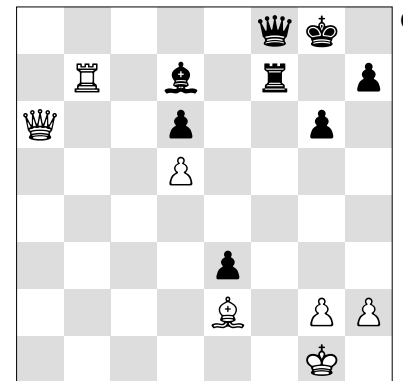
Vorausdenkenaufgaben

1. ... ♘e3+ 2. _____
Jetzt ist Schwarz am Zug, aber Du musst den weißen Zug nach dem Springerschach berücksichtigen. Du sollst Kf3 eingeben.



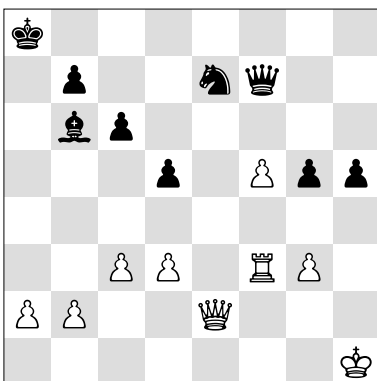
Matt visualisieren

1. ♚e7 ♘e6 2. _____
1. ♚e7 f6 2. _____
1. ♚e7 f3 2. _____
1. ♚e7 ♔f6 2. _____
Trag die Züge ein: **Txf7#**, **Dh5#**, **Dxf3#**, **De5#**.



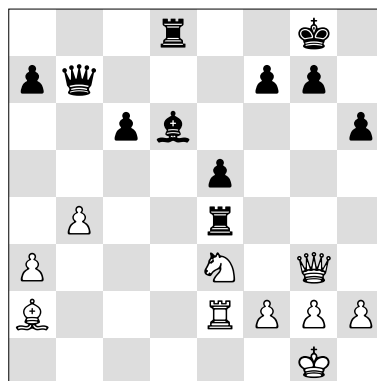
Matt: ja oder nein?

1. ... ♚f1+ 2. ♙xf1 ♚f2+
3. ♔h1 ♚xf1 _____
Ist Weiß nach diesen Zügen matt? Nein, denn f1 wird von der Dame auf a6 gedeckt.
Trag ein: **nein 4. Dxf1**.



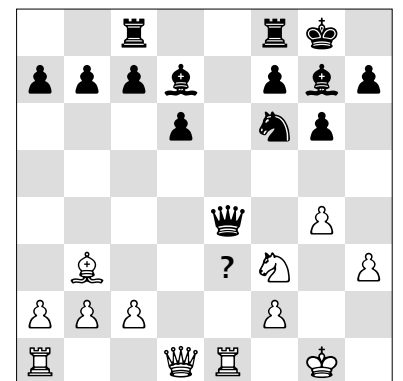
Fesselung: Verführung

1. ... Sxf5 2. _____!
1. ... Sxf5 2. _____?
Der Zug mit dem ! ist gut, also: **De5**.
Das ? zeigt den falschen Zug an. Der andere Angriff auf die gefesselte Figur funktioniert nicht: **Df1 Sxg3+**.



Drohung und Verteidigung

1. Sf5 droht
a) 2. _____
b) 2. _____
aber Schwarz spielt 1. ... _____
Die Drohungen sind **Dxg7#** und **Txe4**. Du musst an die richtige Verteidigung denken: **Lf8** (droht 2. ... Td1+).



Welcher Vordermann?

♙e3

♘e3

Welche Figur kommt auf e3?
Se3-d5 fängt die Dame.
Le3xa7 gewinnt nur einen Bauern.

Inhalt des Heftes Vorausdenken 3

Die fettgedruckten Zahlen in der Überschrift (3+4) beziehen sich auf die Seiten im Heft Vorausdenken Stufe 3.

3+4 Die Fesselung

Die Formen der Fesselung sind Fesseln, Angriff auf eine gefesselte Figur und eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger. Schau notfalls die Gedächtnisstützen aus Stufe 3 noch einmal an.

5+6 Verteidigung gegen Fesselung

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 6.

7+8 Angriff auf eine gefesselte Figur

1. ♖d8 ♗xb2 2. _____ !

2. _____ ? _____

Der richtige Zug hat ein Ausrufezeichen (!). Nach dem Zug mit dem Fragezeichen (?) folgt der Zug, der auch die gefesselte Figur angreift, aber kein Material gewinnt.

Bei der Blindübung auf Seite 7 *Greife alle Felder an* sind drei Felder angezeigt. Auf welchem Feld greift die Dame alle Felder an? Die erste Aufgabe ist bereits ausgefüllt.

Die Blindübung auf Seite 8 ist Matt in zwei. Der erste weiße Zug ist vorgegeben und Schwarz hat nur eine Antwort. Der zweite weiße Zug setzt matt.

9+10 Matt: Visualisieren A+B

Siehe die Gedächtnisstütze in Stufe 2 Vorausdenken auf Seite 9.

Die Blindübung auf Seite 9 ist matt in einem. Wie oft kann Weiß mattsetzen? Schreibe die Anzahl und auch alle Züge auf.

Die Blindübung auf Seite 10 ist *Verteidigen gegen Matt*. Die erste Aufgabe ist bereits ausgefüllt.

11 Doppelangriff: gefesselte Figuren A

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 7, Diagramme 1 und 2.

12+13 Verteidigen gegen den Doppelangriff A+B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 7, Diagramme 3 und 4.

Die Blindübung auf Seite 13 ist auch *Verteidigen gegen den Doppelangriff*. Die erste Aufgabe ist bereits ausgefüllt.

14+15 Doppelangriff A B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 7, Diagramme 5 und 6.

Die Blindpartien auf Seite 14 und 15 kann Weiß entscheiden mit einem Doppelangriff.

16+17+18 Drohung und Verteidigung A B C

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 8.

19+20 Test: Mix A B

Übungen zu verschiedenen Themen. Sie sind in den Antworten angezeigt.

21+22+23 Verteidigen gegen eine Drohung A B C

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 8.

24+25 Matt: Visualisieren C D

Siehe die Gedächtnisstütze in Stufe 2 Vorausdenken auf Seite 9.

Blatt D ist matt in drei. Es ist notwendig, einen Zug tiefer zu denken.

Die Blindübung auf Seite 25 ist *Matt in zwei*.

26+27+28 Wähle den richtigen Zug A B C

Eine gleiche Art von Übung wie bei *Matt: Visualisieren* mit dem Unterschied, dass noch nicht bekannt ist, was zu tun ist.

29+30 Fangen A B

Siehe die Gedächtnisstütze Seite 9.

31 Matt ja oder nein A

Ist Schwarz matt nach den Zügen unter dem Brett. Kreuze die richtige Antwort an. Ist es kein matt, trag dann den Zug ein, der gespielt werden kann.

Die Blindübung auf Seite 31 ist *Wo steht der König matt?* Die erste Aufgabe ist bereits ausgefüllt.

32+33+34+35 Bauernenspiel: das Quadrat, Randbauer, Schlüsselfelder A A A B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 10.

Bei der Blindübung auf Seite 32 muss das Ergebnis eingetragen werden.

Bei der Blindübung auf Seite 33 muss ein Zug eingetragen werden (und eventuell das Ergebnis).

Bei der Blindübung auf Seite 34 muss in der linken Zeile ein Zug eingetragen werden und in der rechten Zeile muss bestimmt werden, ob die Stellung gewonnen ist. (1-0) oder unentschieden ($\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$) ist.

Die Blindübung auf Seite 35 ist *matt in zwei*.

36 Test: Mix C

Übungen zu verschiedenen Themen. Sie sind in den Antworten angezeigt.

37 Doppelangriff: ja oder nein (☞ oder ☞) A

38 Fesselung (☞ oder ☞) A

39+40 Verteidigung ausschalten (☞ oder ☞) A B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 11.

41+42 Matt: Visualisieren E F

Diese Seiten sind etwas schwieriger: 4 bzw. 5 Alternativen pro Aufgabe.

43 Patt: ja oder nein A

Ist Schwarz Patt nach den Zügen unter dem Brett? Kreuze die richtige Antwort an. Ist es kein Patt, trag dann den Zug ein, der gespielt werden kann.

Die Blindübung auf diese Seite hat das gleiche Thema.

44+45 Remise: Patt A B

Weiß kann in alle Positionen Patt erzwingen. Schwarz kann das manchmal vermeiden (normalerweise, indem

er keine Figur schlägt), aber dann ist die Stellung immer noch unentschieden.

46 Patt vermeiden A

Weiß versucht, Patt zu erzwingen. Der richtige Zug vermeidet das.

47 Abzugsangriff: welcher Vordermann?

Das Diagramm zeigt ein Fragezeichen (?) auf einem Feld. Welcher der beiden Figuren unter dem Brett soll dort platziert werden? Zeige mit einer Variante an, warum eine Figur gut ist und die andere nicht.

48+49+50 Abzugsangriff A B C

Auf den Zug mit dem Ausrufezeichen (!) folgt der richtige Zug. Das Fragezeichen (?) folgt auch ein Abzugsangriff, aber auf diesen Zug hat Schwarz eine gute Antwort.

Die Blindübung auf Seite 48 hat das gleiche Thema: Abzugsangriff.

Die Blindübung auf Seite 49 ist matt in zwei. In der linken Reihe hat Schwarz nur eine Antwort. In der rechten Reihe musst du das Matt nach beiden zwei schwarzen Zügen finden.

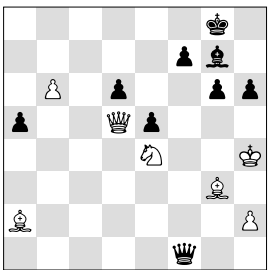
In den Blindpartien auf der Seite 50 gewinnt Weiß (verschiedene Themen).

51+52 Test: Mix D E

Übungen zu verschiedenen Themen. Sie sind in den Antworten angegeben

53 Dauerschach (♞ oder ♜) A

Kann Schwarz nach den Zügen unter dem Brett Dauerschach geben? Trag ein, warum ja oder warum nicht. In Stellung 3 ist Schwarz am Zug und deshalb sind die Züge unter dem Brett im Arbeitsbuch falsch. Korrekt ist:



1. ... ♔f6+ 2. ♞xf6+ ♚xf6+

♞ ♜

54+55 Routenplaner: Matt A B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 12.

Die Blindübungen auf diesen beiden Seiten sind Mattplaner. Nur Weiß zieht und er darf beim ersten Zug kein Schach bieten. Heft Stufe 2: Seiten 32-33 (dort mit Diagrammen!).

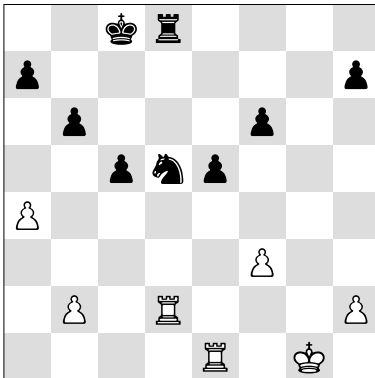
56 Verteidigung und Widerlegung A

Auf den Zug mit dem Ausrufezeichen (!) folgt der richtige Zug. Die Züge mit den Fragezeichen (?) sind Widerlegungen der (mehr oder weniger logischen) fehlerhaften Züge. Völlig dumme Züge sind auch falsch, aber sicherlich nicht beabsichtigt.

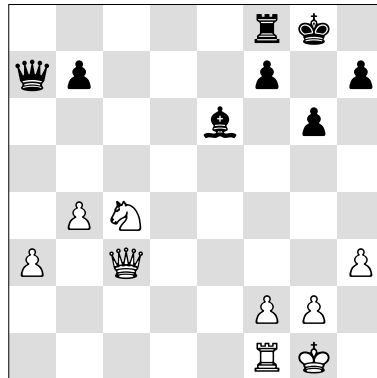
Verteidigen gegen eine Fesselung

Dich gegen eine Fesselung zu verteidigen, hast Du bereits in der dritten Stufe gelernt. Außer den vier Verteidigungsarten aus der ersten Stufe (Decken, Wegziehen, Dazwischenziehen und Schlagen) hast Du auch gelernt, den Gegenangriff einzusetzen. Ein Gegenangriff richtet sich auf:

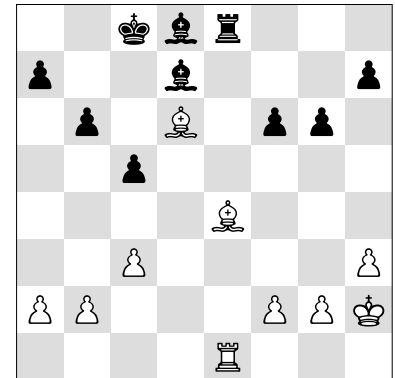
- den König
- Material
- ein (Matt-)feld



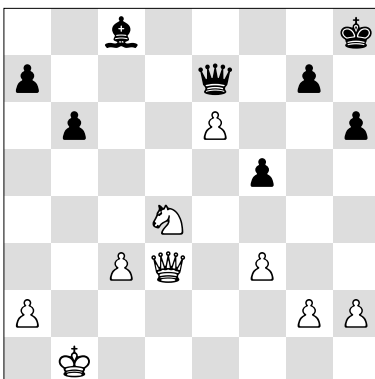
Weiß kann den Springer fesseln mit **1. Td1**. Schwarz muss sich nun auf die Suche machen nach einem Angriffsziel für den Vordermann (Springer) oder den Hintermann (Turm). Der weiße König ist ein wichtiges Angriffsziel. Schwarz rettet den Hintermann mit **1. ... Tg8+**. Weiß muss das Schach aufheben, wonach Schwarz seinen Springer wegziehen kann.



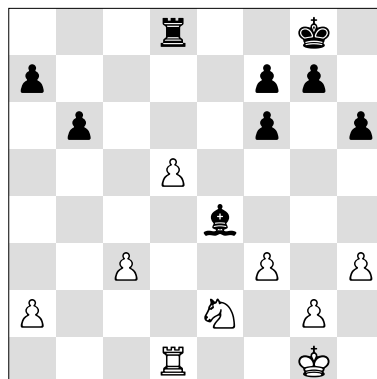
Die Fesselung des Springers kann nach **1. ... Tc8** nicht durch ein simples Schach aufgehoben werden. Der Gegenangriff muss nun auf Material gerichtet sein. Die ungedeckte schwarze Dame muss dran glauben. Nach **2. De3** hat Schwarz keine Zeit, den Springer zu schlagen, und nach **2. ... Dxe3** **3. Sxe3** ist auch der weiße Springer in Sicherheit.



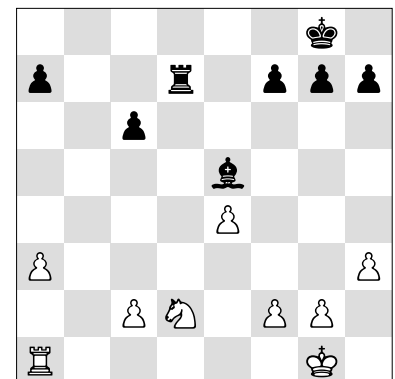
Schwarz greift den gefesselten Läufer an mit **1. ... f5**. Der schwarze König hat kaum Felder, was ihn verwundbar macht. Weiß macht den cleveren Zug **2. Ld3** und greift mit dem Vordermann ein Mattfeld an. Schwarz muss sich gegen das Matt auf a6 verteidigen. Danach hat Weiß Zeit, seinen Turm abzutauschen oder wegzuziehen.



Nach **1. ... Lxe6** stehen die schwarzen Figuren auf derselben Linie, wodurch sich eine Fesselung geradezu aufdrängt. Weiß kann den Läufer mit einem sicheren Damenzug auf der e-Linie fesseln. Nach **2. De3** hat die Fesselung auch die Funktion einer Batterie: **2. ... Lxa2+**! Richtig ist daher **2. De2**, wodurch Schwarz kein Material gewinnen kann mit einem Abzugsangriff.



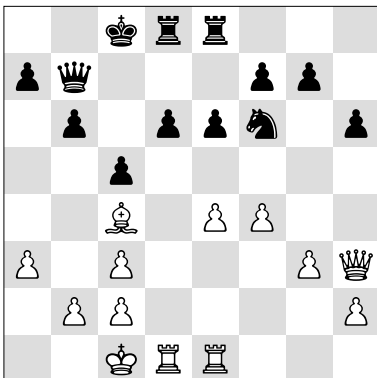
Weiß hat nach **1. ... Lxd5** wiederum zwei Möglichkeiten, die Fesselung in Materialgewinn umzumünzen. Es stellt sich heraus, dass der ungedeckte Springer auf e2 ungünstig steht, denn auf **2. c4** folgt **2. ... Te8!**, und Weiß gewinnt Material. Die gefesselte Figur mit **2. Sf4** anzugreifen, bringt jedoch eine Figur ein.



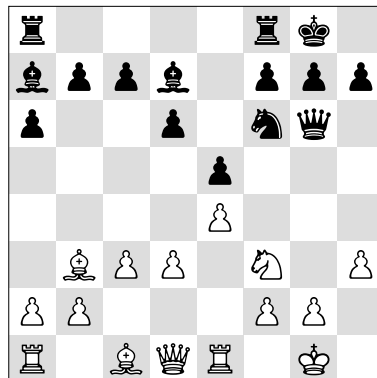
Schwarz greift zwei Figuren an, und Weiß kann sich nur retten, indem er sich mit **1. Td1** in die Fesselung stellt. Nun muss Schwarz sich vor Grundreihenmatt in Acht nehmen. Darum gewinnt nur **1. ... Lf4** eine Figur. Falsch wäre **1. ... Lc3** **2. Tb1!** Der schwarze Läufer deckt b8 nicht mehr.

Doppelangriff

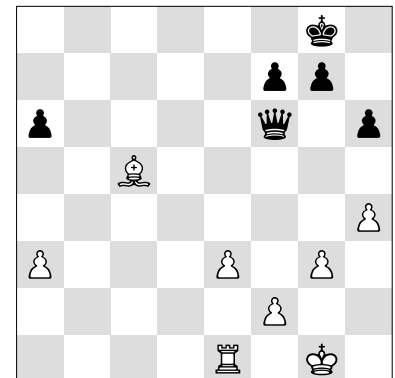
Der Doppelangriff: Du findest zwei Angriffsziele und greifst sie an. Du kannst die gefesselten Figuren gut ausnutzen. Natürlich gibt es manchmal eine Verteidigung und das ist schön, wenn man auf der anderen Seite des Brettes ist. Auch als Angreifer musst Du auf mögliche Abwehrmaßnahmen achten: Lass Dich nicht verführen!



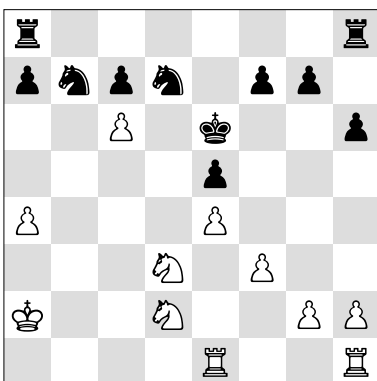
Doppelangriff: Fesselung
Schwarz sieht keine Gefahr darin, e4 zu schlagen. Nach **1. ... Sxe4** ist der Springer ein Angriffsziel, aber Weiß hat kein zweites Angriffsziel. Weiß schaut sich die Position genauer an und sieht die Fesselung des Bauern e6. Dank dieser Fesselung gibt es ein zweites Angriffsziel: **2. Ld5** und Schwarz verliert den Springer.



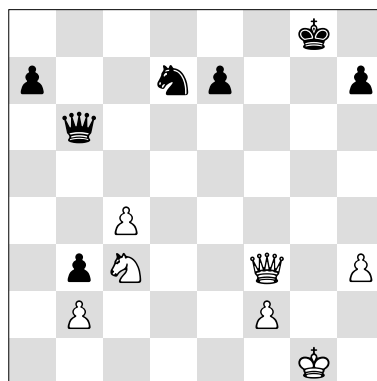
Falsche Lösung
Schwarz droht, auf h3 zu schlagen, weil der g-Bauer gefesselt ist. Den König auf f1 zu spielen, ist ein guter Zug. Weiß denkt nicht an die Verteidigung und greift mit **1. Sh4** an. Muss die schwarze Dame nach h5 gehen? Nein, durch die Fesselung des f-Bauern gewinnt Schwarz mit dem Doppelangriff **1. ... Dg3** Material.



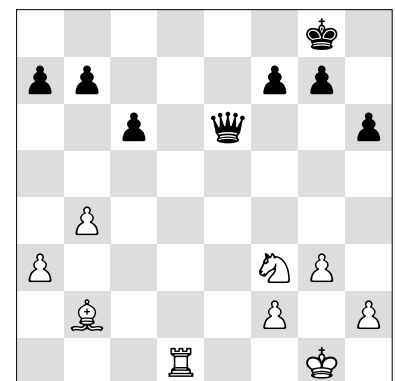
Verteidigen
Ein Doppelangriff führt nicht immer zu Materialgewinn. Hier sind die beiden weißen Figuren ungedeckt. Schwarz kann die Angriffsziele mit **1. ... Dc3** leicht angreifen. Glücklicherweise für Weiß, kann der Läufer trotzdem helfen. Die Röntgendeckung mit **2. Lb4** rettet beide Figuren. Verteidigen durch Wegziehen + Decken.



Gegenangriff
Die Bauerngabel bedroht beide Springer. Für Schwarz ist es eine gute Sache, dass der Springer auf d3 ungedeckt ist. Ein Sprung auf c5 verhindert den Verlust einer Figur. Spielt es noch eine Rolle, welcher Springer? Sicher, nach **1. ... Sdc5** **2. cxb7** befindet sich der Turm auf a8. Der andere Springerzug ist korrekt: **1. ... Sbc5** **2. cxd7 Sxd3** oder **2. Sxc5 Sxc5**.



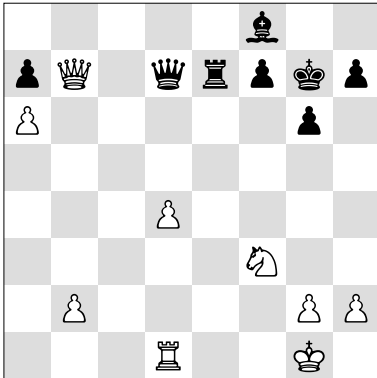
Verführung
Schwarz hat einen verwundbaren König und einen ungedeckten Springer auf d7. Schwarz hofft auf **1. Dg4+**, weil er **1. ... Dg6** gesehen hat. Die weiße Dame wird dann gefesselt. Leider hat Weiß aus Sicht von Schwarz einen zweiten Weg, den Doppelangriff durchzuführen: **1. Dd5+** kostet Schwarz eine Figur.



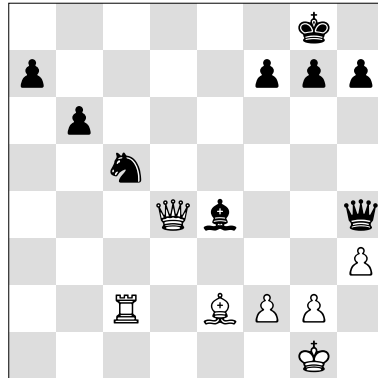
Verführung
Bei Weiß sind drei Figuren ungedeckt. Doch Schwarz gewinnt nicht nur Material. Der Zug **1. ... De2** greift die drei Angriffsziele an. Weiß kann sich mit **2. Td8+** **3. Sd2** retten. Der richtige Doppelangriff ist **1. ... Db3**. Weiß kann den Turm mit Tempo retten: **2. Td8+**, verliert aber nach **2. ... Kh7** dennoch eine Figur.

Drohung und Verteidigung

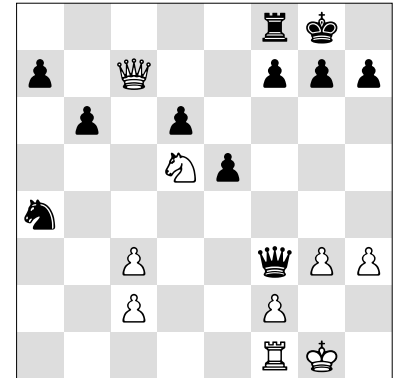
Der erste Zug, der dir einfällt, sieht stark aus: Es gibt zwei Drohungen. Es ist wichtig, erst in aller Ruhe die vorhandenen Drohungen gedanklich aufzulisten, bevor Du Dich auf die Suche nach der stärksten Verteidigung machst. Auf den ersten drei Übungsblättern musst Du erst die beiden Drohungen aufschreiben. Suche den Zug, der die Probleme löst und kein Material verliert. Notiere diesen Zug. Bei den anderen Übungen ist es nicht nötig, die Drohungen aufzuschreiben, gehe aber auf die gleiche Art und Weise vor.



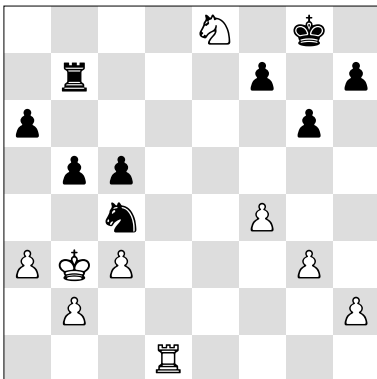
Schwarz kann einen Bauern gewinnen mit 1. ... Dxb7. Stattdessen will er mehr Material gewinnen mit 1. ... Da4. Nicht ganz einfach für Weiß, denn nun droht sowohl 2. ... Txb7 als auch 2. ... Dxd1+. Indem er einen Zug mit Tempogewinn spielt, kann Weiß seine Dame noch einen Zug lang einstehen lassen: 2. b3!



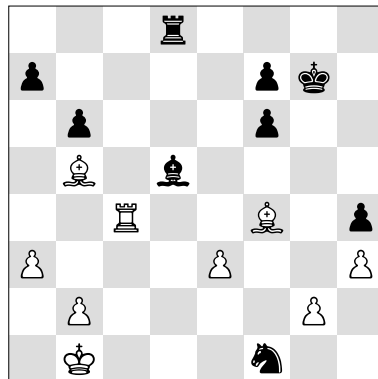
Schwarz möchte auf c2 schlagen. Es kommt in Frage, die Dame wegzuziehen, wofür sich das Feld g5 anbietet. Nach 1. ... Dg5 droht Matt auf g2, und gleichzeitig hängt der Turm. Also los? Falsch! Überprüfe erst, ob es noch eine Verteidigung gibt. Weiß spielt: 2. Dxe4. Schwarz kann nicht zurück schlagen: 2. ... Sxe4 3. Tc8+.



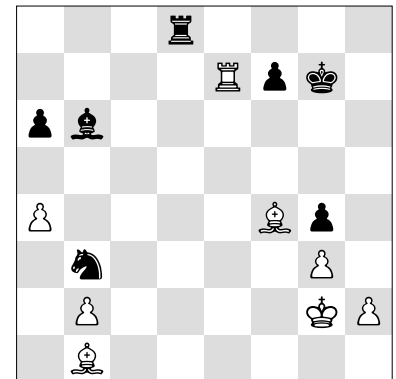
Weiß errichtet eine Batterie mit 1. Dc6 und droht 2. Se7+. Schwarz kann die Dame nicht wegziehen, denn dann ginge der Springer auf a4 verloren. Das andere Angriffsziel wegzuziehen hilft hingegen schon. Nach 1. ... Kh8 ist der Abzugsangriff wirkungslos, und nach 2. Dxa4 kann Schwarz die Figur zurück gewinnen: 2. ... Dxd5.



Schwarz hat auf b2 ein Mattbild entdeckt und will darum den Turm ummanövrieren. Nach 1. ... Te7 droht Schwarz 2. ... Te2 und 2. ... Txe8. Weiß kann sich auf originelle Weise verteidigen. Mit 2. Td8 verhindert er den schwarzen Plan: 2. ... Te2 3. Sd6+, und Weiß tauscht die Springer.



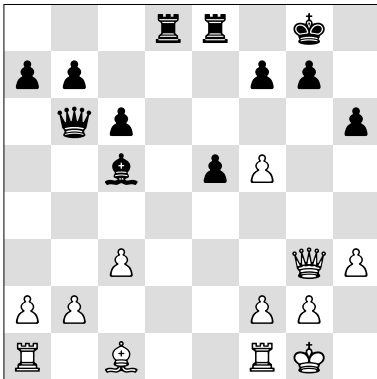
Nach 1. Td4 droht Weiß, den gefesselten Läufer auf d5 nochmals anzugreifen. Auch der Springer auf f1 steht ein. Schwarz rettet sich mit 1. ... Le4+. Nach einem Königszug kann Schwarz auf d4 tauschen und danach Sg3 spielen. Der Läufer ist tabu: 2. Txe4 Sd2+ und Schwarz verliert eine Qualität



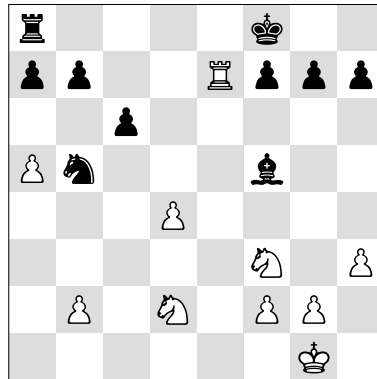
In manchen Stellungen muss man weiter rechnen als einen Zug weit. Schwarz droht nach 1. ... Td1 nicht nur den Läufer zu schlagen, sondern auch Matt auf g1. Weiß kann sich gegen das Matt verteidigen mit 2. Le3. Weiß rettet sich sowohl nach 2. ... Txb1 3. Lxb6 als auch nach 2. ... Lxe3 3. Txe3 Txb1 4. Txb3.

Fangen

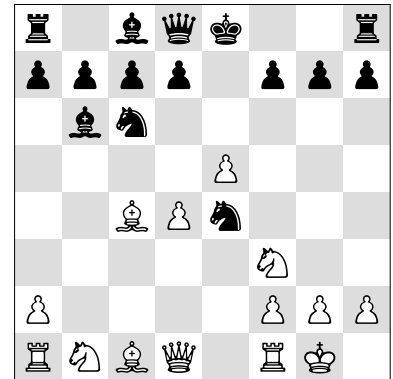
Zusammenarbeiten heißt, einander nicht im Weg zu stehen. Überprüfe nach dem Zug deines Gegners, ob alle Figuren noch genügend Bewegungsfreiheit haben. Ist das nicht der Fall, kann die Figur möglicherweise eingeschlossen werden. Bei manchen Übungen ist es nötig, noch einen Zug weiter vorzudenken.



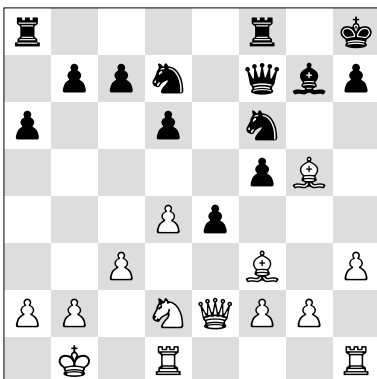
Weiß droht Lxh6. Schwarz beschließt darum, h6 mit **1. ... Td6** zu decken. Eine gute Verteidigung gegen die Drohung, aber weniger gut für den Läufer auf c5. Der Turm steht im Weg, und der Läufer hat keine Felder mehr. Weiß gewinnt eine Figur, indem er den Läufer einschließt mit **2. b4**.



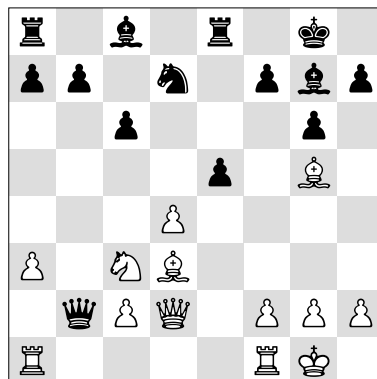
Der **T**e7 steht aktiv und greift die schwarzen Bauern auf der siebten Reihe an. Schwarz jagt den aktiven **T** mit dem König weg: **1. ... Kf8**. Der Turm muss zurück, denn der **L**b7 ist vergiftet: **1. Txb7 Lc8**. Der **T** hat kein Fluchtfeld mehr, was nach **2. Txb5 cxb5** die Qualität kostet.



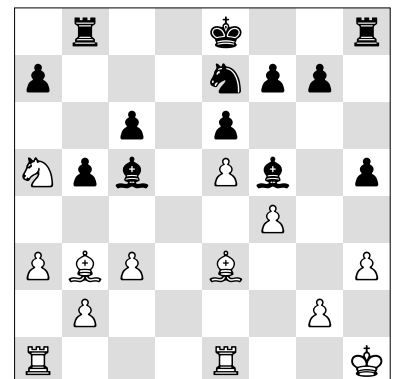
Der **N**e4 hat wenig Bewegungsfreiheit. Schwarz denkt, dass er den Springer immer retten kann, indem er ihn mit d5 oder f5 deckt. Er spielt **1. ... 0-0**. Weiß antwortet clever mit **2. Ld5!** und verhindert damit d5. Decken mit f5 ist auch nicht mehr möglich, da der f7-Bauer nun gefesselt ist. Schwarz verliert eine Figur.



Der Läufer auf f3 ist eingeschlossen, das Fluchtfeld h5 zweimal angegriffen. Weiß probiert noch, einen dieser Angreifer auszuschalten mit **1. Lxf6**. Nun kostet **1. ... exf3** **2. Lxg7+** den Schwarzen Material. Besser ist, mit **1. ... Sxf6** zurückzuschlagen. Der Läufer auf f3 hat immer noch kein gutes Fluchtfeld.



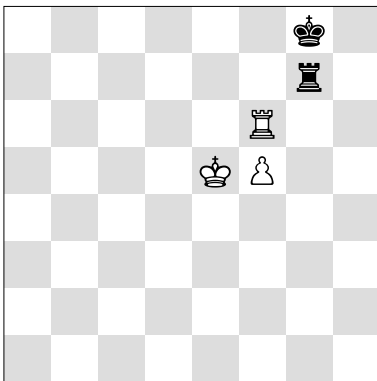
Weiß droht **1. Tfb1**. Keine Drohung ist **1. Sa4**, denn dann rettet sich die Dame mit **1. ... Dxd4**. Sinnvoll wäre nun der Rückzug **1. ... Db6**, aber Schwarz will lieber ein Fluchtfeld schaffen mit **1. ... cxd4**. Er hat allerdings nicht mit **2. Sa4!** gerechnet. Das Fluchtfeld d4 ist nun von einem schwarzen Bauern blockiert.



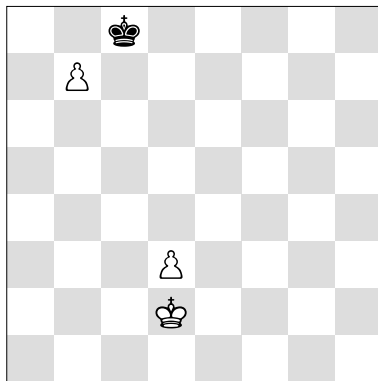
Der weiße Springer hat keine Fluchtfelder. Es bietet sich an, den Springer mit dem Läufer anzugreifen. Dass Weiß einen Läufer auf e3 hat, macht nichts. Schwarz muss lediglich einen Zug weiter rechnen: **1. ... Lb6** nebst **2. Lxb6** hilft nicht, denn nach **2. ... axb6** gewinnt Schwarz trotzdem im nächsten Zug den Springer.

Bauernendspiel

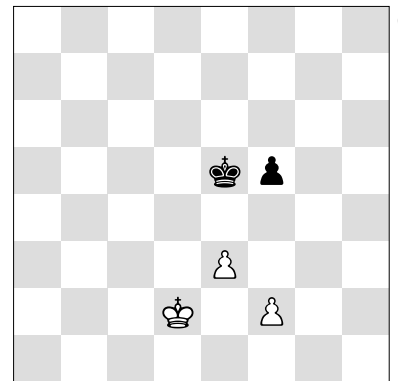
Diese Bauernendspiele aus Stufe 3 und 3+ kennen wir bereits: Quadrat, Schlüsselfelder und der Randbauer.



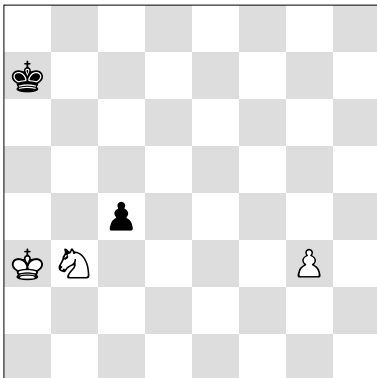
Weiß will ins Bauernendspiel abwickeln mit **1. Tg6**. Schwarz muss genau spielen. **1. ... Kf7** **2. Txf7+ Kxf7** **3. Ke6** verliert. Richtig ist **1. ... Txf6** **2. fxf6** **Kg7**.



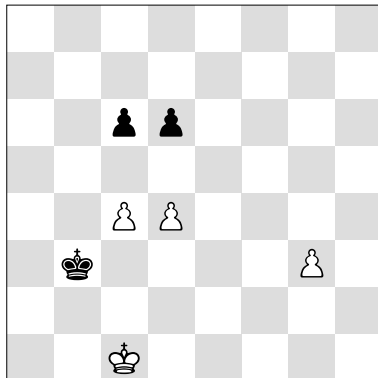
Nach **1. ... Kxb7** will der ♔ auf ein Schlüsselfeld gelangen. **2. Kc3 Kc7** führt zu Remis. Besser ist die Route entlang der anderen Seite des Bauern: **2. Ke3 Kc6** **3. Ke4**. Weiß gewinnt.



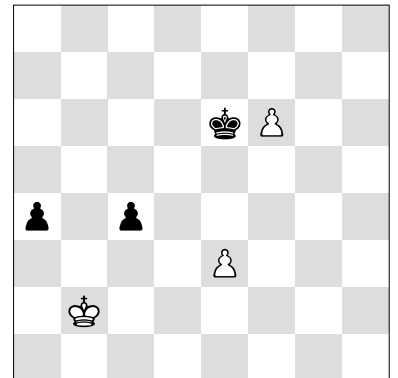
Nach **1. ... f4** **2. Ke2 Kf5** schlägt Schwarz im folgenden Zug auf e3 und remisiert. Weiß sollte **2. Kd3!** spielen. Auf e3 schlagen verliert, und auch nach **2. ... Kf5** **3. e4+** gewinnt Weiß.



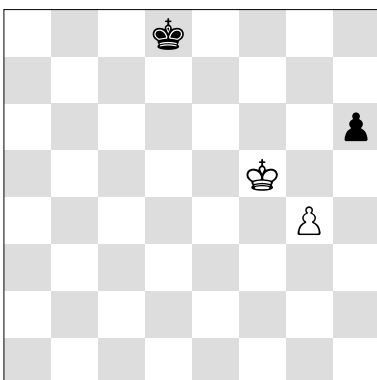
Nach **1. ... cxb3** schlagen viele Spieler ohne nachzudenken zurück mit **2. Kxb3**. Schwarz remisiert dann mit **2. ... Kb7**. Mit dem einfachen **2. g4** gewinnt Weiß.



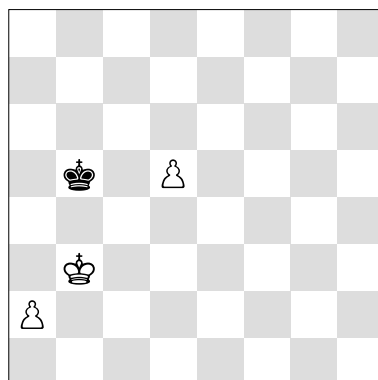
Weiß hofft nach **1. d5** auf **1. ... cxd5** **2. g4 Kxc4** **3. g5**, und der ♔ kann nicht mehr nach d5. Schwarz hat etwas Besseres: **1. ... c5** und Weiß verliert. Mit **1. c5 dxc5** **2. d5** gewinnt Weiß.



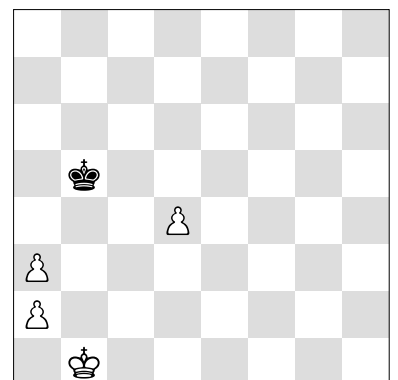
Mit **1. Kc3** will Weiß beide Freibauern gewinnen. Dass die ♟ ♟ einander nicht decken können, bedeutet nicht, dass sie nicht in der Lage sind, einander zu helfen: **1. ... a3** gewinnt.



Schwarz spielt **1. ... h5** (sonst **2. Kg6**) und verwandelt den g-Bauern damit in einen wertlosen Randbauern. Nach **2. gxh5 Ke7** **3. Kg6 Kf8** erreicht Schwarz Remis.



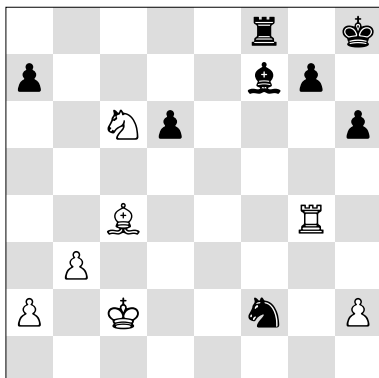
Weiß muss dafür sorgen, dass der schwarze König nicht in die Ecke gelangt. Das geht folgendermaßen: **1. a3** (oder **1. Ka3**) **1. ... Kc5** **2. Ka4 Kxd5** **3. Kb5**. Fernhalten und gewinnen.



Der Pfad zum Gewinn ist schmal: **1. a4+** (**2. Kb2 Kc4** und nur die a-Bauern bleiben übrig) **1. ... Kxa4** (**2. ... Kc4** **3. a5**) **2. Kc2**, auf dem Weg zum d-Bauern.

Taktik: richtig oder falsch?

In diesen Stellungen gibt es jeweils einen naheliegenden Zug. Finde diesen Zug (das Thema des Übungsblatts hilft dir auf die Sprünge). Kontrolliere, ob dieser Zug richtig ist (und Material einbringt) oder falsch (und Material kostet durch einen Gegenangriff). In anderen Worten: Es ist wichtig, weiter vorzublicken als nur bis zum eigenen Plan.



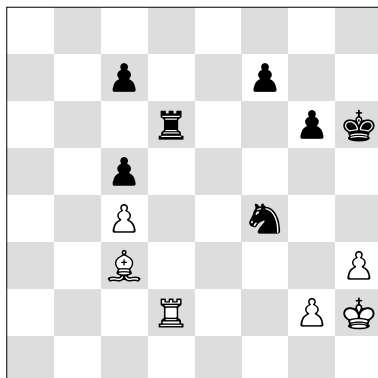
Doppelangriff

Die zwei Angriffsziele auf der f-Linie springen ins Auge. Nach **1. Tf4** ist der Läufer sogar gefesselt. Nach einem weiteren Blick entdecken wir, dass die Fesselung auch andersherum wirken kann: als Batterie! **1. ... Lg6+**, und Weiß verliert sogar Material.

Du trägst also ein: 1. Tf4

○ richtig ● falsch

wegen ... Lg6+



Doppelangriff

Der Doppelangriff mit **1. Le5**

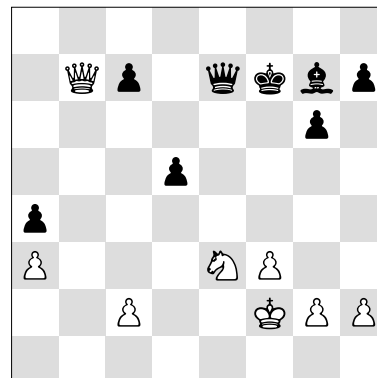
scheint schlecht zu sein, denn der weiße Turm ist nach diesem Zug ungedeckt. Weiß denkt jedoch noch einen Zug weiter voraus, findet **1. ... Txd2** **2. Lxf4+** und hat am Ende dieser Variante eine Figur mehr.

Bei den Aufgaben notierst Du:

1. Le5

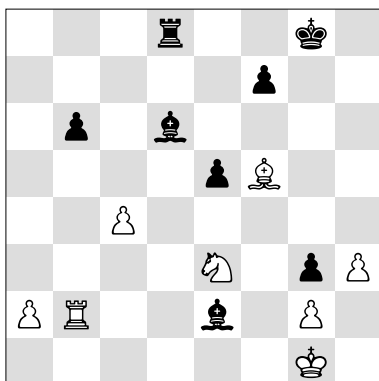
● richtig ○ falsch

wegen 1. ... Txd2 2. Lxf4+



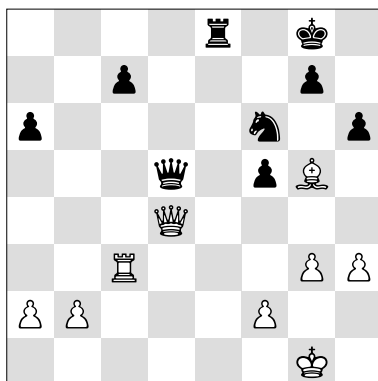
Fesselung

Der weiße König und der weiße Springer befinden sich auf derselben Diagonale. Schwarz glaubt, dies mit **1. ... Ld4** ausnutzen zu können. Weiß schaut sich die Stellung noch einmal genauer an und entdeckt, dass der Läufer auf d4 ungedeckt steht. Er kann eine Figur gewinnen mit dem Doppelangriff **2. Dxd5+**. Die Fesselung mit **1. ... Ld4** war falsch.



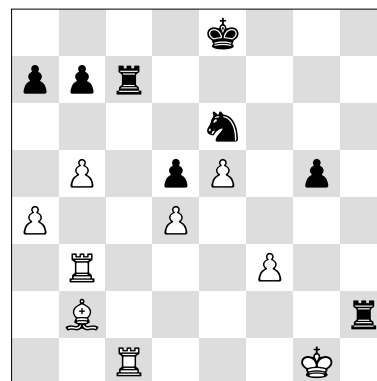
Fesselung

Weiß droht, den Läufer auf e2 zu schlagen. Wegziehen findet Schwarz zu Recht unnötig. Er kann Material gewinnen, indem er den Springer auf e3 fesselt. Nach **1. ... Lc5** deckt Weiß den Springer mit **2. Txe2**. Der gefesselte Springer ist kein guter Verteidiger und Weiß wird bald mattgesetzt nach **2. ... Td1+**.



Verteidigung ausschalten

Weiß will erst auf f6 tauschen, um anschließend die Dame auf d5 zu gewinnen. Er hat richtig gesehen, dass **1. Lxf6 Dxd4** **2. Lxd4** eine Figur gewinnt. Schwarz hat allerdings einen besseren Zug nach **1. Lxf6**. Schlagen ist nicht Pflicht. Stattdessen spielt Schwarz auf Matt: **1. ... Te1+** **2. Kh2 Dh1#**.

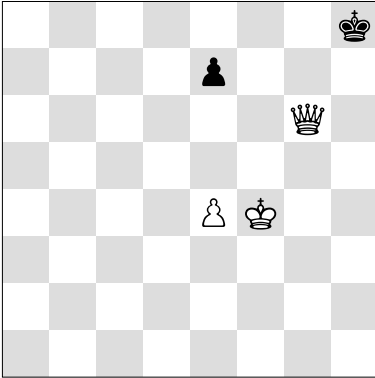


Verteidigung ausschalten

Mit **1. ... Txb2** schaltet Schwarz den Verteidiger des Turms auf c1 aus. Das funktioniert prima nach **2. Txb2 Txc1+**. Auch der Versuch von Weiß, erst den Turm c1 abzutauschen, hilft nicht: **2. Txc7 Txb3**, und Schwarz gewinnt eine Figur. Das Ausschalten des Verteidigers mit **1. ... Txb2** war richtig.

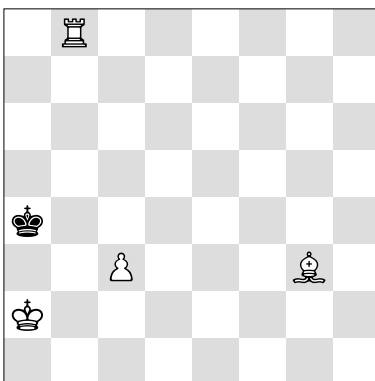
Routeplaner: Matt

Dies ist eine neue Form eines Routenplaners, der erstmals in Vorausdenken Stufe 3 erscheint. Gefragt: Der richtige Weg zum Matt. Die Startposition und der letzte Zug werden angegeben. Für viele andere Routenplaner spielt nur Weiß, aber hier gibt es auch einen schwarzen Zug. Schwarz kann nur noch einen einzigen Zug ziehen und nur zwei insgesamt, und das hilft, die Lösung zu finden. Der Mattzug gibt viele Informationen. Logisches Denken ist gefragt. Gib nicht zu schnell auf, wenn die Lösung nicht direkt auf den Punkt kommt. Einige Beispiele machen die Dinge klarer.



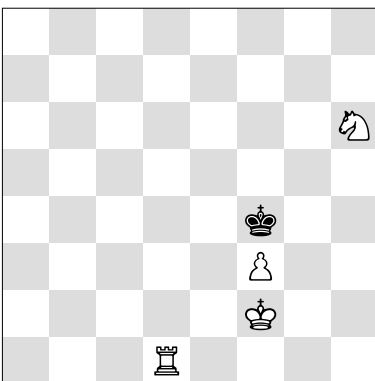
1. _____ 2. _____ 3. ♔g7#

Die erste Stellung ist einfach. Der Mattzug auf g7 ist nur möglich, wenn der König die Dame deckt. Daher erscheint es logisch, 1. Kg5 auf dem Weg nach h6 zu ziehen. Aber Schwarz spielt 1. ... e5 und Weiß soll das Patt aufheben. Klug ist daher **1. Ke5** und Schwarz ist verpflichtet, die Deckung von f6 aufzugeben. Nach **1. ... e6** (einziger Zug) **2. Kf6** hat Schwarz noch einen Bauernzug. Der Rest ist eindeutig **2. ... e5** **3. ♔g7#**.



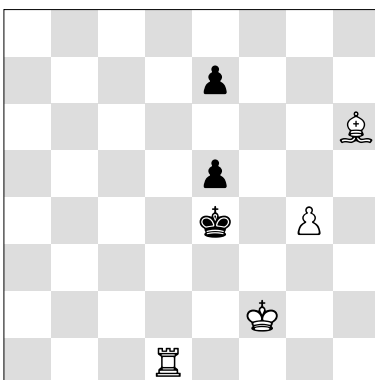
1. _____ 2. _____ 3. ♖b4#

Was lernen wir aus dem Mattzug 3. Tb4#? Weiß sollte das Flugfeld a5 kontrollieren. Außerdem kann Weiß nicht mit dem c-Bauern ziehen, da b4 gedeckt bleiben muss. Der direkte 1. Lc7 ist zu enthusiastisch, weil Schwarz Patt ist. Es versteht sich auch von selbst, dass der schwarze König nicht über a6 entkommen darf. Also **1. Tb6** ist logisch und gut. Nach **1. ... Ka5** **2. Lc7** deckt der Läufer den Turm und nimmt indirekt das Feld a5 ab. Der König muss nach a4 zurückkehren und wird mattgesetzt: **2. ... Ka4** **3. ♖b4#**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖f6#

In dieser Stellung hat der schwarze König mehr Fluchtfelder. Zunächst muss Weiß sicherstellen, dass der schwarze König nur noch einen Zug übrig hat. Dies ist nur mit **1. Sf7** möglich (1. Te5 ist patt). Der Springer gibt das Feld f5 auf, kontrolliert aber die Felder e5 und g5. Schwarz kann nur **1. ... Kf5** ziehen und dann schneidet **2. Te6** den König ab. Der König muss zurück nach f4 und dann ist alles klar: **2. ... Kf4** **3. ♖f6+**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖d4#

Der Mattzug wirft sofort Fragen auf. Wie kann der Turm auf d4 Schach geben, ohne dass Schwarz schlagen kann? Es bleibt keine Zeit, den e-Bauern verschwinden zu lassen oder den e-Bauern zu fesseln (mit dem schwarzen König auf f4). Die einzige Option, die bleibt, ist ein Abzugsschach. Dies kann auf eine schöne Weise geschehen: **1. Lc1 e6** **2. Td2**. Weiß richtet eine Batterie ein und gibt dem schwarzen König ein Fluchtfeld. Weiterhin vermeidet es patt. **2. ... Kf4** **3. Td4#**. Es ist wie Magie.