

Inhaltsverzeichnis

Einführung		5
Opfern zum Schachmatt!		
Kapitel 1:	Damenopfer zum Schachmatt!	7
Kapitel 2:	Turmopfer zum Schachmatt!	17
Kapitel 3:	Läuferopfer zum Schachmatt!	27
Kapitel 4:	Springeropfer zum Schachmatt!	37
Kapitel 5:	Bauernopfer zum Schachmatt!	47
Opfern um Material zu gewinnen!		
Kapitel 6:	Opfern um die Dame zu gewinnen!	53
Kapitel 7:	Opfern um einen Turm zu gewinnen!	65
Kapitel 8:	Opfern um einen Läufer zu gewinnen!	77
Kapitel 9:	Opfern um einen Springer zu gewinnen!	89
Kapitel 10:	Opfern um einen Bauern zu gewinnen!	101
Kapitel 11:	Verschiedene Opfer	107
Lösungen		119

Einführung

Ich erinnere mich, dass ich schon im Alter von vier Jahren große Freude dabei hatte, Taktikaufgaben zu lösen. Mit 15 schrieb ich mein erstes Schach-Taktik-Buch. Danach habe ich noch andere Bestseller, wie „Das 1x1 des Schachs“ (Originaltitel: A World Champion's Guide to Chess), „Chess Tactics for Champions“ und „Breaking Through“ usw. veröffentlicht.

Mit über 40 Jahren Erfahrung als Weltklasse-Spielerin und Trainerin habe ich den effektivsten Weg entwickelt, um jungen Spielern und Anfängern zu helfen - „Richtig Schach zu Lernen“.

Das Verständnis der häufigsten und kritischsten Muster hilft jedem sich viel schneller zu verbessern. In der Serie von „Richtig Schach Lernen“ werde ich Dir durch Mustererkennung den effektivsten Weg des Lernens und sich Verbesserns zeigen.

In Band 4 dreht sich alles um Übungen, bei denen man ein „Opfer“ für einen materiellen Gewinn oder gar Schachmatt bringen muss.

In den ersten fünf Kapiteln wird eine bestimmte Figur geopfert, um den gegnerischen König Schachmatt zu setzen (Kapitel 1 – Dame, Kapitel 2 – Turm usw.). In den Kapiteln 6 – 10 erhaltet ihr keinen Hinweis darauf, welche Figur geopfert werden soll. Du wirst jedoch wissen, was das Ziel ist, z.B. eine Dame oder einen Turm zu gewinnen usw.

Im Kapitel 11 gibt es keinerlei Hinweise aber das Ziel ist einfach: Opfere eine deiner Figuren, um entweder Schachmatt zu setzen oder Material zu gewinnen. Viele der Beispiele bauen auf Fähigkeiten (wie Gabel, Abzug oder Fesselung) auf, die in den Bänden 1 und 2 dieser Serie erlernt wurden. Bei den meisten Rätseln musst Du 2 – 3 Zugpaare vorausdenken, um die richtige Lösung zu finden und einige wenige 4 – 5 Züger sind enthalten.

In den Beispielen ist entweder Weiß oder Schwarz am Zug. Dies wechselt nach jeweils 4 Aufgaben. Bitte beachte auch, dass Du unter jedem Diagramm die Zeit aufzeichnen kannst, die Du zum Lösen der Aufgabe benötigst hast. Wenn Du die Aufgaben erneut durchgehst und löst, sollte sich Deine Geschwindigkeit beim Erkennen der gewinnenden Materialmuster verbessern.

Im Schach ist die Mustererkennung ein sehr wichtiger Teil des besseren Schachspiels. Daher empfehle ich, die Aufgaben mehrmals zu lösen oder bis Du das Gefühl hast, innerhalb einer Minute für 4 Aufgaben die richtigen Lösungen zu finden. Anfangs kannst die Figuren auf dem Schachbrett wie in den Diagrammen gezeigt aufstellen (stelle sicher, dass jede Figur genau wie gezeigt aufgebaut ist!). Aber beim zweiten Mal würde ich empfehlen, die Aufgaben nur anhand des Diagramms zu lösen.

Ich wünsche Dir viel Spass auf Deinem „Richtig Schach Lernen“-Weg.

Susan Polgar, November 2021

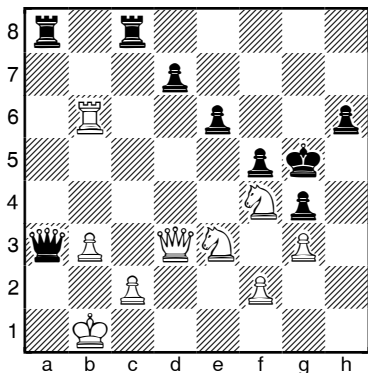
Kapitel 1

Damenopfer zum Schachmatt!

Wie wir bereits wissen, ist die Dame die wertvollste Figur auf dem Brett. Aber es gibt Stellungen in denen wir diese opfern müssen um den gegnerischen König Matt zu setzen. Selbstverständlich sollte man sich bei so einem drastischen Zug 100%ig sicher sein, dass das gewählte Opfer zum Matt führt egal mit welchem Zug der Gegner auf das Opfer reagiert.

Ein häufiger Fehler ist hierbei, nur auf die offensichtlichsten statt auf die besten Antworten des Gegners zu schauen.

Schauen wir uns einige Beispiele an.



Weiß am Zug

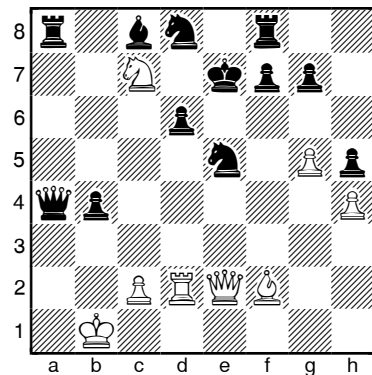
Wenn man sich diese Stellung ansieht, ist es wichtig zu erkennen, dass Schwarz eine ernsthafte Matt-Drohung Da3-a1 hat. Weiß könnte mit 1.Dd4 defensiv spielen und das Feld a1 schützen, aber das würde zu einem langen Endspiel mit unklarem Ausgang nach 1...Da2+ 2.Kc1 Da1+ führen.

Deshalb ist es wichtig, immer nach besseren Alternativen und dabei zuerst nach möglichen Mattmustern zu suchen.

In dieser Stellung könnte Weiß mit Tb6-g6 Schachmatt setzen, wenn man den schwarzen Bauer auf e6 entfernt. Aber wie wird man den Bauern los, der das Schachmatt verhindert?

Natürlich können wir nur energische Züge (mit Schach) in Betracht ziehen, sonst setzt Schwarz zuerst matt. Die Lösung lautet: **1.Dxf5+**. Dieses hübsche Damenopfer lässt Schwarz nur eine Möglichkeit, mit **1...exf5** zu schlagen, und dann ist unser Ziel mit **2.Tg6** Schachmatt erreicht.

In unserem nächsten Beispiel hat Schwarz mehrere mögliche Antworten auf unseren ersten Zug zu antworten, wird aber nach jeder davon Matt gesetzt.

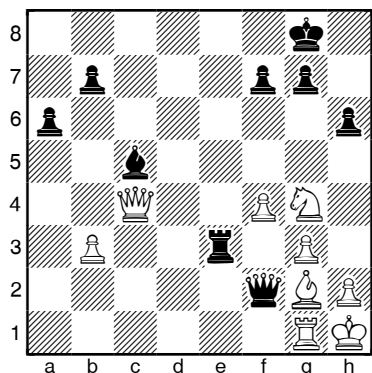


Weiß am Zug

Analog zum vorherigen Beispiel droht Schwarz auch mit 1...Da1 Matt zu setzen. Um zu gewinnen, muss Weiß daher nach kraftvollen Zügen suchen und darf Schwarz nicht die Zeit geben, sein Ziel zuerst zu erreichen.

Die Antwort lautet: **1.Dxe5+** mit der Grundidee, dass nach **1...dxe5** Weiß mit **2.Lc5#** Matt setzt.

Schwarz kann auch versuchen, das Schach mit einem Läufer oder Springer auf e6 zu blockieren, aber nach jedem Zug oder sogar nach dem Ziehen des Königs nach d7, folgt 2.Dxd6 Schachmatt.



Schwarz am Zug

In dieser Stellung steckt Schwarz scheinbar in Schwierigkeiten.

Weiß besitzt einen Springer mehr und hat zusätzlich nur Se5xg4 gespielt und die schwarze Dame und den Turm gegabelt.

Aber Schwarz hat einen starken Gegenschlag!

Wenn Schwarz nun einen ruhigen Zug wie 1...Dd2 macht, würde Weiß natürlich den Turm auf e3 schlagen und Schwarz wäre in einer ziemlich aussichtslosen Situation.

Wie in den beiden vorherigen Beispielen muss Schwarz also auch hier nach energischen Alternativen suchen.

Schwarz hat tatsächlich zwei Möglichkeiten, 1...Dxg2+ sowie 1...Dxg1+.

Ersteres funktioniert, aber nicht 100%ig. Dies ist ein gutes Beispiel dafür, immer auf die verschiedenen möglichen Antworten des Gegners zu achten und nicht nur auf die erste, die einem in den Sinn kommt.

Nach 1...Dxg2+?, erkennt man, dass wenn Weiß mit 2.Txg2 zurück schlägt, Schwarz tatsächlich nach 2...Te1+ Matt setzt.

Antwortet Weiß mit 2.Kxg2 funktioniert das Opfer jedoch nicht so gut und Schwarz findet sich in einer völlig verlorenen Stellung wieder.

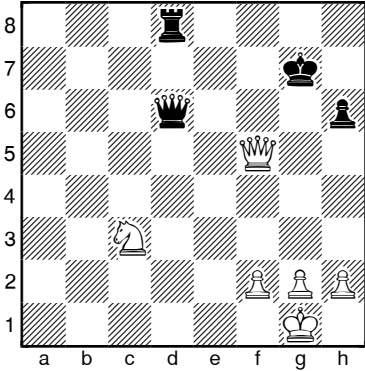
Folglich ist die richtige Antwort **1...Dxg1+ 2.Kxg1 Te1** Matt. Da der zweite Zug von Schwarz ein Doppelschach ist, kann Weiß den Angriff auf den König nicht blockieren.

Es folgen 40 Beispiele, um dieses Thema zu üben. In jedem mußt Du nach dem richtigen Damenopfer suchen, dem im zweiten Zug ein Schachmatt folgt.

Auf den folgenden Seiten wechseln sich nach jeweils 4 Aufgaben „Weiß am Zug“ und „Schwarz am Zug“ ab - wie in allen kommenden Kapiteln.

Und nun viel Spaß und Glück beim Lösen der nächsten 40 Aufgaben!

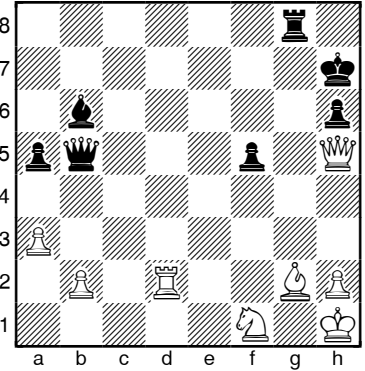
1) ●



1. ... _____ 2. _____

Zeit: _____

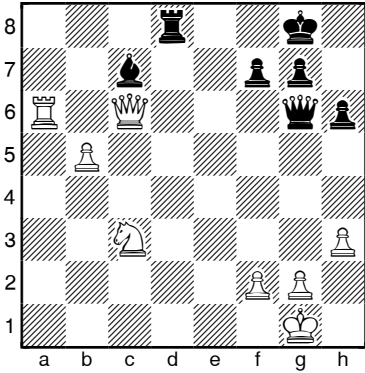
4) ●



1. ... _____ 2. _____

Zeit: _____

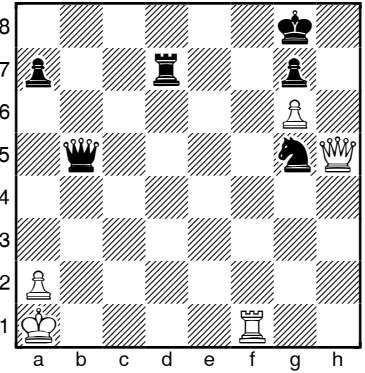
2) ●



1. ... _____ 2. _____

Zeit: _____

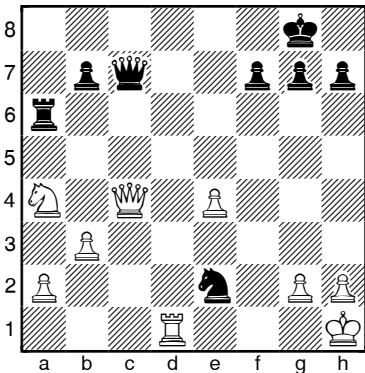
5) ○



1. _____ 2. _____

Zeit: _____

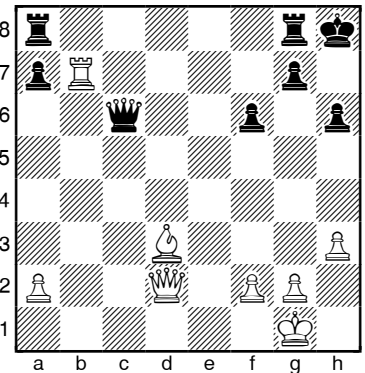
3) ●



1. ... _____ 2. _____

Zeit: _____

6) ○



1. _____ 2. _____

Zeit: _____