

STUFE 1

Joachim Petzold, Schachhistoriker ▶

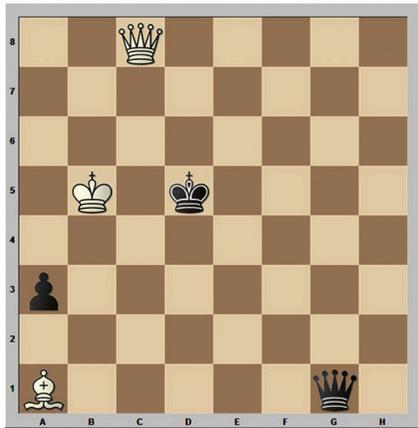
„ Die Geburt des Schachs ist rätselhaft und wunderbar wie das Spiel selbst. “



Matt in einem Zug mit der Dame

Aufgepasst! Die Damen sind so beweglich, dass selbst ein Matt in einem Zug leicht übersehen wird. Du musst den gegnerischen König nicht einfach, ohne viel Nachzudenken, mittels Schachgeboten über das Feld jagen. Es genügt oft ein einziger, wirklich durchdachter Zug, um ein sofortiges Matt zu erzwingen. Dafür suchst du am besten alle Fluchtfelder des gegnerischen Königs. Für jedes Matt, das du in den sechs Diagrammen findest, bekommst du ein Smiley als Anerkennung.

L1 ○

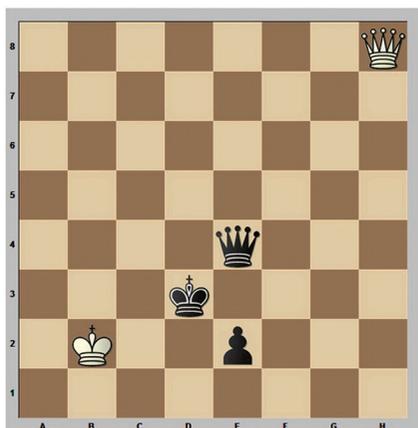


Die weiße Dame hat viele Felder für ein Schachgebot, keine Frage: a8, b7, c6, c5, c4, d8, d7, e6, f5, g8 – mit ganz unterschiedlicher Wirkung.

▶ **TIPP** Such zuerst einmal die momentan möglichen Fluchtfelder des schwarzen Königs: d6, e4 und e6. Der Damenzug, der alle drei Felder kontrolliert, ist der Mattzug. Also los!

1.Dc6#

L2 ○



Matt in einem Zug? Ja, die weiße Dame hat 19 mögliche Felder offen – bitte einfach nachzählen – und nur eines davon führt tatsächlich aufgrund der unglücklichen Stellung der schwarzen Figuren zum sofortigen Matt.

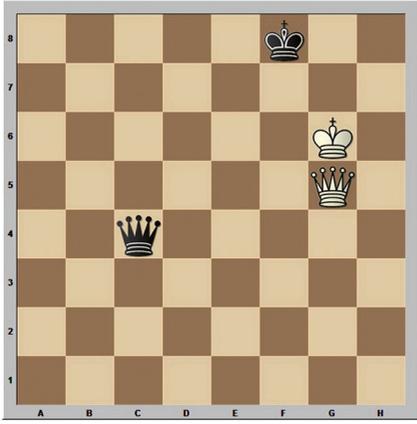
▶ **TIPP** Die weiße Dame braucht die Deckung des eigenen Königs.

1.Dc3#

Für jede richtige Lösung pro Doppelseite bitte 1 Smiley ausmalen! -----

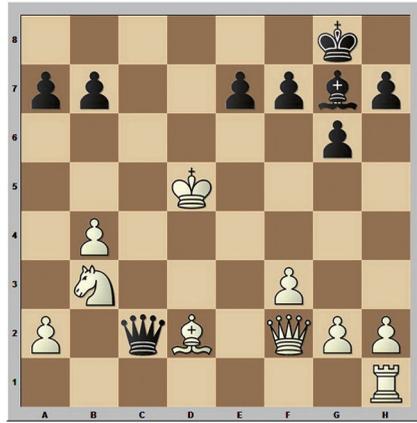
Setz in einem Zug matt

1 ○



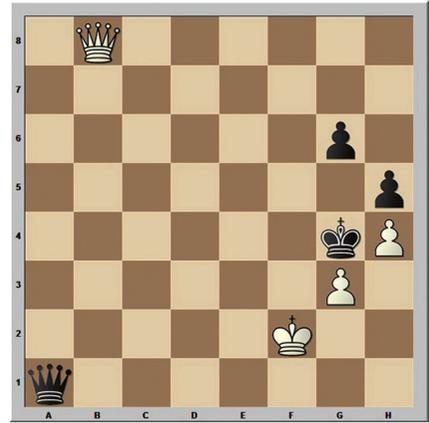
1. _____

2 ●



1. _____

3 ○



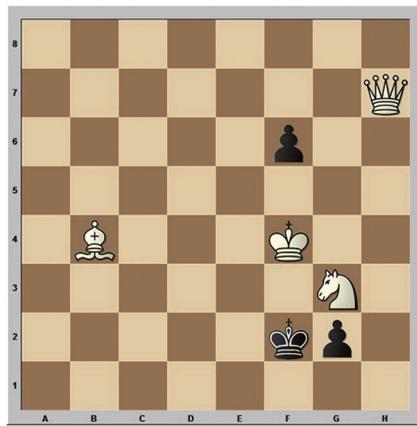
1. _____

4 ●



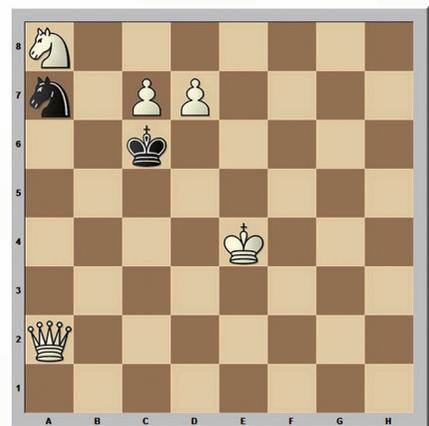
1. _____

5 ○



1. _____

6 ○



1. _____



STUFE 2



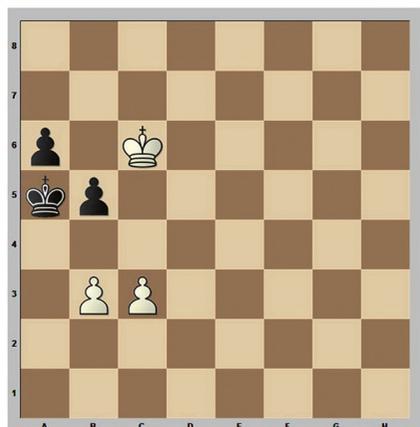
Indisches Sprichwort ► *„Schach ist ein See, in dem eine Mücke baden und ein Elefant ertrinken kann.“*



Matt in zwei Zügen

Aufgepasst! Im Unterschied zu den Aufgaben auf Stufe 1 musst du ab jetzt eine kleine Kombination auf dem Brett finden. Es werden immer exakt zwei Züge zum Matt führen und diese Züge sollst du zunächst unter jedes der Diagramme schreiben. Das Besondere dabei: Es ist in allen Diagrammen ein Bauer, der die Entscheidung herbeiführt. Studier zunächst die Lehrdiagramme, das hilft dir, einen Blick für diese Stellungen zu bekommen. Dann darfst du dich um den Gewinn der Medium-Smileys (deutlich größer als auf Stufe 1) bemühen. Dies ist der Lohn für deine inzwischen höhere Spielstärke.

L1 ○



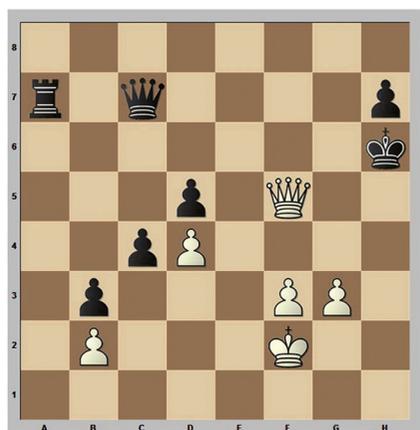
Es sind nur mehr wenige Figuren auf dem Brett und dennoch muss der → Schlüsselzug erst einmal gefunden werden.

► **TIPP** Ein Schach durch den b-Bauern ergibt ein langes Endspiel, das gar nicht leicht durchzurechnen ist. Daher:

1. Kc5 b4 2. cxb4#

Beachte: Durch den Königszug kommt Schwarz in → Zugzwang und dadurch wird ein Matt im nächsten Zug möglich.

L2 ○



Materialmäßig ist Weiß klar im Nachteil. Aber er ist am Zug und damit schaut die Sache schon wieder ganz anders aus.

► **TIPP** Ein Bauer wird dieses Mal den Mattzug ausführen.

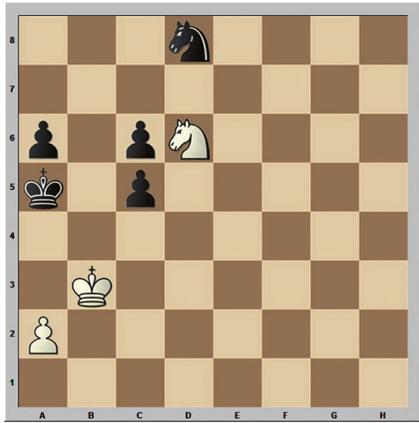
1. Df6+ Kh5 2. g4#

Merke: Die Kraft der Bauern darf man nie unterschätzen.

Für jede richtige Lösung pro Doppelseite bitte 1 Smiley ausmalen! -----

Setz in zwei Zügen matt

1 ○



1. _____

2. _____

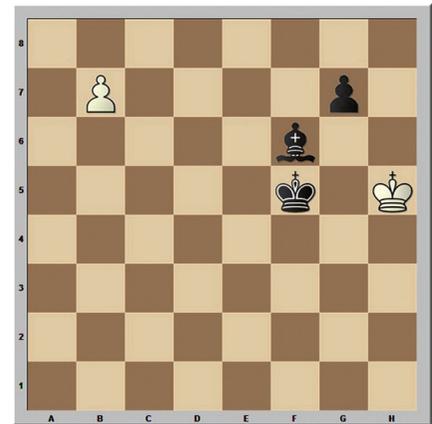
2 ○



1. _____

2. _____

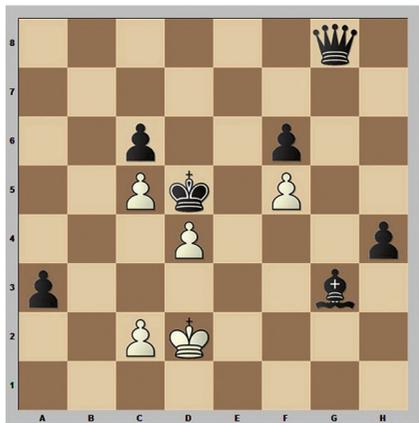
3 ●



1. _____

2. _____

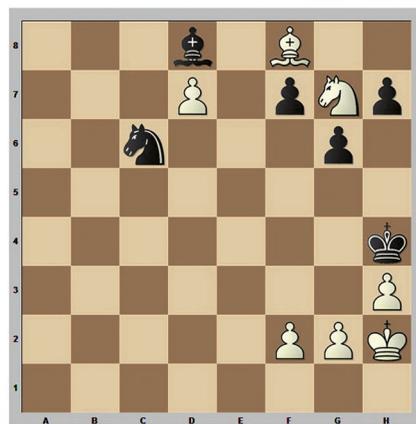
4 ○



1. _____

2. _____

5 ○



1. _____

2. _____

6 ○



1. _____

2. _____

