



LEKTION 15

ABLENKUNG

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

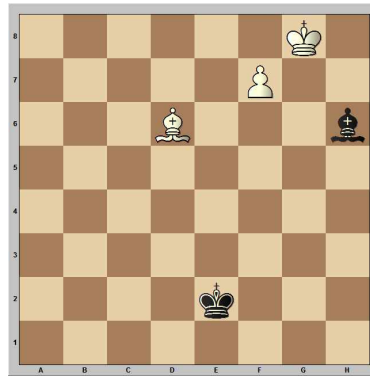
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

In der heutigen Lektion beschäftigen wir uns mit einer Kombination, die sehr häufig in einer Schachpartie vorkommt, der Ablenkung. Oft haben Figuren eine ganz bestimmte Aufgabe (z. B. Kontrolle eines Umwandlungsfeldes, Decken einer Figur u. s. w.). Lenkt man sie von dieser Aufgabe ab, kann man schnell in Vorteil gelangen. Betrachten Sie die folgende Stellung:



Weiß würde gerne seinen Bauern umwandeln, aber wenn er dies sofort macht, hätte er nur kurze Freude an seiner Dame!

Frage:

Wie kann Weiß die schwarze Verteidigungsfigur ablenken?

Antwort:

1. ♖f4 Nun hat der Läufer die Wahl: entweder er gibt die Kontrolle des Umwandlungsfeldes auf oder er geht verloren! **1... ♜xf4 2. f8♚**

Bei den Übungsaufgaben sollten Ihre Schüler stets überlegen, welche Aufgaben gegnerische Figuren übernommen haben. Oft müssen sie zwei Aufgaben gleichzeitig übernehmen und sind daher sehr anfällig für Ablenkungskombinationen.

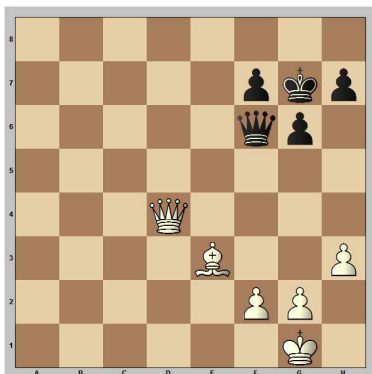




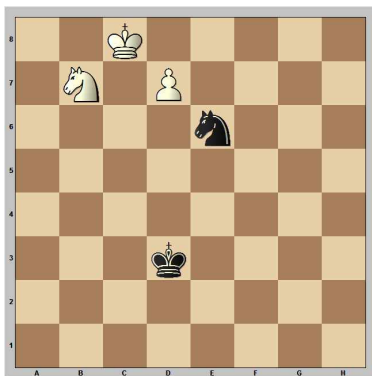
Aufgaben

Weiß am Zug. Bringe durch eine Ablenkung Weiß in entscheidenden Vorteil!

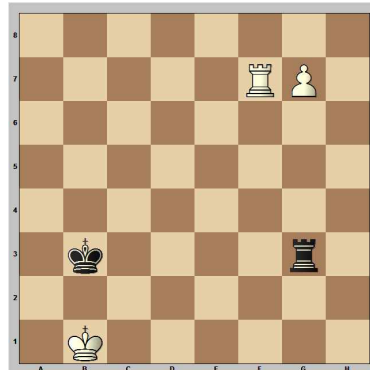
Aufgabe 1:



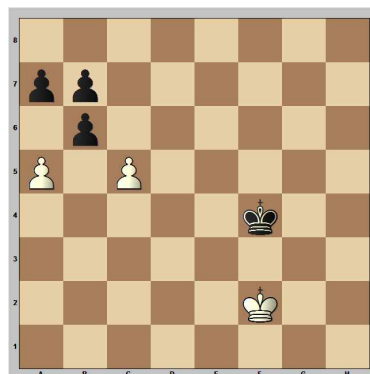
Aufgabe 2:



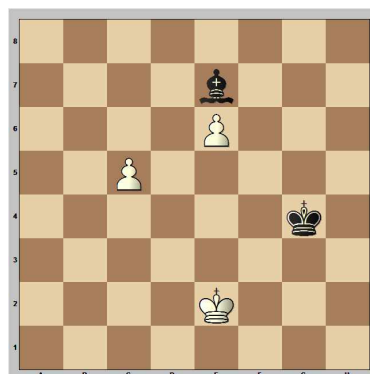
Aufgabe 3:



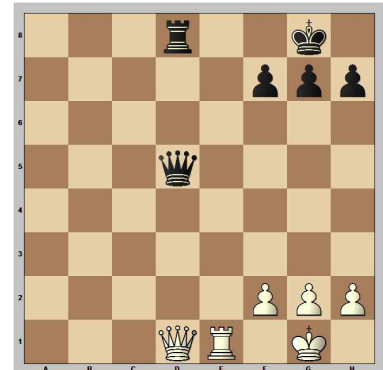
Aufgabe 4:



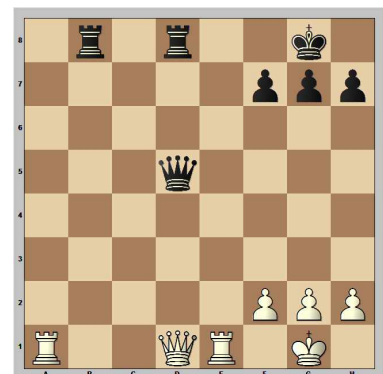
Aufgabe 5:



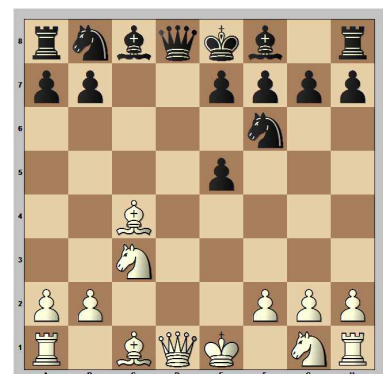
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

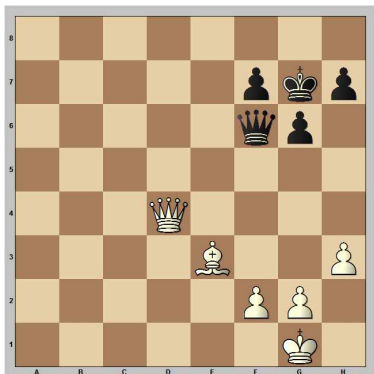




Lösungen

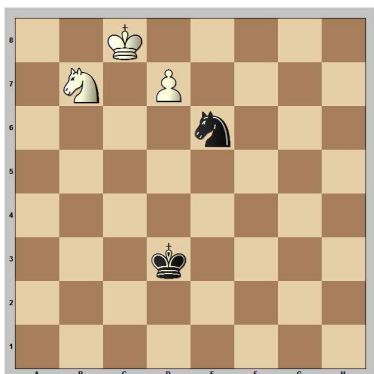
Weiß am Zug. Bringe durch eine Ablenkung Weiß in entscheidenden Vorteil!

Aufgabe 1:



Der König hat eine wichtige Aufgabe: Er deckt die schwarze Dame, aber nicht mehr lange... **1. ♖h6+ ♔xh6**
2. ♗xf6

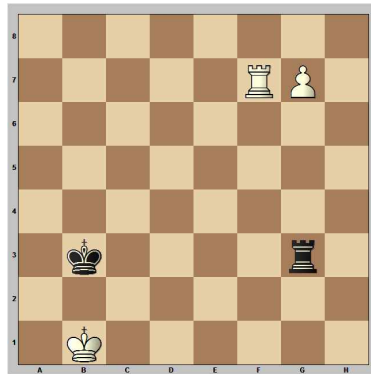
Aufgabe 2:



Weiß würde gerne seinen Bauern umwandeln, aber ohne dass der schwarze Springer die Dame schlagen kann. Durch einen Doppelangriff auf König und Material lenkt er den Ver-

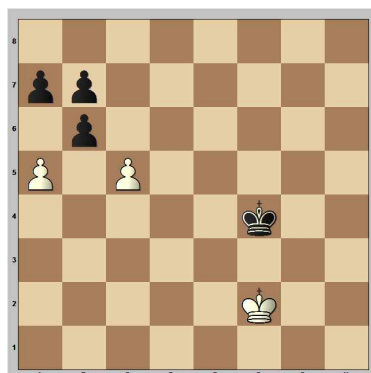
teidiger ab. **1. ♖c5+ ♜xc5**
2. d8♖+

Aufgabe 3:



Weiß steht kurz vor dem Matt. Zieht jedoch der Turm zurück auf die Grundreihe, geht sein einziger Trumpf, der weiße Freibauer, verloren. Doch es gibt noch eine Rettung! **1. ♗f3+ ♜xf3**
2. ♖g8♖+ Die Dame zieht mit Schach ein, somit wird das Matt auf der Grundreihe verhindert.

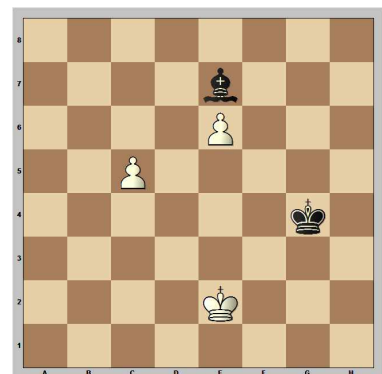
Aufgabe 4:



Zwei gegen Drei ist unfair! Aber in diesem Fall können selbst drei schwarze Bauern nicht verhindern, dass ein weißer Bauer zur Dame wird. **1. a6**

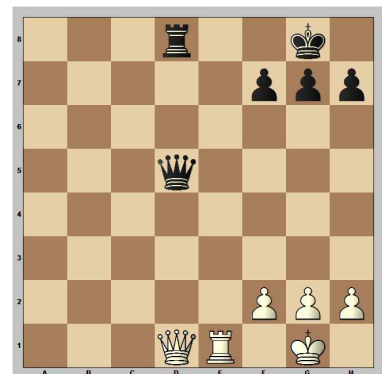
bxa6 Und nun ist der Weg frei für den c-Bauern! **2. c6**

Aufgabe 5:



Und auch hier nehmen es zwei Bauern locker mit einem Läufer auf! **1. c6 ♗d6**
2. c7 ♗xc7
3. e7 und Schwarz kann die Umwandlung nicht mehr verhindern.

Aufgabe 6:

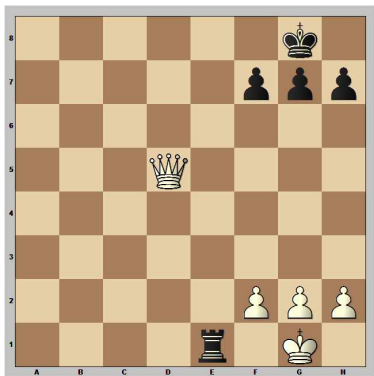


Hier hat der schwarze Turm gleich zwei Aufgaben: er deckt die schwarze Dame und beschützt die schwarze Grundreihe. Das ist wird ihm gleich zuviel! **1. ♖xd5 ♜xd5**
2. ♗e8# Die andere Ablenkung wird übrigens zum Bumerang:

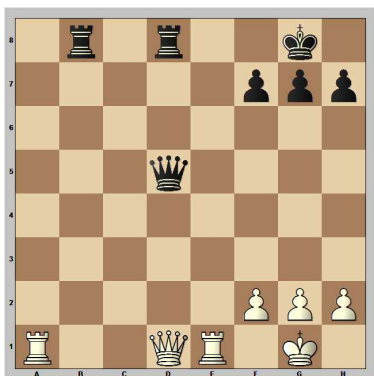




1. ♖e8+ ♜xe8 2. ♛xd5 gewinnt die schwarze Dame. Rechnet man jedoch einen Zug weiter, entdeckt man schnell, dass Schwarz diese Dame gerne hergibt. 2... ♜e1#

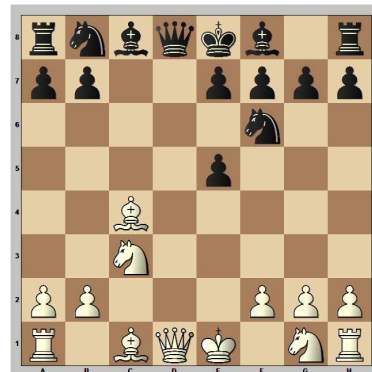


Aufgabe 7:



Ergänzt man in Aufgabe 6 zwei Türme, sieht die Sache schon ganz anders aus. 1. ♛xd5 ♜xd5 tauscht nur die Damen. Das Grundreihenmatt ist nicht mehr möglich, da nun noch ein zweiter Verteidiger auf dem Brett ist. Nun kann man aber durch eine Ablenkung die Dame gewinnen, da auch die weiße Grundreihe einen Bewacher mehr hat. 1. ♖e8+ ♜xe8 2. ♛xd5

Aufgabe 8:



Bereits in der Eröffnung muss man auf Ablenkungen achten. Der schwarze König hat zwei wichtige Aufgaben: er deckt seine Dame und den Bauer auf f7! Beide sind angegriffen. Wenn das mal gut geht... 1. ♙xf7+ ♔xf7 2. ♛xd8

Ausblick

In der nächsten Lektion trainieren wir das Grundreihenmatt.

