

Turmdiplom

1

Kurzpartien

Partien können schon sehr schnell, in der Eröffnung zu Ende sein. Es kann ein Matt geben oder es eine Seite verliert entscheidend Material.

Beim Matt geht es oft über den schwachen Punkt f7 bzw. f2 und die zugehörigen Diagonalen.

Seekadettenmatt

1. e2-e4 e7-e5
2. Lf1-c4 d7-d6
3. Sg1-f3 Lc8-g4
4. Sb1-c3 a7-a6
5. Sf3xe5



Diagramm 1

5. ... Lg4xd1
6. Lc4xf7+ Ke8-e7
7. Sc3-d5#

Aufgabe 1:

Welche schwarzen Züge waren schlecht? Warum?

Schäferzug

1. e2-e4 e7-e5
2. Lf1-c4 Sb8-c6
3. Dd1-h5

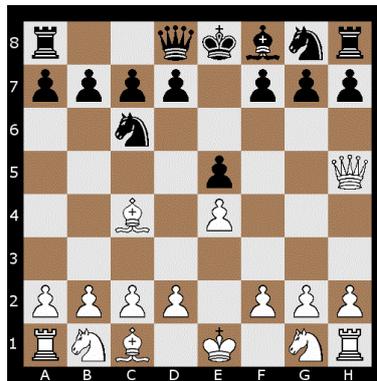


Diagramm 2

3. ... Sg8-f6
4. Dh5xf7#

Aufgabe 2:

Welche schwarzen Züge waren schlecht? Welche Verbesserungen gibt es?

Berührt - geführt

1. e2-e4 e7-e5
2. Dd1-h5

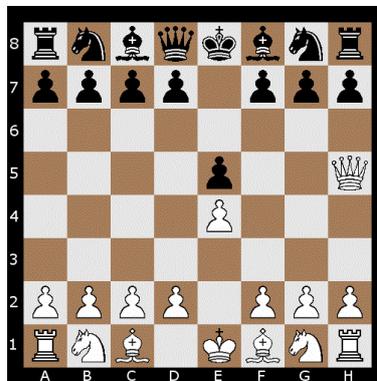


Diagramm 3

Weiß fragt nun: „Hat dein König auch ein Magnet unten drin?“ Schwarz hebt den König an und schaut nach. Weiß sagt: „Berührt - geführt, du musst mit dem König ziehen.“

2. ... Ke8-e7
3. Dh5xe5#

Dies war sehr unfair von Weiß. Bei solchen Fällen, komisches berührt – geführt und ähnliches, den Schiedsrichter rufen.

Narrenmatt

1. f2-f4 e7-e6
2. g2-g4

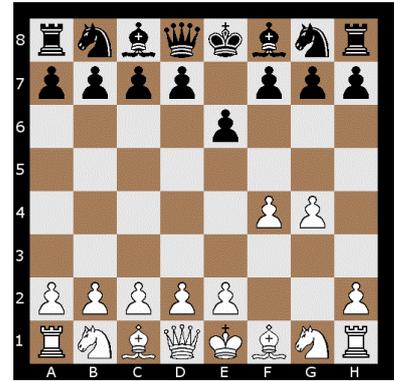


Diagramm 4

2. ... Dd8-h4#

Gambit

1. f2-f4 e7-e5
2. f4xe5 d7-d6
3. e5xd6 Lf8xd6
4. Sb1-c3

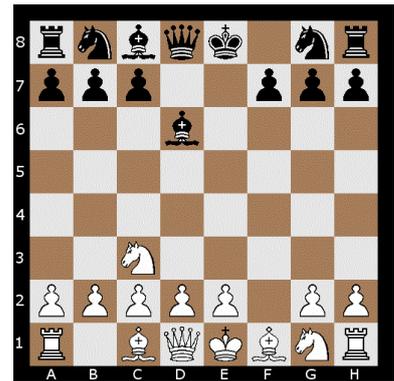


Diagramm 5

Aufgabe 3:

Wie kann Schwarz in 3 Zügen matt setzen?

Beim Gambit gibt man einen Bauern her. Dafür bekommt man Entwicklungsvorsprung. Der Spieler mit dem Bauern mehr muss auf taktische Drohungen aufpassen.

Turmdiplom

Spiel des Damiano

1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1-f3 f7-f6

Den Bauern so zu decken ist schlecht. Weiß kann einfach 3. Lf1-c4 spielen. Schwarz wird sich nur schwer entwickeln können. Es gibt aber auch schon einen taktischen Schlag.

3. Sf3xe5 Dd8-e7
- Der beste Zug. 3. ... f7xe6 schauen wir uns später an.
4. Se5-f3 De7xe4+
5. Lf1-e2

Weiß hat Entwicklungsvorsprung und bekommt noch mehr. Da Sb1-c3 noch ein Tempo gewinnt.

Weiß kann:

5. Dd1-h5+ spielen. Dies ist aber ein Fehler nach:
5. ... g7-g6
6. Se5xg6

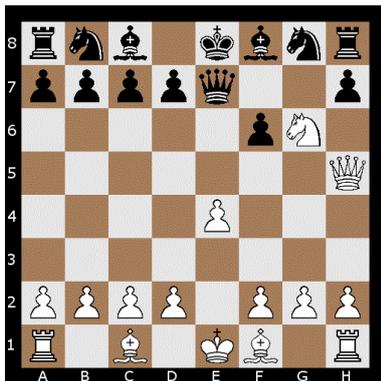


Diagramm 6

Aufgabe 4:

Wie gewinnt Schwarz am Zug Material?

Nun schauen wir uns an, wenn Schwarz das Springeropfer annimmt.

3. Sf3xe5 f6xe5
4. Dd1-h5+

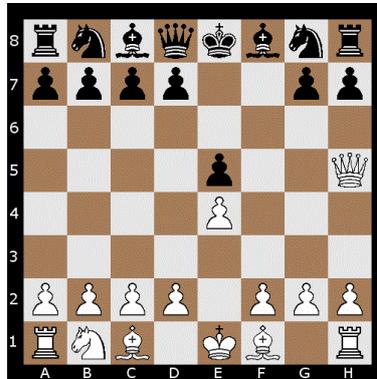


Diagramm 7

Aufgabe 5:

Warum ist nun 4. ... g7-g6 schlecht?

4. ... Ke8-e7
5. Dh5xe5+ Ke7-f7
6. Lf1-c4+ d7-d5

Damit der Läufer das Feld f5 deckt.

7. Lc4xd5+ Kf7-g6
8. h2-h4

Weiß steht nun besser. Gleiches Material und offener König von Schwarz.

Ein Fehler wäre:

8. d2-d4

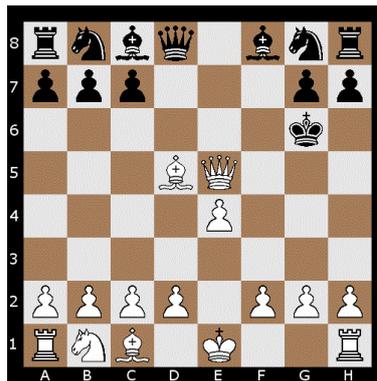


Diagramm 8

Aufgabe 6:

Wie kann Schwarz Material gewinnen?

2

Die Fesselung

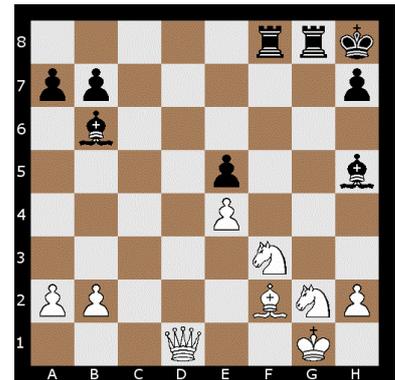


Diagramm 9

Echte Fesselung:

Der gefesselte Stein darf nicht ziehen, da sonst der König bedroht ist. Sg2 durch Tg8

Fast echte Fesselung:

Der gefesselte Stein steht zwischen König und gegnerische Figur. Der gefesselte Stein hat die gleiche Bewegungsfähigkeit wie die Fesselung.

Lf2 durch Lg6. Der Läufer f2 darf nur auf der Diagonale e3-g6 ziehen.

Unechte Fesselung:

Der gefesselte Stein darf ziehen, da nicht der König angegriffen wird. Sf3 durch Lh5. Der Sf3 darf ziehen allerdings geht dann die Dame verloren.

Fesselung beschränken die Zugfähigkeiten und sollten schnell beseitigt werden.

Turmdiplom



Diagramm 10

Weiß am Zug gewinnt wie folgt Material:

1. Sc3xe4 Lg6xe4
2. Sf3-d2 d6-d5
3. f2-f3 f7-f5
4. f3xe4

Aufgabe 7:

Kann Weiß auch mit
1. Sf3-d2 Material gewinnen?

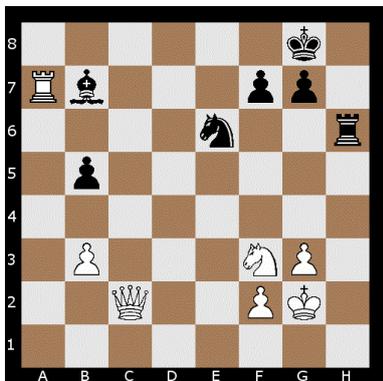


Diagramm 11

Aufgabe 8:

Wie gewinnt Schwarz am Zug Material?

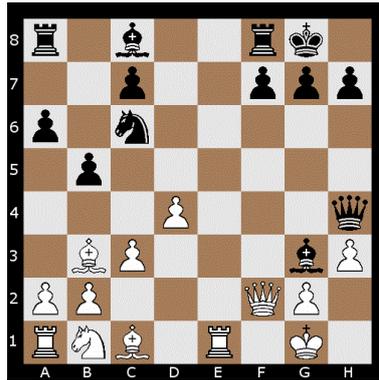


Diagramm 12

Aufgabe 9:

Wie setzt Weiß am Zug in zwei Zügen matt?

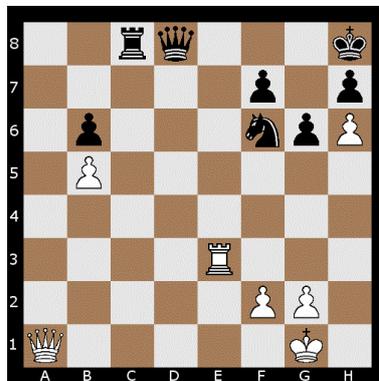


Diagramm 13

Aufgabe 10:

Wie setzt Weiß am Zug in drei Zügen matt?

Fesselungen in der Eröffnung

1. e2-e4 d7-d5
2. e4xd5 Dd8xd5
3. Sb1-c3 Dd5-c6
4. Lf1-b5

Weiß gewinnt die Dame gegen den Läufer.

1. c2-c4 e7-e5
2. Sb1-c3 Sg8-f6
3. d2-d3 Lf8-c5
4. Lc1-g5

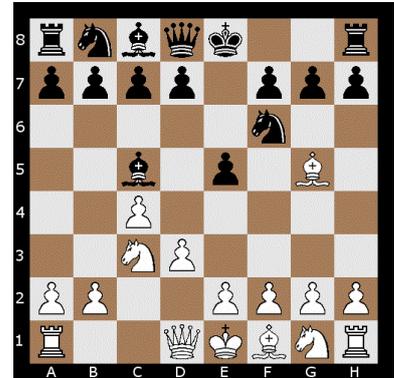


Diagramm 14

4. ... Lc5xf2+

Aufgabe 11:

Wie kommt Schwarz nach
5. Ke1xf2 in Vorteil?

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6
3. Sb1-c3 Sg8-f6
4. Lc1-g5 Sb8-d7
5. c4xd5 e6xd5
6. Sc3xd5

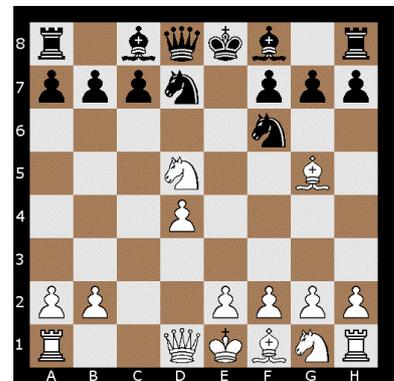


Diagramm 15

Aufgabe 12:

Wie gewinnt Schwarz am Zug Material?

Turmdiplom

3

Bauern- und Springer- gabel

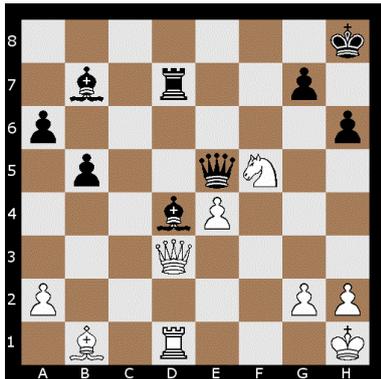


Diagramm 16

Schwarz gab wegen der Fesselung des Läufers auf d4 auf.
Schwarz hätte aber mit Ld4-g1 Material gewinnen können.

Aufgabe 13:
Warum?

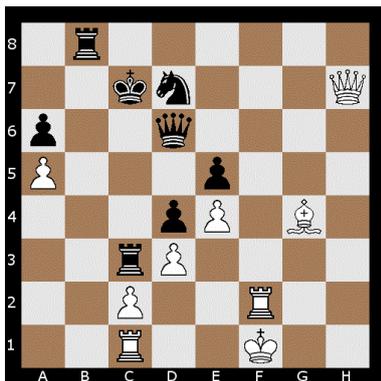


Diagramm 17

Weiß zog:
1. Lg4xd7 Dd6xd7
2. Tf2-f7
und meinte die Dame gewinnen zu können.

Aufgabe 14:
Wie kann Schwarz am Zug durch eine Fesselung Material gewinnen?

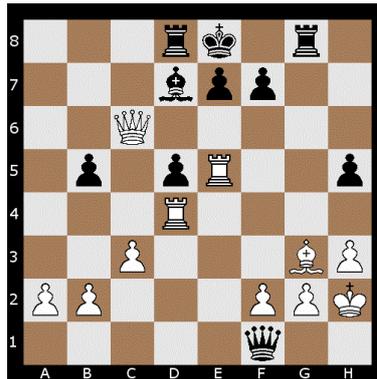


Diagramm 18

Weiß zog:
1. Te5xd5
und meinte den Läufer auf d7 gewinnen zu können.
Da 1. ... Ld7xc6 nicht geht, wegen 2. Td5xd8 matt

Schwarz kann anstatt 1. ... Ld7xc6 mit einem anderen Zug Material gewinnen.

Aufgabe 15:
Wie?



Diagramm 19

Weiß zieht 1. e4-e5 und gewinnt eine Figur. Wenn Schwarz den Bauern mit e6xd5 schlägt, folgt d5-d6. Zieht der Springer f6 weg, folgt e5xd6. In beiden Fällen greift der Bauer auf d6 Dame und Springer gleichzeitig an. So dass die Dame wegzieht und der Springer d7 geschlagen wird.



Diagramm 20

Schwarz gewinnt ein Figur mit:

1. ... d6-d5
2. Lc4-e2 d5-d4

Bauerngabel auf Le3 und Sc3.

Aufgabe 16:
Wie gewinnt Schwarz Material nach 3. Le3xd4?

Turmdiplom

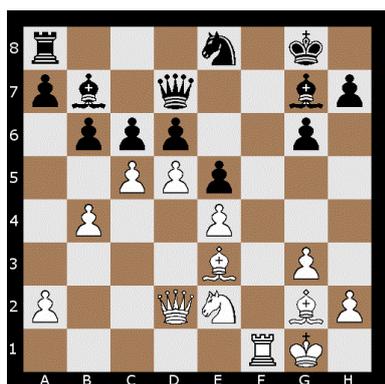


Diagramm 21

Weiß zieht 1. b4-b5.
Schwarz kann auf vier verschiedene Arten einen Bauern schlagen. Doch jedes Mal kann Weiß eine Bauerngabel spielen.

Aufgabe 17:

Wie lauten diese vier Varianten?

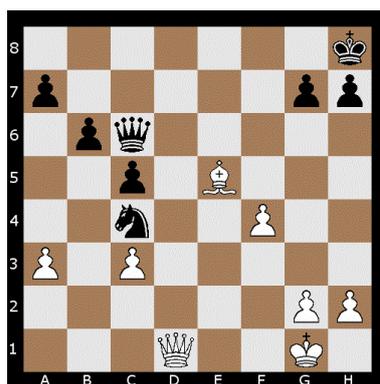


Diagramm 23

Schwarz wollte mit der Springergabe einen Bauern gewinnen:

1. ... Dc6xg2+
2. Kg1xg2 Sc4-e3+
3. Kg2-f3 Se3xd1

Aufgabe 19:

Wie kann Weiß den schwarzen Springer nun einsperren und einfangen?

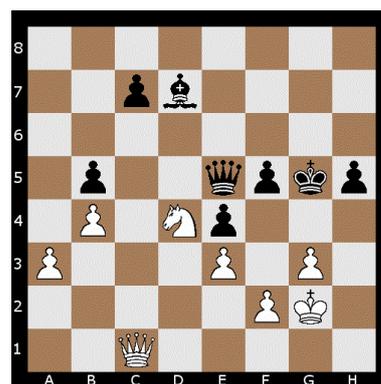


Diagramm 25

Aufgabe 20:

Wie kann Weiß mit einer Gabel die schwarze Dame?

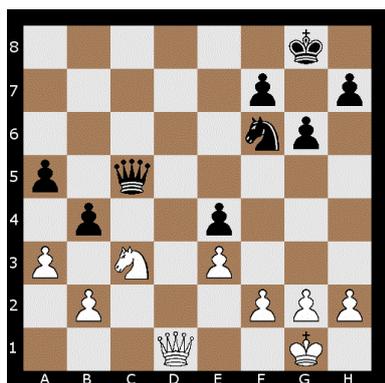


Diagramm 22

Weiß gewinnt wie folgt mit der Springergabel eine Figur:

1. Dd1-d8+ Kg8-g7
2. Dd8xf6+ Kg7xf6
3. Sc3xe4+
nebst Se4xc5

Aufgabe 18:

Wie kann Schwarz im ersten Zug besser spielen?

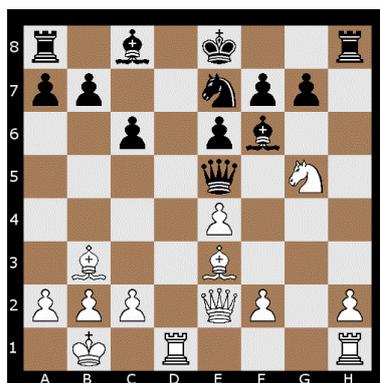


Diagramm 24

Weiß gewinnt mit einer Springergabel Material.

1. Td1-d8+ Ke8xd8
2. Sg5xf7+ Kd8-c7
3. Sf7xe5

Turmdiplom

4

Opfer und Drohung

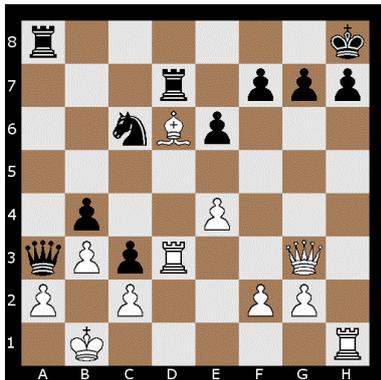


Diagramm 26

Der weiße König steht sehr schlecht. Es droht Da3-b2 matt und Da3xa2 Kb1-c1 Da2-a1 matt. Auch:

1. Td3xc3 Da3xa2+
2. Kb1-c1 b4xc3

verliert.

Weiße kann sich wie folgt retten:

1. Dg3xg7+ Kh8xg7
2. Td3-g3+ Kg7-h8
3. Th1xh7+ Kh8xh7
4. Tg3-h3+

Weiße gibt mit seinem Turm auf den Feldern f3, g3 und h3 Schach. Der König kann nicht entkommen. Dies nennt man Dauerschach und ist Remis. Dies ist für die schwächere Partei gut.

Aufgabe 21:

Was spielt Weiß, falls Schwarz 2. ... Kg7-f6 zieht?

Aufgabe 22:

Kann Weiß auf mit 1. Th1xh7+ Remis erreichen?

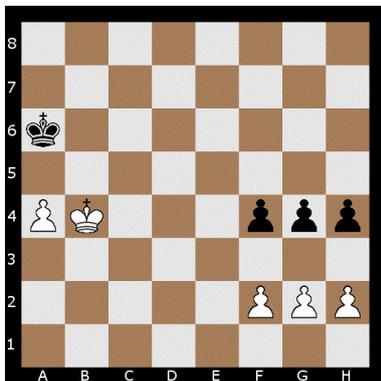


Diagramm 27

Weiße zog:

1. a4-a5

Was ein Fehler war.

Schwarz kann einen Bauerndurchbruch starten mit Bauernopfer und einen Bauern in eine Dame umwandeln

1. ... g4-g3

Aufgabe 23:

Wie lauten die Varianten?

Aufgabe 24:

Wie hätte Weiß, anstatt 1. a4-a5 den schwarzen Bauerndurchbruch verhindern können?

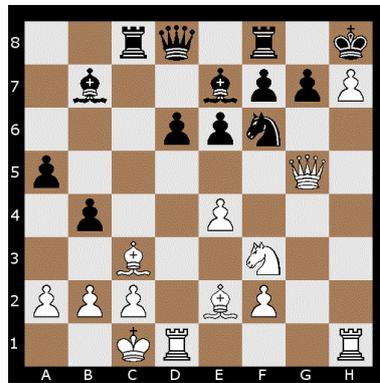


Diagramm 28

Weiße kann mit einem Damenopfer in wenigen Zügen matt setzen.

1. Dg5xg7+ Kh8xg7
2. h7-h8(D)+ Tf8xh8

Aufgabe 25:

Wie kann Weiß nun in drei Zügen matt setzen?

1. d2-d4 Sg8-f6
2. Sb1-d2 e7-e5
3. d4xe5 Sf6-g4
4. h2-h3

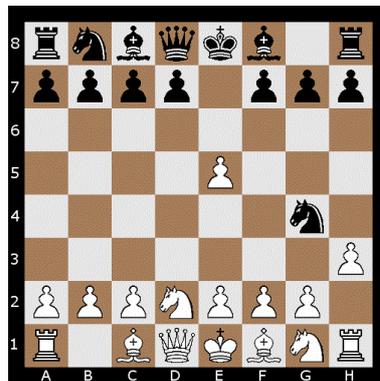


Diagramm 29

Aufgabe 26:

Wie kann Schwarz die weiße Dame gewinnen?



Diagramm 30

Aufgabe 27:

Wie setzt Weiß am Zug mit einem Opfer in zwei Zügen matt?

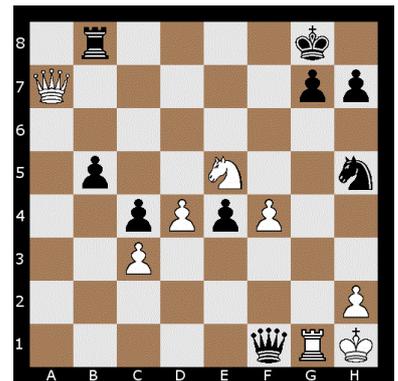


Diagramm 31

Aufgabe 28:

Wie setzt Schwarz am Zug mit einem Opfer in zwei Zügen matt?

Turmdiplom

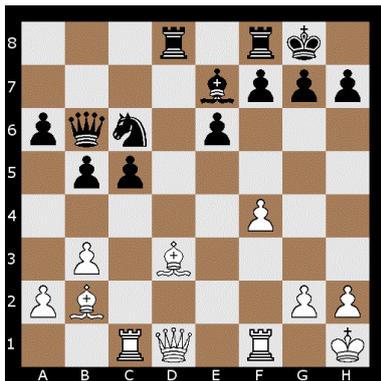


Diagramm 32

1. Ld3xh7+ Kg8x7

Wenn Schwarz das Opfer mit Kg8-h8 ablehnt, folgt Dd1-h5 mit tödlichem Abzugsschach des Lh7

2. Dd1-h5+ Kh7-g8

3. Lb2xg7

Jetzt droht matt mit Dh5-h8.

3. ... f7-f6 4. Dh5-g6 Tf8-f7

5. Lg7-h6+ Kg8-h8

6. Dg6xf7 Td8-g8 7. Tf1-f3 nebst Tf3-h3

3. ... Kg8xg7

4. Dh5-g4+ Kg7-h7

Aufgabe 28:

Woran scheitert 4. Kg7-f6?

5. Tf1-f3

Die Drohung Tf3-h3 mit matt ist nicht mehr zu verhindern

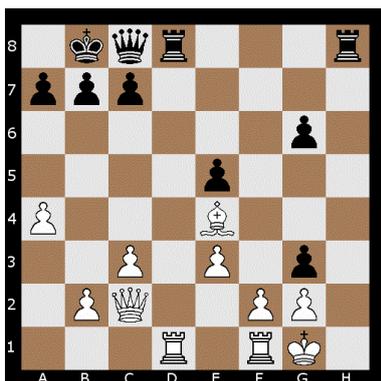


Diagramm 33

Schwarz kann mit Opfern matt setzen.

1. ... Th8-h1+

2. Kg1xh1 Td8-h8+

3. Kh1-g1 Th8-h1+

4. Kg1xh1

Aufgabe 29:

Wie kann Schwarz in zwei Zügen matt setzen?

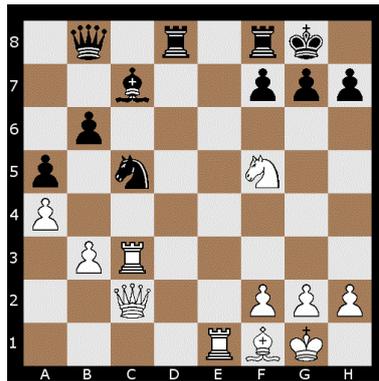


Diagramm 34

Weiß setzt mit einem Damenopfer in drei Zügen matt.

1. Sf5-e7+ Kg8-h8

2. Dc2xh7+ Kh8xh7

3. Tc3-h3 matt

5 Abzugsangriff



Diagramm 35

Wenn der weiße Läufer nicht da wäre, könnte Weiß mit Dc2-h7 matt setzen. Der Läufer stört, deshalb können wir diesen einfach abziehen.

Aufgabe 30:

Wohin zieht Weiß diesen Läufer am besten?



Diagramm 36

Weiß gewinnt mit einem Abzug die schwarze Dame.

1. Ld3-g6+ h7xg6

2. Dd1xd4

Doch Schwarz kann nun mit einem Abzug den Spieß drehen.

Aufgabe 31:

Wie lauten die folgenden drei Züge von Schwarz?

Turmdiplom

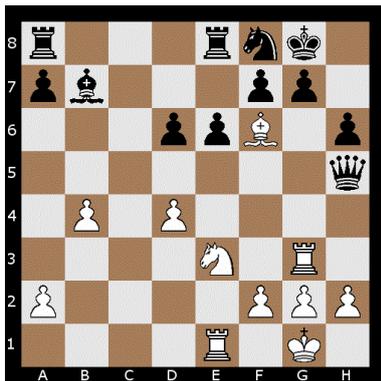


Diagramm 37

Schwarz hat gerade die Dame geschlagen und ist klar in materiellen Vorteil. Doch Weiß kann jetzt mit einer Zwickmühle und Abzugsangriff viel Material gewinnen.

1. Tg3xg7+ Kg8-h8
2. Tg7xf7+ Kh8-g8
3. Tf7-g7+ Kg8-h8
4. Tg7xb7+ Kh8-g8
5. Tb7-g7+ Kg8-h8
6. Tg7-g5+ Kh8-h7
7. Tg5xh5+ Kh7-g6
8. Th5-h3 Kg6xf6
9. Th3xh6+

Im Endeffekt hat Weiß ein gewonnenes Endspiel mit drei Mehrbauern.

Doppelschach

Das Doppelschach ist ein sehr starker Angriff. Zwei Figuren greifen den König gleichzeitig an. Es muss immer der angegriffene König ziehen.

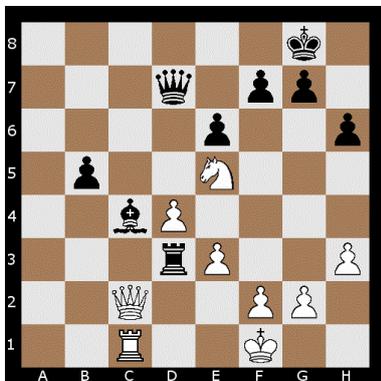


Diagramm 38

Der weiße Springer gabelt alle drei schwarzen Figuren auf. Trotzdem kann Schwarz matt setzen.

Aufgabe 32: Wie?

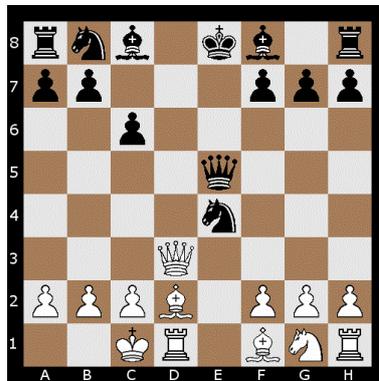


Diagramm 39

Weiß kann mit einem Opfer und Doppelschach matt setzen.

1. Dd3-d8+ Ke8-d8
2. Ld2-g5+ Kd8-c7
3. Lg5-d8#

Aufgabe 33:

Was antwortet Weiß, falls Schwarz 2. ... Kd8-e8 spielt?

Matt

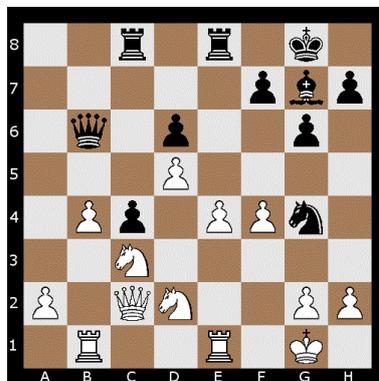


Diagramm 40

Weiß zieht den König mit 1. Kg1-h1 in die Ecke.

Aufgabe 34:

Was geschieht auf 1. Kg1-f1?

Schwarz kann jetzt das schöne erstickte Matt erzwingen.

1. ... Sg4-f2+
2. Kh1-g1 Sf2-h3+
3. Kg1-h1 Db6-g1+
4. Te1xg1 Sh3-f2#

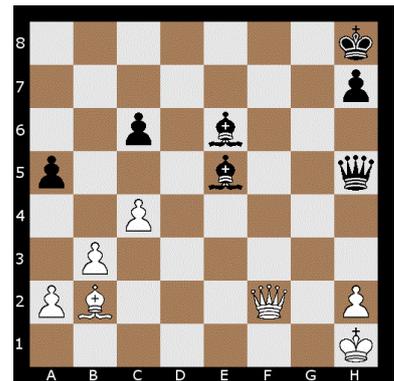


Diagramm 41

Weiß erzwingt ein ersticktes Matt mit dem Läufer.

1. Df2-f8+ Le6-g8
2. Df8-f6+ Le5xf6
3. Lb2xf6+

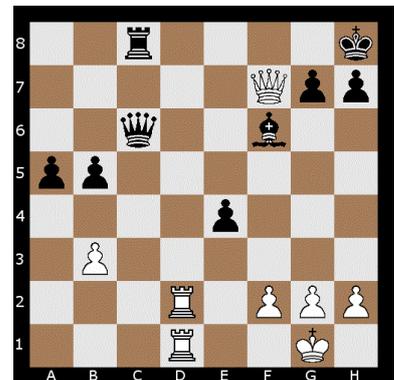


Diagramm 42

Weiß erzwingt ein Grundreihenmatt.

1. Td2-d8+ Tc8xd8
2. Td1xd8+ Lf6xd8
3. Df7-f8#

Turmdiplom

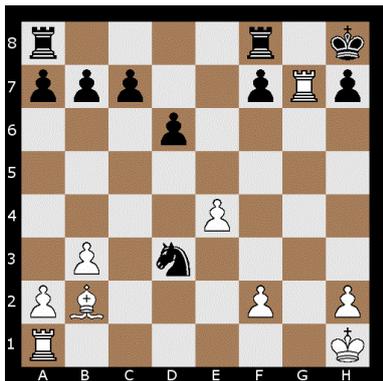


Diagramm 47

Weiß am Zug. Der Lb2 und der Tg7 haben eine Zwickmühle aufgebaut. Doch der Sd3 bedroht den Läufer und kann diesen bei Turmabzügen schlagen.

Aufgabe 40:

Was spielt Schwarz auf

1. Ld4?

Aufgabe 41:

Was spielt Schwarz auf

1. Lf6?

Weiß erzwingt trotzdem ein Matt.

1. Tg7-g8+ Kh8xg8
2. Ta1-g1#

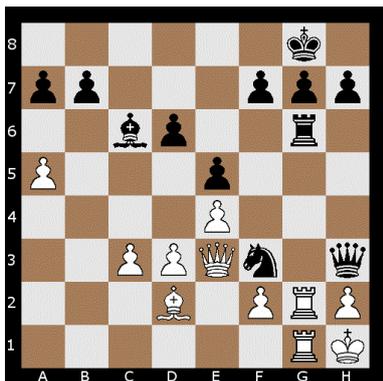


Diagramm 48

Aufgabe 42:

Wie setzt Schwarz am Zug in zwei Zügen matt?

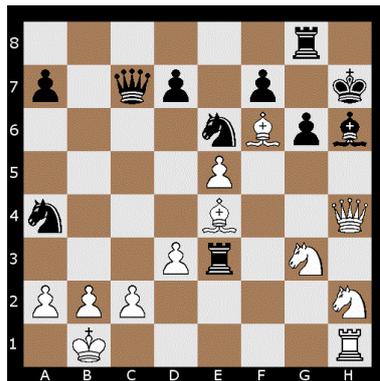


Diagramm 49

Aufgabe 42:

Wie setzt Weiß am Zug in zwei Zügen matt?

Es ist aber Schwarz am Zug.

1. ... Te3-e1+
2. Th1xe1 Dc7xc2+
3. Kb1xc2 Se6-d4+
4. Kc2-b1 Sa4-c3+
5. b2xc3 Tg8-b8+
6. Kb1-a1 Sd4-c2#

Aufgabe 43:

Zeige bei allen Nebenvarianten die Matts auf?

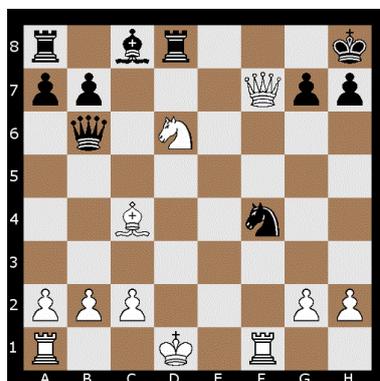


Diagramm 50

Aufgabe 44:

Wie setzt Weiß am Zug in zwei Zügen matt?

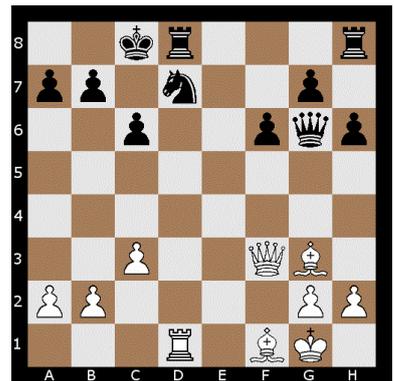


Diagramm 51

Aufgabe 45:

Wie setzt Weiß am Zug in zwei Zügen matt?

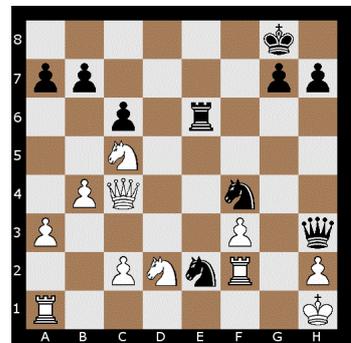


Diagramm 51

1. ... Se2-g3+
2. Kh1-g1

Aufgabe 46:

Wie setzt Schwarz in zwei Zügen matt?

Turmdiplom

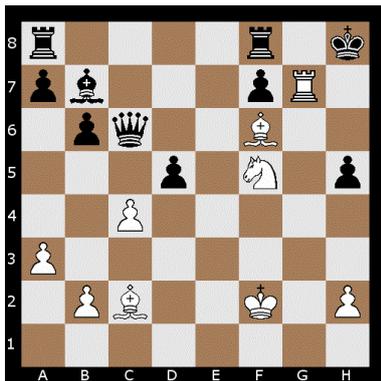


Diagramm 52

Weiß erzwingt mit einem Doppelschach ein Matt.

1. Tg7-g8+ Kh8xg8
2. Sf5-h6# oder Sf5-e7#

Aufgabe 47:

Wie setzt Weiß nach

1. ... Kh8-h7 in zwei Zügen matt?

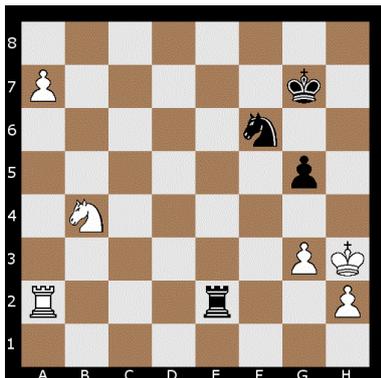


Diagramm 53

Schwarz erzwingt ein Matt.

1. ... g5-g4+
2. Kh3-h4 Te2-e5

Ein stiller Zug. Weiß ist gegen Te5-h5# machtlos.

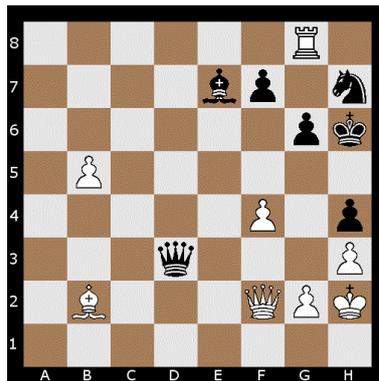


Diagramm 54

Weiß kommt mit einem Damenopfer zum Erfolg.

1. Df2xh4+ Le7xh4

Aufgabe 48:

Wie setzt Weiß in zwei Zügen matt?

7

Eröffnung

1. d2-d4 Sg8-f6
2. Sg1-f3 c7-c5
3. Lc1-g5 c5xd4
4. Sf3xd4 Sb8-c6
5. e2-e3

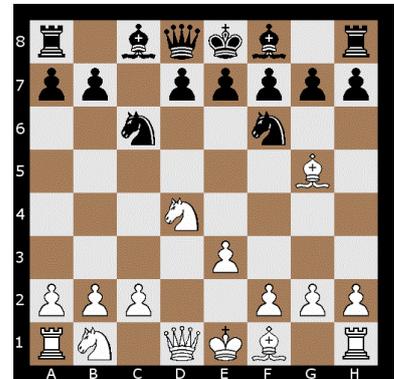


Diagramm 55

Ein Fehler.

Aufgabe 49:

Wie gewinnt Schwarz Material?

Die Dame sollte nicht zu früh ins Spiel gebracht werden.

1. e2-e4 e7-e5
2. Lf1-c4 Sb8-c6
3. Dd1-h5 g7-g6

Das Matt auf f7 muss abgewehrt werden.

4. Dh5-f3 Sg8-f6
5. Df3-b3 Sc6-d4

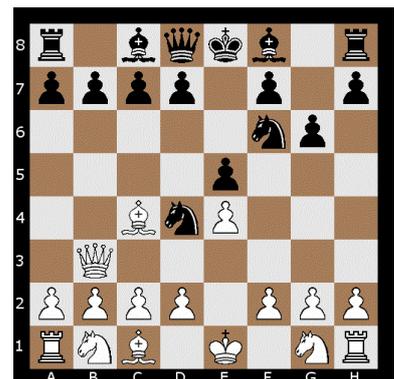


Diagramm 56

Die Dame wird schon wieder angegriffen. Weiß nimmt den Bauern auf f7.

6. Lc4xf7+ Ke8-e7
7. Db3-c4 b7-b5

Die Dame muss nun zum 5. Mal ziehen und kann den Lf7 nicht gedeckt halten. Schwarz gewinnt Material.

Turmdiplom

Die Bauern und Figuren müssen sinnvoll entwickelt werden.

1. e2-e4 f7-f6
2. d2-d4 Sg8-h6

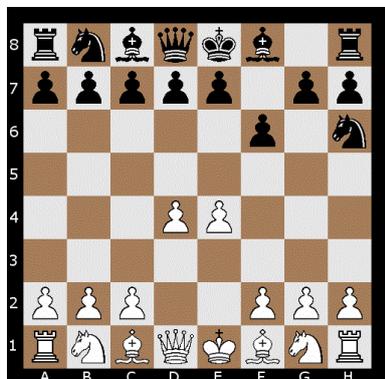


Diagramm 57

Aufgabe 50:

Wie gewinnt Weiß jetzt mindestens eine Figur?

Eröffnungsgrundsätze

Die nachfolgend aufgeführten Grundsätze versuchen wir einzuhalten. Es gibt immer Ausnahmen zu diesen Grundsätzen. Wenn wir die Regeln missachten, bekommen wir fast immer schlechte Stellungen oder verlieren Material.

E- und D-Bauer

Der E- und D-Bauer wird gezogen. Dabei geht mindestens einer dieser Bauern zwei Felder nach vorne. Einflussnahme im Zentrum und freie Entwicklung der Figuren.

Bauern Königsflügel

Der F- und G-Bauer bleiben stehen. Der H-Bauer zieht nur ein Feld nach vorne, wenn ein Läufer vertrieben werden soll. Bauernzüge am Königsflügel schwächen diesen.

Bauern Damenflügel

Der C-Bauer kann den Einfluss auf das Zentrum verstärken.

Der A- und B-Bauer wird nur gezogen um Figuren zu vertreiben oder unterstützen.

Springer

Die Springer stehen am besten auf den Feldern c3 und f3 bzw. c6 und f6. Hier nehmen die Springer den größten Einfluss auf das Zentrum und haben viele Zugmöglichkeiten. Am Rand stehen die Springer oft schlecht.

Die Springer sollten früh entwickelt werden. Vorsicht vor Bauernvorstößen auf der d- und e-Linie, die die Springer vertreiben. Vorsicht vor Läuferfesselungen an König und Dame.

Läufer

Die Läufer sollten auch früh entwickelt werden. Die Läuferdiagonalen sollten nicht von eigenen Bauern verstellt werden.

Dame

Die Dame sollte nicht zu früh ins Spiel gebracht werden. Die Dame kann meistens von fremden Figuren angegriffen werden. Die Dame auf sichere Felder stellen, wo diese trotzdem Einfluss nimmt und eigene Figuren unterstützt. Vorsicht vor gegnerischen Angriffen mit der Dame.

König

Der König sollte das erste Mal bei der kurzen Rochade ziehen. Hier steht er hinter den Bauern geschützt. Grundsätzlich ist die kurze Rochade am besten, dann die lange und nicht rochieren ist meistens schlecht. Wenn der Gegner opfert, muss das Material genommen werden.

Turm

Die Türme bleiben erst einmal stehen. Am besten stehen die Türme auf offenen Linien, hinter eigenen Bauern, um diese zu unterstützen oder greifen schwache gegnerische Bauern an.

Die Reihenfolge der aufgeführten Punkte ergibt sich aus der Stellung. Prinzipiell wird jeder entwickelte Stein nur einmal gezogen. Mehrfaches ziehen findet nur statt, wenn dies sein muss. Materialgewinn, Materialverlust vermeiden oder sonstige taktische Möglichkeiten.

Turmdiplom

9

Das Endspiel

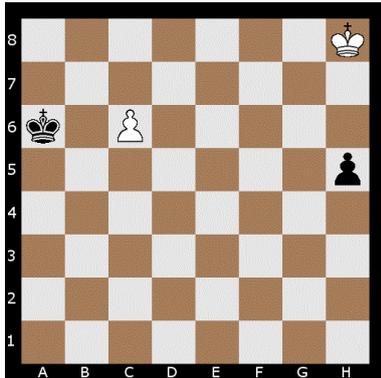


Diagramm 58

Weiß am Zug. Der weiße König kann den Bauern auf h5 nicht mehr bis zur Umwandlung einholen. Der schwarze König kann den weißen Bauern einholen. Trotzdem kann Weiß ein Remis erzwingen.

1. Kh8-g7 h5-h4
2. Kg7-f6 Ka6-b6

Aufgabe 50:

Wie spielt Weiß auf

2. ... h4-h3 weiter?

3. Kf6-e5 h4-h3
4. Ke5-d6 h3-h2
5. c6-c7 Kb6-b7
6. Kd6-d7 h2-h1(D)
7. c7-c8(D)

mit Remis. Der weiße König arbeitete nach zwei Richtungen. Einfangen des schwarzen Bauern und Unterstützung des eigenen Bauern.

Zugzwang

Zugzwang kommt fast nur im Endspiel vor. Dort ist es aber eines der wichtigsten taktischen Mittel. Der Spieler, der am Zug ist muss einen schädlichen Zug ausführen, den der andere Spieler ausnutzen kann.

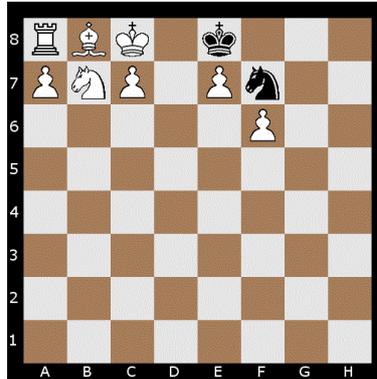


Diagramm 59

Dies ist eine Stellung von gegenseitigem Zugzwang. Hier ist es schlecht am Zug zu sein. Egal wer am Zug ist, es muss der jeweilige Springer gezogen werden und der andere Springer setzt auf d6 matt.

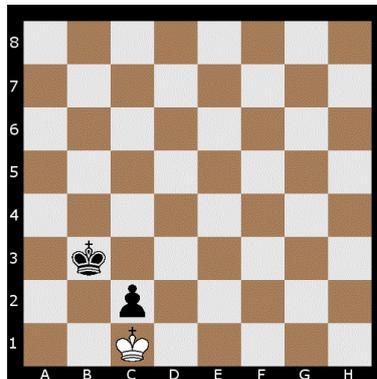


Diagramm 60

Hier ist es auch wieder schlecht am Zug zu sein. Wenn Weiß nicht ziehen müsste könnte Schwarz nie den Bauern umwandeln. Doch so, 1. Kc1-d2 Kb3-b2 und der Bauer wird zur Dame. Bei Schwarz am Zug: 1. ... Kb3-c3 patt – Remis. Bei anderen Königszügen kann Weiß den Bauern schlagen.

Wenn ein Spieler nur noch den König hat, kommt die Pattgefahr ins Spiel. Am Brettrand wird diese Gefahr immer größer.

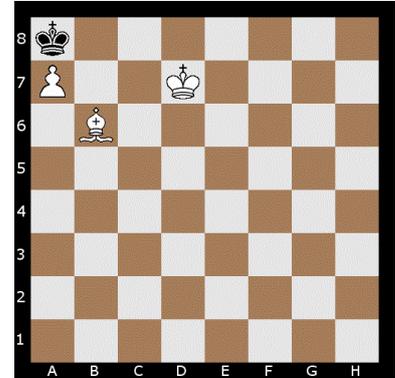


Diagramm 61

Mit Läufer und Bauer ist der Sieg normalerweise leicht zu erreichen. Hier ist die Stellung allerdings Remis, egal wer am Zug ist. Der schwarze König pendelt immer zwischen a8 und b7. Weiß kann nur noch patt setzen.

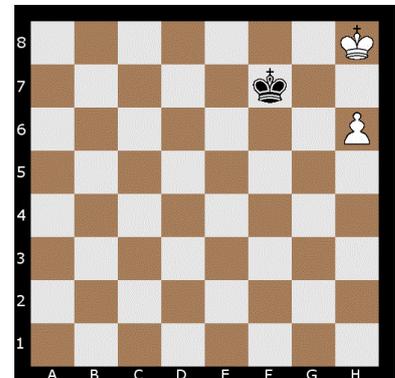


Diagramm 62

Bei Schwarz am Zug ist das Remis einfach.

1. ... Kf7-f8
2. Kh8-h7 Kf8-f7
3. Kh7-h8 Kf7-f8
4. h7-h8 Kf8-f7 patt

Weiß am Zug spielt:

1. Kh8-h7

Aufgabe 51:

Wie erreicht Schwarz das Remis?

Turmdiplom

Weitere Endspiele

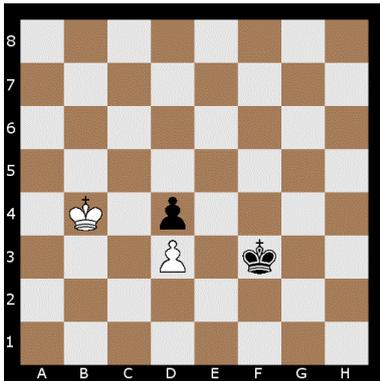


Diagramm 63

Ein hübsches Beispiel für Zugzwang. Wenn Weiß 1. Kb4-c4 spielt kommt Kf3-e3 und Weiß verliert den Bauern. Daher:

1. Kb4-c5 Kf3-e3
2. Kc5-c4

Zugzwang und Schwarz verliert den Bauern.

Aufgabe 52:

Was wäre der beste Zug von Schwarz, wenn er in der Ausgangsstellung am Zug ist?

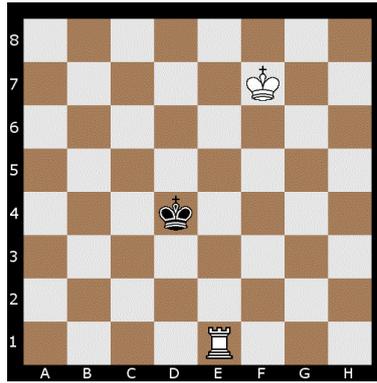


Diagramm 64

Das matt setzen mit dem Turm funktioniert nur mit Hilfe des Königs. Z. B.

1. Kf7-e6 Kd4-d3
2. Ke6-d5 Kd3-d2
3. Te1-e4 Kd2-d3
4. Te4-e5 Kd3-d2
5. Kd5-c4 Kd2-c2
6. Te5-e2+ Kc2-d1
7. Kc4-d3 Kd1-c1
8. Te2-f2 Kc1-b1
9. Kd3-c3 Kb1-a1

Aufgabe 53:

Wie setzt Weiß nun schnell Matt?

Ohne Zugzwang wäre das Matt mit dem Turm nicht zu erzwingen.

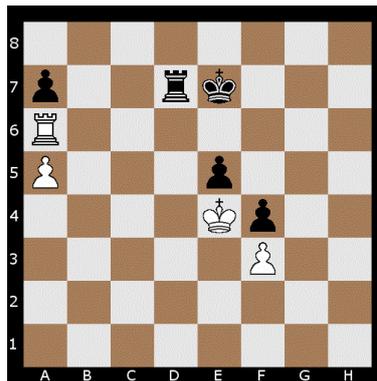


Diagramm 65

Weiß glaubte, den e-Bauern gewinnen zu können. Doch Schwarz hatte eine Überraschung:

1. ... Td7-d6
2. Ta6xa7+ Ke7-e6

Es droht das Matt Td6-d4. Weiß kann dieses Matt nur noch mit Turmopfer abwenden. Schwarz gewinnt.

Nach 2.Ta6xd6 Ke7xd6 hätte Schwarz das Endspiel auch gewonnen. Z. B.

3. Ke4-d3 Kd6-d5
4. a5-a6 Kd5-c5
5. Kd3-e4 Kc5-d6
6. Ke4-d3 Kd6-d5
7. Kd3-c3 e5-e4
8. f3xe4 Kd5xe4
9. Kc3-d2 Ke4-f3
10. Kd2-e1

Aufgabe 54:

Wie wandelt sich der schwarze f-Bauer um?

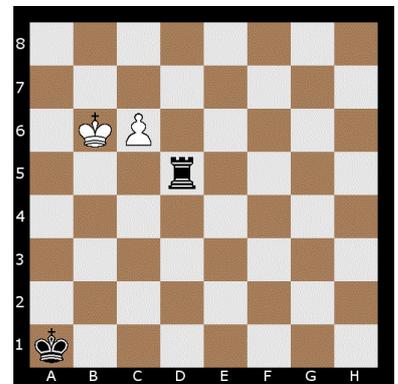


Diagramm 66

Ein berühmtes Schachrätsel (Studie). Weiß am Zug gewinnt. Der Bauer muss sich in eine Dame umwandeln.

1. c6-c7 Td5-d6+

Aufgabe 55:

Warum ist jetzt 2. Kb6-b7 schlecht?

Aufgabe 56:

Warum ist jetzt 2. Kb6-c5 schlecht?

Diese zwei Verteidigungsmöglichkeiten von Schwarz wiederholen sich in den nächsten Zügen.

2. Kb6-b5 Td6-d5+
3. Kb5-b4 Td5-d4+
4. Kb4-b3 Td4-d3+
5. Kb3-c2

Nun hat der Turm keinen Platz mehr um auf der c-Linie Schach zu sagen.

5. ... Td3-d4

Ein Trick von Schwarz.

Turmdiplom

Aufgabe 57:

Wie erreicht Schwarz nach
6. c7-c8(D) ein Patt?

6. c7-c8(T)

Es droht Matt mit Tc8-a8

6. ... Td4-a4

7. Kc2-b3

Weiß gewinnt mit der Doppeldrohung 8. Kb3xa4 und

8. Tc8-c1#

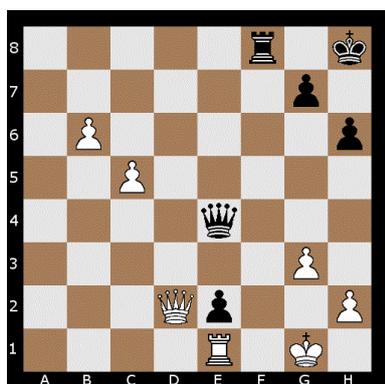


Diagramm 67

Ein Bauer, ein Feld vor der Umwandlung ist sehr gefährlich. Überhaupt, wenn er Unterstützung von Figuren hat.

1. ... Tf8-f1+

2. Te1xf1 De4-h1+

Aufgabe 58:

Wie lauten die Gewinnvarianten für Schwarz nach
3. Kg1xh1 und 3. Kg1-f2?

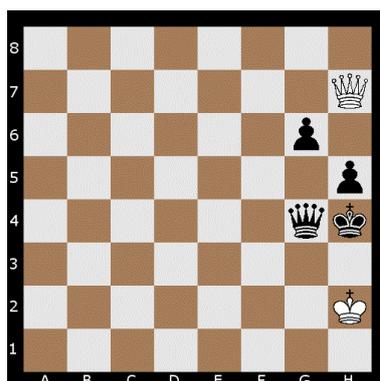


Diagramm 68

Hier kommt Weiß trotz zwei Bauern weniger zum Sieg.

1. Dh7-e7+ Dg4-g5

Aufgabe 59:

Wie gewinnt Weiß nach
1. ... g6-g5?

2. De7-e4+ Dg5-g4

3. De4-e3

Ein sehr starker Zug. Der Schwarze befindet sich im Zugzwang.

Aufgabe 60:

Wie lauten die Gewinnvarianten für Weiß nach
3. ... Dg4-f5, 3. ... Dg4-g5
und 3. ... g6-g5?

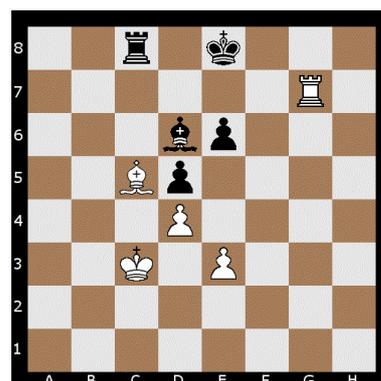


Diagramm 69

Aufgabe 61:

Was ist der stärkste Zug für Schwarz?

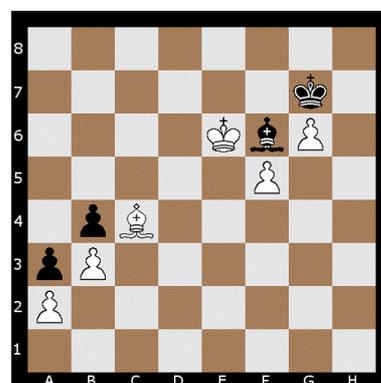


Diagramm 70

Weiß hat zwei Mehrbauern, kommt aber nicht weiter. Die Läufer stehen auf verschiedenen Farben und decken dort alles ab.

Turmdiplom

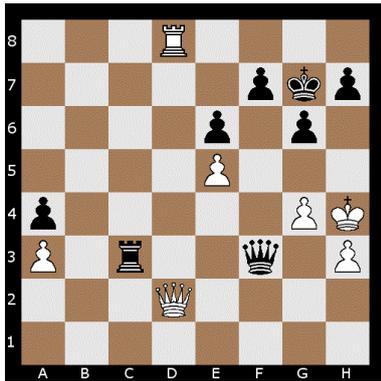


Diagramm 71

Weiß ist am Zug. Schwarz droht:

1. ... Df3xh3+
2. Kh4-g5 Dh3-h6#

Spielt Weiß 1. Dd2-h2, folgt h7-h6 mit der Drohung g6-g5+.

Weiß kann sich ins Patt retten.

1. Dd2-h6+ Kg7xh6
2. g4-g5+ Kh6-g7
3. Td8-g8+ Kg7xg8 patt