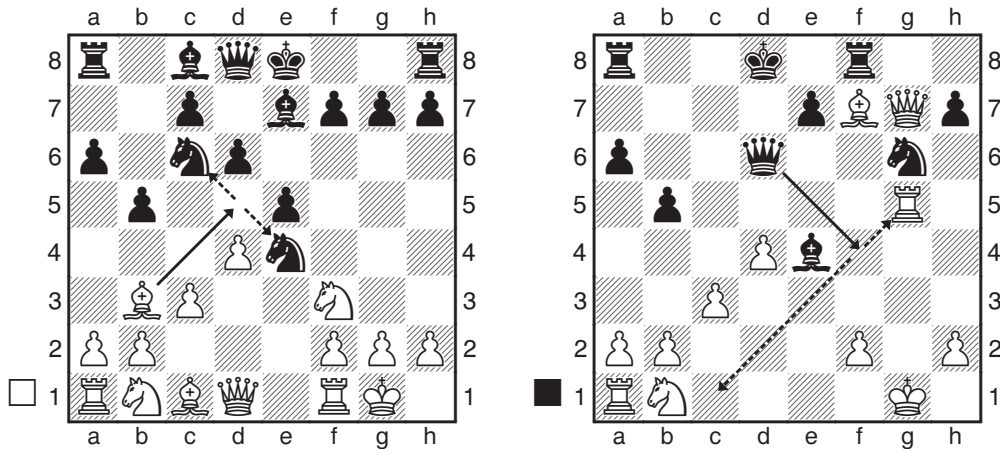


Inhalt

Schachnotation	4
Einführung	5
1 Gabel	6
Lösungen	15
2 Fesselung	18
Lösungen	26
3 Spieß	28
Lösungen	34
4 Hinlenkung und Ablenkung	36
Lösungen	43
5 Abzugsangriff	46
Lösungen	53
6 Abzugsschach und Doppelschach	56
Lösungen	63
7 Beseitigung der Deckung	66
Lösungen	70
8 Zwischenzüge	72
Lösungen	79
9 Figurenfang	82
Lösungen	88
10 Bauernumwandlung	90
Lösungen	97
11 Linienöffnung und Liniensperrung	100
Lösungen	107
12 Remis erzwingen	110
Lösungen	115
13 Tests	118
Lösungen	124
Punktetabelle	127

1 Gabel



Die *Gabel* ist die am häufigsten vorkommende Schachtaktik. In ihrer einfachsten Form greift eine deiner Figuren zwei gegnerische Figuren zur gleichen Zeit an. Das linke Diagramm liefert ein gutes Beispiel. Beide schwarzen Springer sind ungedeckt und befinden sich auf derselben Diagonale. Weiß spielt **1 ♞d5** und greift beide an. Es ist unmöglich für Schwarz, sie gleichzeitig zu verteidigen, daher geht ein Springer verloren. Ungeschützte Figuren, wie diese Springer, sind Gabeln gegenüber oft sehr anfällig. Eine Gabel, die mit einem Schachgebot einhergeht, ist besonders effektiv, da ein Schach sofort beantwortet werden muss.

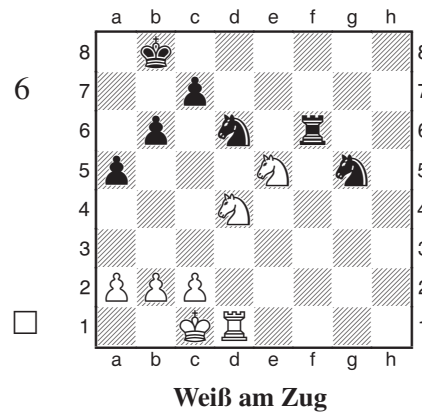
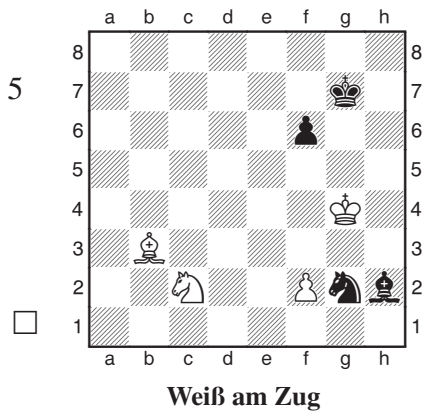
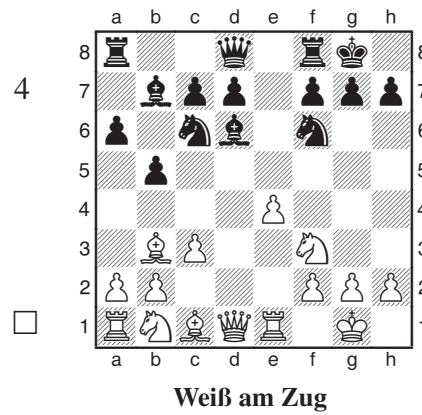
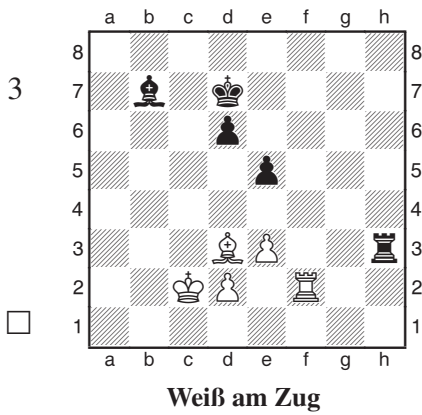
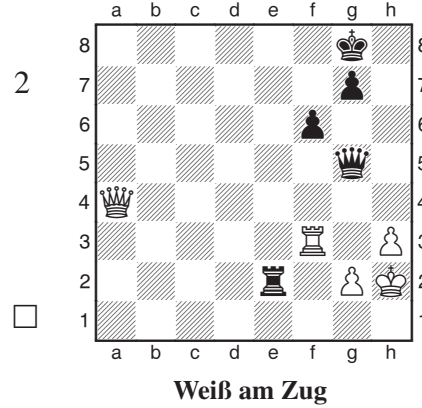
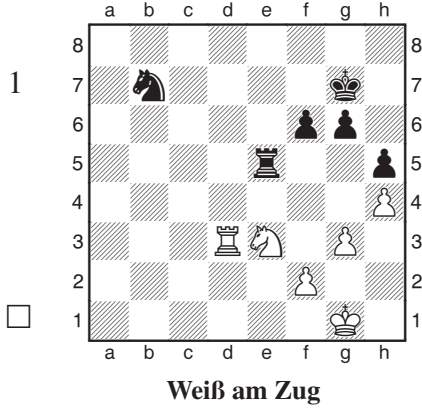
Es ist nicht immer der Fall, dass eine Gabel einen Angriff auf zwei feindliche Figuren beinhaltet. Es kann beispielsweise auch vorkommen, dass eine „Zinke“ der Gabel eine Figur anvisiert, während die andere eine Mattdrohung aufstellt. Das Konzept ist nach wie vor dasselbe, nämlich dass eine Figur zwei Drohungen aufstellt, die nicht beide beantwortet werden können, aber diese verfeinerte Fassung kann schwieriger zu erkennen sein. Das rechte Diagramm ist ein typisches Beispiel.

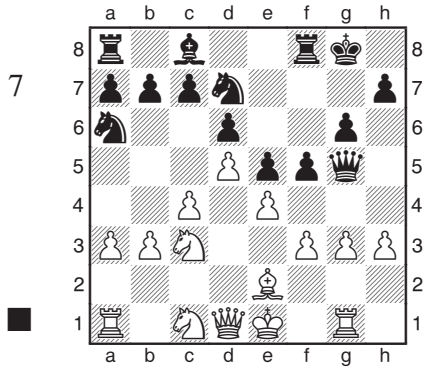
Schwarz spielt **1... ♞f4**, was sowohl **2... ♞c1#** als auch **2... ♞xg5+** droht. Weiß kann nicht gleichzeitig mit der Mattdrohung und dem Angriff auf den ungedeckten Turm fertig werden. Die Dame und der Springer sind am besten dazu geeignet, Gabeln anzubringen, da sie beide die Fähigkeit haben, in acht verschiedene Richtungen zu agieren, aber jede Figur ist in der Lage, eine Gabel auszuführen.

Hier sind ein paar Tipps zum Lösen der Übungen:

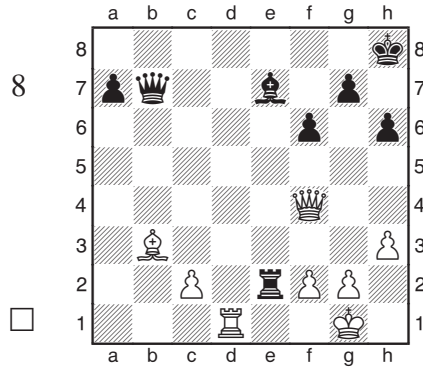
- Halte nach unverteidigten gegnerischen Figuren Ausschau, da sie anfällig für Gabeln sind. Auf der anderen Seite, wenn du ungeschützte Figuren hast, pass auf, dass dein Gegner sie nicht aufgabeln kann.
- Jedes Schachgebot ist eine potentielle Gabel.
- In den meisten Übungen muss die Gabel durch eine vorbereitende Aktion aufgestellt werden. Das ist im Allgemeinen irgendein forcierender Zug, wie ein Schach oder ein Schlagzug.

Übungen

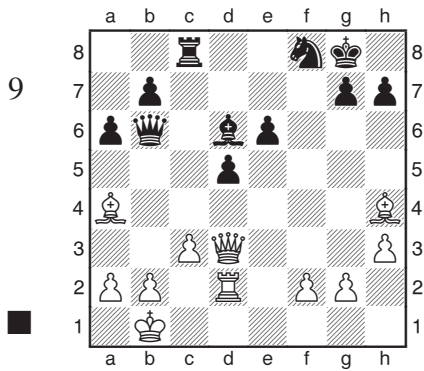




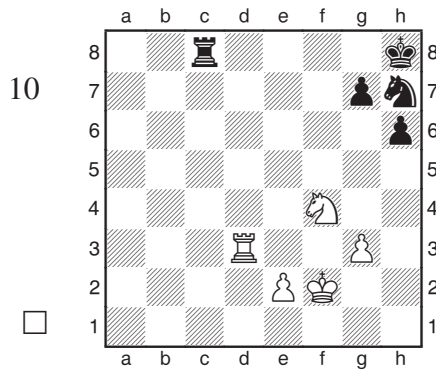
Schwarz am Zug



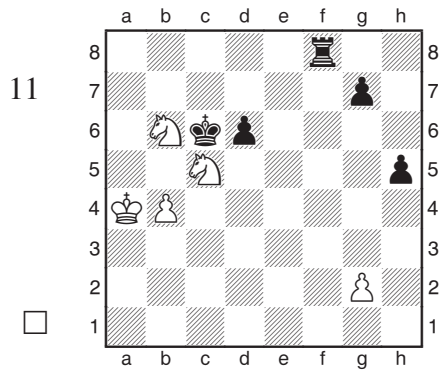
Weiß am Zug



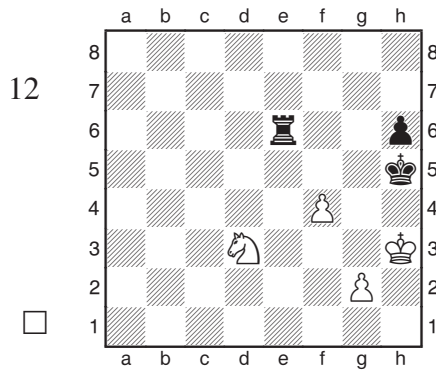
Schwarz am Zug



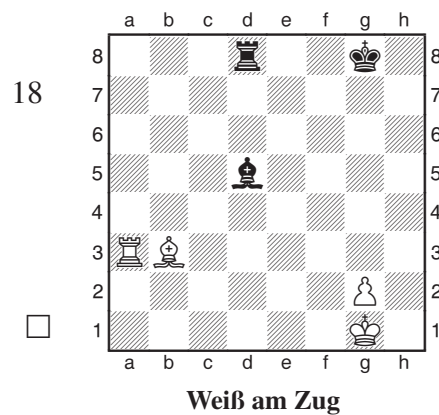
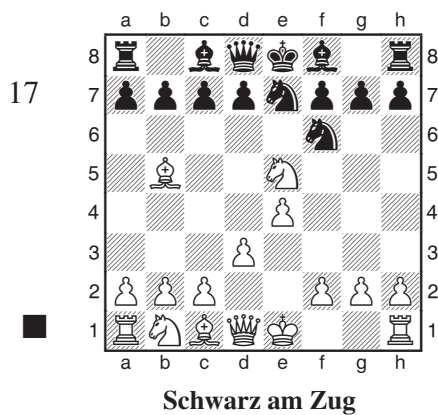
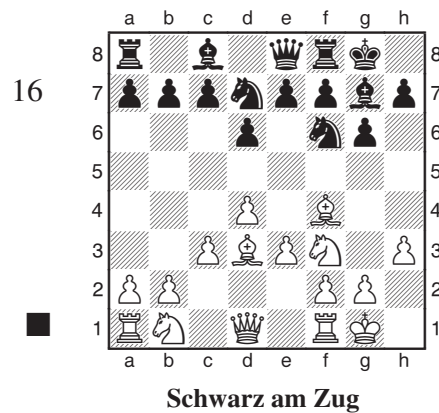
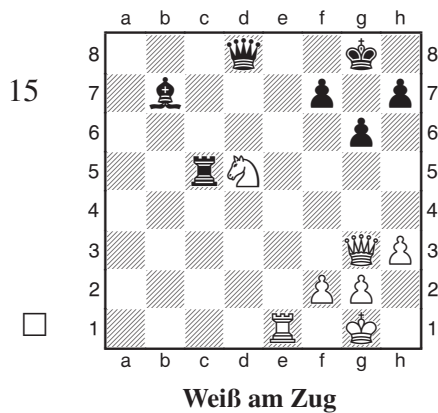
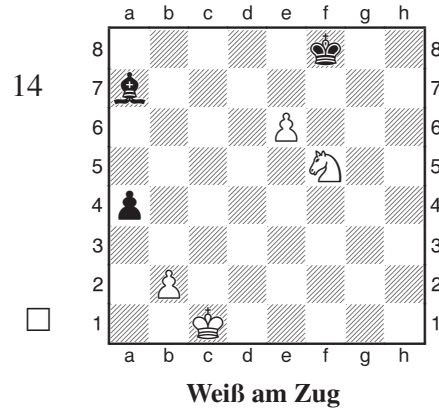
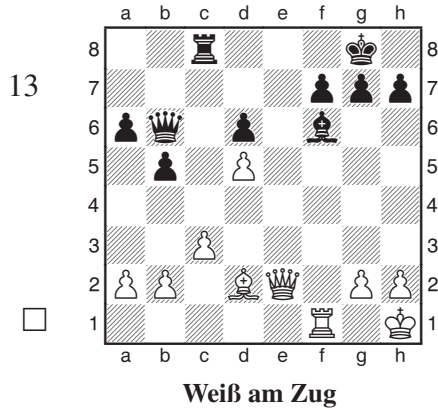
Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug



Lösungen der Übungen zur Gabel

1) **1 ♖d7+** ist eine typische Gabel. Weiß gibt Schach und greift den schwarzen Springer auf b7 an. Nach dem Königszug nimmt Weiß einfach den Springer und gewinnt eine Figur.

2) Weiß hat mehrere Schachs, zum Beispiel auf b3, c4 und a8, aber nur eins gewinnt den schwarzen Turm: **1 ♖c4+**.

3) **1 ♗f5+** ist eine diagonale Gabel, die den schwarzen Turm erobert.

4) **1 e5** gabelt Läufer und Springer und gewinnt so eine Figur. Damit diese Art von Idee funktioniert, muss der Bauer ausreichend verteidigt sein. Hier ist er zweimal angegriffen und zweimal verteidigt, daher verliert Schwarz auch eine Figur, wenn er den Bauern schlägt.

5) Sogar der König ist in der Lage eine Gabel aufzustellen: **1 ♔h3** greift Läufer und Springer an, was eine Figur und die Partie gewinnt.

6) Weiß hat drei verschiedene Springerschachs, zwei davon sind harmlos, aber eins gewinnt den schwarzen Turm: **1 ♘d7+**.

7) Der Springer auf c3 und der Turm auf g1 sind beide ungedeckt und daher anfällig gegenüber der Damengabel **1... ♖e3**, wonach Schwarz gewinnt.

8) Dies ist ein Beispiel für eine Gabel, die statt zwei gegnerische Figuren zu bedrohen, eine feindliche Figur aufs Korn nimmt und eine Mattdrohung aufstellt. Das tödliche **1 ♖c4** stellt die Doppeldrohung **2 ♖xe2** und **2 ♖g8#** auf und gewinnt so den Turm.

9) Die hängenden Läufer auf a4 und h4 sollten dir aufgefallen sein, ein Zeichen, dass eine Gabel in der Luft liegt. Schwarz kann dies mit **1... ♗c4** ausnutzen, was eine Figur gewinnt.

10) Ein vorbereitetes Schach treibt den schwarzen König in eine Gabelstellung: **1 ♘g6+ ♗g8 2 ♘e7+**, und Weiß gewinnt den schwarzen Turm.

11) Zwei Springer, die zusammenarbeiten, können eine erstaunliche Vielfalt von Gabeln hervorbringen. Nach **1 b5+** gibt es kein Entkommen: **1... ♗xb6 2 ♘d7+**, **1... ♗c7 2 ♘e6+** oder **1... ♗xc5 2 ♘d7+**, und Schwarz verliert in jedem Fall seinen Turm.

12) **1 g4+ ♗g6 2 f5+** gewinnt den Turm.

13) Ein einleitendes Opfer öffnet die g-Linie und führt zu einer Gabel von König und Turm: **1 ♖xf6! gxf6 2 ♖g4+** nebst **♖xc8+**.

14) Springer sind im Ausführen von Gabeln ausgezeichnet und stellen sogar im Endspiel eine Gefahr dar: **1 e7+ ♗e8 2 ♘d6+ ♗xe7** (oder sonst geht der Bauer zur Dame) **3 ♘c8+**, und Weiß gewinnt den Läufer.

15) Eine *Hinlenkung* (siehe Kapitel 4) zerrt die schwarze Dame auf ein Feld, das eine Gabel zulässt: **1 ♖e8+! ♖xe8 2 ♘f6+ ♗f8 3 ♘xe8**, und Weiß gewinnt die Dame für einen Turm, da **3... ♗xe8** den Turm aufgrund einer zweiten Gabel nach **4 ♖e3+** verliert.

16) Schwarz kann die Figurenansammlung von Weiß im Zentrum mit **1... e5 2 dxe5 dxe5 3 ♗g5** (oder jedes andere Feld) **3... e4** ausnutzen, mit Figurengewinn.

17) Hier ist der unverteidigte Springer auf e5 das Opfer: **1... c6** greift den Läufer an, und nach **2 ♗c4** (2 ♗a4 ist dasselbe) **2... ♖a5+** gewinnt Schwarz eine Figur.

18) In einer überraschenden Wendung investiert Weiß einen Turm, um einen Turm und einen Läufer zu gewinnen: **1 ♖a8! ♖xa8** (1... ♗xb3 2 ♖xd8+ gewinnt ebenfalls für Weiß) **2 ♗xd5+** gefolgt von **3 ♗xa8**, und Weiß hat eine Figur mehr.

19) Hier sind die schwarzen Bauern die Helden. Ein Bauer opfert sich durch **1... a4!**, um einem anderen nach **2 ♗xa4 b5** eine Gabel auf zwei Figuren zu ermöglichen.

20) Ein „Billardkugel“-Manöver der weißen Dame gewinnt einen Turm: **1 ♖e8+ ♗h7 2 ♖h5+ ♗g8 3 ♖xd1**.