

Stufe 2 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.

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.

Inhalt des Heftes Vorausdenken 2

Die fett gedruckten Zahlen in der Überschrift (**3; +10**) beziehen sich auf die Seiten im Heft Stufe 2 Vorausdenken.

3 Fesselung A

Der Zug unter dem Brett erlaubt dem Gegner eine Fesselung. Siehe nötigenfalls die Gedächtnisstütze in Stufe 2 auf Seite 13.

4+5+6 Material gewinnen A B C

Eine ungedeckte Figur schlagen und der zweifache Angriff sind die Formen auf diesen Seiten. Das scheint einfach, aber pass auf! Mit welcher Figur soll man schlagen? Berücksichtige die Möglichkeiten des Gegners. Denke an die Röntgendeckung und vergiss den Zwischenzug nicht. Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 5.

Die Blindübung auf Seite 4 ist ein Routenplaner: wähle den richtigen Weg zum Feld?

♖e1 ♜c6 ♞ ___ – g4

Die erstgenannte Figur (♞g1) muss sicher auf das genannte Feld am Ende (g4) gelangen. Via g1 ist der richtige Weg.

Die Blindübung auf Seite 5 ist „Greife sicher an!“

♠e2 ♞c5 ♜f7 ♞ ___

Der Springer muss eine schwarze Figur sicher angreifen. Schreibe nur das richtige Feld auf. Du darfst das leere Brett benutzen. Es ist klar, dass der Springer den Turm auf c5 angreifen muss. Sb3 scheitert an Lxb3 und deshalb ist Se4 richtig.

Die Blindübung auf Seite 6 ist „Wähle den richtigen Schlagzug“.

♖d5 ♞a8 ♞a2 ♞ ___

Nur der Turm auf a8 steht ungedeckt: Dxa8.

7+8 Verteidigung ausschalten

Nach den Zügen unter dem Brett ist Materialgewinn möglich. Schalte den Verteidiger aus. Siehe nötigenfalls die Gedächtnisstütze in Stufe 2 auf Seite 18.

9+10 Matt / Visualisieren A+B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 6.

Bei der Blindübung auf Seite 9 soll man die richtige Antwort umkreisen. Ist es matt?

Die Blindübung auf Seite 10 ist Matt in einem. Unter dem Brett gibt es ein Beispiel.

11+12+13 Doppelangriff A B C

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 7.

Die Blindübung auf Seite 13 ist auch Doppelangriff. Die Aufgabe unter dem Brett ist ein Beispiel.

14+15+16 Clever Schach parieren A+B+C

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 8.

17 Kurzpartien A

Spiele die Partie im Kopf nach und gib den besten Zug ein.

1. g4 e5 2. f3 ___ Einfach Dh4# aufschreiben.

18+19 Taktik in der Eröffnung A B

Gemischte Aufgaben in der Anfangsphase einer Partei mit Themen aus Stufe 2.

20+21 Matt / Visualisieren C D

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 6.

Die Blindübung auf Seite 20 ist matt ja (♘) oder nein (♞).

Die Blindübung auf Seite 21 ist Matt in einem.

22+23 Abzugsangriff A B C

Siehe nötigenfalls die Gedächtnisstütze in Stufe 2 auf Seite 42.

Die Blindübung auf Seite 25 ist Abzugsschach.

24+25 Verteidigung gegen Matt A B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 9.

Die Blindübung auf Seite 25 ist Verteidigung gegen Matt.

26 Doppelangriff D

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 7.

27+28 Doppelangriff / Visualisieren A B

Die Blindübungen auf Seite 27 und 28 sind Doppelangriffe.

29+30 Remis: Patt A B

Forciere Patt.

Die Blindübung auf Seite 30 ist „Matt, Patt oder spiele“.

31+32 Material gewinnen / ja oder nein?

Nach den Zügen unter dem Brett ist Materialgewinn möglich. Das ist entweder „schlage eine ungedeckte Figur“ oder „schlage eine zweifach angegriffene Figur“. Ist der Schlagzug richtig oder falsch? Gib an, warum oder warum nicht.

33+34 Matt / Visualisieren E+F

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 6

Die Blindübung auf Seite 33 ist „Matt ausdenken“.

Die Blindübung auf Seite 34 ist „Wie oft Matt in einem?“

35+36 Test / Mix A B

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

37+38 Zwischenzug A B

Siehe die Gedächtnisstütze auf Seite 11.

In der Blindübung auf Seite 37 soll das Feld angegeben werden, auf dem die Dame alle drei Felder angreift.

39 Patt vermeiden A

Der Gegner ist noch nicht patt, aber der auf der Hand liegende Zug würde zu Patt führen. Vermeide diesen

Zug und spiele den Zug, der gewinnt!

40+41 Schlagen: ja oder nein A B

Als Antwort auf den Zug unter dem Brett kann man eine Figur schlagen oder zurückschlagen. Ist der Schlagzug richtig oder falsch? Gib an, warum oder warum nicht.
Siehe auch die Gedächtnisstütze auf Seite 10.

42+43 Matt drohen A

Die ersten weißen und schwarzen Züge sind schon vorgegeben. Im zweiten Zug sollte Weiss matt drohen. Der Gegner kann das Matt nicht verhindern. Der zweite schwarze Zug kann jeder beliebige Zug sein und muss nicht aufgeschrieben werden. Die Mattdrohung im dritten Zug natürlich schon.

Die Blindübungen auf die Seite 42 und 43 sind Matt in zwei. Die ersten zwei Züge sind schon vorgegeben.

44+45 Freibauer A B

Ein Freibauer ist meist mehr wert, als einen Punkt. Der Gewinn nach der Umwandlung fällt unterschiedlich hoch aus. Der Freibauer kann geschlagen werden, solange Punkte erzielt werden.

46+47 Verteidigung gegen einen Freibauern A B

Einen gegnerischen Freibauern müssen wir aufhalten, erobern und wenn das nicht geht, die neue Dame gewinnen. Dabei darf Material verloren gehen.

48+49 Matt in drei A B

Die Aufgabe ist matt in drei Zügen, aber zwei Züge sind schon vorgegeben und es bleibt matt in zwei Zügen übrig.

Die Blindübung auf Seite 48 ist „Fangen“. Die erste Aufgabe ist ein Beispiel und bereits gelöst.

Die Blindübung auf Seite 49 ist „Wo steht der der König matt?“ Die erste Aufgabe ist ein Beispiel und bereits gelöst.

50+ 51 Routenplaner / Matt A B

Gefragt: der richtigen Weg zum Matt. Die Startposition und der letzte Zug werden angegeben. Bei vielen anderen Routenplanern spielt nur Weiß, aber hier gibt es auch einen schwarzen Zug. Schwarz kann nur noch einen einzigen Zug ziehen und nur zwei insgesamt sind zu berechnen, und das hilft, die Lösung zu finden. Der Mattzug gibt viele Informationen. Logisches Denken ist gefragt. Gib nicht zu schnell auf, wenn du nicht direkt auf die Lösung kommst.

52+53 Materialverlust verhindern A B

Der Titel des Auftrags sagt genau, was zu tun ist: verliere kein Material. Die Themen sind sehr unterschiedlich. Rette eine eingeschlossene Figur, achte darauf, dass die deckende Figur nicht ausgeschaltet wird. Es gibt noch weitere Themen.

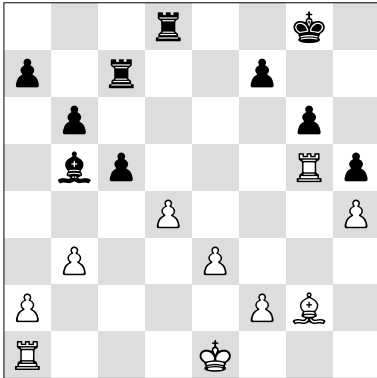
54+55+56 Test / Mix C D E

Übungen zu verschiedenen Stufe 2 Themen. Sie sind in den Antworten angezeigt.

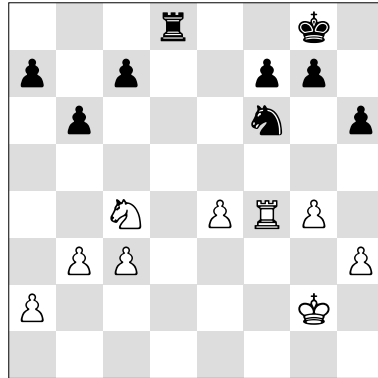
Die Blindübung auf Seite 55 ist ein Routenplaner: Geh auf das richtige Feld. Die erste Aufgabe ist ein Beispiel und bereits gelöst.

Material gewinnen

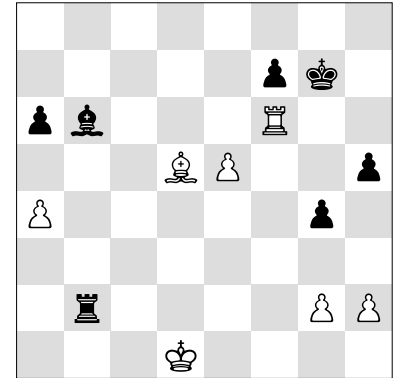
Man kann auf verschiedene Arten Material gewinnen. Eine ungedeckte Figur zu schlagen, ist wahrscheinlich die einfachste Art. Dein Gegner stellt eine Figur ein, du schlägst, und die Beute ist eingefahren. In dieser Gedächtnisstütze handelt der Gegner auch fehlerhaft, stellt aber nicht einfach so eine Figur ein. Er verfolgt mit seinem Zug einen Plan, der ihn aber eine Figur kostet.



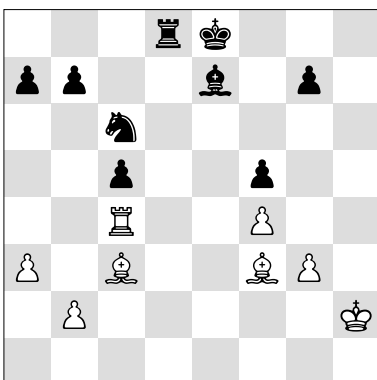
Schwarz sieht, dass der Bauer d4 ungenügend gedeckt ist: zweimal angegriffen, aber nur einmal gedeckt. Er spielt **1. ... cxd4** und erwartet, dass Weiß zurückschlägt. Falsch! Weiß nimmt natürlich den Läufer: **2. Txb5**. Der c-Bauer ist gefesselt, und mit einer gefesselten Figur zu ziehen, ist selten gut.



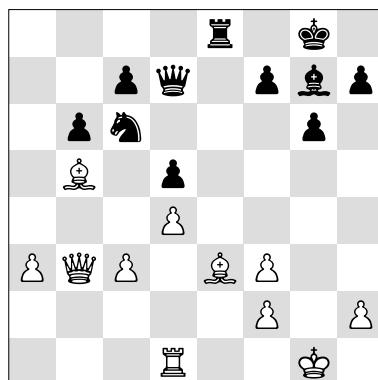
Dies ist eine prima Stellung für Schwarz, vor allem dank seines aktiven Turms. Schwarz denkt an Materialgewinn, indem er den Verteidiger von e4 wegjagt: **1. ... g5**. Der schwarze Springer ist auf einmal ungedeckt. Der Turm kann nun mit **2. Txf6** den Springer schlagen. Weiß gewinnt eine Figur.



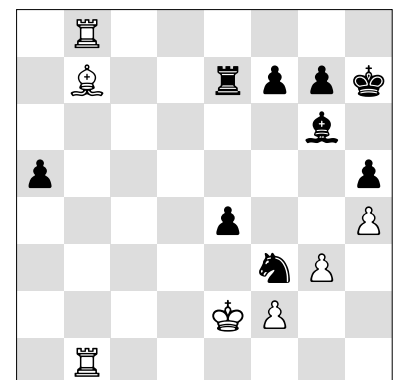
Weiß droht **1. Txf7+**. Schwarz sieht nur diese Drohung und deckt f7 mit **1. ... Tf2** (Röntgendeckung). Weiß hat die Aufgabe, den richtigen Schlagzug zu wählen. Tausch mit **2. Txf2 Lxf2** bringt nichts, und **2. Lxf7 Txf6** **3. gxf6+ Kxf7** kostet sogar Material. Richtig ist **2. Txb6**. Der Verteidiger ist verschwunden.



Schwarz will den letzten Zug von Weiß (Ld2-c3) mit **1. ... b5** bestrafen. Er sieht den Angriff auf den g-Bauern und dass der weiße Turm nicht mehr ziehen kann. Man denkt schnell, dass man nach einem Angriff nicht mehr weiterrechnen muss. Falsch, Weiß schlägt mit **2. Lxc6+** erst den Springer und danach den b-Bauern.



Die Fesselung des Springers auf c6 ist ein wenig unangenehm. Oft ist es ratsam, aus der Fesselung zu gehen (1. ... Dd6 ist eine gute Idee). Die Fesselung mit **1. ... Sa5** (gefolgt von 2. ... c6) verschwinden zu lassen, ist leider nicht gut. Nach **2. Lxd7 Sxb3** hängt der Turm auf e8 noch und gewinnt Weiß mit **3. Lxe8**.



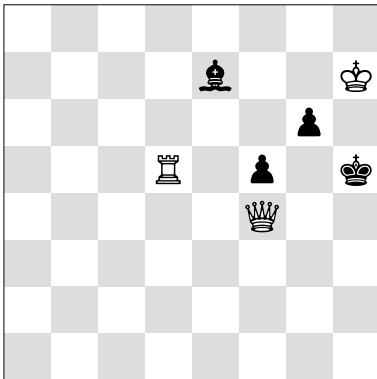
Schwarz will die Batterie ausnutzen und greift mit **1. ... e3** den Turm auf b1 an. Nachteil ist, dass der Springer auf f3 nun ungedeckt ist. Nach **2. Kxf3** folgt allerdings **2. ... Lxb1**. Die Widerlegung des schwarzen Zuges ist **2. Lxf3**, denn nun ist der Turm auf b1 gedeckt: **2. ... Lxb1** **3. Txb1**, und Weiß hat eine Figur mehr.

Matt in einem Zug visualisieren

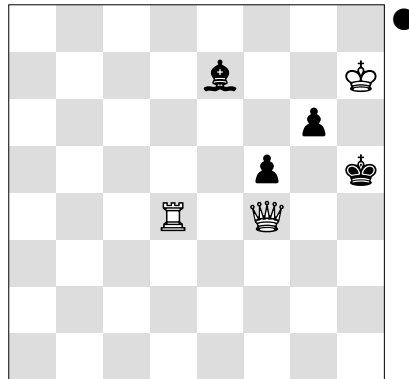
Du siehst einen tollen Zug, bist dir aber nicht ganz sicher. Am liebsten würdest du den Zug kurz auf dem Brett ausführen, um zu überprüfen, ob alles stimmt. Aber leider ist berühren und Züge zurücknehmen nicht erlaubt. Du musst dir die Stellung also im Kopf vorstellen, „visualisieren“ heißt das vornehm ausgedrückt. Du musst an mehrere Dinge gleichzeitig denken. Die gehen wir der Reihe nach durch. Du machst einen Zug und danach:

1. musst du in Gedanken die richtige, neue Stellung sehen, denn sie ist ja verändert
2. musst du sehen, dass sich auch die Möglichkeiten anderer Figuren verändern können
3. musst du wissen, wie es steht (wer steht besser?)

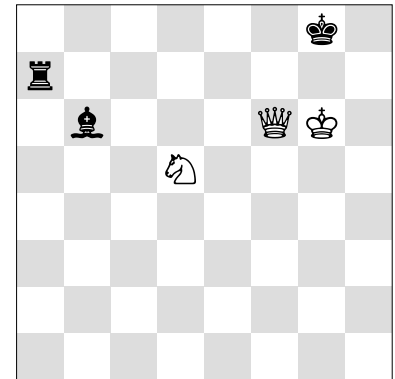
Wir üben die ersten beiden Punkte. Der dritte Punkt ist in diesem Fall bekannt: es muss matt sein.



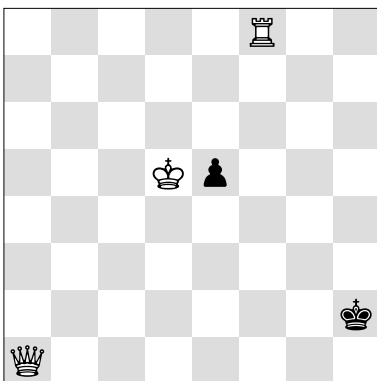
Weiß spielt **1. Td4**. Du musst nun „sehen“, dass der Turm Bewacher der 4. Reihe wird und Weiß matt auf h6 droht. Schwarz kann sich auf verschiedene Arten gegen dieses Matt verteidigen. Decken mit **1. ... Lf8**, dazwischenziehen mit **1. ... Lg5** oder **1. ... g5**.



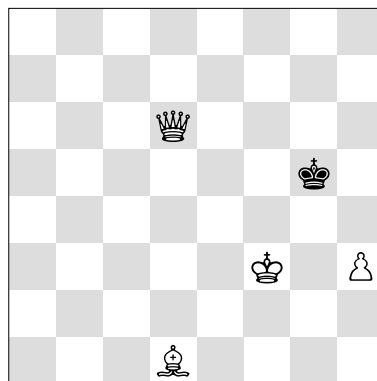
Die vorgeschlagenen Züge haben alle einen Nachteil. Nach **1. ... Lf8** ist h4 nicht mehr gedeckt. Eine schwarze Figur auf g5 nimmt dem König ein Fluchtfeld.
1. ... Lf8 2. Dh4#
1. ... Lg5 2. Df3#
1. ... g5 2. Dh2#



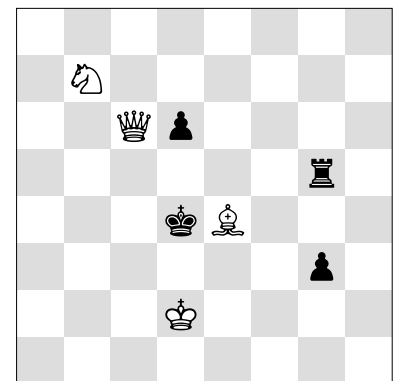
Die schwarzen Figuren verhindern Matt auf d8 und g7. Nach dem Zug **1. Sc7** droht Weiß auf diesen beiden Feldern Matt. Schwarz wird immer mattgesetzt. Er kann sich aussuchen, auf welchem Feld: **1. ... Lxc7 2. Dg7#** oder **1. ... Txc7 2. Dd8#**



Weiß fängt mit **1. Tg8** an. Es ist logisch, den König am Rand einzuschließen. Der Unterschied zu den vorherigen Stellungen ist, dass Weiß kein Matt droht. Schwarz darf aber nicht aussetzen und wird doch mattgesetzt: **1. ... e4 2. Dh8#** oder **1. ... Kh3 2. Dh1#**.



Das Mattbild in dieser Stellung ist viel schwieriger. Der erste Zug ist **1. h4+** und nun: **1. ... Kxh4 2. Dh6#** (ein einfaches Mattbild). **1. ... Kf5 2. Lc2#** (der h-Bauer bewacht das Feld g5!). **1. ... Kh5 2. Kg3+** (Abzugsschach und der König deckt h4).

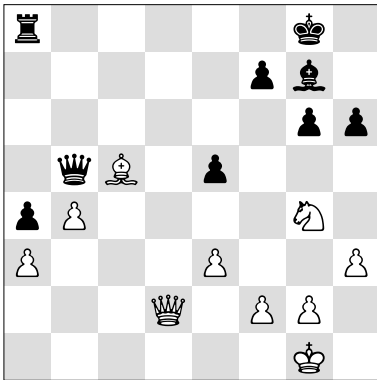


Dies ist ein Beispiel einer Aufgabe. Der erste Zug **1. Ld3** droht Matt auf e4. Schwarz kann dagegen entweder nichts tun oder den Damenzug verhindern: **1. Ld3 g2 2. De4#**
1. Ld3 d5 2. Dc3#
1. Ld3 Te5 2. Dc4#
1. Ld3 Tg4 2. Dxd6#

Doppelangriff

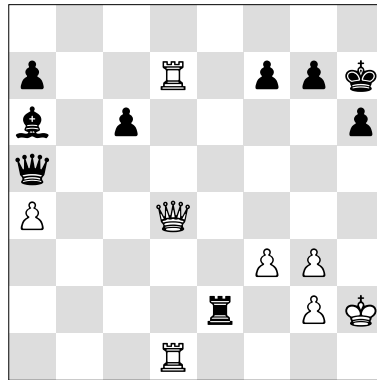
Wie entsteht ein Doppelangriff? Dein Gegner macht einen dummen Zug. Oft achtet er nur auf seine eigenen Chancen. Er verfolgt mit seinem schwachen Zug einen Plan. Wir geben fünf Beispiele mit gegnerischen Plänen. Diese Pläne bestrafen wir gnadenlos mit einem Doppelangriff.

Das letzte Beispiel ist eine Visualisierungsaufgabe, wie wir sie in der letzten Lektion kennengelernt haben.



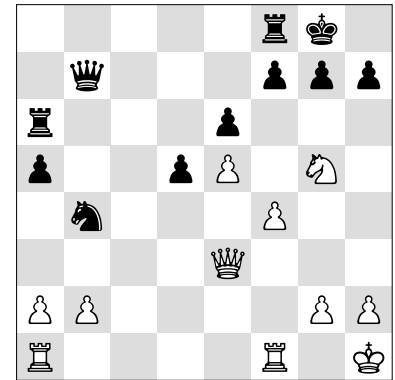
Zweites Angriffsziel erzeugen

Schwarz steht besser und will den weißen Springer schlechter platzieren. Gute Idee, wenn er 1. ... h5 spielt. Zwei Bauern nebeneinander sehen noch schöner aus. Das trügt, das gespielte 1. ... f5 gibt Weiß den schwarzen König als zweites Angriffsziel: 2. Dd5+.



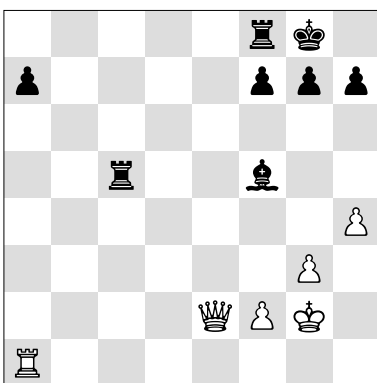
Vergiftetes Material

Weiß kann auf verschiedene Arten einen Bauern schlagen. Die Bauern auf a7 und f7 sind ungedeckt. Gut sind die Züge 1. Dxa7 und 1. Txa7. Dennoch scheint auf f7 zu schlagen, besser zu sein; es droht Matt! Leider ist 1. Txf7 zu gierig: 1. ... Dh5+ (Doppelangriff).



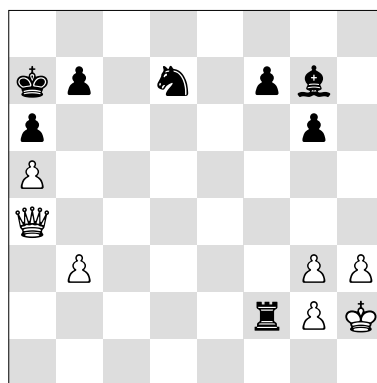
Nur eigene Drohung sehen

Schwarz denkt: „Weiß droht nichts.“ Das stimmt. Aber die Stellung ändert sich nach jedem Zug. Mit 1. ... Sc2 gibt Schwarz eine Springergabel, gibt aber auch die Deckung des Feldes d3 auf. Der Springer ist nicht gedeckt, daher droht Weiß nach 2. Dd3 Matt und gewinnt den Springer.



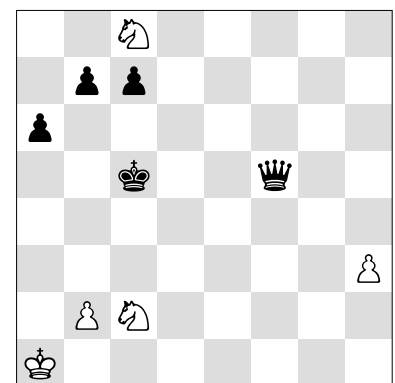
Zwei Angriffsziele erstellen

Nichts passiert. Bauer a7 hängt zwar, den kann Schwarz aber mit 1. ... a5 decken. Eine schlechte Idee ist die Deckung mit 1. ... Tc7. Plötzlich sind zwei Figuren ungedeckt und dadurch eine leichte Beute für die Dame: 2. De5. Schwarz muss eine Figur hergeben.



Deckung aufgeben

Der Springer hängt. Er kann sicher nach b8. Weiß droht sonst nichts. Der schwarze Läufer beherrscht das Feld d4. Es gibt aber einen Zug, den Schwarz keinesfalls spielen sollte, nämlich 1. ... Sf6. Der Springer steht seinem Läufer im Weg, und Weiß punktet mit 2. Dd4+.



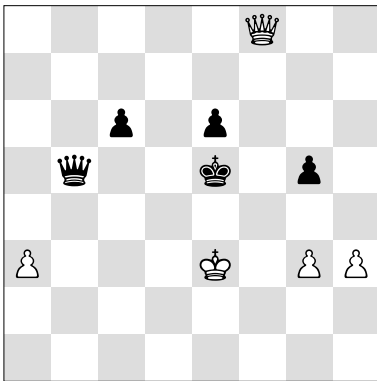
Visualisieren

Dies ist ein Beispiel einer Aufgabe, bei der du die Züge voraussehen musst. Ziel ist hier eine Springergabel.

1. b4+ Kb5 2. Sd4+
 1. b4+ Kc6 2. Se7+ / Sd4+
 1. b4+ Kc4 2. Se3+
 1. b4+ Kd5 2. Se3+ / Se7+

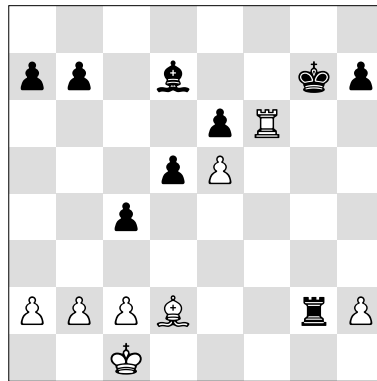
Clever Schach parieren

Schach parieren kannst du auf drei Arten: durch Wegziehen, Dazwischenziehen und Schlagen. In den Aufgaben kommen unterschiedliche Möglichkeiten vor, auf die du achten musst, wenn du das Schach aufhebst: achte dabei auf Matt, gewinne Material oder verliere kein Material.



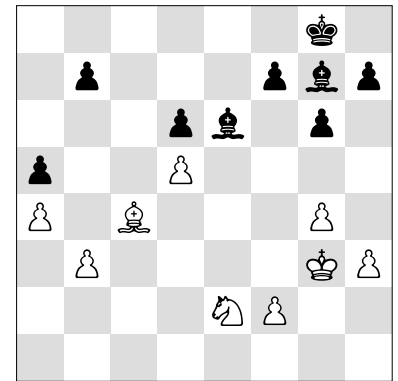
Matt verhindern

Weiß gibt Schach: **1. Dg7+**. Der schwarze König hat wenig Bewegungsfreiheit. Also musst du vor Matt aufpassen. Nach **1. ... Kf5** hat der König keine Fluchtfelder mehr. Es genügt, den Jäger heranzuholen: **2. g4#**. Nach **1. ... Kd5** ist Schwarz nach **2. Dd4#** ebenfalls matt. Richtig ist darum **1. ... Kd6**, wonach Weiß nicht mattsetzen kann.



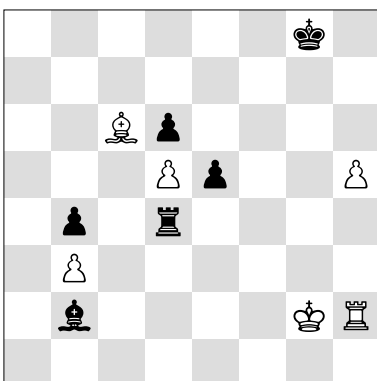
Matt verhindern

Schwarz scheint nach **1. Lh6+** matt gesetzt zu werden. Nach **1. ... Kg8** **2. Tf8#** wäre das tatsächlich so. Wenn wir genau hinschauen, entdecken wir, dass Schwarz die Partie noch retten kann mit **1. ... Kh8**. Schwarz bereitet das Dazwischenziehen des Turmes vor. **2. Tf8+ Tg8** ist kein Matt. Schwarz spielt nach wie vor mit.



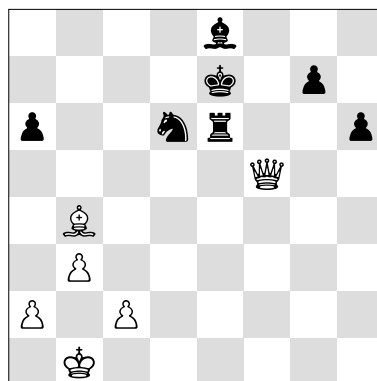
Material gewinnen

Schachspieler wöhnen sich auf der sicheren Seite, wenn sie Schach geben. Der Gegner muss schließlich das Schach parieren. Das ist jedoch zu einfach gedacht. Der Läufer auf e6 ist angegriffen. Zieht Schwarz **1. ... Le5+**, kann Weiß mit **2. f4** den Angriff auf e6 ausnutzen. Ein Doppelangriff mit zwei verschiedenen Bauern.



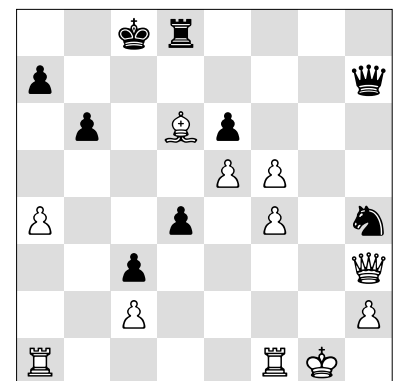
Material gewinnen

Weiß greift noch nicht direkt etwas an. Allerdings steht der Läufer auf b2 ungedeckt und in einer Batterie. Wenn Schwarz Schach gibt mit **1. ... Tg4+** kann Weiß mit **2. Kh3** sowohl Läufer als auch Turm angreifen. Er muss gut vorausdenken, denn nach **2. Kf3** folgt **2. ... Tf4+**, und Schwarz rettet sich.



Kein Material verlieren

Nach dem Zug **1. ... Te1+** hat Weiß zwei legale Züge. Ein guter Schachspieler schaut sich beide Züge an. Die Versuchung, einfach den Turm zu schlagen, ist groß. Aber Turmgewinn führt zu Damenverlust: **1. Lxe1 Sxf5**. Sobald du das gesehen hast, kannst du beruhigt **2. Kb2** ziehen.

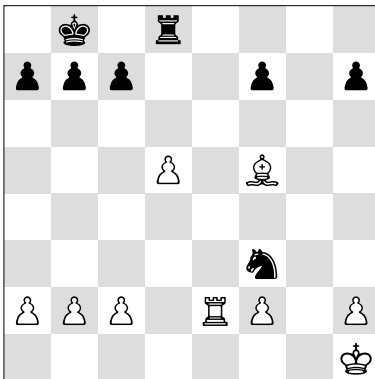


Kein Material verlieren

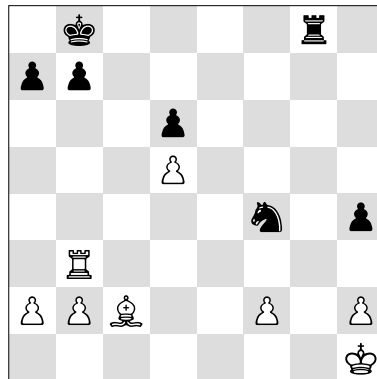
Schwarz hat einen Turm weniger, ein Schach kann nicht schaden: **1. ... Tg8+**. In gewonnenen Stellungen lässt die Aufmerksamkeit manchmal nach. Der Zug **2. Kh1** (schön „sicher“ in der Ecke) ist schnell gemacht. Nach **2. ... Db7+** können die Figuren eingeräumt werden. Richtig ist **2. Kf2**.

Verteidige gegen Matt

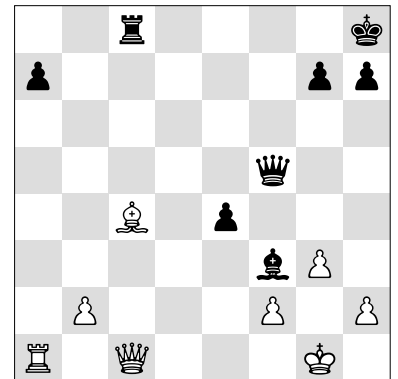
Du kennst vier Arten, dich gegen einen Angriff zu verteidigen: Decken, Dazwischenziehen, Schlagen und Wegziehen. Die gleichen Arten kannst du gegen eine Mattdrohung einsetzen. Du musst dir vorher überlegen, ob du dich gegen die Mattdrohung verteidigen kannst.



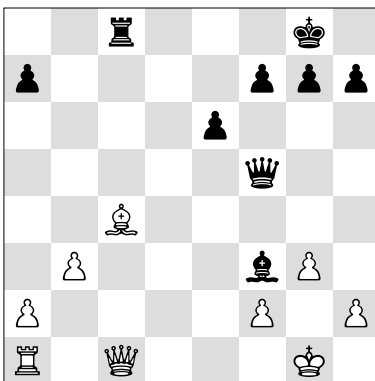
Nach **1. ... Tg8** droht Schwarz ein Matt auf g1. Das Mattfeld mittels 2. Te1 zu decken, würde einen Turm kosten; ein Fluchtfeld schaffen mit 2. h3 hilft genauso wenig. Gibt es eine andere Verteidigung? Ja! Weiß kann die Schwäche der schwarzen Grundreihe ausnutzen, und zwar mit **2. Lg4** (Dazwischenziehen).



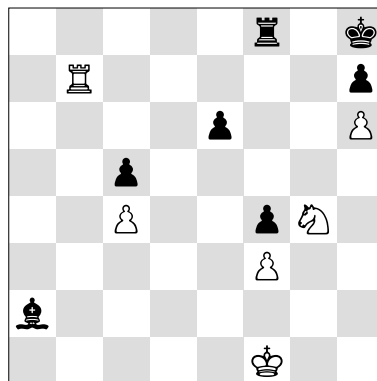
Schwarz droht wiederum Matt auf g1, nun mit **1. ... Se2**. Weiß hat wieder keine andere Möglichkeit, das Mattfeld g1 zu decken. Dazwischenziehen würde eine Figur kosten. Weiß muss ein Fluchtfeld für den König vorbereiten und wegziehen können. Nach **2. h3** kann der König nach Turmschach auf g1 nach h2 wegziehen.



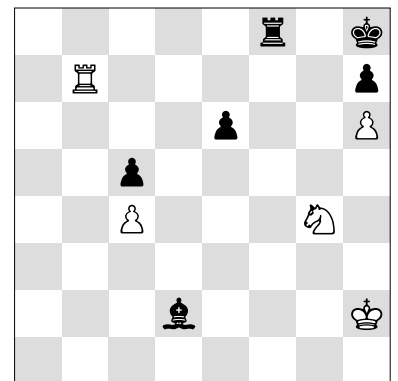
Nach **1. ... Dh3** hat Weiß zwei Möglichkeiten, das Mattfeld g2 zu decken. Da der Läufer durch den Turm gefesselt ist, kostet 2. Lf1 Txc1 3. Txc1 Dd7 Material. Daher bleibt nur **2. Df1**. Nach **2. ... Dxf1+** kann Weiß mit dem Läufer auf f1 zurückschlagen. Danach tauscht er mit Lg2 den schwarzen Angriffsläufer.



Fast die gleiche Stellung, aber mit einem wichtigen Unterschied. Nach **1. ... Dh3** ist **2. Lf1** die richtige Wahl, da der Zug Material gewinnt. Weiß opfert die Dame, das zahlt sich aber gleich wieder aus. Nach **2. ... Txc1** **3. Txc1** droht Matt auf c8 und die Dame auf h3 steht ein. Schwarz büßt eine Qualität ein: **3. ... Dxf1+** **4. Kxf1**.



Gibt es eine Verteidigung gegen die Mattdrohung nach **1. Sf6**? Nun scheitert 1. ... Txf6 an matt und 1. ... Lb1 kostet einfach eine Figur: 2. Txb1. Der Turm kann die Grundreihe nicht verlassen. Schwarz muss mit Tempo (Schach) einen Verteidiger heranholen: **1. ... Lxc4+** **2. Kf2 Ld3**, und der Bauer auf h7 ist gedeckt.

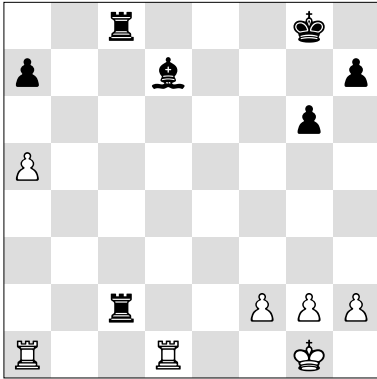


Weiß probiert, mit **1. Sf6** mattzusetzen. Das Feld h7 kann nicht gedeckt werden. Den Springer zu schlagen ist falsch wegen 2. Tb8+. Ohne dieses Schach kann Schwarz den Helfer natürlich schon schlagen. Schwarz muss mit Tempo einen Verteidiger heranholen. Nach **1. ... Lf4+** ist b8 gedeckt, und nach **2. Kh3** kann **2. ... Txf6** folgen.

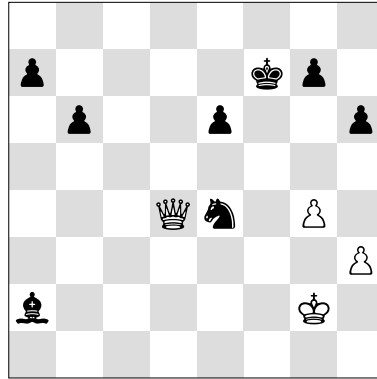
Materialgewinn?

„Schlage eine ungedeckte Figur“ und der „zweifache Angriff“ sind die Themen. Nicht jede ungedeckte Figur kann man einfach schlagen, nicht jeder zweifache Angriff führt zu Materialgewinn. Es kann sein, dass Schlagen mehr kostet, als es einbringt. Bei einem Schlagzug musst du darauf achten, ob der Gegner profitieren kann. Die Frage lautet daher auch: Schlagen - Ja oder nein?

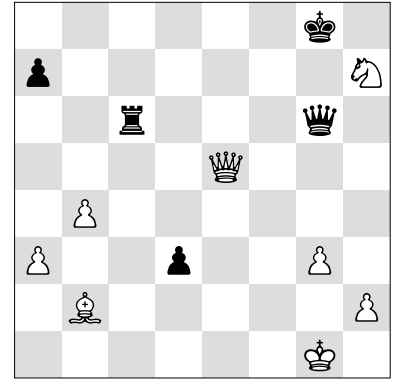
Beim zweifachen Angriff ist der erste Zug manchmal ein gleicher Tausch (also spielbar) und erst der zweite Schlagzug ein Fehler. Die Antwort lautet dann natürlich: nein. Man gewinnt kein Material.



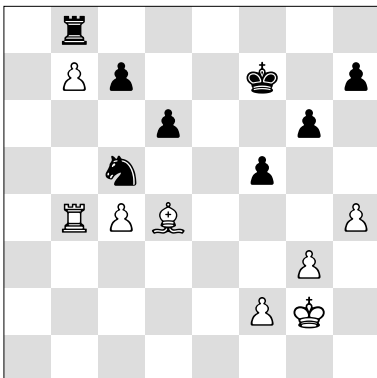
Der Läufer auf d7 ist ungedeckt. Auf den ersten Blick scheint **1. Txd7** nicht zu gehen, Schwarz setzt matt mit **1. ... Tc1+**. Scheinbar. Weiß kann schlagen, denn nach dem Schach auf c1 tauscht Weiß natürlich nicht die Türme. Dazwischenziehen mit **2. Td1** gewinnt eine Figur.



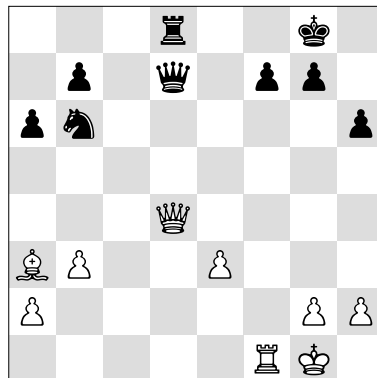
Hier ist der Springer auf e4 die ungedeckte Figur. Nun ist **1. Dxe4** keine gute Idee. Die Dame und König stehen auf der gleichen Diagonale. Schwarz gewinnt dann mit einer Fesselung die Dame: **1. ... Ld5**. Weiß sollte besser mit **1. Dd7+** oder **1. Da4** auf Damenjagd gehen.



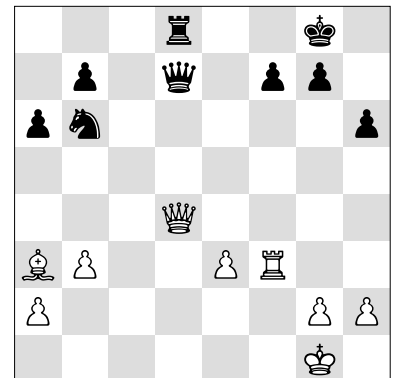
Schwarz kann die ungedeckte Figur auf zwei Arten schlagen. Die Frage ist, ob das gut wäre. Nach **1. ... Kxh7** wird Schwarz auf h8 mattgesetzt und **1. ... Dxb7** scheitert an **2. De8#**. Zum Glück hat er einen anderen guten Zug. Er kann seinen d-Bauern vorziehen.



Schwarz möchte gerne den weißen Freibauern unschädlich machen. Der Bauer auf b7 ist zweimal angegriffen und nur einmal gedeckt. Dennoch kann Schwarz den b-Bauern nicht gut schlagen. Nach **1. ... Sxb7** **2. La7** schaltet Weiß den Verteidiger durch Wegjagen aus. Auf **1. ... Txb7** schlägt Weiß den Verteidiger: **2. Lxc5**.



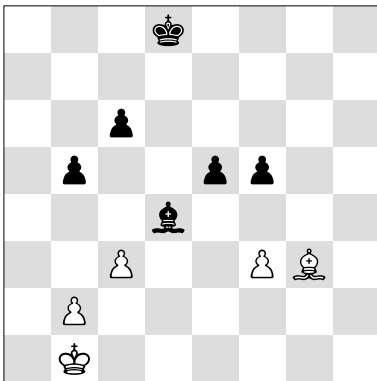
Schwarz gewinnt einen Bauern nach **1... Dxd4** **2. exd4 Txd4**. Nun sind zwei schwarze Figuren ungedeckt. Weiß gewinnt daher mit **3. Lc5** eine Figur. Schwarz sollte den Bauern auf d4 besser nicht nehmen. Ein Rat: Ist der erste Zug eines zweifachen Angriffs ein Tausch, musst du im zweiten Zug nicht unbedingt schlagen!



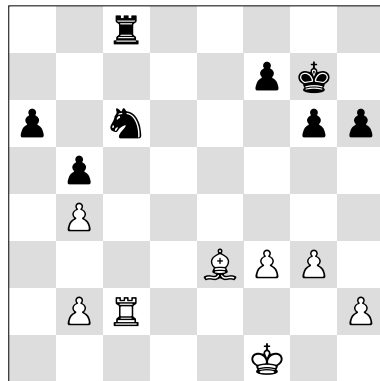
Diese Stellung ähnelt der vorigen, nur steht der Turm nun auf f3 statt auf f1. Wie so oft, sorgt ein kleiner Unterschied für neue Möglichkeiten. Schwarz kann nun zweimal sicher auf d4 schlagen. Wir schlagen den bekannten Weg ein: **1. ... Dxd4** **2. exd4 Txd4** **3. Lc5** und nun rettet Schwarz seine Figur mit **3. ... Td1+**.

Der Zwischenzug

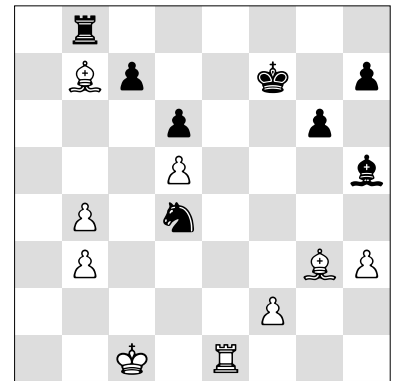
Schach spielt man nicht allein. Deine eigenen Pläne sind wichtig, aber dein Gegner hat auch ein Wörtchen mitzureden. Schau daher immer über den Tellerrand hinaus!



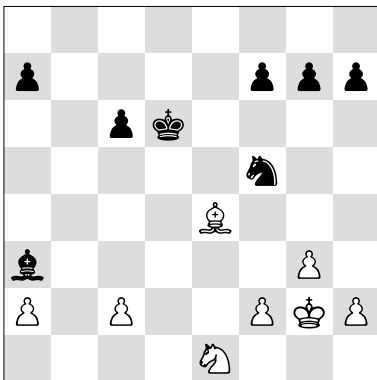
Weiß jagt mit c2-c3 den Läufer weg. Schwarz will seinen e-Bauern nicht verlieren und greift seinerseits mit **1. ... f4** den weißen Läufer an. Oft ist es gefährlich, eine Figur einstehen zu lassen. Der Gegner kann einen Zwischenzug einschalten. Hier ist das der Angriff auf den König. Das Schach **2. Lh4+** gewinnt eine Figur. Im nächsten Zug wird Weiß den Läufer schlagen.



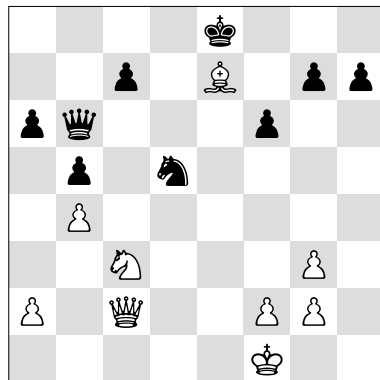
Schwarz möchte gerne die Fesselung auf der c-Linie loswerden. Das ginge mit 1. ... Se7, er glaubt aber, klüger zu sein: **1. ... Te8** (denn 2. Ld4+ geht nicht). Auch jetzt hat Weiß wieder einen klugen Zwischenzug. Er schlägt mit dem Läufer den h-Bauern und erst dann den Springer. Nach **2. Lxh6+ Kxh6** **3. Txc6** hat Weiß einen Bauern gewonnen.



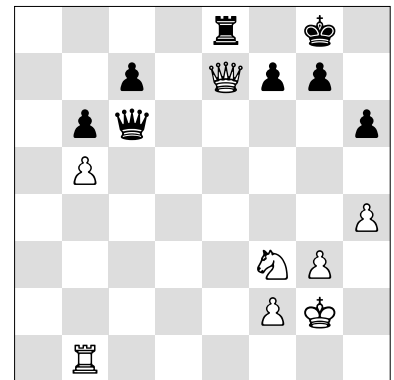
Weiß möchte den Läufer nicht sofort von b7 wegziehen. Bauer b4 würde dann verloren gehen. Daher **1. Te4**, um erst nach 1. ... Sf5 den Läufer wegzuziehen. Der Springer sollte Schach geben, Schwarz muss allerdings auf der Hut sein. Nach 1. ... Sxb3+? zeigt sich, dass der Springer auf b3 verletzlich ist: 2. Kb2! Richtig ist **1. ... Se2+**.



Weiß greift den ungedeckten Springer auf f5 an. Schwarz will nicht weg und zieht **1. ... Lb4**. Er greift auch bei Weiß einen ungedeckten Springer an. Weiß kann nun ausnutzen, dass der schwarze Läufer auf b4 ungedeckt ist. Mit **2. Sd3** bringt Weiß den Springer mit Tempo (Angriff auf Material) in Sicherheit. Weiß gewinnt eine Figur.



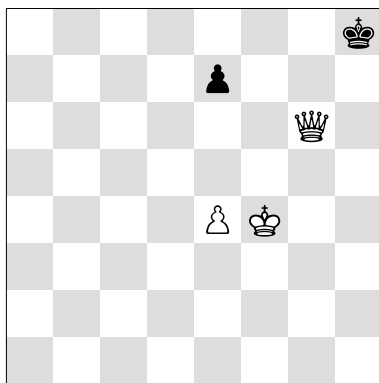
Schwarz muss eine Figur zurückschlagen. Gut ist 1. ... Sxe7, auch wenn das den h-Bauern kostet. Er denkt allerdings: „1. ... Sxc3 2. Dxc3 Kxe7 ist prima. Nach 2. Lxf6 Dxf6 ist mein Springer gedeckt.“ Leider stimmt das nicht. Weiß hat nach **1. ... Sxc3** den Zwischenzug **2. Lc5** (Angriff auf eine Figur mit höherem Wert).



Weiß hat mit b4-b5 einen Rückweg für seine Dame geschaffen. Er rechnete damit, dass er eine Figur mehr haben würde. Das stimmt nicht. Schwarz hat einen netten Trick: **1. ... Dxf3+**. Bevor der Turm die weiße Dame schlägt, frisst die schwarze Dame, was sie kriegen kann. Nach **2. Kxf3 Txe7** hat Schwarz einen Bauern mehr.

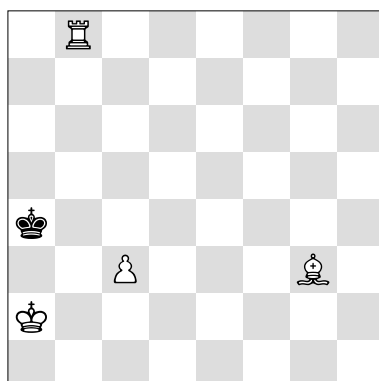
Routenplaner: Matt

Dies ist eine Art Routenplaner, der erstmals in „Vorausdenken – Stufe 3“ auftaucht und nun auch in Stufe 2 vorkommt. Die Aufgabe lautet: Finden Sie den richtigen Weg zum Matt. Die Ausgangsstellung und der letzte Zug werden gegeben. Bei vielen anderen Routenplanern spielt nur Weiß, hier muss jedoch auch der schwarze Zug ausgedacht werden. Nun hat Schwarz immer nur einen Zug und insgesamt nur zwei, was natürlich dabei hilft, die Lösung zu finden. Der Mattzug liefert bereits sehr viele Informationen. Logisches Denken ist erforderlich. Geben Sie nicht zu schnell auf, wenn Ihnen die Lösung nicht sofort einfällt. Einige Beispiele verdeutlichen dies.



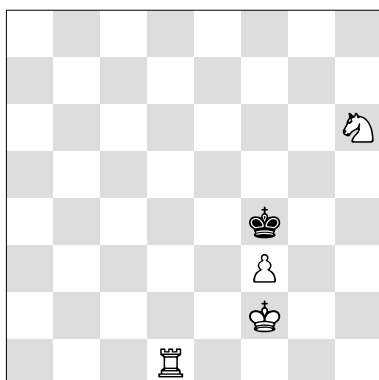
1. _____ 2. _____ 3. ♔g7#

Die erste Stellung ist einfach. Der Mattzug auf g7 ist nur möglich, wenn der König die Dame deckt. Logisch erscheint daher 1. Kg5 auf dem Weg nach h6. Doch Schwarz spielt 1. ... e5 und Weiß muss das Patt aufheben. Klug ist daher **1. Ke5**, und Schwarz ist gezwungen, die Deckung von f6 zu geben. Nach **1. ... e6** (einziger Zug) **2. Kf6** hat Schwarz noch einen Zug übrig. Der Rest ist klar: **2. ... e5** **3. Dg7#**.



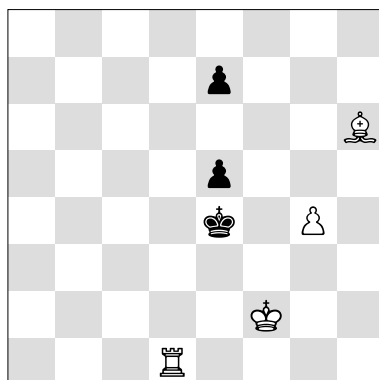
1. _____ 2. _____ 3. ♖b4#

Was lernen wir aus dem Mattzug 3. Tb4#? Weiß muss das Fluchtfeld a5 kontrollieren. Außerdem kann Weiß den c-Bauern nicht ziehen, da b4 gedeckt bleiben muss. Der direkte Zug 1. Lc7 ist zu übereilt, da Schwarz dann patt ist. Es versteht sich von selbst, dass der schwarze König nicht über a6 entkommen darf. Daher ist 1. Tb6 logisch und richtig. Nach 1. ... Ka5 2. Lc7 deckt der Läufer den Turm und deckt indirekt das Feld a5 ab. Der König muss zurück nach a4 und gerät matt: **2. ... Ka4** **3. ♖b4#**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖f6#

In dieser Stellung hat der schwarze König mehr Fluchtfelder. Zunächst muss Weiß dafür sorgen, dass der schwarze König nur noch einen Zug hat. Das ist nur mit 1. Sf7 möglich (1. Td5 führt zu einem Patt). Der Springer gibt das Feld f5 auf, kontrolliert aber die Felder e5 und g5. Schwarz kann nur 1. ... Kf5 spielen, und dann schneidet 2. Td6 den König ab. Dieser muss zurück nach f4, und dann ist es vorbei: **2. ... Kf4** **3. ♖f6+**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖d4#

Der Mattzug wirft sofort Fragen auf. Wie kann der Turm auf d4 sicher Schach geben, ohne dass Schwarz schlagen kann? Es bleibt keine Zeit, den e-Bauern zu entfernen oder ihn zu fesseln (mit dem König auf f4). Die einzige verbleibende Möglichkeit ist ein Doppelschach. Das lässt sich auf schöne Weise bewerkstelligen: **1. Lc1 e6** **2. Td2**. Weiß baut eine Batterie auf und gibt dem schwarzen König ein Fluchtfeld. Und nicht zu vergessen: Es verhindert das Patt. Es folgt also **2. ... Kf4** **3. Td4#**. Es ist wie Zauberei.