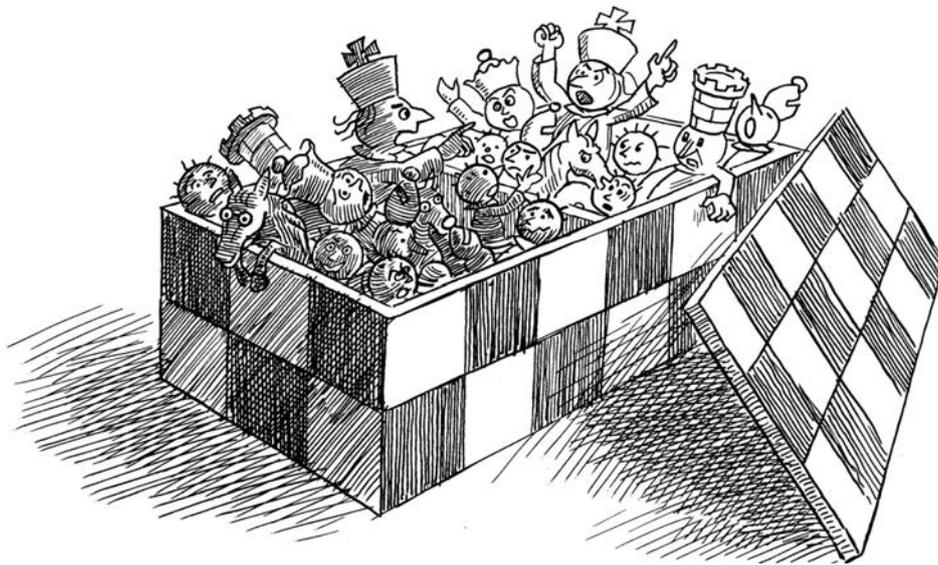


Stufe 4 plus

Gedächtnisstütze



Zur 3. Auflage 2018 erscheint das Schülerheft der Stufe 4 plus zum ersten mal in einer internationalen Fassung. Wir haben uns entschieden, die Gedächtnisstützen aus dem Heft herauszuziehen und in der jeweiligen Sprache als PDF-Datei zum Download anzubieten. (Die deutsche Version lesen Sie gerade). Für Sie bedeutet das: noch mehr Aufgaben auf den frei gewordenen Seiten.

Als Lehrer können Sie jetzt die Gedächtnisstützen nach und nach zur richtigen Zeit an die Schüler austeilen. Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 4)

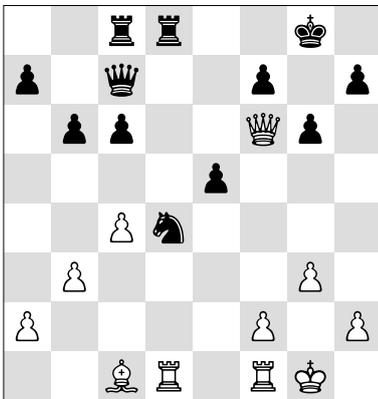
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

Die Lösungen zum Heft finden Sie unter: <http://www.stappenmethode.nl/de/antwoorden.php>

Informationen und Bestellmöglichkeit auf unserer Website: <http://www.stappenmethode.de>

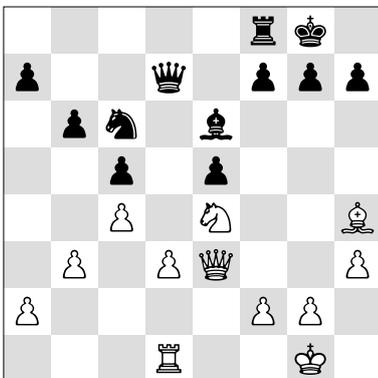
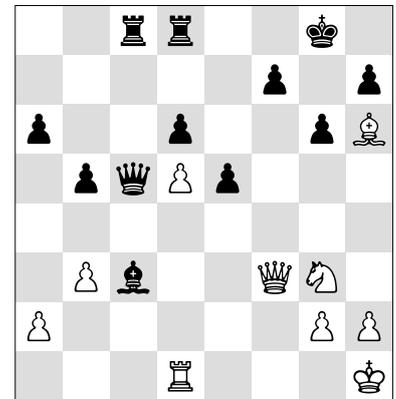
Königsangriff

Die Grundregeln für den Königsangriff kennst du: Figuren heranholen, Verteidiger heranführen, Verteidiger ausschalten, Zutritt verschaffen und gewinnen. Das Studieren typischer Angriffe lohnt sich auch. Wir schauen uns die Zusammenarbeit von Dame und Läufer (auf dem Feld g7), sowie die offene Linie an.

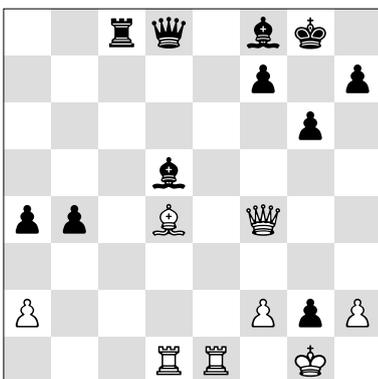
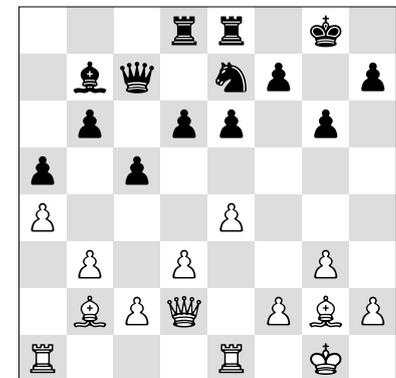


Links gewinnt 1. Lh6 nicht wegen 1. ... Se6. Nach Schlagen mit **1. Txd4 exd4 2. Lh6** ist das Matt undeckbar.

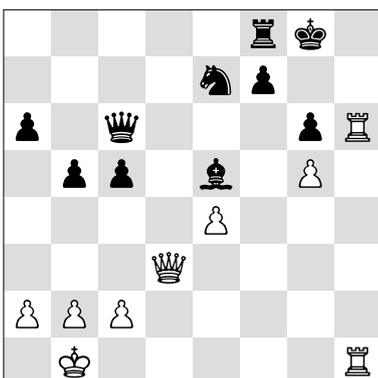
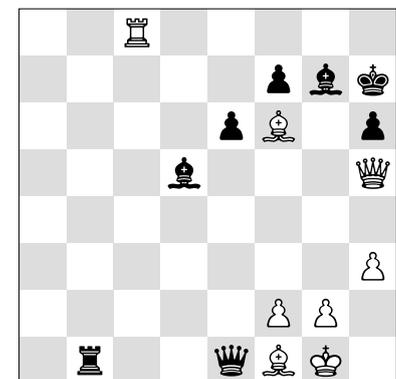
Rechts reicht sofortiges 1. Df6 nicht aus wegen 1. ... e4. Weiß kann den e-Bauern blockieren mit **1. Se4**, wonach **2. Df6** die Partie entscheidet. In beiden Stellungen sieht man Dame und Läufer gut zusammenarbeiten.



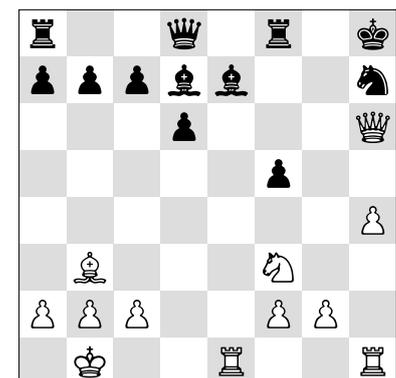
Links muss Weiß erst mit 1. Sf6+ die gegnerische Königsstellung schwächen. Nach **1. ... gxf6 2. Lxf6** kann die Drohung **3. Dg5+** (oder **3. Dh6**) nicht mehr verhindert werden. Rechts kann Schwarz nach 1. Dh6 noch 1. ... e5 spielen. In derartigen Stellungen ohne einen schwarzfeldrigen schwarzen Läufer hat Weiß oft alle Zeit: **1. Lf6!** und **2. Dh6**.



Links hat Schwarz auf f8 einen guten verteidigenden Läufer. Dennoch ist er chancenlos. Weiß kann mit Dame und Läufer auf der langen Diagonale aktiv werden. Nicht direkt entscheidend ist 1. La1 Tc5, aber das Ausschalten der Dame gewinnt. **1. Te8 Dxe8 2. Df6**. Rechts eine Kombination, die man sich merken sollte: **1. Th8+ Kxh8 2. Dxxh6+**.

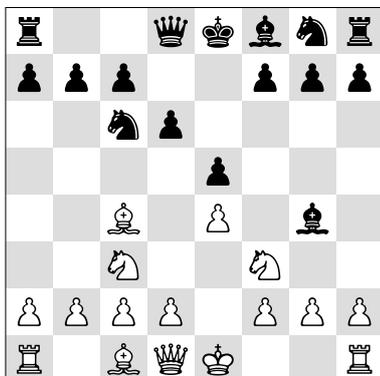


Ein Läufer ist immer ein schneller Angreifer. Ein Turm muss sich vor den Bauern stellen oder über eine Linie ohne Bauern verfügen (eine offene Linie). Links gewinnt Weiß: **1. Th8+** (nicht 1. Dh3 f5 2. Th8+ Kf7) **1. ... Lxh8 2. Dh3 Le5 3. Dh7#**. Rechts gibt es keine offene Linie. Mit **1. Sg5 Lxg5 2. hxxg5** kann geöffnet werden **1. Sg5 Lxg5 2. hxxg5**.

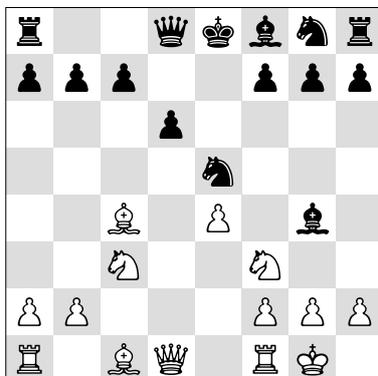


Eröffnung: das Matt von Legall

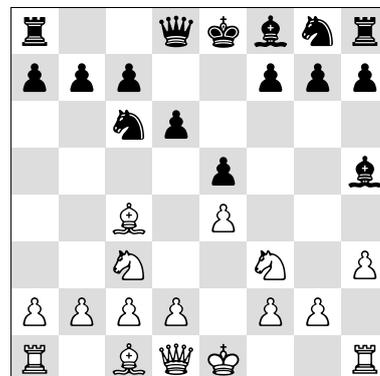
Eröffnungen und Eröffnungsvarianten verdanken ihre Namen Ländern (Französische Verteidigung), Städten (Berliner Verteidigung), Schachspielern (Aljechin-Verteidigung) oder haben einfach einen passenden Namen (Vierspringerspiel). Wir schauen uns hier das Matt von Legall an.



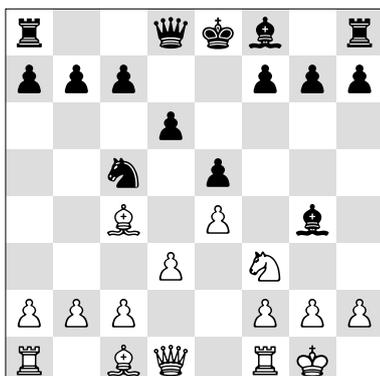
Diese Stellung entsteht nach den Zügen **1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. Lc4 Sc6 4. Sc3 Lg4**. Es handelt sich um die Partie Legall - St. Brie, die in 1750 im Café de la Régence in Paris gespielt wurde. Durch den Zug, **1. Sxe5??!**, ist die Partie immer noch bekannt: Schwarz gewinnt eine Figur mit **1. ... Sxe5**, aber St. Brie lief in die Falle: **1. ... Lxd1? 2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#**.



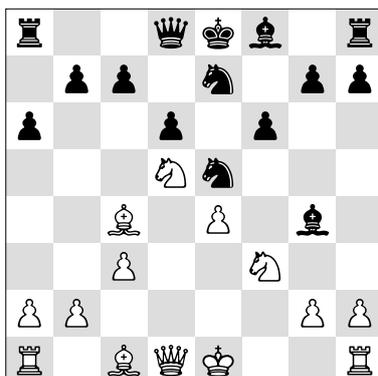
Die Idee, seine Dame zu opfern, ist natürlich sehr attraktiv und lustig genug, dass in der Operette „Der Seekadett“ (ein Kadett bei der Marine) eine Version von Legalls Matt nachgespielt wird. Diesmal eine korrekte: **1. Sxe5 Lxd1** (nach **1. ... dxe5 2. Dxc4** verbleibt Schwarz mit einer Figur weniger) **2. Lxf7+ Ke7 3. Sd5#**. Daher der Name: Seekadettenmatt.



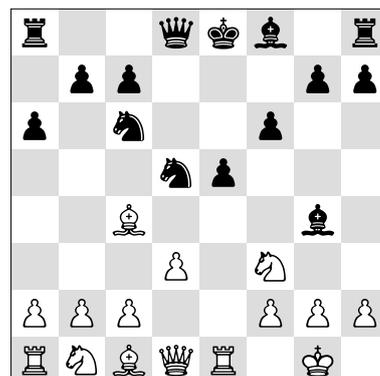
Wir kehren nochmals zur Partie Legalls aus dem ersten Diagramm zurück. Wir setzen die Partie mit **h3** und **Lh5** fort. Die Spannung aufrecht zu erhalten, wäre diesmal falsch von Schwarz. Wir beschäftigen uns mit dieser Diagrammstellung. Weiß kann mit **1. Sxe5** einen Bauern gewinnen: **1. ... Sxe5 (1. ... Lxd1 2. Lxf7+ ist Legall) 2. Dxc4 3. Db5+**.



Das Fesseln des Springers auf f3 durch einen Läufer auf g4 ist manchmal zu vor-schnell. Auch hier (ohne einen Springer auf c3) kann Weiß mit **1. Sxe5** einen Bauern gewinnen. Schwarz muss sich mit **1. ... dxe5 2. Dxc4** zufriedengeben. Er darf die weiße Dame wieder nicht schlagen: **1. ... Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. Lg5#**.



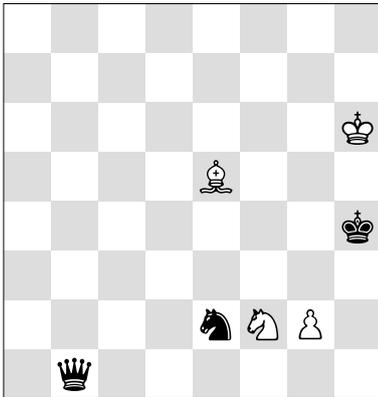
In diesem Diagramm ist die Fesselung des Springers durch den Läufer genauso wenig erfolgreich. Eine Fesselung an eine Bahnfigur wie die Dame ist auch ein Abzugsangriff. Weiß kann wiederum die Batterie **Dd1/Sf3** ausnutzen. Weiß gewinnt mit **1. Sxe5 Lxd1 2. Sxf6+ gxf6 3. Lf7#**.



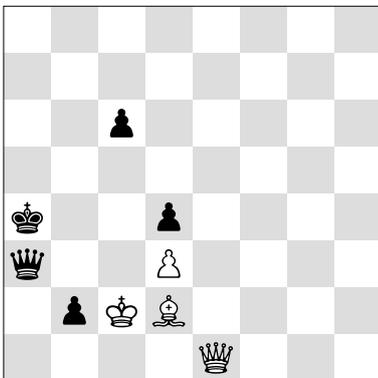
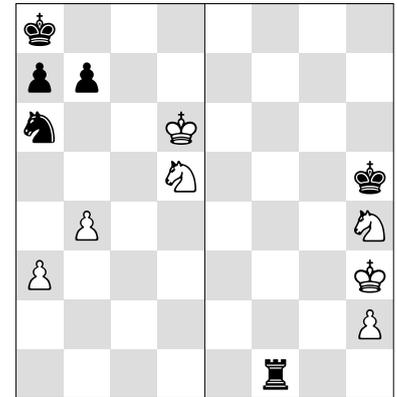
Die Fesselungen auf dieser Seite, die so harmlos sind, dass der Gegner sie negieren kann, nennen wir auch Scheinfesselungen. Im letzten Beispiel ist wieder eine Scheinfesselung abgebildet: **1. Sxe5 Lxd1** (besser ist **1. ... Sxe5 2. Dxc4) 2. Sxc6+ Le7 3. Sxd8**, und Weiß gewinnt viel Material.

Blockieren und unterbrechen

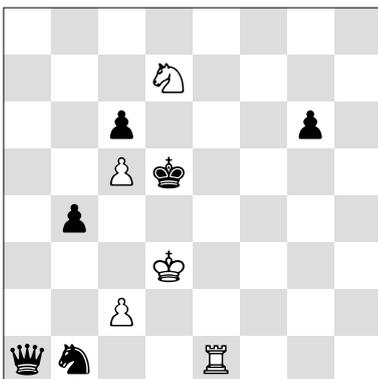
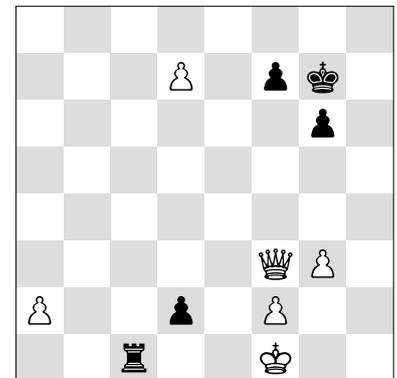
Ausschalten eines Verteidigers ist eine praktische Waffe. Über Blockieren und Unterbrechen kann mehr gesagt werden, als in der vierten Stufe behandelt wurde.



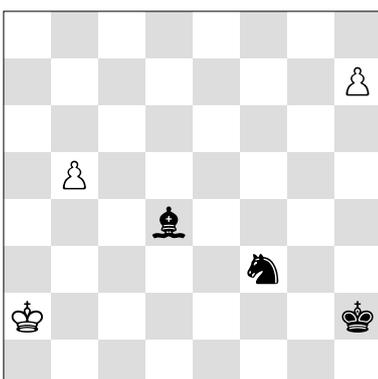
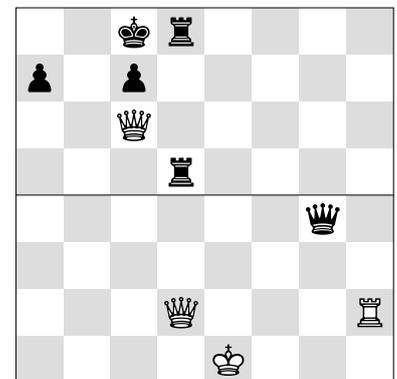
Links entkommt der schwarze König nach 1. Lf6+ nach g3. Mit der **Blockade** nimmt Weiß dem schwarzen König dieses Feld:
1. g3+ Sxg3 2. Lf6#. Schwarz hat keine Wahl. Rechts hat Schwarz die Wahl nach **1. b5**. Weiß muss **jagen**, um eine Blockade zu erzwingen: **1. ... Sb8 2. Sc7#**. In der anderen Stellung gewinnt Schwarz mit **1. ... Tf4 2. Sg2 Tf3#**.



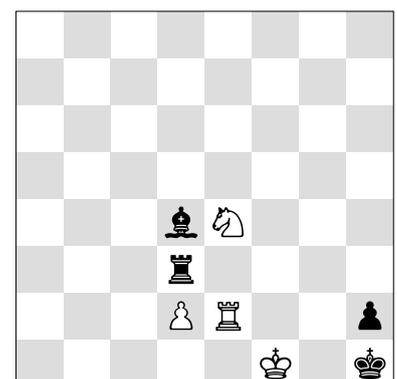
Wir können uns beim Blockieren auch des **Hinlenkens** bedienen. Links spielt Schwarz **1. ... Da2!** (droht 2. ... b1D+). Weiß muss **2. Db1** ziehen, darauf folgt allerdings **2. ... Db3#**. Rechts nutzt Weiß das Blockieren zum Zeitgewinnen: **1. Dd1 Txd1 2. Ke2**, und Schwarz muss ein verlorenes Bauernendspiel bestreiten: **2. ... Ta1 3. d8D d1D+ 4. Dxd1 Txd1 5. Kxd1**.



Links kann Weiß mit **Unterbrechen** gewinnen. Die schwarze Dame verteidigt das Feld e5. Nach **1. c4+ bxc3 2. Te5#** unterbricht der Bauer auf c3 die Diagonale der Dame. Rechts **jagt** Weiß, um Material zu gewinnen. Oben muss der König nach **1. Da8+ Kd7** die Deckung des Td5 aufgeben. Unten **1. ... Dg1+ Ke2 2. Dxd2+**.

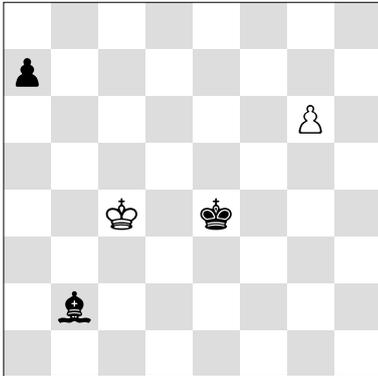


Links bedient sich Weiß des **Hinlenkens**, um Schwarz sich selbst unterbrechen zu lassen. Nach **1. b6** muss der Springer aktiviert werden. Leider geht das nur über e5, wonach **2. h8D** folgt. Rechts will Weiß gerne mattsetzen mit **1. Sf2#** oder **1. Sg3#**, aber Schwarz verhindert beides. Nach **1. Te3** schaltet Weiß immer einen der Verteidiger aus: **1. ... Lxe3 2. Sg3#; 1. ... Txe3 2. Sf2#**.



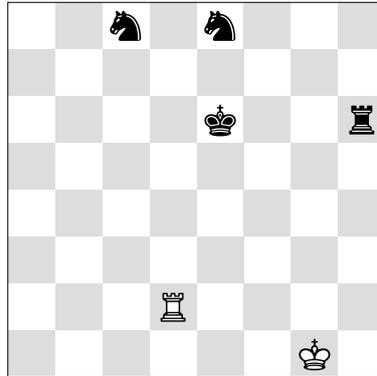
Remis

Remis ist ein alter Bekannter. Lieber einen halben Punkt als gar keinen. Es ist nützlich, sich die Arten, auf die man remisieren kann, noch einmal ins Gedächtnis zu rufen.



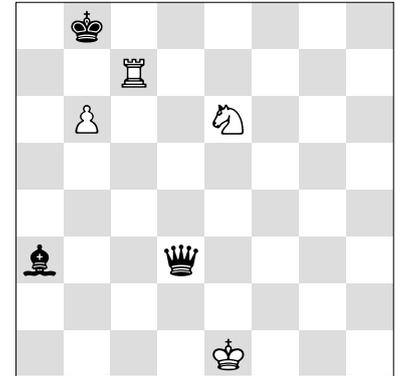
Kein Matt mehr möglich

Eine Partie ist remis, wenn keine Partei mehr mattsetzen kann. Wenn man schlechter steht, muss man probieren, alle Bauern des Gegners zu schlagen oder abzutauschen. Weiß kommt rechtzeitig, um den letzten schwarzen Bauern zu schlagen. Es ist remis nach **1. Kb5 Kf5 2. Ka6 Ld4 3. g7 Lxg7 4. Kxa7**.



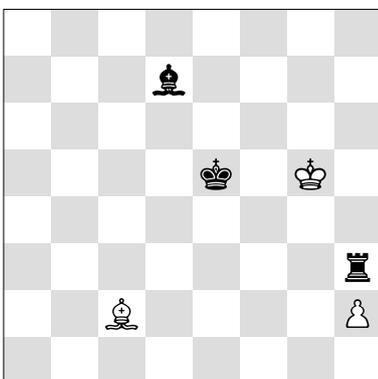
Kein erzwungenes Matt

Manchmal reicht auch ein Materialvorsprung nicht aus. Matt ist theoretisch möglich, aber nur wenn sich der Gegner dumm anstellt. Dass zwei Springer alleine nicht gewinnen können, ist bekannt. Weiß muss daher die Türme tauschen **1. Th2 Tg6+ 2. Tg2 Tf6 3. Tf2** mit „Dauerverfolgung“.



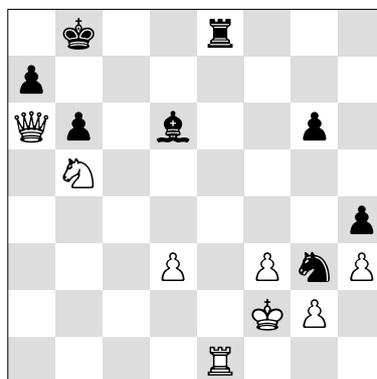
Patt

Der weiße König hat noch Feld f2 als Fluchtfeld. Weiß hat noch drei weitere Figuren, die ziehen können. Weiß forciert Patt auf geschickte Weise: **1. Tb7+ Kxb7** (sonst gibt Weiß Dauerschach: 1. ... Ka8 2. Ta7+ Kb8 3. Tb7+) **2. Sc5+ Lxc5** patt. Spielt Schwarz **2. ... Kxb6**, dann reicht **3. Sxd3** aus.



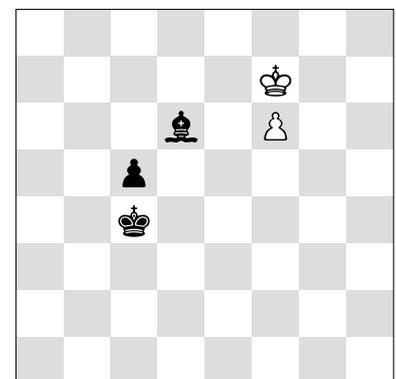
Zu wenig Material

Bei Materialvorsprung kann das Übergewicht hin und wieder dennoch nicht zum Gewinn ausreichen. Die Endspiele Turm gegen Läufer und Turm gegen Springer (ohne Bauern!) sind meistens remis. Dank eines Pattwitzes kann Weiß Remis machen: **1. Lf5**. Nach **1. ... Lxf5** ist es patt, und nach **1. ... Txb2 2. Lxd7** kann Weiß bei gutem Spiel remisieren.



Dauerschach

Bei einem Königsangriff taucht Dauerschach auch ab und zu auf. Man hat zu viel geopfert, aber nicht genug Material, um zu gewinnen. Dauerschach ist dann eine Lösung, mit der man sich noch einen halben Punkt sichert. Schwarz rettet sich mit **1. ... Sh1+ 2. Kf1 Sg3+**. Weiß kann dem Dauerschach nicht entkommen; **2. Txb1 Lg3+ 2. Kf1 Te1#**.



Dauerangriff

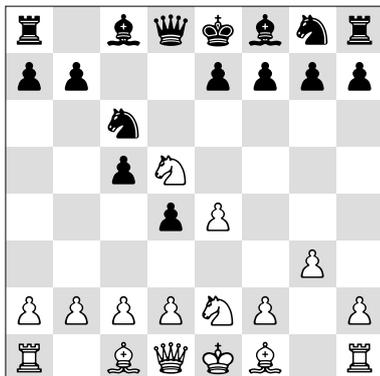
Nicht so häufig kommt der Dauerangriff vor. Weiß kann natürlich eine Figur gewinnen mit **1. Ke8 Kd5 2. f7 c4 3. f8D Lxf8 4. Kxf8**, aber der schwarze c-Bauer entscheidet. Witzig ist die Dauerverfolgung, die Weiß einsetzt: **1. Ke6 Lf8 2. Kf7 Lh6 3. Kg6 Lf4 4. Kf5 Ld6 5. Ke6** mit Remis. Zieht der Läufer auf ein anderes Feld, gewinnt Weiß.

Fangen

Fünf verschiedene Formen des vorbereitenden Zuges kennst du bereits:

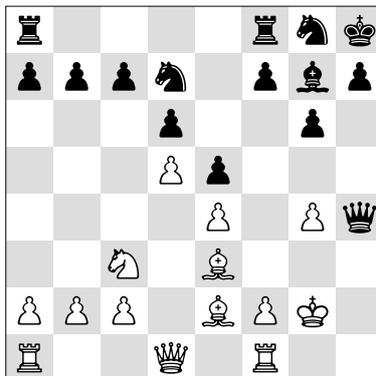
- hinlenken
- ausschalten der Verteidigung
- richten
- jagen
- räumen

Praktischerweise kannst du sie auch beim Fangen verwenden.



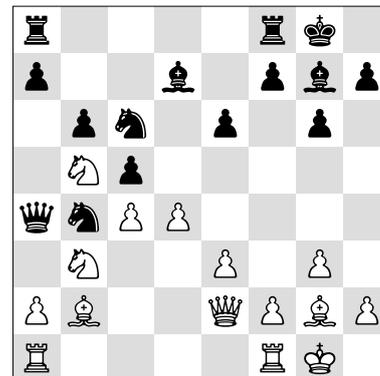
Ausschalten Verteidigung

Wir nehmen dem Sd5 erst das Feld f4: **1. ... g5**, und greifen ihn danach an mit **2. ... e6**.



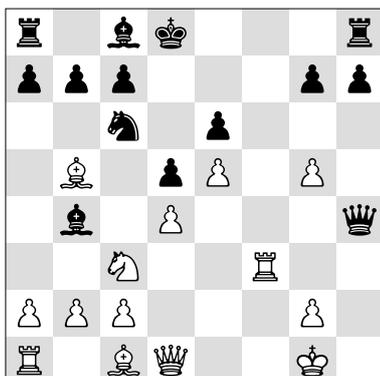
Ausschalten Verteidigung

Nach **1. g5** kann die Dame nicht mehr zurück. Schwarz kann **2. Th1** nicht parieren.



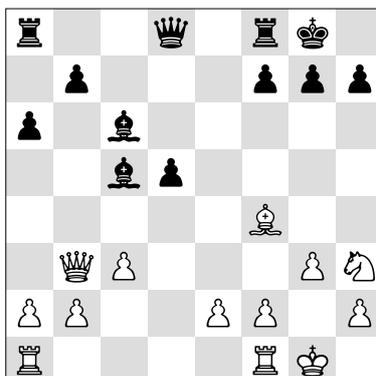
Ausschalten Verteidigung

Nach **1. Sc3 Da6** blockiert die Dame das Fluchtfeld des Sb4. Weiß gewinnt mit **2. a3**.



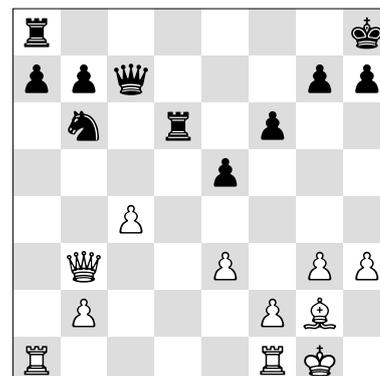
Jagen

Eine Figur, die wir nicht in einem Mal fangen können, jagen wir auf ein fatales Feld: **1. Tf4 Dg3 2. Tg4**.



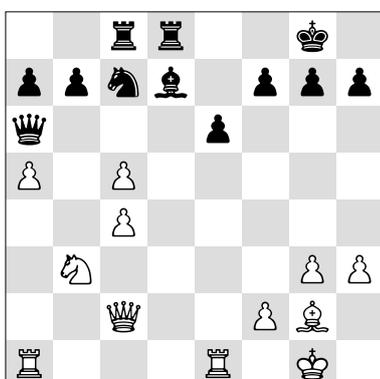
Richten

Schwarz richtet den Angriff mit **1. ... Dd7** auf den **Sh3**. Gleichzeitig droht mit **2. ... La4** das Fangen der Dame.



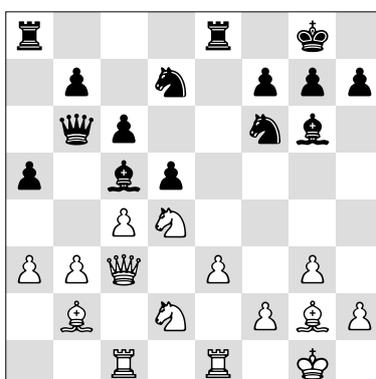
Hinlenken

Weiß lockt mit **1. c5** die schwarze Dame in die Falle. Nach **1. ... Dxc5 2. Tfc1** hat die Dame keine Felder mehr.

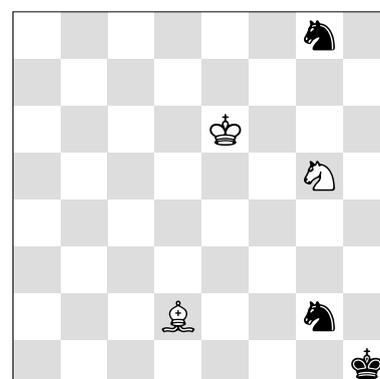


Räumen

Der Bauer auf c5 steht im Weg. Weiß räumt darum das Feld für seinen Springer. Die schwarze Dame ist gefangen nach **1. c6 Lxc6 2. Sc5**.



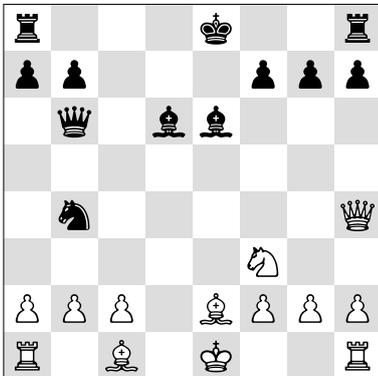
Der zweifache Angriff kann auch beim Fangen helfen: **1. ... Lb4 2. axb4 axb4**. Der erste Angreifer opfert sich, der zweite Angreifer greift an.



Im Endspiel ist das Motiv des Zugzwangs eine starke Waffe. Weiß gewinnt beide Springer: **1. Sf3 Sh6 2. Lxh6 Sh4 3. Sxh4**.

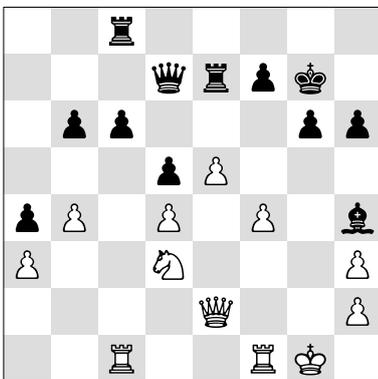
Kleiner Plan

Den richtigen Zug zu finden, ist schwierig, auch für starke Spieler. Nicht jeder Zug muss der beste sein. Wenn man einen Zug macht, so muss dieser die eigene Stellung verbessern oder, wenn das nicht möglich ist, gleich halten. Der Zug darf die Stellung jedenfalls nicht verschlechtern. Alle Züge (kleine Pläne) sollten letztendlich: die eigene Aktivität erhöhen, die Aktivität des Gegners vermindern, die eigene Verwundbarkeit aufarbeiten und die Verwundbarkeit des Gegners erhöhen. Ist doch ganz einfach!



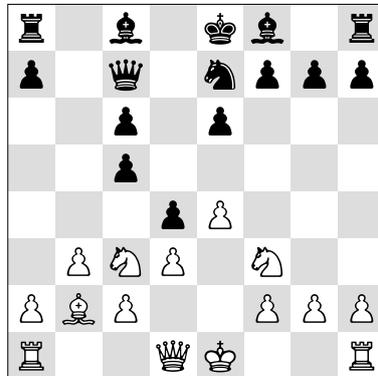
Entwickeln

Spieler mit allen Figuren und bringe den König so schnell wie möglich in Sicherheit. Weiß kann c2 decken mit 1. Ld3, dann folgt aber 1. ... Sxd3; 1. Ld1 (steht im Weg) oder 1. De4 (schade um die Zeit). Am besten ist **1. 0-0** (1. ... Sxc2? 2. Da4+).



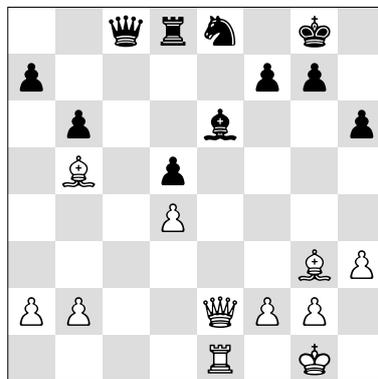
Bauernstruktur verbessern

Doppelbauern sind nicht immer schlecht, in dieser Stellung jedoch schon. Die h-Bauern sind schwach, und Weiß hat durch das Verschwinden des g-Bauern keine Kontrolle mehr über das Feld f5. Richtig ist mit **1. Dg4 Dxd4 2. hxg4** die Bauern zu entdoppeln. Weiß hat wieder eine zusammenhängende Bauernstruktur.



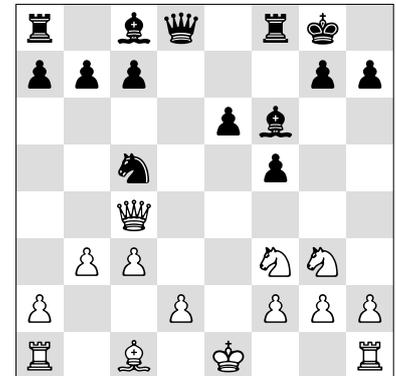
Figur aktiv hinstellen

Weiß spielte 1. Se2. Der Springer hat auf e2 wenig Zukunft. Viel besser ist **1. Sa4**. Der Springer steht am Rand, ist aber aktiv. Weiß spielt demnächst La3 und eventuell **Sa4-b2-c4**.



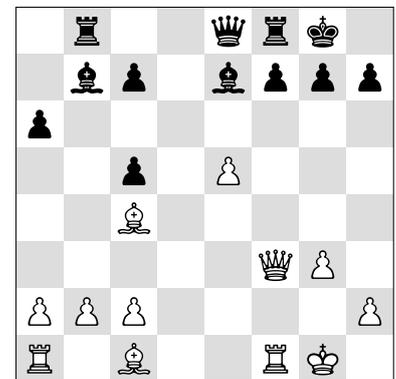
Schwächung provozieren

Weiß steht besser: seine Läufer sind stark. Der schwarze Läufer auf e6 leistet wenig. Andererseits ist die schwarze Stellung ziemlich stabil. Eine Schwächung provozieren ist ein geschicktes Mittel. Nach **1. Lh4** muss **1. ... g5 2. Lg3** folgen. Die Schwäche gibt Weiß Anknüpfungspunkte (Dh5 und h4 sind Möglichkeiten).



Verwundbarkeit ausnutzen

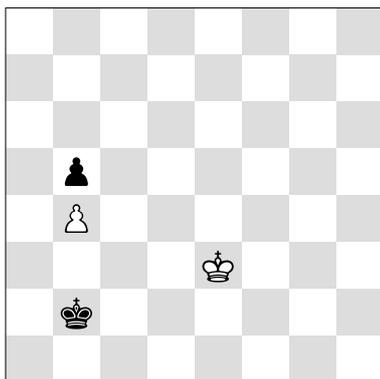
Weiß greift den Springer an. Außerdem möchte er d4 spielen. Die Dame auf c4 steht nicht nur aktiv, sondern auch verwundbar. Nach dem richtigen Zug **1. ... b6** (droht La6) stellt sich heraus, dass die Verwundbarkeit Weiß große Probleme bereitet.



Aktive Figur abtauschen

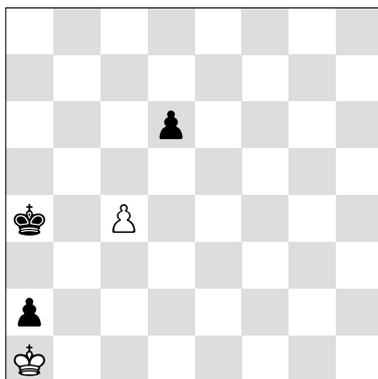
Die weiße Dame ist angegriffen. Wegziehen nach f2 sieht logisch aus. Andererseits bleibt der Läufer auf b7 sehr aktiv. Schwarz kann f7 sogar aufgeben nach **1. Df2 Dc6 2. Lxf7+ Kh8**. Weiß muss sich daher dazu entschließen, seinen guten Läufer auf c4 abzutauschen. Der schwarze Läufer ist schließlich stärker. Richtig ist **1. Ld5**.

Verteidigen im Bauernenspiel



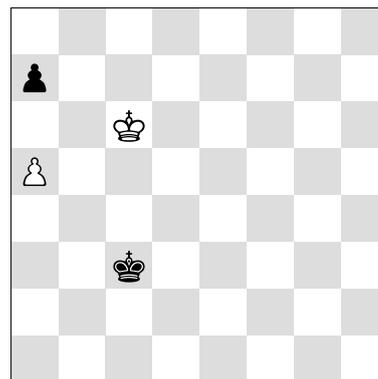
Schlüsselfelder verteidigen

Attraktiv erscheint 1. Kd4 Kb3 2. Kc5, aber nach 2. ... Ka4 kann Weiß aufgeben. Richtig ist **1. Kd2 Kb3 2. Kc1 Kxb4 3. Kb2** mit Remis.



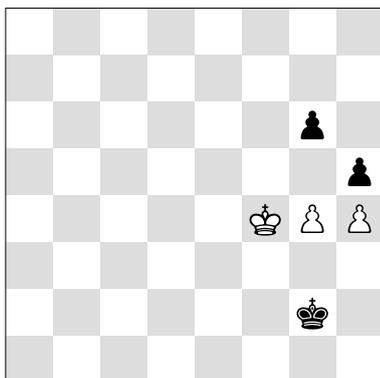
Schlüsselfelder verlegen

Nach 1. Kxa2 Kb4 2. Kb2 Kxc4 gewinnt Schwarz. Weiß muss die Schlüsselfelder näher heranbringen: **1. c5 dxc5 2. Kxa2 Kb4 3. Kb2** und Remis.



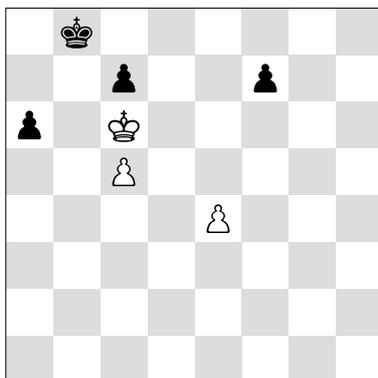
Richtige Route in die Ecke

Bei einem Randbauern muss der verteidigende König in die Ecke gelangen oder den gegnerischen König einschließen: **1. ... Kd4 2. Kb7 Kd5 3. Kxa7 Kc6 4. a6 Kc7.**



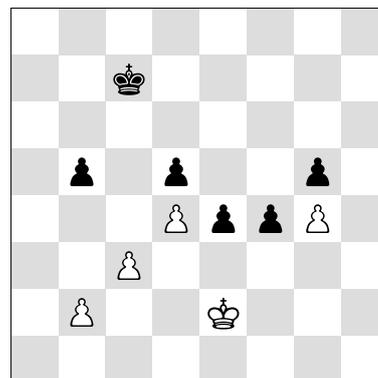
Dranhängen

Es ist remis nach **1. ... hxg4 2. Kxg4 Kh2 3. Kg5 Kg3**. Falsch ist 1. ... Kh3? 2. gxh5 gxh5 3. Kg5.



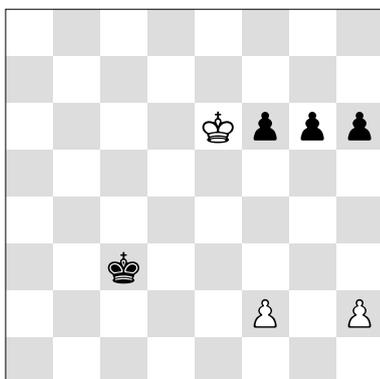
Patt

Weiß rettet sich durch **1. e5 Kc8 2. e6 fxe6** patt. Patt kommt ziemlich oft in einem Bauernenspiel vor.



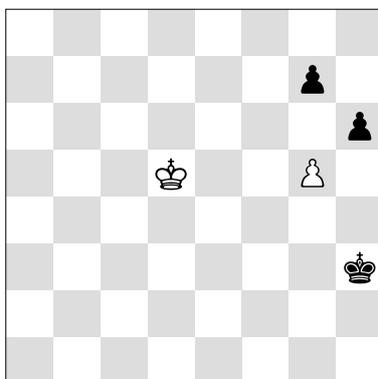
Durchgang verhindern

Weiß spielt **1. b4**. Der schwarze König kann nicht eingreifen. Ohne den König kann man meist wenig ausrichten.



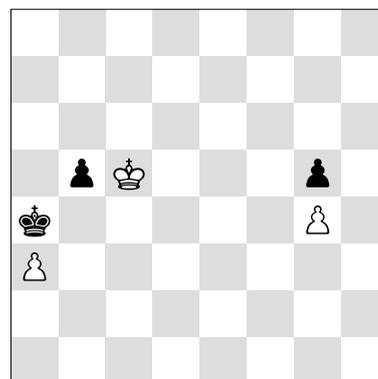
Zeit gewinnen

Weiß kann die schwarzen Bauern in drei Zügen schlagen. Nach **1. ... f5!** benötigt er mehr Zeit und kann Schwarz remisieren.



Gegenangriff wählen

Weiß muss mit **1. g6** seinen Bauern behalten. Der Angriff auf g7 reicht zum Remis; g- und h-Bauer kommen gleichzeitig an.

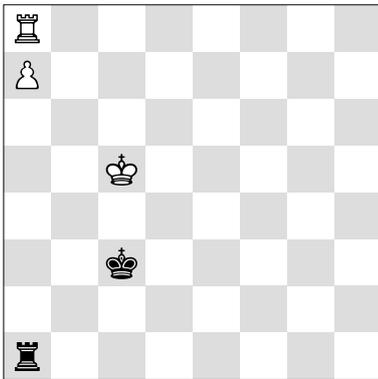


Fernhalten verhindern

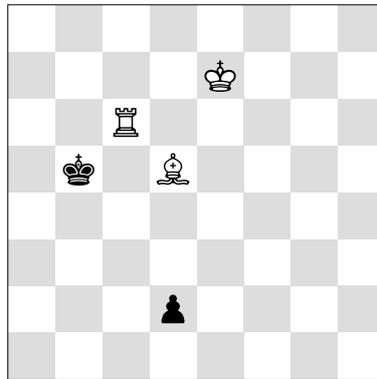
Nach 1. Kb6 b4! 2. axb4 Kxb4 wird der weiße König ferngehalten. Richtig ist **1. Kc6**, wonach Schwarz **1. ... Ka5** spielen muss.

Eine Batterie aufstellen

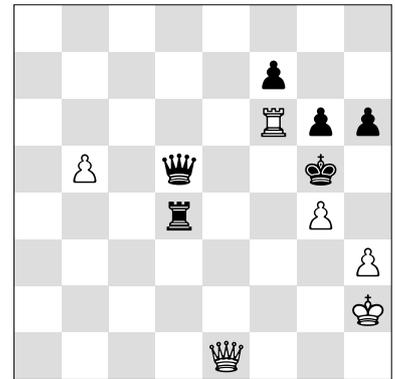
Der Abzugsangriff ist eine starke Waffe, besonders auch, da der Gegner die Batterie hin und wieder übersieht. Wir schauen uns in dieser Gedächtnisstütze Stellungen an, in denen es noch keine Batterie gibt. Wir können eine Batterie auf drei Arten aufbauen: Hintermann, Vordermann oder eine Zielfigur aufstellen.



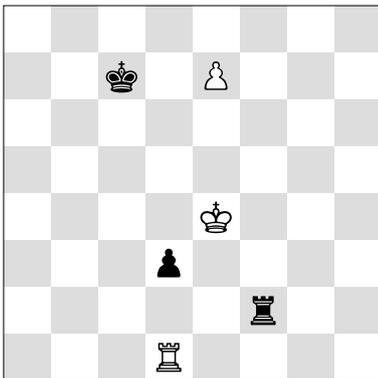
Weiß stellt mit **1. Tc8** den Hintermann der Batterie auf: **1. ... Txa7 2. Kb6+**. Gleich **1. Kb6 Tb1+** bringt nichts.



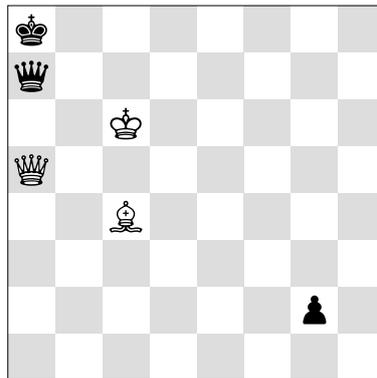
Ungenügend ist **1. Lf3 d1D 2. Lxd1 Kxc6**. Weiß stellt daher den Hintermann auf: **1. Td6 d1D 2. Lc6+**.



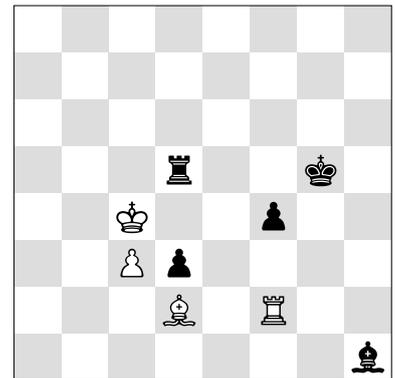
Zwei unsichere Könige. Weiß ist früher dran mit **1. De7**. Die Drohung **2. Tf5#** ist tödlich (**1. ... Td2+ 2. Tf2+**).



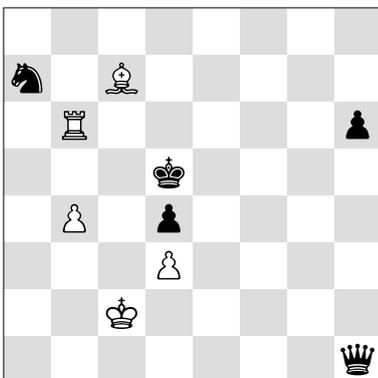
Leider scheitert **1. e8D** an **1. ... Te2+**. Außerdem droht **1. ... Kd7**. Weiß stellt mit **1. Kxd3** eine Batterie auf: **1. ... Kd7 2. Ke3+**.



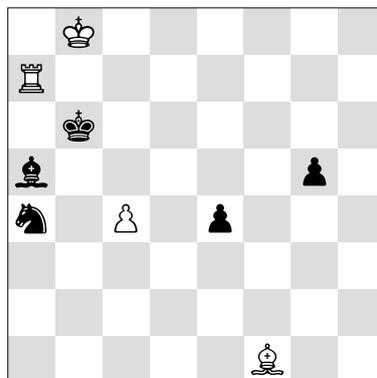
Weiß gewinnt durch Aufstellen des Vordermanns: **1. La6!** Schwarz ist plötzlich machtlos gegen **2. Lb7+** und **3. Dd8#**.



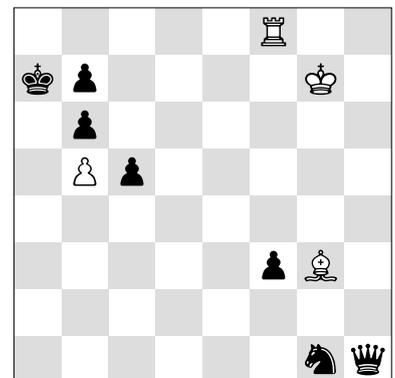
Sofortiges **1. Txf4 Kg6** bringt nichts. Erst **1. Tf1 Le4 2. Txf4**, und Weiß kann den Vordermann im folgenden Zug mit Gewinn abfeuern.



Weiß baut sich mit **1. Td6+** eine Batterie und jagt den König hinein. Nach **1. ... Ke5** gewinnt **2. Txb6+**.



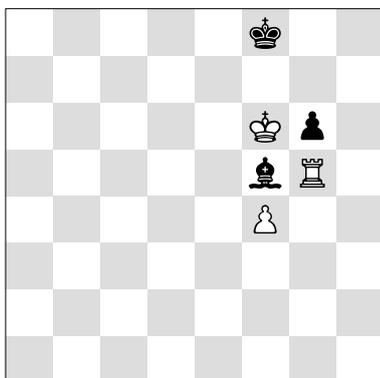
Nach **1. Ta6+** muss Schwarz wählen: **1. ... Kc5 2. Txa5+** oder sich in die Batterie hineinstellen: **1. ... Kxa6 2. c5#**.



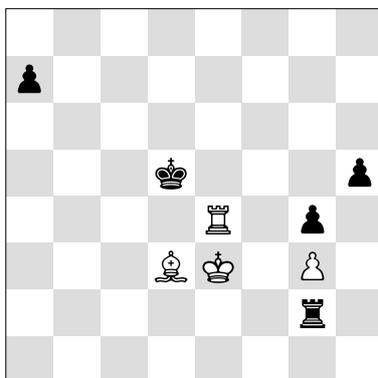
Weiß baut sich mit **1. Tf4!** eine Batterie. Schwarz hat keine Wahl (es droht matt auf a4): **1. ... Kb8 2. Th4+**.

Endspieltechnik

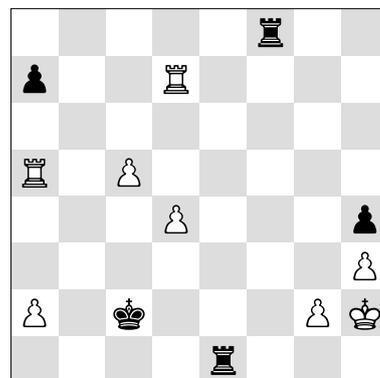
„Der Rest ist Sache der Technik“ liest man in der Schachrubrik einer Zeitung. Technik: eine Stellung, die gewonnen ist auch tatsächlich zum Gewinn führen. Wie bei vielen Aspekten kann man durch das Anwenden der richtigen Regeln auch seine Technik verbessern. Wir listen einige Regeln auf.



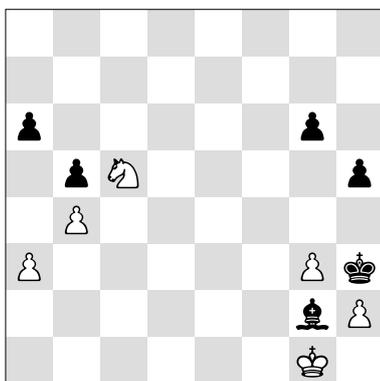
Technik erfordert Wissen
Man muss alles über Schlüsselfelder wissen. Weiß kann nur gewinnen, indem er den Läufer oder den Bauern schlägt.
Welche Abwicklung ist richtig? **1. Txf6!** (dumm wäre 1. Txf5 gxf5 2. Kxf5 Kf7)
1. ... Lxg6 2. Kxg6, und der weiße König besetzt ein Schlüsselfeld.



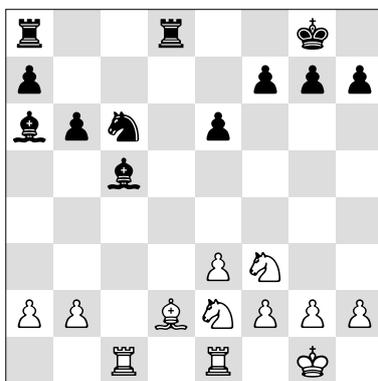
Was sollst du tauschen?
Die Partei, die mehr Material hat, muss dafür sorgen, dass nicht zu viele Bauern abgetauscht werden. Figurentausch ist meist vorteilhaft. Weiß kann seinen letzten Bauern nicht decken. Zum Glück kann er die Türme tauschen:
1. Txf4 hxg4 2. Le4+ Kc5 3. Lxg2. Die Stellung ist nun leicht gewonnen.



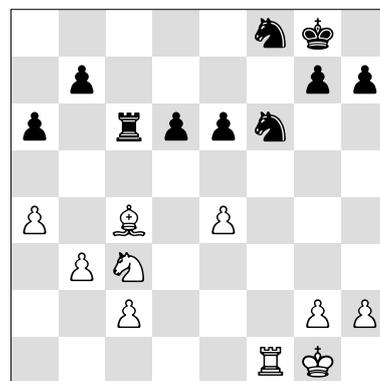
Sicherheit geht vor!
Weiß hat so viel Material mehr, dass der Gewinn kein Problem sein sollte. Eine goldene Regel ist: Sicherheit geht vor! Strohdumme Züge wären 1. Txf7 oder 1. c6. Schwarz gewinnt mit 1. ... Tf1 2. g4 Te2#. Richtig ist **1. Th7 Tff1** (1. ... Tf4 2. c6) **2. Txf4**. Halte immer mögliche Drohungen des Gegners im Auge!



Erst denken, dann ziehen!
Nach 1. Sxa6 Lc6 kommt Weiß nicht so einfach weiter. Schwarz wird mit h4 Bauern tauschen können.
Auch im Endspiel muss man eine Suchstrategie anwenden. Der schwarze König ist gebunden und hat nicht viele Felder, auf die er ziehen kann: **1. Sd3! Kg4** (oder 1. ... Lb7 2. Sf2#) **2. Kxg2**.



Tausche richtig
Schwarz hat eine gute Stellung. Seine Läufer sind stark und die weißen Figuren inaktiv. Schwarz kann vorankommen, indem er seinen Springer gegen den weißen Läufer abtauscht. Die beiden Läufer werden dann noch stärker. Gut ist **1. ... Sb4 2. Lxb4 Lxb4**, noch besser ist **1. ... Se5 2. Sxe5** (sonst Sd3) **2. ... Txd2** mit Vorteil.

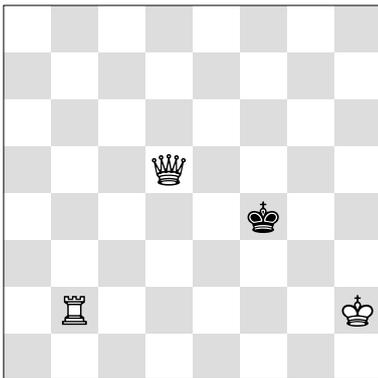


Gebrauche den König!
In dieser Jungendpartie spielte Schwarz unvorsichtig 1. ... Sg4 und musste nach 2. Sd5 eine Qualität einliefern (2. ... Sf6 3. Se7+). Der schwarze König muss nach e7, um die schwachen Bauern zu decken: also **1. ... Kf7**. Danach können alle schwarze Figuren nach Herzenslust auf dem Brett herumziehen.

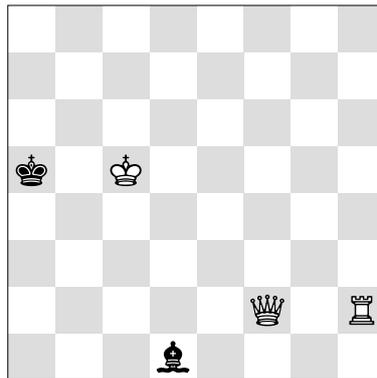
Problemschach

Problemschach ist etwas ganz anderes als eine Schachpartie. Ein Problem ist eine Aufgabe mit einer deutlichen Aufgabenstellung, z.B. „Weiß zieht und setzt matt in zwei Zügen“. Meist kann Weiß auf verschiedene Arten gewinnen, aber nur auf eine Weise in zwei Zügen. Viele Schachspieler mögen keine Probleme. Dennoch spricht einiges für Problemschach: es macht Spaß, fördert das logische Denken und die Kreativität. Außerdem lernt man:

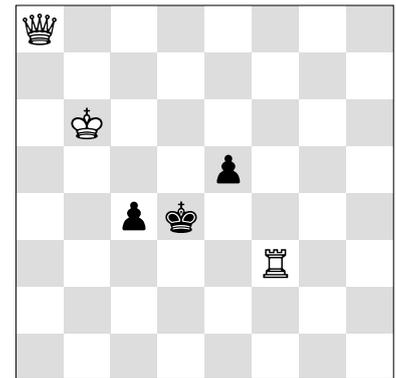
- dass alle Figuren mitspielen müssen
- jede mögliche Verteidigung zu beachten
- Figuren optimal zusammenarbeiten zu lassen
- das ganze Brett zu gebrauchen
- mit Zugzwang zu arbeiten
- unbekannte Mattbilder kennen



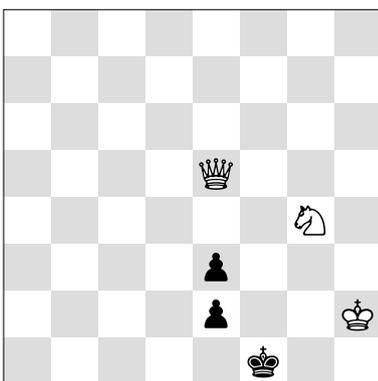
Wie gewinnt Weiß in 2 Zügen? Der schwarze König kann nach e3 und g4. Denke dir ein Mattbild aus nach 1. ... Ke3 (das klappt nicht) und ein Mattbild nach 1. ... Kg4. Letzteres gelingt mit einem Turmschach auf der 4. Reihe. Der logische Zug ist also das Verhindern von Ke3: **1. Tb3 Kg4 2. Tc4#.**



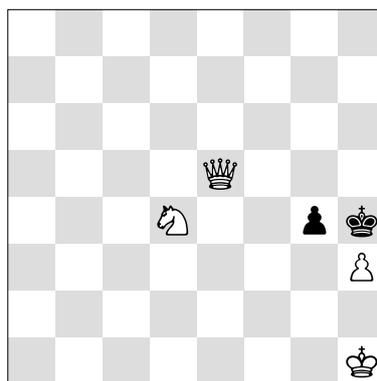
Wir schauen uns die schwarzen Züge an. Nach 1. ... Ka6 muss Weiß mit Db6 oder Da8 mattsetzen. Wir probieren 1. Db2, aber leider reicht 1. ... Lb3 aus. Oder 1. Dg2, aber 1. ... Le2 rettet. Die Dame soll über f3 nach a8. Also **1. Df3 Lxf3 2. Ta2#;** nach 1. ... **Ka4** folgt auch **2. Ta2#.**



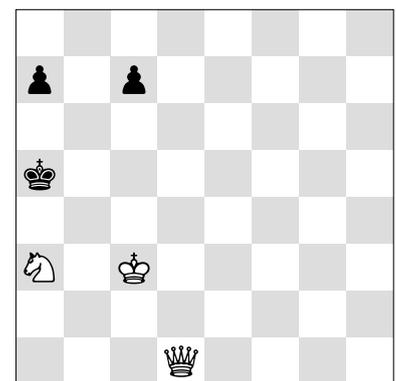
Der König hat keine Züge, Weiße muss daher Matt in einem drohen und gleichzeitig mögliche schwarze Bauernzüge beachten. Das klappt nicht. Weiß muss kreativ sein und dem König mit **1. Kc6** ein Fluchtfeld geben, wonach es immer matt ist: **1. ... Ke4 2. Kc5#; 1. ... e4 2. Dh8#** oder **1. ... c3 2. Da4#.**



Schwarz kann wählen: entweder 1. ... Ke1 oder Umwandlung. Nach dem Königszug ist nur 2. Dc1#. Auf der Hand liegt **1. Db2**, was auch nach anderen Zügen gewinnt: **1. ... e1D 2. Dg2#; 1. ... e1S 2. Sxe3#** und **1. ... Ke1 2. Dc1#.**



Der Springer auf d4 leistet wenig. Er kann Fluchtfelder nehmen, die Dame unterstützen oder Schach geben. Nach einigem Grübeln erweist sich **1. Se6** als bester Zug: **1. ... Kxh3 2. Dh2#; 1. ... g3 2. Dh8#** oder **1. ... gxh3 2. Dg5#.**



Schwarz hat recht viele Züge. Es gibt nicht viele Mattbilder, nur auf b5 und auf a7. Nun bringt 1. Db1 a6 nichts. Gut ist jedoch 1. Dd7 mit folgenden Möglichkeiten: **1. ... a6 2. Sc4#; 1. ... c6 2. Dxa7#; 1. ... Kb6 2. Db5#.**