

Stufe 1 mix

In Stufe 1 haben Sie alle Spielregeln gelernt. Sie wissen, wie Sie Material gewinnen, wie Sie mattsetzen und wie Sie sich gegen einen Angriff verteidigen können. Im Arbeitsbuch Stufe 1 Mix sind die Aufgaben gemischt. Das Thema müssen Sie anhand der Merkmale in der Stellung selbst finden. Es gibt auch Aufgaben mit Themen aus Stufe 1 Plus (die Sie jedoch im ersten Teil des Buches kaum finden werden). Wir gehen davon aus, dass Sie Unterricht hatten und die Arbeitsbücher durchgearbeitet haben. Mischaufgaben zu lösen ist ziemlich schwierig. Sie müssen sich gut hinsetzen. Nehmen Sie sich Zeit und nutzen Sie sie sinnvoll. Lieber länger daran arbeiten als schnell mit vielen (unnötigen) Fehlern. Schach ist Angriff und Verteidigung. Sie greifen Ihren Gegner an seinen Schwachstellen an. Die meisten sind leicht zu erkennen. Zunächst muss man jedoch gut beobachten und suchen. Was will Ihr Gegner (was droht?). Können Sie mattsetzen oder Material gewinnen? Worauf müssen Sie achten?

Matt

Der gegnerische König steht schlecht und kann nicht viele Züge spielen. Er hat nur wenige Verteidiger in der Nähe, dafür aber viele Feinde. Er ist verwundbar und daher leicht anzugreifen. All dies sind Hinweise darauf, dass Sie matt setzen können.

Material gewinnen

Kann ich eine Figur sicher schlagen?

Suche nach:

- eine ungedeckte Figur
- eine Figur mit einem höheren Wert
- eine unzureichend gedeckte Figur

Lösung:

→ schlage die Figur

→ tausch vorteilhaft

→ schlagen Sie die zweifach angegriffene Figur

Verteidigen

Sie können auch Schwächen in Ihrer eigenen Stellung haben. Verlieren Sie kein Material und lassen Sie sich nicht matt ziehen.

Suchen nach:

- Ist eine Figur in Gefahr?
- Ist der König im Schach?
- Droht matt?
- Droht eine Umwandlung?

Lösung:

schlagen, wegziehen,
decken, dazwischenziehen

Es gibt viele Möglichkeiten, siehe die Beispiele weiter unten.

Freibauer

Eine besondere Art, Material zu gewinnen, ist die Umwandlung eines Freibauers. Durch die Umwandlung erhalten Sie mehr Punkte. Helfer können das Umwandlungsfeld kontrollieren oder dafür sorgen, dass gegnerische Figuren dieses Feld nicht mehr kontrollieren.

Für die Aufgaben mit **Mattausdenken**, **Routenplaner** und **Multiple-Choice-Fragen**: Siehe die Beispiele.

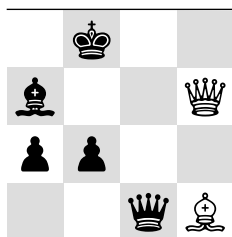
Kontrollieren!

Haben Sie die Lösung gefunden? Sehr gut, aber überprüfen Sie bitte, ob die Antwort auch richtig ist. Die Frage, die Sie sich stellen können, hängt von der Aufgabe ab. Ist es wirklich matt? Ist die Figur, die ich schlagen will, wirklich ungedeckt? Gebe ich keine Figur ab? Haben Sie eine Seite fertig? Lassen Sie diese nicht sofort überprüfen oder überprüfen Sie sie selbst! Gehen Sie alle Aufgaben noch einmal durch. Wie viele Aufgaben haben Sie sicher richtig? Bei wie vielen Aufgaben sind Sie sich unsicher? Je besser Sie das einschätzen können, desto mehr lernen Sie.

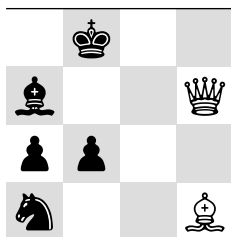
Matt in einem und matt ausdenken

Den Gegner berücksichtigen

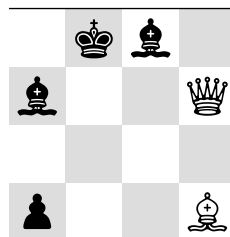
Geben Sie nicht einfach Schach. Auf welche Felder kann der König noch ziehen? Berücksichtigen Sie mögliche Verteidigungen. Vermeiden Sie die Fehler in den ersten vier Beispielen (die Züge mit ?).



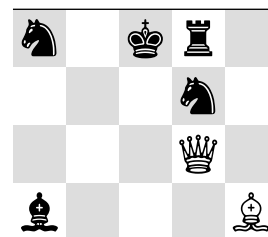
1. Df7#
1. Dh8+? Dg8
(dazwischenziehen)



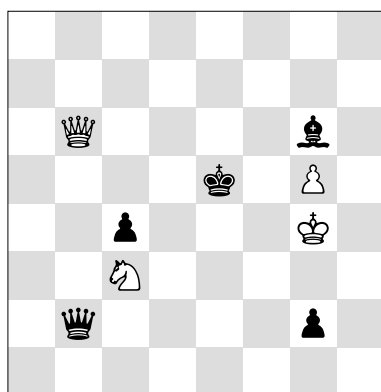
1. Dh8#
1. Df7+? Sxf7
(Jäger schlagen)



1. Dh6#
1. Df5+? Kg7
(wegziehen)



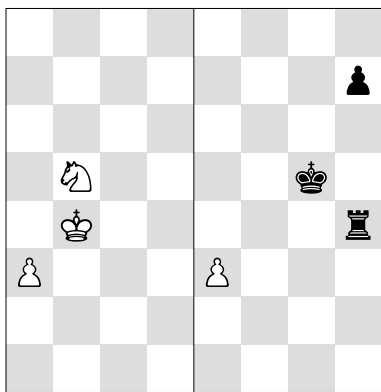
1. Dd6#
1. Df7+? Lxf7
1. De8+? Sxe8
1. Df6+? Sf7



Jagen und bewachen

Der schwarze König hat keine Felder, auf die er ziehen kann. Ein Schach reicht aus. Beachten Sie, dass der Jäger (hier die Dame) auch Bewacher ist und dass ein Schach dem König keine Fluchtfelder gibt. Daher sind 1. De3+ Kd6 und 1. Dc5+ Ke6 falsch. Gut ist hingegen **1. Df6#**. Der schwarze König kann nicht nach d4 ziehen (Röntgendeckung durch die Dame).

Wenn Sie in dieser Stellung nicht genau überlegen, spielen Sie 1. Dxb2?, kein Matt, aber ein Fehler (1. ... g1D+).



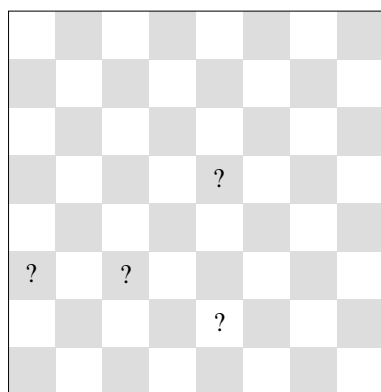
♔ = _____ ♔ = _____
♞ = _____ ♞ = _____

Matt ausdenken mit Dame und Springer

Links kommen die schwarze Dame und der Springer, rechts die weiße.

Die Dame nimmt in Springer-Sprungweite vom König die meisten Felder weg: 5 Felder. Die Dame muss also nach c2. Der Springer gibt Schach auf c6 und bewacht dann auch das letzte Fluchtfeld a5.

Rechts bewacht der Springer von g3 aus die Felder f5 und h5. Die Dame gibt Schach auf g7 und bewacht die Felder g4 und f6, g6, h6.



♔ = _____ ♔ = _____
♞ = _____ ♞ = _____

Wo steht jede Figur?

Wo kommt der schwarze König hin? Am Rand fällt ab. Mehr als Schach mit der Dame von c3 ist nicht möglich. Am logischsten ist c3. Die weißen Figuren stehen dann um den König herum. Die Dame befindet sich wieder in einer Springerentfernung vom König: 5 Felder sind bewacht. Das ist also auf e2. Der Läufer muss dann auf e5 Schach geben. Der König kommt auf a3 mit der Aufgabe, b4 und b3 zu bewachen.

Sonst nicht wichtig, aber lustig: Das Feld b2 ist dreifach bewacht.

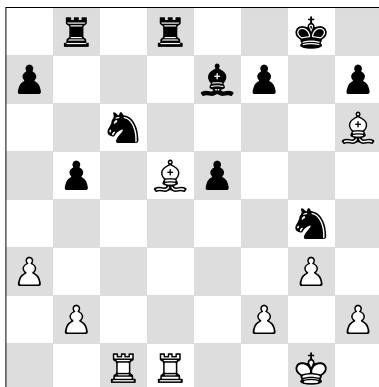
Material gewinnen

Kann ich Material gewinnen?

Auf folgende Weise können Sie Material gewinnen:

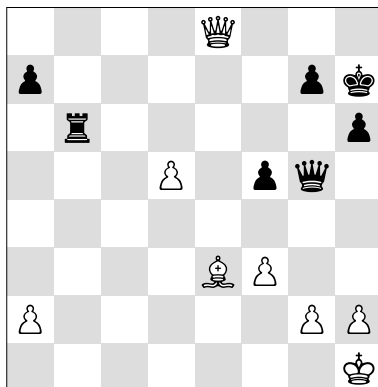
- eine ungedeckte Figur schlagen
- ein vorteilhafter Tausch
- ein zweifacher Angriff

Suchen Sie nach ungedeckten Figuren, nach Figuren mit höherem Wert oder nach unzureichend gedeckten Figuren. Es folgen einige Beispiele, bei denen Sie zwischen zwei Schlagzügen wählen können. Worauf müssen Sie achten?



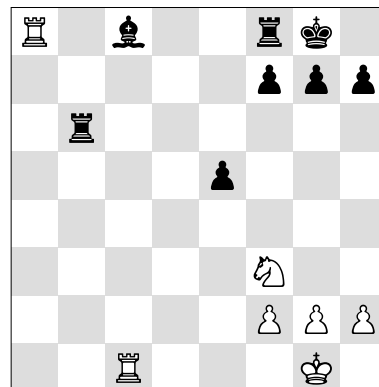
Schlagen mit Aufgabe

Weiß kann auf zwei Arten Sc6 schlagen. Schwarz droht ebenfalls, eine ungedeckte Figur zu schlagen: 1. ... Sxh6. Daher ist **1. Txc6** richtig. Der Turm deckt den Läufer.



Vorteilhafter Tausch

Man schlägt lieber die Dame als den Turm. Leider ist nach 1. Lxg5, 1. ... Tb1+ sehr unangenehm. Nach **1. Lxb6** ist Schach in der Grundreihe nicht schlimm: 1. ... Dc1+ 2. Lg1. Besser ist **1. ... axb6**.

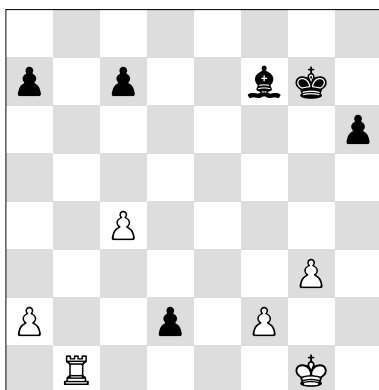


Zweifacher Angriff

1. Txc8 sieht stark aus. Schwarz verliert dann auch noch einen Turm. Leider spielt Schwarz auch mit 1 ... Tb1+. Weiß muss sich mit einem Figurengewinn zufrieden geben: **1. Taxc8**.

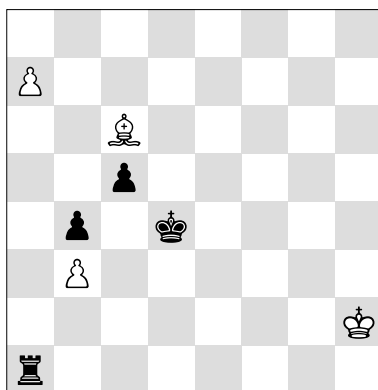
Freibauer einlösen

Sie können Material gewinnen, ohne zu schlagen! Bauern können in eine Dame umgewandelt werden. Im günstigsten Fall gewinnen Sie dabei 8 Punkte. Nur eine ungedeckte Dame zu schlagen, ist lukrativer.



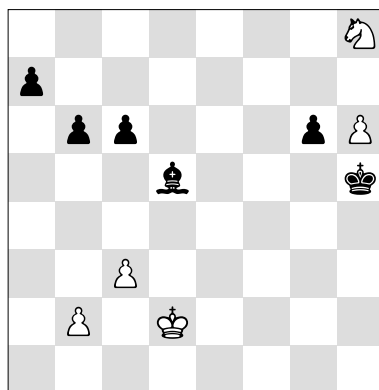
Umwandlungsfeld decken

Schwarz kann nicht direkt umwandeln, aber nach **1. ... Lh5** ist dies im nächsten Zug möglich. Schwarz gewinnt 4 Punkte.



Dazwischenziehen

Direkt 1. a8D Txa8 2. Lxa8 gewinnt 4 Punkte, aber nach **1. La4** beträgt der Gewinn 8 Punkte.



Feldräumung

Auch jetzt nicht direkt mit dem Bauern ziehen: 1. h7 Kh6. Der Springer steht im Weg, also **1. Sf7 Lxf7 2. h7**.

Verteidigen

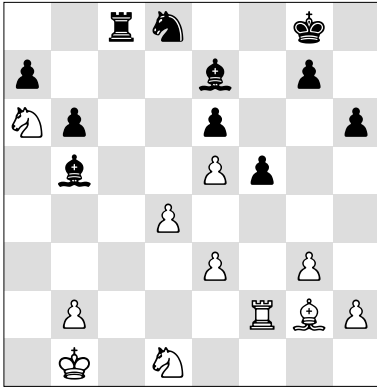
Verteidigen macht vielleicht weniger Spaß als Angreifen, aber es ist wichtig.

Suche nach:

- Ist eine Figur in Gefahr?
- Ist der König im Schach?
- Droht matt?
- Droht eine Umwandlung?

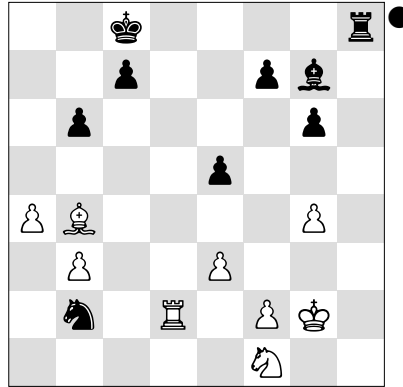
Lösung:

schlagen, wegziehen,
decken, dazwischenziehen



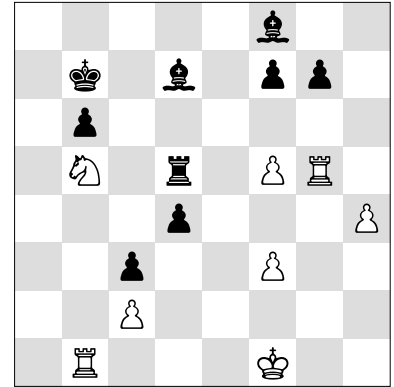
Decken: Röntgendeckung

Der ♞a6 ist in Gefahr. Weiß kann mit 1. Lb7 decken; nicht günstig, denn 1. ... Sxb7 ist eine einfache Widerlegung. Gut ist die Röntgendeckung mit 1. Lf1. Der Läufer kann nun nicht sofort nach a6 ziehen, wohl aber, wenn Schwarz 1. ... Lxa6 zieht: 2. Lxa6.

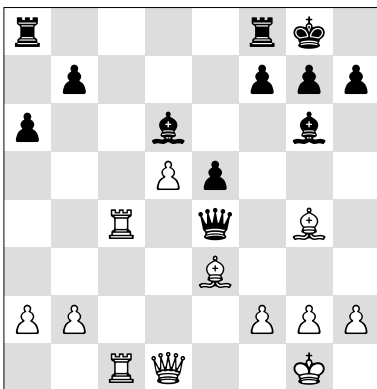


Decken: Bahnräumung

Der ♞b2 wird angegriffen und kann nicht ziehen. Schwarz kann 1. ... e4 ziehen. Dieser Bauer deckt nicht den Springer selbst, aber den ♙g7. Mit der Bahnräumung löst Schwarz dieses Problem. Nach 2. La3 Sd3 kann der Springer auf ein gedecktes Feld ziehen.

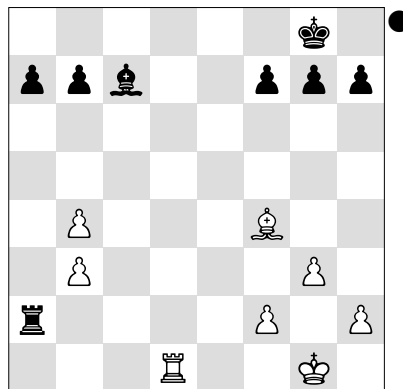


Der weiße Springer ist in Gefahr. Weiß muss die Hilfsmittel aus den vorherigen Diagrammen verwenden, diesmal zusammen. Mit 1. f6 macht Weiß die 5. Reihe für den Turm frei und plötzlich ist Sb5 ausreichend gedeckt: 1. ... Lxb5+ 2. Txb5. **Bahnräumung + Röntgendeckung.**



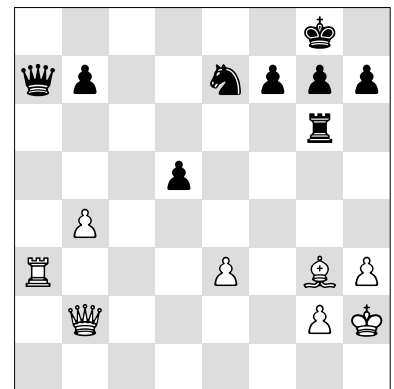
Sicher wegziehen

Die schwarze Dame ist in Gefahr. Sie kann nur nach d3 ziehen. Dieses Feld wird von der weißen Dame angegriffen, aber Lg6 deckt sie. Die schwarze Dame kann geschlagen werden, ohne dass Schwarz dabei Punkte verliert.



Aufgabe behalten

Schwarz kann den Läufer auf c7 retten, indem er auf f4 schlägt. Der Angreifer existiert nicht mehr, Problem gelöst. Leider scheitert das bei 2. Td8#. Der Läufer muss also 1. ... Lb6 ziehen: sicher und d8 bleibt gedeckt.



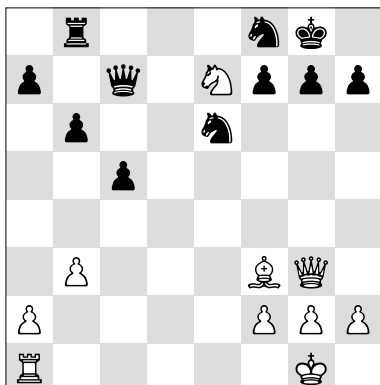
Dazwischenziehen

Die angegriffene Dame kann nach b6 ziehen, aber dann zieht Weiß natürlich 2. Ta8+ mit einem schnellen matt. Glücklicherweise kann Schwarz die Gefahr mit 1. ... Ta6 abwenden. Ziehen Sie eine angegriffene Figur nicht unüberlegt weg!

Verteidigen

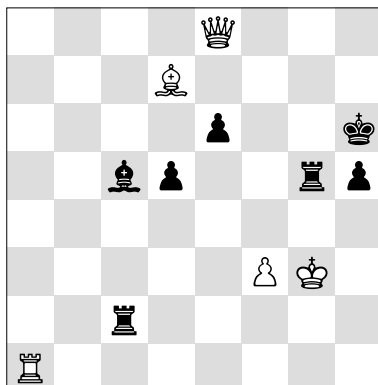
Schach parieren

Stehst du im Schach? Dann sollen Sie Ihren König nicht einfach so wegziehen, wenn es sich vermeiden lässt. Schau dir die Möglichkeiten an: schlagen, wegziehen oder dazwischenziehen.



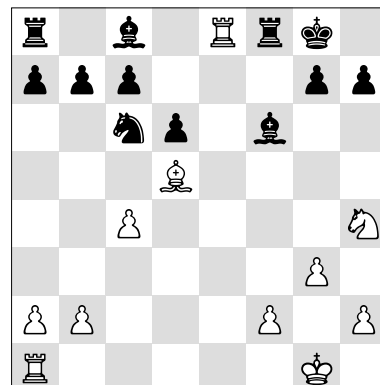
Achtung: Materialverlust

Der Springer gibt Schach und die Dame kann ihn schlagen. Das ist nahelegend, aber nicht richtig. Wenn Schwarz 1. ... Dxe7 zieht, ist plötzlich der Turm auf b8 ungedeckt: 2. Dxb8. Daher ist **1. ... Kh8** der richtige Zug.



Achtung: matt

Es gibt keine andere Möglichkeit als wegzuziehen. Schauen Sie sich alle Züge an und streichen Sie diejenigen, die nicht möglich sind. 1. Kh4 Th2# ist einfach. Kann der König in die Mitte? Nein: 1. Kf4 Tc4#. Also ist **1. Kh3** der einzige Zug..

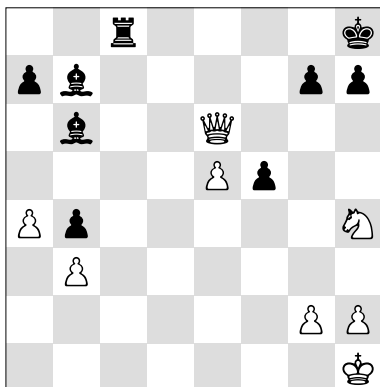


Materialverlust oder matt?

Schnell wird klar, dass Schwarz nach 1. ... Kh8 2. Txf8# matt steht. Der einzige andere legale Zug ist **1. ... Le6**. Dieser Zug kostet Material, aber das ist besser als matt. Nach **2. Lxe6+ Kh8** hat Schwarz mehr Material.

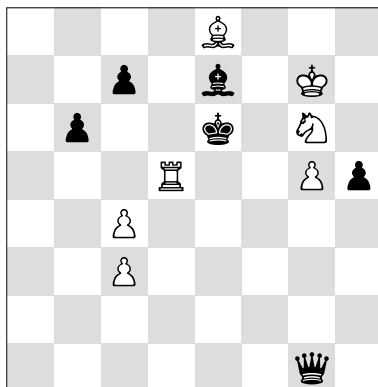
Verteidigung gegen Matt

Der Gegner droht mit Matt. Rettung bringt schlagen, decken, wegziehen oder dazwischenziehen.



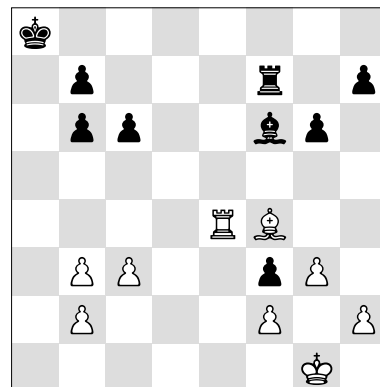
Wegziehen

Schwarz droht matt auf c1. Hätte Weiß mehr Material, wäre eine Notmaßnahme wie 1. Dxc8+ gut. Hier jedoch nicht. Ein Fluchtfeld für den König zu schaffen, ist ausreichend: **1. h3**. Wir bezeichnen dies auch als „eine Lücke schaffen“.



Dazwischenziehen + wegziehen

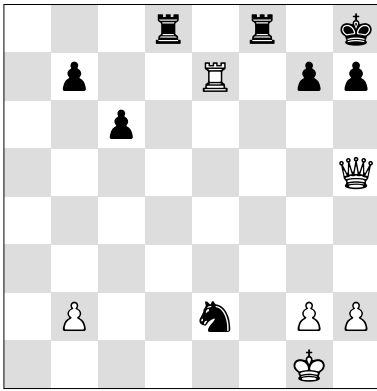
Weiß droht auf zwei Arten matt: Ld7# und Lf7#. Für den ersten Zug wird der Turm auf d5 benötigt. Er deckt d7. Schwarz kann **1. ... Ld6** ziehen. Nun ist **2. Ld7+** nicht mehr möglich und nach **2. Lf7+** kann der König sicher nach d7 ziehen.



Decken

Weiß droht matt auf a4. 1. ... Ka7 hat keinen Sinn. Der König erhält kein neues Fluchtfeld. Das Feld a4 mit dem b-Bauern zu decken, ist die einfache Lösung: **1. ... b5**.

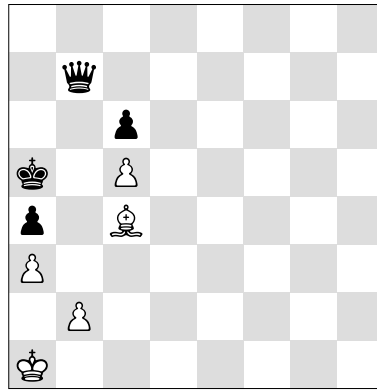
Weitere Aufgaben



Kh1 Dxe2 Txe2

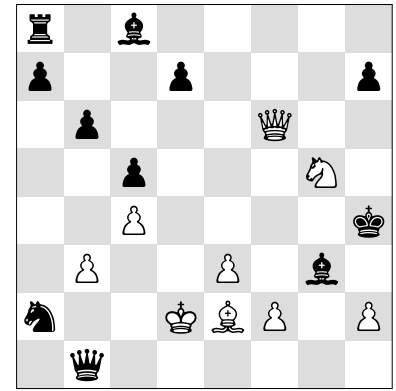
Wähle den richtigen Zug und mache den Kreis schwarz. Gib an, warum die anderen Züge falsch sind.

1. Kh1? Tf1# of 1. ... Td1#;
1. Txe2? Tc1+



1. b4+ ____ #

Was ziehen Sie nach dem Zug unter dem Brett? Schwarz ist fast matt. Es gibt zwei legale Züge: 1. Dxb4 (wenn Sie sich nicht an die en passant'-Regel erinnern) und der korrekte Zug **1. ... axb3.**



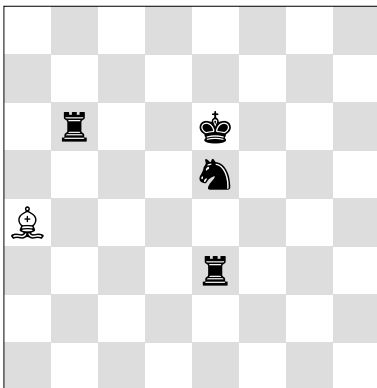
2x 3x 4x

Wie viele Male Matt in einem Zug?

3x ist richtig: **1. Dh6#**, **1. fxg3#** und **1. hxg3#**.

Nach 1. Sf3+ hat der König plötzlich 3 Züge, von denen 1. ... Kh3 der beste ist.

Routenplaner



♙a4-____-____-____+

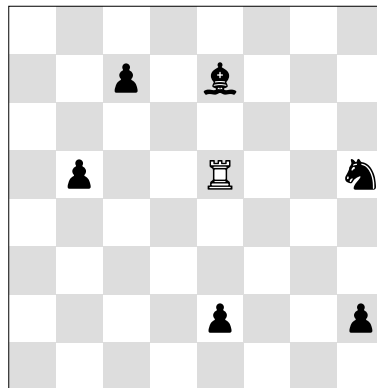
Gib Schach

Regel:

- Nur Weiß zieht.
- Gib Schach in drei Zügen.
- Sie dürfen nicht geschlagen werden.

Lösung:

La4-c2-h7-g8+



♖e5 x x x x x

Schlage alle schwarzen Figuren

Regel:

- Nur Weiß spielt.
- Schlagen Sie mit jedem Zug eine Figur/einen Bauern.
- Schlagen Sie nur ungedeckte Figuren. Schlagen Sie sicher!

Lösung:

Te5xb5xh5xh2xe2xe7xc7