

Such- und Lösungsstrategie

Auf den meisten Übungsblättern im zweiten Teil wird nicht angezeigt, um welche Kombination es sich handelt. Überlege zuerst, statt einfach jeden Zug auszuprobieren. Suche die Merkmale der Stellung.

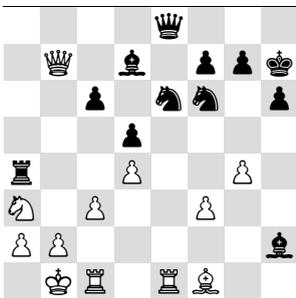
Die Suchstrategie

- verwundbarer König (Schach)
- un(zureichend) gedeckte Figuren
- Figuren in Springerentfernung
- eine Batterie
- Figur mit einer Verteidigungsaufgabe
- gegnerische Figuren auf einer Bahn
- gefesselte Figur
- Figur mit wenig Mobilität

Welche Lösungsstrategie?

- Matt oder Doppelangriff
- Doppelangriff
- Doppelangriff Springer
- Abzugsangriff (Abzugsschach oder Doppelschach)
- Ausschalten der Verteidigung
- Fesselung oder Röntgenangriff
- noch einmal angreifen / schlechten Verteidiger ausnutzen
- fangen

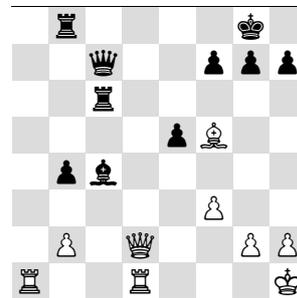
Mache einen Vorbereitungszug (Hinlenken, Ausschalten der Verteidigung, Jagen, Richten, Räumen). Wenn die Stellung hoffnungslos erscheint, dann musst Du versuchen, Remis durch Dauerschach, Zugwiederholung, Patt, unzureichendes Material, Festung oder falschen Läufer zu erzwingen.



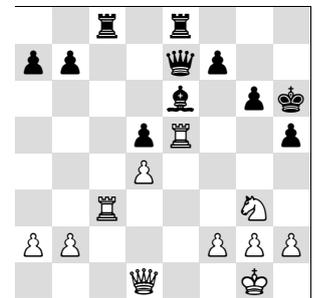
Zwei ungedeckte Figuren fallen direkt auf (Ta4, Lh2). Der schwarze König steht sicher, aber Weiß kann Schach geben. Der Schnittpunkt der drei Figuren ist c2. Weiß gewinnt mit **1. Db3** gefolgt von **2. Dc2+**.



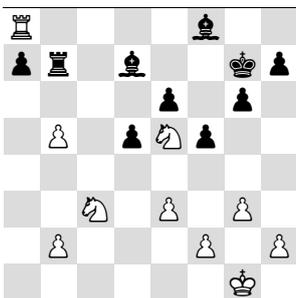
Die Dame und der Springer formen zusammen eine Batterie. Leider ist die weiße Dame ungedeckt, deshalb muss der Vormann Schach geben. Weiß jagt den König nach g8: **1. Sg6+ hxg6 2. Dh3+ Kg8 3. Sh6+** mit Damengewinn.



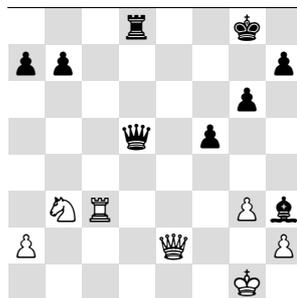
Das Grundreihenmatt sieht verlockend aus. Die zwei Verteidiger, Dc7 und Tb8, müssen ausgeschaltet werden. Das gelingt durch ablenken. Die Dame sträubt sich zuerst noch ein wenig: **1. Ta7 Db6** aber nach **2. Tb7** muss Schwarz aufgeben.



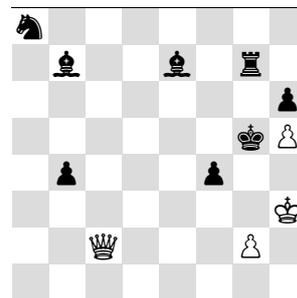
Der Läufer auf e6 ist gefesselt. Der Turm auf c8 ist also nur vom Turm gedeckt. Weiß kann c8 noch einmal angreifen mit **1. Dc1+**. Nach **1. ... Kh7 2. Txc8 Txc8 3. Dxc8** zeigt sich eine gefesselte Figur als schlechter Verteidiger.



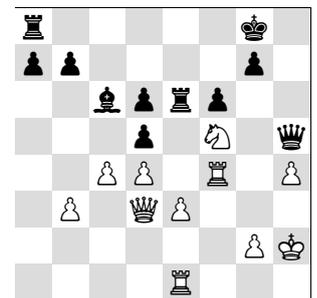
Der Läufer auf d7 kann nicht viele Züge machen. Er ist schon angegriffen, aber nach **1. Td8** kann er noch auf b5 schlagen. Mit **1. b6!** schaltet Weiß diese Möglichkeit aus. Der Turm kann nicht schlagen und nach **1. ... axb6 2. Td8** ist der Läufer ganz gefangen.



Weiß steht miserabel und hat einen Bauern weniger. Welche Remis-möglichkeiten gibt es? Dauerschach kommt noch am ehesten in Betracht. Tatsächlich: **1. Td3 Dxd3 2. De6+ Kg7 3. De7+ Kh6 4. Dh4+** mit Dauerschach.



Dauerschach gelingt wegen der vielen schwarzen Figuren nicht. Für ein Patt muss noch etwas geschehen: König, Dame und g-Bauer können noch ziehen. Glücklicherweise hat Weiß **1. g4!** Die Mattdrohung auf f5 zwingt zum Nehmen: **1. ... fxf3 2. Df5+ Kxf5** patt.



Genügend ungedeckte Figuren! Solche Stellungen sind schwierig, weil das gewinnbringende Merkmal noch nicht zu sehen ist. Mit „Hinlenken und Richten“ stellt Weiß eine Batterie auf: **1. cxd5 Lxd5 2. Db5!** und wenn der Läufer zieht, kommt **3. Se7+**.