

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 16.12.2023 in Buchloe
Lösungen Kombinationsaufgaben

Aufgabe 1

Weiß gewinnt mit 1.Lxa7+! Kxa7 2.Txg2+- Material.

Aufgabe 2

Mit 1...Txh3 2.Lxh3 Lxh3+- gewinnt Schwarz Material und hat danach zusätzlich die besseren Figuren.

Aufgabe 3

Hier führen mehrere Wege zum Matt, zum Beispiel:

1.Lh6+ Kg8 (1...Kf6 2.Dg5#) 2.Dg5+ Dxc5 3.Te8+ Lf8 4.Txf8#

1.Lh6+ Kg8 (1...Kf6 2.Dg5#) 2.Te8+ Lf8 (2...Dxe8 3.Dg5#) 3.Dg5+ Dxc5 4.Txf8#

Aufgabe 4

Mit dem Qualitätsoffer 1.Txb2! beseitigt Weiß einen wichtigen Verteidiger. 1...Txb2
2.Dd4 f6 3.Dxb2+-

Aufgabe 5

Die besten Gewinnaussichten bietet die Umwandlungskombination 1.Td8+! Sxd8 2.e7
und der weiße Bauer kann nicht aufgehalten werden. Trotzdem ist die Stellung nach
2...Se6 3.e8D+ Sf8 nicht einfach zu verwerten.

Aufgabe 6

Nach 1...dxc3?? hat Schwarz nach 2.Dd5!+- etwas überraschend keine Verteidigung
mehr. 2...d6 3.Dxf7+ Kd7 4.Le6#. Stattdessen sollte Schwarz seine Entwicklung
fortsetzen und das weiße Bauernzentrum angreifen: 1...Sf6 2.e5 Se4 3.Ld5 Sg5 4.cxd4
d6 ist die Fortsetzung nach welcher Weiß nur leichten Vorteil hat.

Aufgabe 7

Schwarz setzt erzwungen Matt:

1...Dh5+ 2.Ke4 f5+! 3.exf6 (en passant) Dd5#

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 16.12.2023 in Buchloe

Lösungen Kombinationsaufgaben

Aufgabe 8

Das berühmte erstickte Matt:

1.Dd5+ Kh8 (1...Kf8 2.Df7#) 2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+ Kh8 (3...Kf8 4.Df7#) 4.Dg8+! Txd8
5.Sf7#

Aufgabe 9

Weiß am Zug kann mit den Bauern durchbrechen: 1.g6! fxg6 2.h6! gxh6 3.f6 bzw.
1.g6! hxg6 2.f6! gxf6 3.h6 und der weiße Freibauer ist deutlich schneller als die
schwarzen Bauern, Weiß gewinnt.

Schwarz am Zug kann den Durchbruch verhindern. 1...g6 2.fxg6 fxg6 3.hxg6 hxg6. Die
entstehende Stellung ist allerdings Remis, da Weiß zwar den Bauern verliert, aber die
Opposition halten kann.

Ein Fehler von Schwarz wäre 1...h6?? wegen 2.f6 bzw. 1...f6?? wegen 2.h6. In beiden
Fällen bricht einer der weißen Bauern durch und wandelt sich als Erster um.

Aufgabe 10

1.Da3+ De7 (1...Kh8 2.Lxh7+ Kxh7 3.Txe6+-) 2.Lc6 Dxa3 3.Txe8#

Aufgabe 11

Der schwarze König ist in einem Mattnetz gefangen, obwohl er ein Luftloch auf h7
hat: 1.Txd6! Dxc2 2.Td8+ Kh7 3.Sg5+ Kh6 4.Sxf7+ Kh5/h7 5.Th8+ Sh7 6.Txh7#

Aufgabe 12

Das Grundmotiv, welches wichtig zu sehen ist, ist 1.Ta4 Kh4 2.Ta5 Zugzwang! Nun
verliert 2...Kh3 wegen 3.Th5# und 2...g3+ wegen 3.hxg3+ Kg4 4.Ta4+ Kh3 5.Kxf3+-.
Auch der schwarze Turm kann den a-Bauern wegen Zugzwang nicht dauerhaft
blockieren.

Die kritische Variante ist 1.Ta4 Tc7 2.a7 Tc2+ Hier ist schonmal wichtig zu sehen, dass
Schwarz wegen des starken a-Bauern von Weiß eher ums Remis kämpft und Weiß
bequem mit Kf1 Tc1+ Kf2 Tc2+ die Züge wiederholen kann. Die Gewinnidee ist aber
den Schachs auszuweichen. 3.Ke1 Tc1+ 4.Kd2 f2 5.a8D f1D. Da Weiß zuerst Schach
geben kann, sollte man an dieser Stelle abschätzen, dass der Angriff gegen den
schwarzen König entscheidend sein muss, oder Weiß zumindest immer ein Remis
durch Dauerschach erreichen kann. Natürlich kann man nicht alles bis zum Ende
durchrechnen. 6.Dh8+ Kg2 7.Txg4+ Kf3 8.Tg3+ Ab hier führen verschiedene lange
Wege zum Matt, z.B. 8...Ke4 9.De8+ Kd5 10.Tg5+ Kd6 11.Dd8+ Kc6 12. Dd5+ Kc7
13.Tg7+ Kb6 14.Tg6+ Kc7 15.Dd6+ Kb7 16.Tg7+ Kc8 17.Dd7+ Kb8 18.Db7#

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 16.12.2023 in Buchloe

Lösungen Kombinationsaufgaben

Aufgabe 13

Hier ist wichtig zu erkennen, dass Weiß das Bauernendspiel nach dem Tausch auf a5 verliert, da der schwarze König den a-Bauern gewinnt und anschließend am Damenflügel in die weiße Stellung eindringt. Deswegen muss Weiß seinen Springer opfern und dabei die Stellung geschlossen halten. *1.Sb3/Sc6/Sb7!* hält remis, da der schwarze König nicht in die weiße Bretthälfte kommt. Wichtig ist auch, dass Weiß, um die Festung beizubehalten, den schwarzen h-Bauern nicht auf h5 schlägt, sondern erst sobald dieser selbst auf g4 schlägt. Auch der schwarze Läufer kann wenig ausrichten, Weiß muss nur mit seinem König den Bauern c3 decken, falls dieser angegriffen wird.

Aufgabe 14

1...Txx7 2.Dxx7 Sf8! 3.Dg8 (3.Df5 g6-+) 3...g6 4.Lg4 Dc7 5.Ke2 (oder andere Züge)
5...Se6 6.Dh7 Th8-+ und die Dame ist gefangen.

Aufgabe 15

1.Td8+ Kh7 2.Td3!! Nun gewinnt Weiß nach *2...Txc7* mit *3.Txh3+-* die Figur und nach dem Tausch *2...Txd3 3.Lc2* hat Weiß ein gewonnenes Endspiel. *3...Lf5* ist noch ein letzter Trick, nun gewinnt *4.Lxd3+-*, nicht jedoch *4.Kxf5?? Tc3-+*

Aufgabe 16

Diesmal ist die schwarze Dame in Bedrängnis. *1.h4 Dh6 (1...Dg4 2.Le2+-) 2.Dxc6!! bxc6 3.Sxe7+ Kd7 4.Sxf5+-* und Weiß gewinnt die Dame mit Zins und Zinseszins zurück. Auf *2...Txd5* gewinnt am klarsten *3.La6! bxa6 4.Sxd5+-* aber auch *3.Sxd5 bxc6 4.Sxe7+ Kd7 5.Sxf5* reicht zum großen Vorteil.

Aufgabe 17

Weiß kann relativ leicht gewinnen, indem er 2 Springer für die schwarzen Bauern opfert und dann mit seinen eigenen Bauern durchläuft. Gesucht ist aber das Matt in 3 Zügen: *1.Sc2 Kxf2 (1...e1beliebig 2.Sd4+ Kxf2 3.Sh3#)*, *(1...g1beliebig 2.Se1+ Kxf2 3.Sfd3#) 2.Sh3+ Kf3 Se1#*