

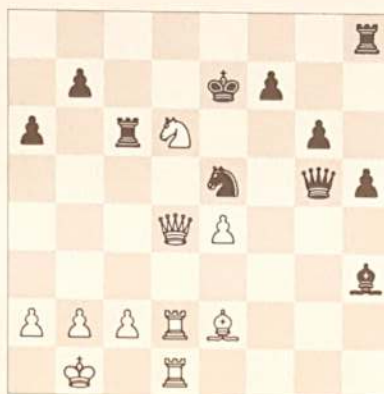
Aufgabentests lösen

In den nächsten 26 Tests weißt du nur, wer am Zug ist und das ein guter Zug möglich ist. Meistens kannst du Material gewinnen oder mattsetzen.

Wie findest du die richtige Lösung? Schau zuerst ob dir die Stellung bekannt ist. Im Schach ähneln sich viele Kombinationen stark. Siehst du nicht sofort den richtigen Zug, probiere dann nicht drauflos jeden Zug aus. Suche zuerst nach den Merkmalen der Stellung. Einige Beispiele:



Weiß möchte mattsetzen auf g7. Der Läufer auf f6 musst du also ausschalten. Wegjagen hilft hier: **1. Tg6!**



Die Dame auf g5 deckt Se5. Mit **1. Sf5+** schaltet Weiß diesen Verteidiger aus. Nach **1. ... Kf6** folgt **2. Dd6+**.



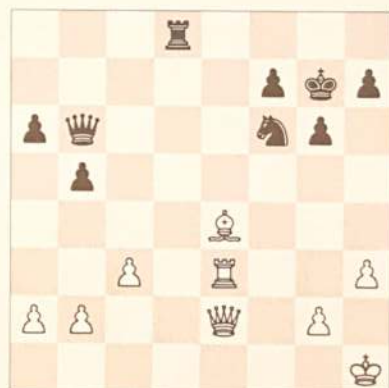
Bauer h3 ist ungedeckt, ist aber einfach zu decken. Schwarz stellt eine zweite Drohung auf mit **1. ... Dd7**.



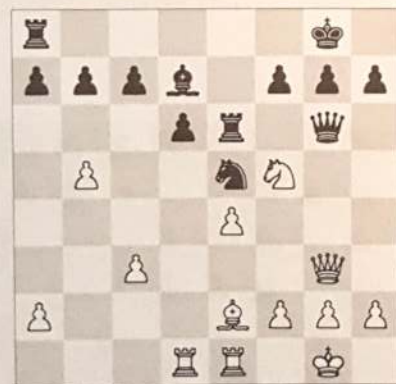
Die weiße Grundreihe ist schwach. Den Druck erhöhen reicht: **1. ... Te4** **2. Kf1** (das Einzige) **2. ... Te8**.



Weiß würde mit **1. Dd3** gewinnen wenn Sf6 nicht da wäre. Ablenken ist der Plan: **1. De3** **Sg8** (was sonst) **2. Dd3**.



Der Turm auf e3 steht ungeschickt. Schwarz nutzt das mit **1. ... Te8**. Nun gewinnt Schwarz mit **2. ... De6**.



Der Springer auf e5 hat keine Felder. Nach **1. f4** rettet auch **1. ... Dxd3** **2. Sxd3** **Sg6** **3. f5** nicht mehr.



Nach **1. Tc1** **Kf7** geht der Angriff nicht gut weiter. Den König festhalten mit **1. De6** ist richtig, und erst dann **Tc1**.



Verteidiger: Db6, Ta8, Se4
Gefesselt sind: Sc5, b7
Bauer a6 ist 5 Mal verteidigt und doch: **1. Txa6!!**