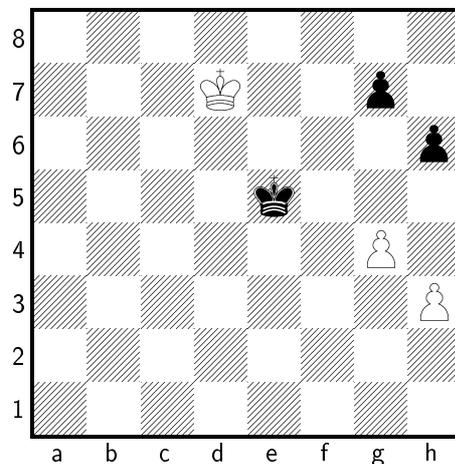


Beispiel-Aufgaben

Hinweise

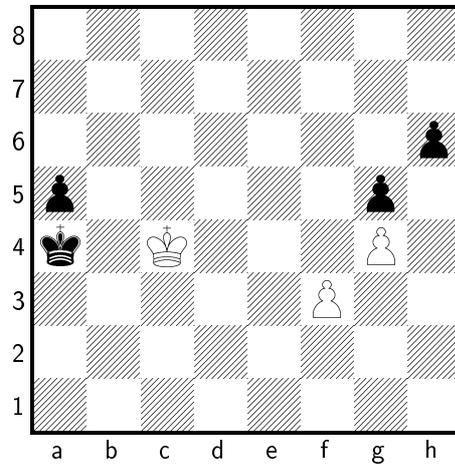
Die folgenden fünf kleinen Aufgaben sind einigen meiner Spiele für den SK Soltau in der Mannschaftsmeisterschaft entnommen. Sie sollen kein Beispiel für gutes Schach sein, sondern hauptsächlich demonstrieren wozu ChessTask gedacht ist. Die angegebenen Lösungen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit bzw. Richtigkeit.

Spiel A



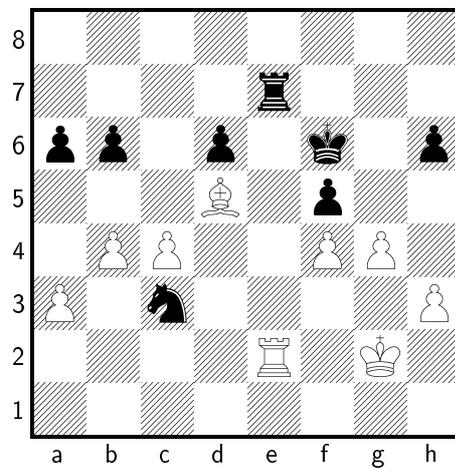
In dieser Stellung versucht Schwarz am Zug den gegnerischen König mit 46. ..., ♖f6? abzudrängen, doch das ist falsch! Schwarz hat ein wertvolles Tempo verschenkt und nach 47. ♔e8 hält Weiß leicht remis mit 47. ..., g5 [47. ..., g6 48. ♖f8 h5 49. ♖g8 h×g4 50. h×g4 ♖g5 51. ♖g7 ♖×g4 52. ♖×g6=] 48. ♖f8 ♖g6 49. ♖g8 h5 50. g×h5+ ♖×h5 [50. ..., ♖h6 51. ♖h8] 51. ♖g7 ♖h4 52. ♖g6 ♖×h3 53. ♖×g5= . Wie hätte Schwarz gewinnen können?

Spiel B



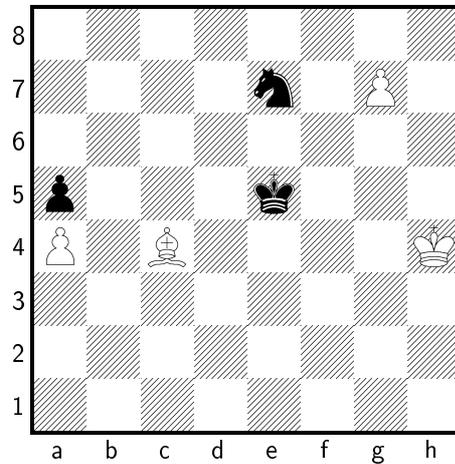
In dieser Position sieht es zunächst nach einem Remis aus. Die Bauern auf der rechten Seite sind festgelegt und Weiß droht den schwarzen König vor seinem Bauern einzuschließen mit 59. ..., ♔a3 60. ♔c3 ♔a4 61. ♔c4 . Wie gewinnt Schwarz?

Spiel C



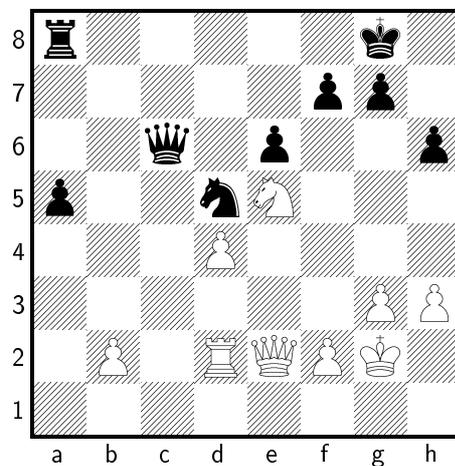
Schwarz hat gerade 40. ..., ♖e4-c3 gezogen. Aufgrund seiner besseren Stellung entscheidet sich Weiß dafür, sofort die Türme zu tauschen mit 41. ♖x7 ♗x7 . Wie hätte Weiß noch besser spielen können?

Spiel D



Schwarz hat zuletzt 58. ..., ♖f5–e5 gezogen. Weiß sieht, dass der Läufer die richtige Farbe des Eckfeldes für den Randbauern besitzt und entscheidet sich zu 59. g8♔ ♘×g8 60. ♙×g8 mit dem Plan den schwarzen a-Bauern zu erobern und seinen eigenen zur Dame zu führen. Wie kann Weiß noch schneller gewinnen?

Spiel E



Diese Stellung entstand kurz vor der Zeitkontrolle zum 40. Zug. Sowohl Schwarz als auch Weiß haben nur noch wenige Sekunden und bemerken nicht, dass der letzte Zug 40. ♘f3–e5 von Weiß ein grober Fehler ist. In Zeitnot zieht Schwarz die angegriffene Dame 40. ..., ♔d6. Wie setzt Schwarz stattdessen in zwei Zügen matt?

Lösungen für: Beispiel-Aufgaben

Spiel A

Mit dem sofortigen 46. ..., ♖f4 vergeudet Schwarz keine Zeit und nach 47. ♜e6 g5 48. ♜f6 ♜g3 49. ♜g6 ♜xh3 50. ♜xh6 ♜xg4 51. ♜g6 ♜f4 52. ♜h5 g4 53. ♜h4 ♜f3 läuft der Bauer zur Dame.

Spiel B

59. ..., ♜a3 60. ♜c3 a4! und dann entweder 61. ♜c2 ♜b4 oder 61. ♜c4 ♜b2 . Der schwarze König lässt also seinen a-Bauern im Stich, um den nötigen Vorsprung zu erhalten und den weißen f-Bauern und g-Bauern zu erobern.

Spiel C

Mit 41. g5+ hxg5 42. fxg5+ ♜xg5 43. ♚xe7 konnte Weiß den gegnerischen Turm erobern!

Spiel D

Er zieht 59. ♜g5! um den schwarzen König abzudrängen. Nach 59. ..., ♜d6 60. ♜f6 ♜d7 61. ♜f7 ♜d8 62. ♜e6 muß der schwarze Springer ziehen und das Umwandlungsfeld für den weißen g-Bauern wird frei.

Spiel E

40. ..., ♜f4+ oder 40. ..., ♜e3+ und dann folgt auf 41. ♜h2 oder 41. ♜g1 das Matt mit 41. ..., ♚g2# . Auf 41. ♜f1 setzt Schwarz matt mit 41. ..., ♚h1# .