

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 21.09.2024 in Kriegshaber

Lösungen Kombinationsaufgaben

Aufgabe 1

Weiß kann mit 1.Lg5 die schwarzen Felderschwächen ausnutzen. 1...Kg7 2.Sd5+- und Schwarz kann den gefesselten Springer nicht mehr decken.

Aufgabe 2

Mit 1...Lxf2+! 2.Dxf2 Txe1+-+ gewinnt Schwarz die Qualität und einen Bauern, da die weiße Dame den Turm nicht zurückschlagen kann.

Aufgabe 3

1...Lf2 2. Tf1 (oder 2.Te2 Lg3-+) 2...Le3+! 3.Kc2 Txe5-+

Aufgabe 4

Nach 1...Txb7 2.Txb7 0-0-0!-+ kann Weiß nicht gleichzeitig den Turm b7 und das Matt auf d1 verteidigen. Fatal wäre dagegen 1...0-0-0?? wegen 2.Tec7#.

Aufgabe 5

Auch hier sind die bereits bekannten Motive Fesselung und Grundreihenschwäche das Thema. Der schöne Zug 1...Tc5! gewinnt. 2.Txc5 Dxb7-+ (oder 2.dxc5 Dd1#; 2.h4 Txc7-+)

Aufgabe 6

In dieser unscheinbaren Eröffnungsstellung kann Weiß etwas überraschend eine Figur gewinnen: 1.g4 Lg6 2.g5+- und der Läufer f6 ist gefangen.

Aufgabe 7

Die Stellung kommt nach den Zügen 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sbd7 5.cxd5 exd5 zustande. Weiß sollte nun seine Entwicklung z.B. mit 6.e3 fortsetzen, die Stellung bleibt ausgeglichen. Was man sehen sollte, ist dass nach dem vermeintlichen Bauerngewinn 6.Sxd5? Schwarz die Dame opfern aber mit Zinseszins zurückgewinnen kann. 6...Sxd5! 7.Lxd8 Lb4+! 8.Dd2 Lxd2+ 9.Kxd2 Kxd8-+ und Schwarz hat einen Springer mehr.

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 21.09.2024 in Kriegshaber

Lösungen Kombinationsaufgaben

Aufgabe 8

1.*Db8+!! Dxb8* 2.*Ke3!* und Schwarz kann trotz Dame mehr nichts gegen das drohende Matt f4 unternehmen. 2...*Db4* 3.*f4#*. Sollte Schwarz z.B. 2...h2 spielen kann sich Weiß sogar das etwas sadistische 3.f3 h1=D 4.f4# erlauben.

Aufgabe 9

Schwarz muss auf Matt spielen, dazu muss er seinen Läufer vorerst behalten. 1...*Ld5* 2.*Te5 Kf2+!* 3.*Txd5 Kf1* und *Sf2#* ist nicht zu verhindern. 4.*Tf5+ gxf5* 5.*c8=D Sf2#*.

Die gleiche Idee ohne 1...*Ld5* funktioniert nicht. 1...*Kf2+?* 2.*Txe4 Kf1* und Weiß kann sich mit 3.*Tf4+ / 3.Te2 / 3.Te1+* Zeit verschaffen und gewinnt.

Aufgabe 10

1.*Tg7+! Kxh8* 2.*Th7+!* Das oft schwierig zu sehende Rückkehrmotiv, hier sogar unter Figurenopfer. Aber das Feld h8 muss für den weißen Turm freigeräumt werden. 2...*Kg8* 3.*g7 Te8* (oder 3...*Kxh7* 4.*gxf8=D+-*) 4.*Th8+ Kxg7* 5.*Txe8+-*.

Der Versuch mit 1.*g7?* den Läufer zu behalten, erreicht zwar dieses Ziel, allerdings stehen nach 1...*Ta8* der weiße Bauer und der Läufer so schlecht, dass Weiß keinen Fortschritt erzielen kann. Der schwarze König bleibt auf g8 und der schwarze Turm auf der 8. Reihe, sodass Weiß mit seinem Turm keine Schachs geben kann. Die Partie endet dann Remis.

Aufgabe 11

Schwarz kann die Figur zurückgewinnen, muss aber aufpassen. Richtig ist 1...*h6+* 2.*Kh5* und erst dann 2...*Txc4+-*.

Falls Schwarz vorschnell auf c4 schlägt, hat Weiß eine überraschende Pattverteidigung. 1...*Txc4?* 2.*Te8+!! Lxe8* 3.*Se7+ Kf8* 4.*Sg6+! Kg8* 5.*Se7+ Kh8* 6.*Sg6+ hxg6* patt.

Aufgabe 12

Die weißen Schwerfiguren stehen etwas unkoordiniert, zusätzlich sind f2 und d5 Angriffsziele. Der starke Zug 1...*Dxd2!!* Beschert Schwarz Materialgewinn. 2.*Dxd2 Sf3+* 3.*Kg2 Sxd2* 4.*Txe6 Txe6+-*.

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 21.09.2024 in Kriegshaber

Lösungen Kombinationsaufgaben

Aufgabe 13

Eine forcierte Variante. 1.g7 f2 2.Le7! f1=D 3.Lf6 Dxf6 4.gxh8=D/T+ Dxh8 (4...Kxh8 5.exf6+-) 5.d4!!+-.

Schwarz ist in Zugzwang und muss die Dame zurückgeben. 5...Dg7 6.hxg7 h5 7.Kd7 und der weiße e-Bauer ist deutlich schneller. 7...h4 8.e6 h3 9.e7 h2 10.e8=D++-

Aufgabe 14

Das Endspiel scheint ausgeglichen, alle Versuche den schwarzen König anzugreifen scheitern. Stattdessen gewinnt der Zug 1.Kh6!! nach welchem Schwarz in Zugzwang ist.

1...Dxc7 2.Df8#
1...Txc7 2.Df8+ Kd7 3.Dxb8+-
1...Db1 2.Tc8#
1...Da8 2.Df8+ Kxc7 Dxa8+-
1...Td1 2.De7#
1...Ke8 2.Tc8++-

Andere Königszüge funktionieren nicht für Weiß.

1.Kf4/Kg4/Kh4? Td4+! 2.Dxd4+ Kxc7=
1.Kf5/Kh5? Td5+! 2.Dxd5+ Kxc7=
1.Kf6?? Db2+ 2.Ke6 De2+ 3.Kf6 Txc7-+
1.Kg6?? Db1+ 2.Kf6 Txc7-+

Aufgabe 15

Weiß hat eine starke Angriffsstellung, muss allerdings noch seinen Läufer aktivieren. Das gelingt mit 1.Sd4!! exd4 2.d6! Txd6 3.Th8+ Kg7 4.T1h7#. Falls Schwarz versucht, den Bauern d6 blockiert zu halten, verliert er Material: 1...Td6 2.Sb5 f5 3.Txf7+ Kxf7 4.Sxd6++-. Auch 1...f5 ist hoffnungslos für Schwarz: 2.d6 Txd6 3.Lxf7+ Kf8 4.Lb3 Txd4+ 5.Kc3+-. Schwarz steht so schlecht, dass er nun Material geben muss um die Mattdrohungen nach Tf7+ abzuwehren. 5...Td7 6.Txd7 Lxd7 7.Th8+ Kg7 8.Txa8+-.

Aufgabe 16

1.Lh7!! Tf8 (1...Kxh7 2.Df7#; 1...Txh7 2.Df7+ Kh8 3.Df8#) 2.Dg6+ Kh8 3.Lg8! Txxg8 4.Kf7!! Txxg6 5.fxg6 c1=D 6.g7+ Kh7 7.g8=D#. Definitiv die schönste und wichtigste Variante.

Etwas mühsamer ist der Sieg nach 1...Tc8. Hier funktioniert die Idee 2.Dg6+? Kh8 3.Lg8 nicht wegen 3...Tc7! Stattdessen muss Weiß 2.Df7+ Kh8 3.Lg6 spielen und nach

Kaderlehrgang Schwäbische Schachjugend 21.09.2024 in Kriegshaber Lösungen Kombinationsaufgaben

3...Tc6+ den Schachs ausweichen ohne Schwarz dabei umwandeln zu lassen. 4.Kd5
Tc5+ 5.Ke4 Tc4+ 6.Kf3 Tc3+ 7. Kf2 Lh4+ 8.g3 Lxg3+ 9.Kg2+-

Aufgabe 17

Eine vor ein paar Jahren mal von mir komponierte Studie :) Nachdem man sich bei dem übervollen Brett einen Überblick verschafft hat, merkt man, dass Weiß keine Zeit für stille Züge hat, da er sonst von Lc8+ gefolgt von Dc6 mattgesetzt wird. Da 1.Sxe7 und 1.Sf4+ nicht weiterhelfen kommt man irgendwann auf den Zug 1.Dh5+!! Nach 1...Txh5 2.Lxh5 hat Schwarz 2 Möglichkeiten:

Zum Matt führt 2...Kxh5 3.Sf4+ Kg5 4.gxh4+ Kxf4 (4...Kxh4 5.Lf6#) 5.Sg2+ Ke4 6.d3+ Kd5 7.Sf4+ Kc6 8.axb5+ Kc7 9.axb6+ Kc8 10.b7+ Kc7 11.b6+Kc6 12.b5#. Eine lange Variante, dafür sind alle Züge erzwungen.

Nach 2...Kh7 steckt der schwarze König in einer Zwickmühle, d.h. Weiß kann mit dem Springer hin- und herziehen, dabei immer Schachs und Abzugsschachs geben und dabei die schwarzen Figuren einsammeln: 3.Sf6+ Kg7/h8 4.Sxd7+ Kg8/h7 5.Sf6+ Kg7/h8 6.Sxe8+ Kg8/h7 7.Sf6+ Kg7/h8 8.Sd5+ Kh7 9.Sxe7+- Weiß hat nun Springer, Läufer und Bauer für den Turm, steht zudem viel aktiver und am Damenflügel bildet sich bald ein weißer Freibauer. Die Stellung ist komplett gewonnen für Weiß.

Bonusfrage:

Die Ausgangsstellung kann nicht in einer echten Partie entstehen. Weiß müsste mit seinen Bauern 4 Figuren geschlagen haben um die Doppelbauern zu erzeugen, beispielsweise mit f2xg3, g2xh3, c3xb4 und b4xa5. Schwarz hat allerdings noch 15 Figuren auf dem Brett, nur ein Bauer fehlt. Deswegen kann diese Stellung keine Partiestellung sein.