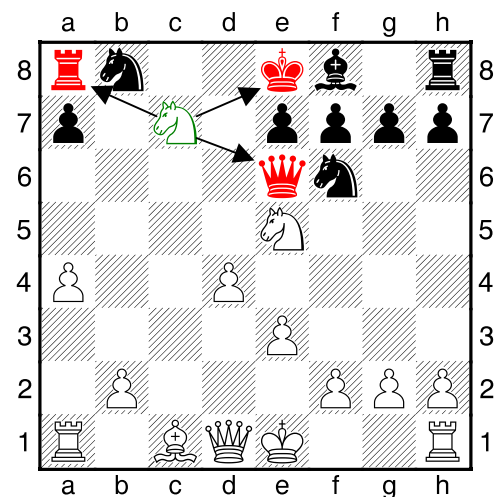
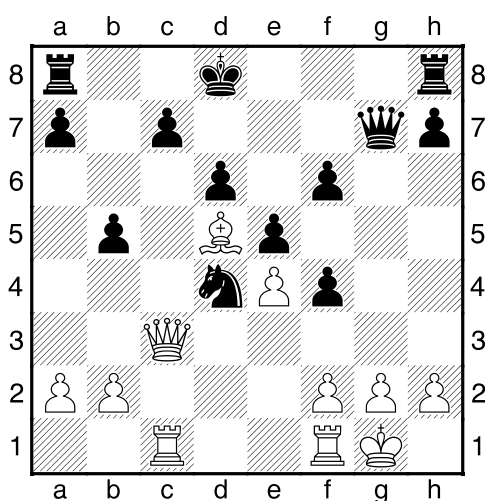


Die Gabel

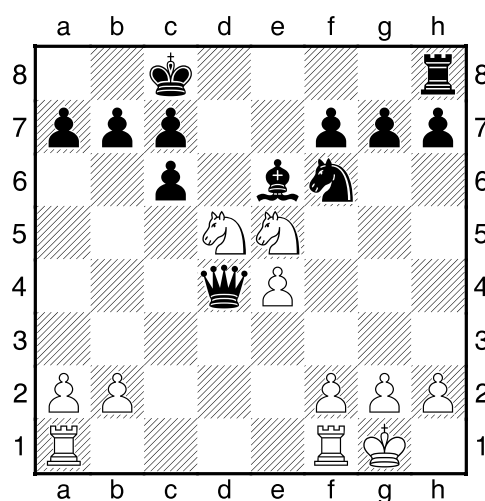
Beim Schachspiel geht es immer um Angriff und Verteidigung. Unter ungeübten Spielern genügt es oft schon, einen Angriff möglichst versteckt auszuführen, um zum Erfolg zu kommen, doch mit wachsender Erfahrung lässt sich niemand mehr so einfach hereinlegen. Um an das "Holz" unseres Gegners zu kommen, müssen wir uns schon etwas schlauer anstellen und zu taktischen Tricks greifen, die sich nicht so einfach abwehren lassen. Wohl die wichtigste Waffe des Angreifers ist die **Gabel**, bei der eine Figur zwei oder noch mehr Steine des Gegners gleichzeitig angreift.



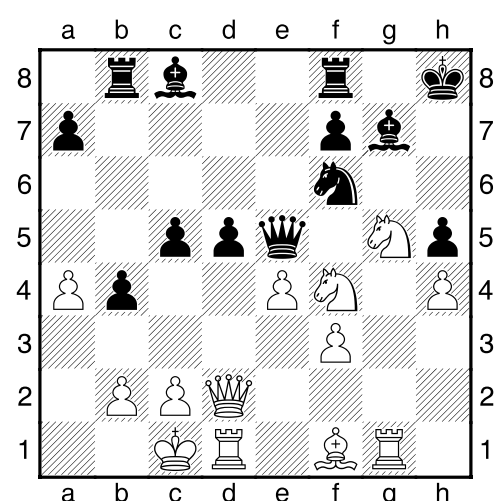
Eine Springergabel



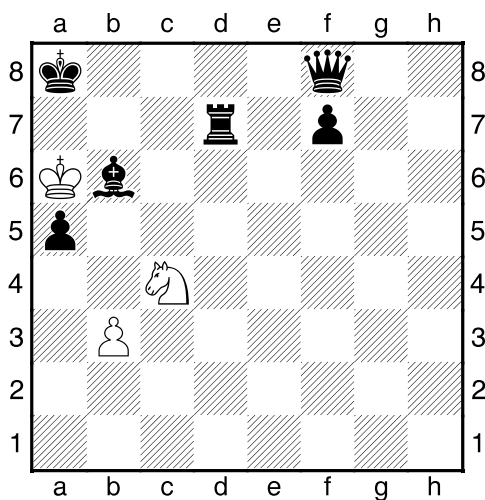
1) Schwarz am Zug ♞



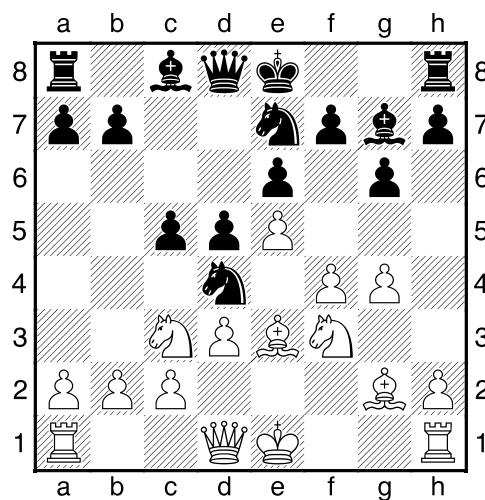
2) Weiß am Zug ♞



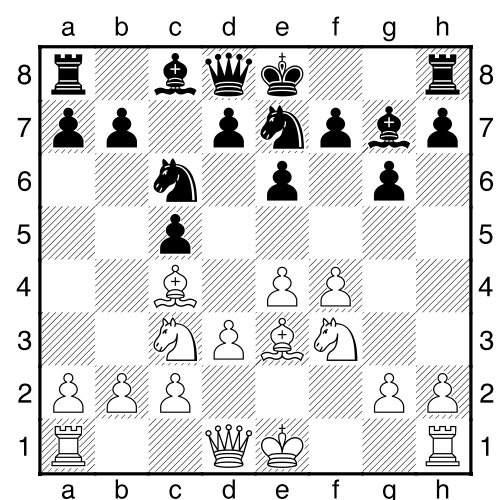
3) Weiß am Zug ♞



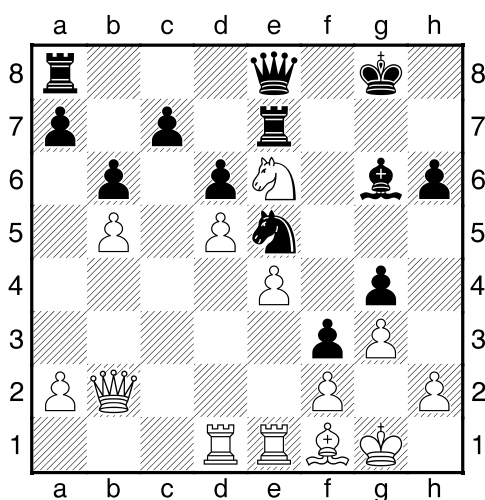
4) Weiß am Zug ♞



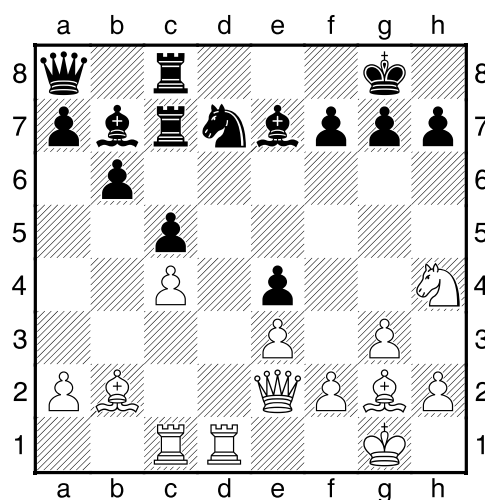
5) Schwarz am Zug ♞



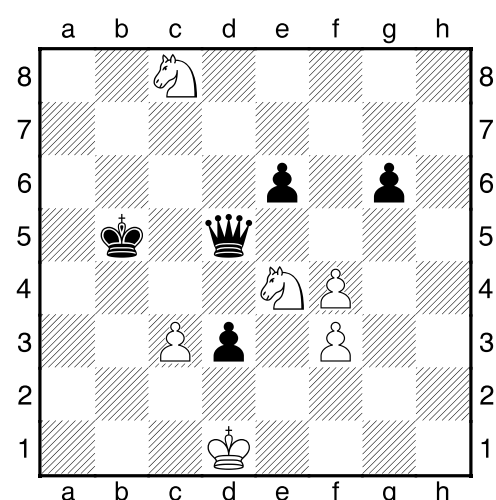
6) Schwarz am Zug ♞



7) Weiß am Zug ♞



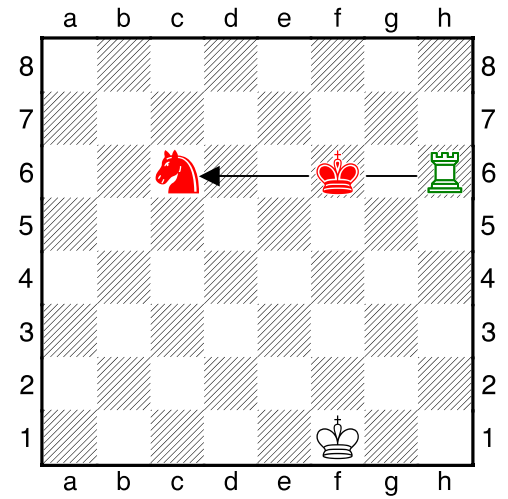
8) Weiß am Zug ♞



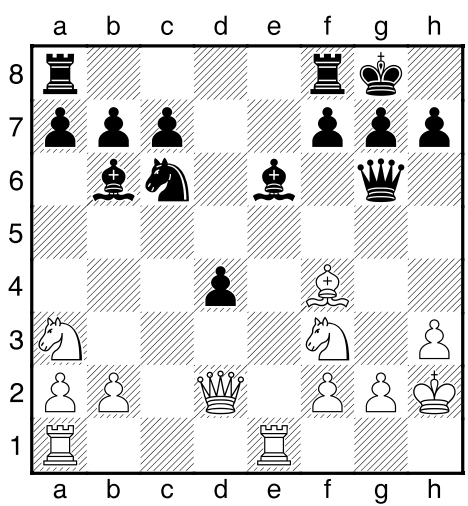
9) Weiß am Zug ♞

Der Spieß

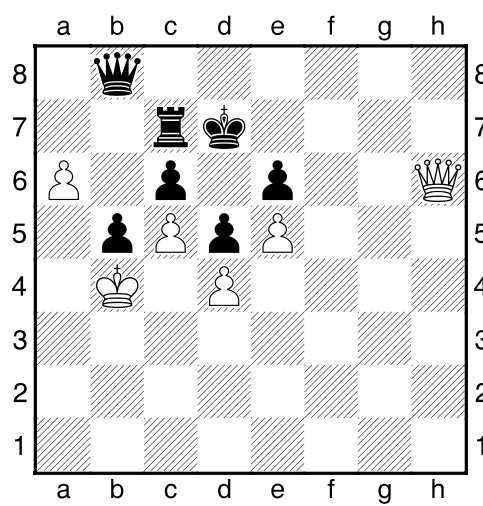
Bei einem leckeren Fleischspieß stecken die einzelnen Fleischstücke hintereinander auf dem Spieß und werden eines nach dem anderen mit Genuss verspeist. Bei unserem **Spieß** ist es ganz ähnlich: Zwei Figuren stehen hintereinander auf einer Linie, Reihe oder Diagonale. Ein Angriff auf die vordere Figur zwingt diese, zur Seite zu gehen, und dann wird der dahinter stehende Stein geschlagen. Im Unterschied zur Gabel können den Spieß nur die langschrittigen Figuren anbringen. Achte bei den folgenden Aufgaben daher vor allem auf die Zugmöglichkeiten von Dame, Turm und Läufer!



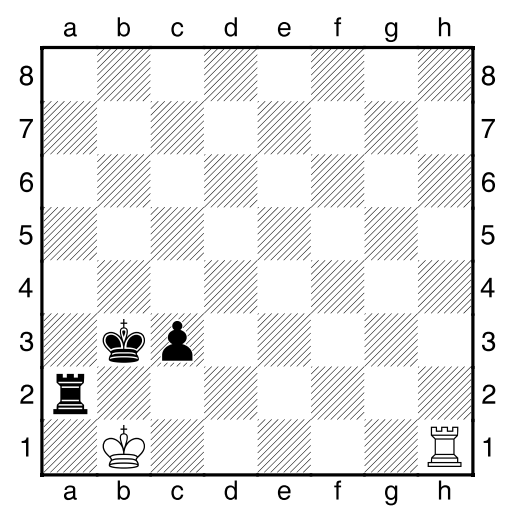
Ein Turmspieß



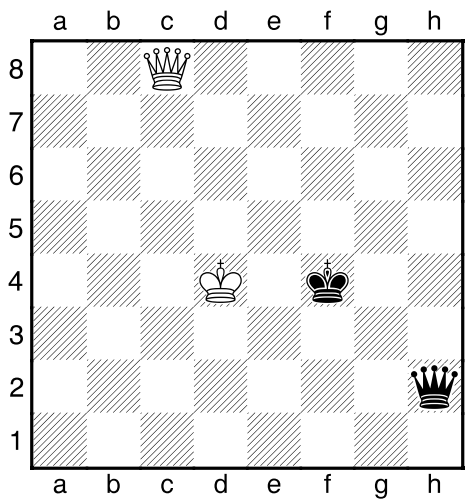
1) Schwarz am Zug



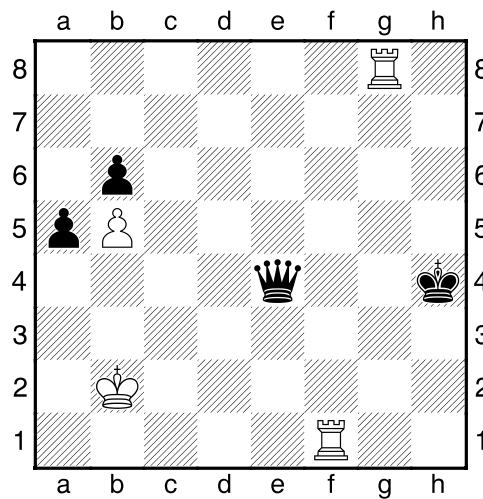
2) Weiß am Zug



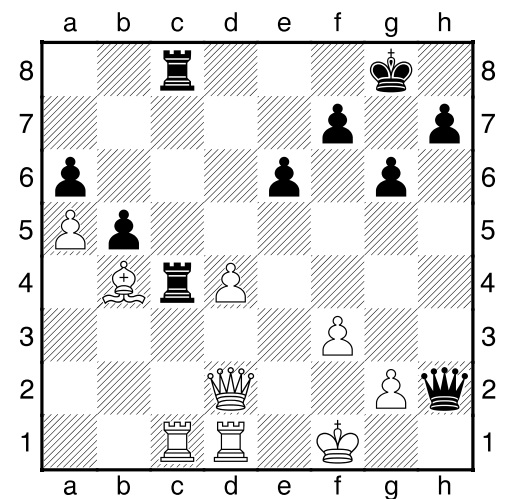
3) Schwarz am Zug



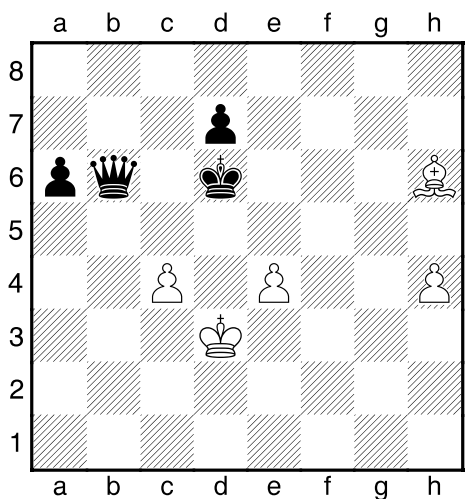
4) Schwarz am Zug



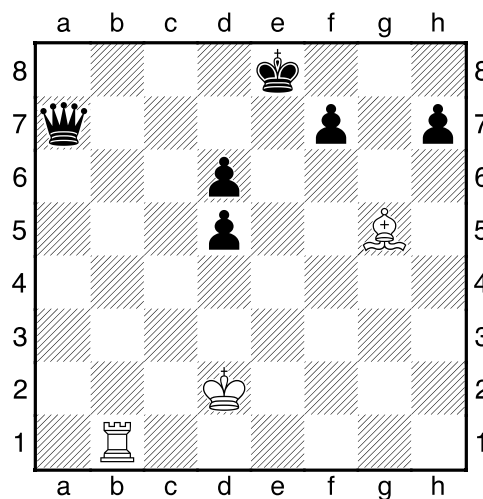
5) Weiß am Zug



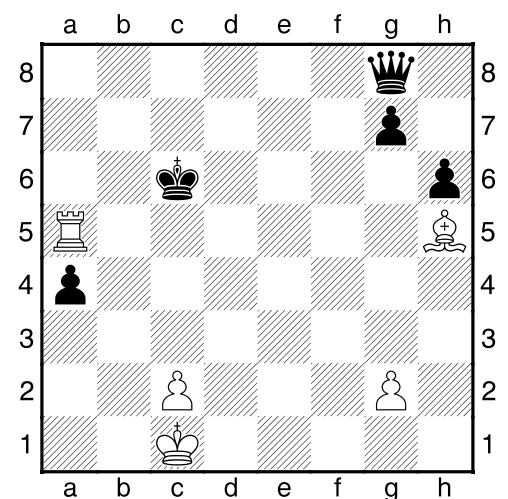
6) Schwarz am Zug



7) Weiß am Zug



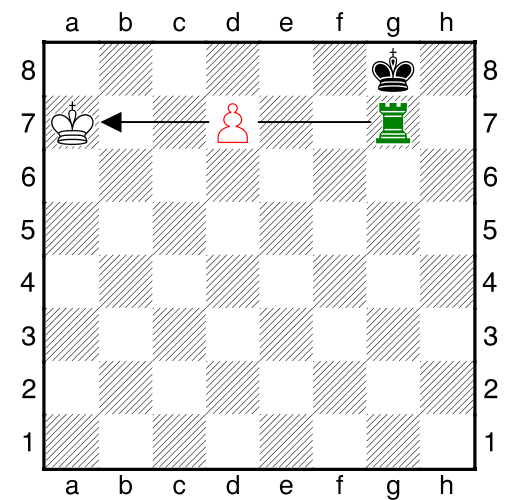
8) Weiß am Zug



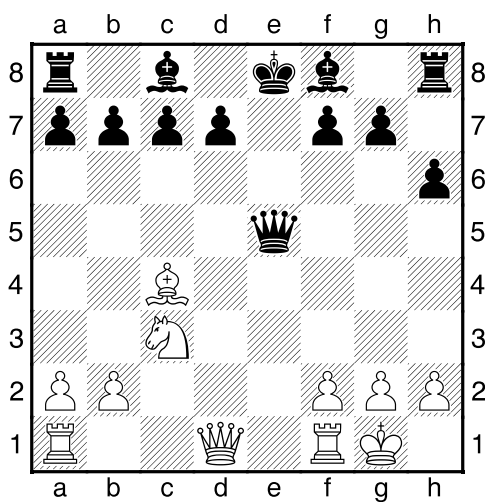
9) Weiß am Zug

Die Fesselung

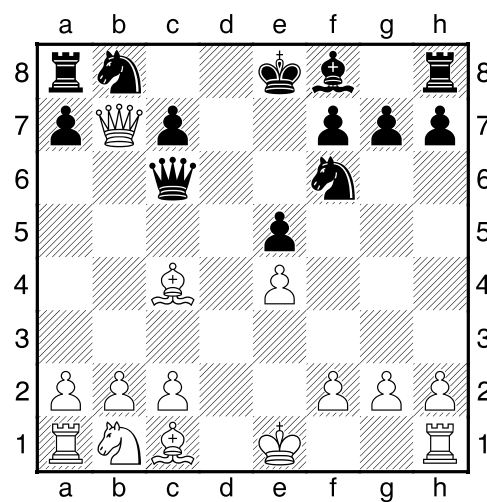
Wie der Spieß richtet sich auch die **Fesselung** gegen zwei hintereinander stehende Steine. Ist der König die hinten stehende Figur („absolute Fesselung“), darf sich der vordere Stein nicht bewegen. Aber auch wenn ein anderer Stein oder ein lebenswichtiges Feld im Hintergrund bedroht ist („relative“ Fesselung), wäre ein Zug der vorderen Figur zwar erlaubt, aber dennoch nachteilig: Entweder geht der gefesselte Stein verloren, weil er leicht angegriffen werden aber nicht fliehen kann, oder der Gegner nutzt aus, dass der unbewegliche gefesselte Stein als Verteidiger von Figuren oder Feldern



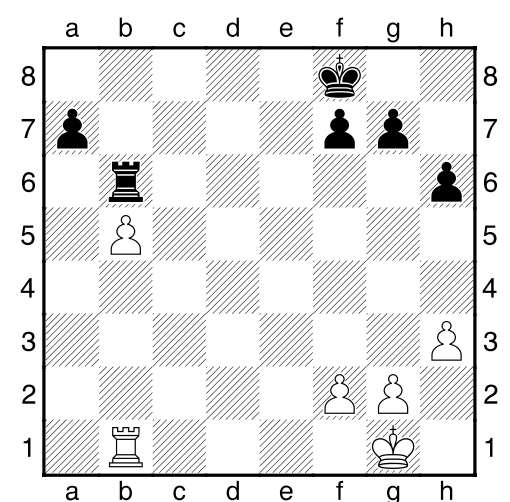
Eine absolute Fesselung



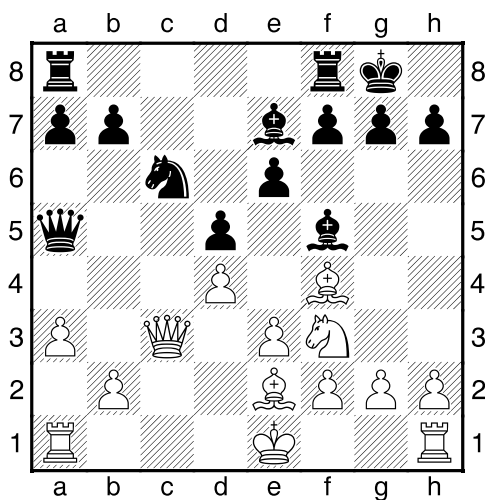
1) Weiß am Zug ♞



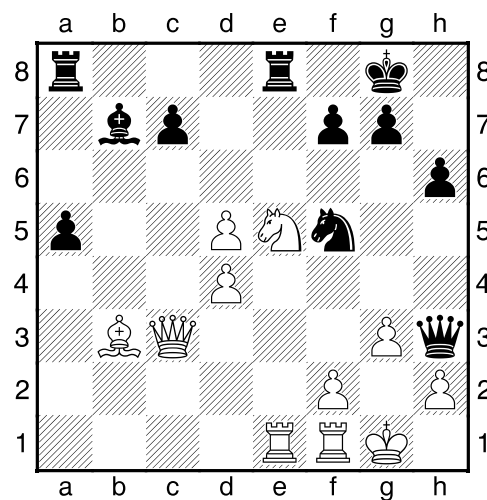
2) Weiß am Zug ♞



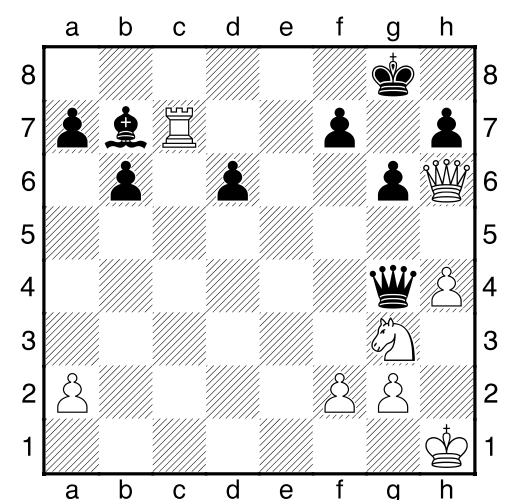
3) Schwarz am Zug ♞



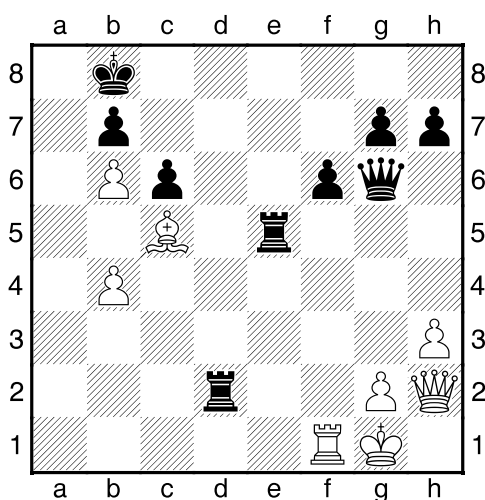
4) Schwarz am Zug ♞



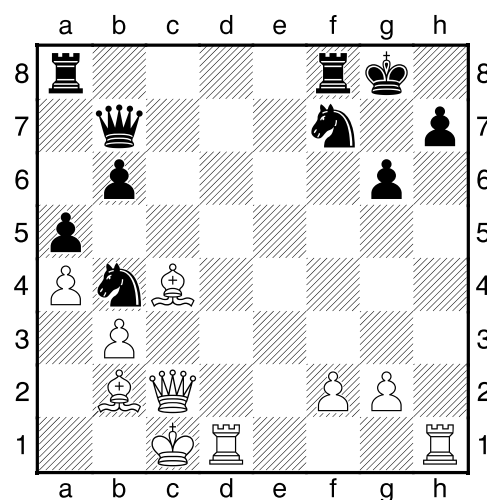
5) Schwarz am Zug ♞



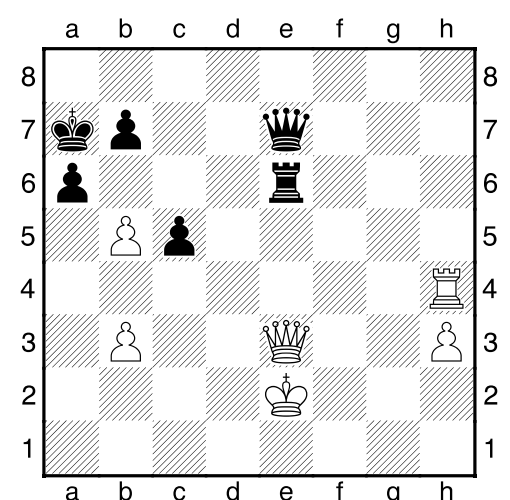
6) Schwarz am Zug ♞



7) Weiß am Zug ♞



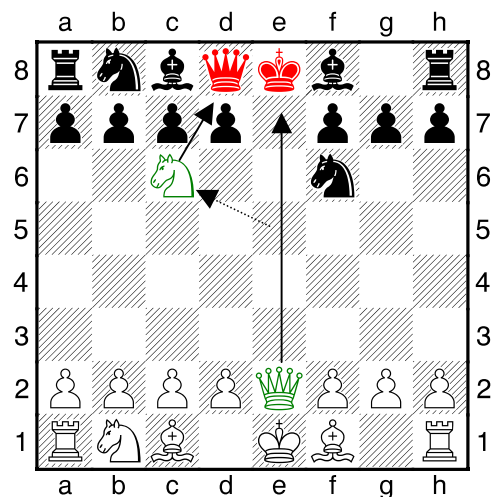
8) Weiß am Zug ♞



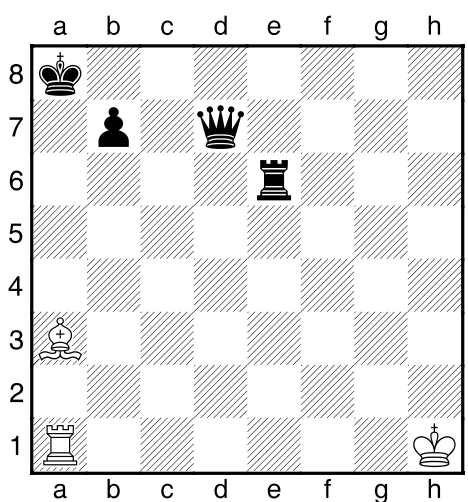
9) Weiß am Zug ♞

Der Abzug

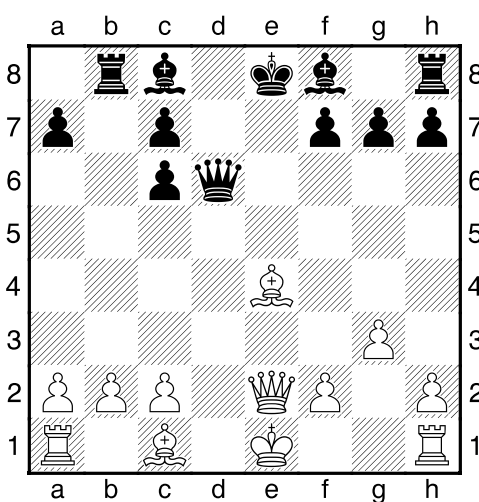
Eine unserer Figuren würde eine gegnerische Figur bedrohen, wenn ihr nicht eine eigene Figur den Weg versperren würde. Zieht diese vordere Figur, dann wird der Angriff wirksam. Wird der König durch die hinten stehende Figur bedroht („Abzugsschach“), dann genießt die vordere Figur Narrenfreiheit und kann sich die fetteste Beute aussuchen. Bedrohen sowohl die hintere als auch die vordere Figur den gegnerischen König, dann sprechen wir vom „Doppelschach“. Aber der Abzug kann sich auch gegen andere Steine und Felder richten.



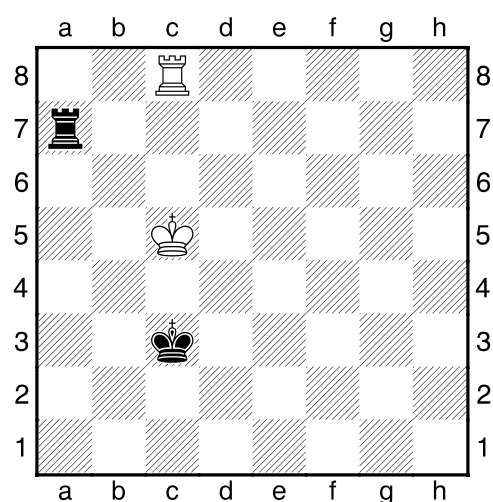
Nach dem Abzug $\text{N}e5-c6+$



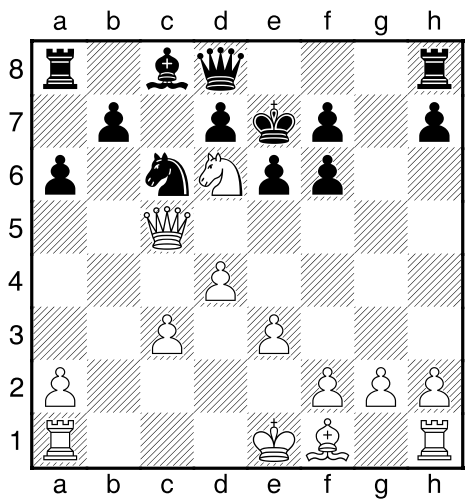
1) Weiß am Zug



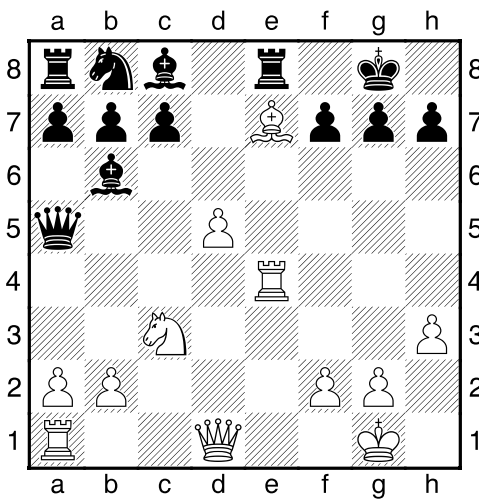
2) Weiß am Zug



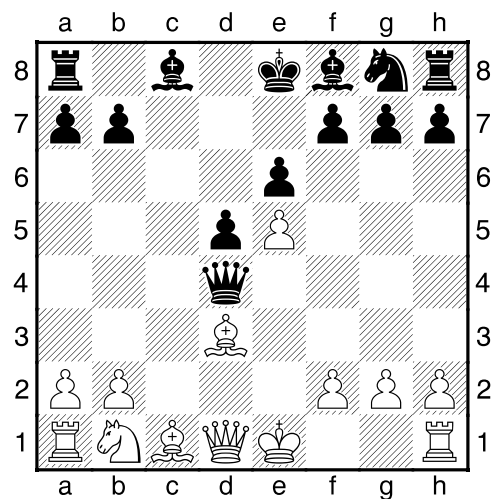
3) Weiß am Zug



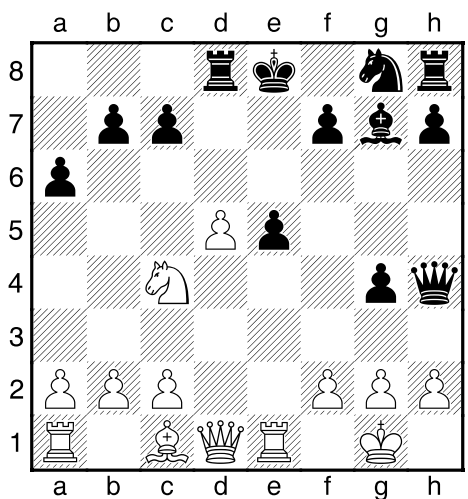
4) Weiß am Zug



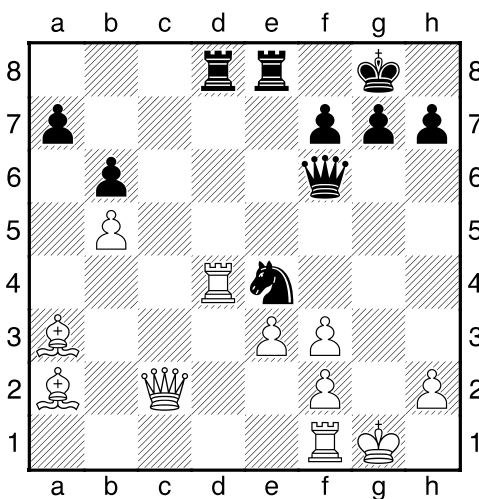
5) Weiß am Zug



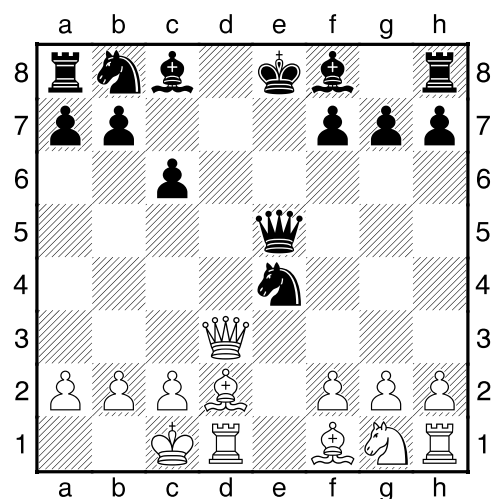
6) Weiß am Zug



7) Schwarz am Zug



8) Schwarz am Zug

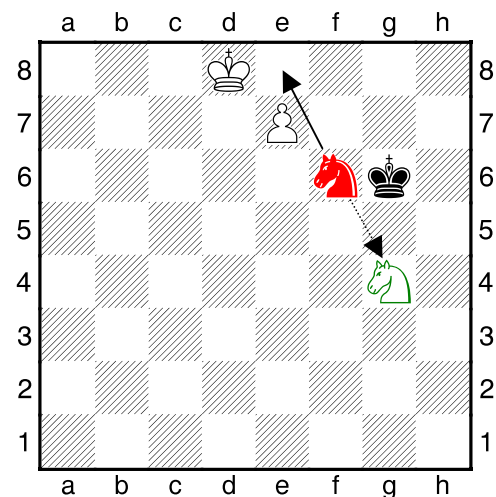


9) Weiß am Zug

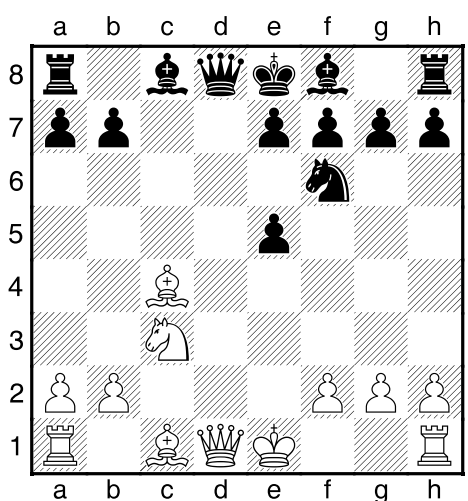


Die Ablenkung

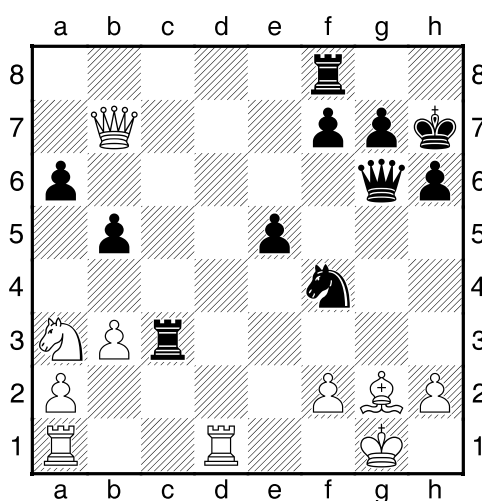
Die **Ablenkung** ist keineswegs ein psychologischer Trick, der sich gegen den *Gegner* richtet und darauf abzielt, diesen in seiner Konzentration zu stören! Nein - auch die Ablenkung ist ein taktisches Zwangsmittel, das immer dann in der Luft liegt, wenn eine Figur wichtige Verteidigungsaufgaben übernimmt: Schutz einer höherwertigen Figur, der Grundreihe oder eines Mattfeldes... Durch die Ablenkung zwingen wir diese Verteidigungsfigur, ihren Posten zu verlassen, so dass der ursprüngliche Angriff erfolgreich durchgeführt wird. Am Ende steht dann Materialgewinn oder sogar ein *Matt*!



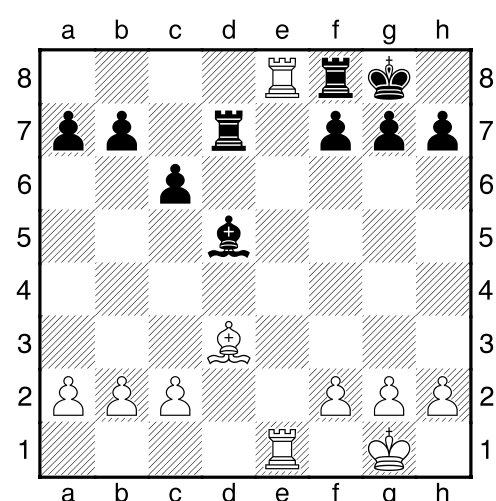
Der ♞f6 wird abgelenkt



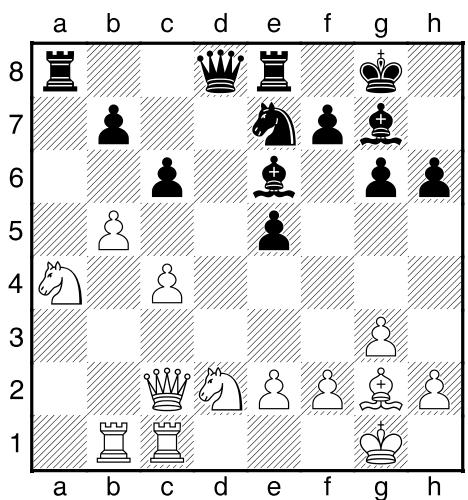
1) Weiß am Zug ♞



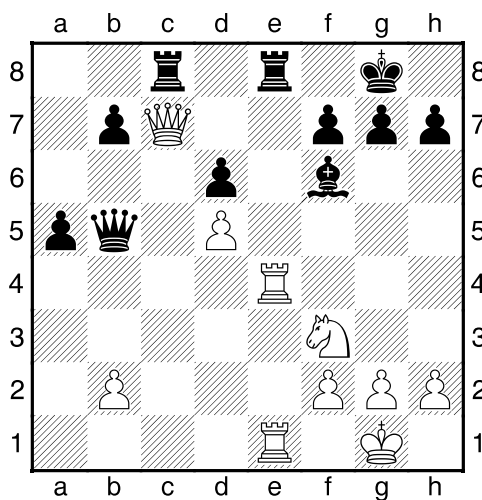
2) Schwarz am Zug ♞



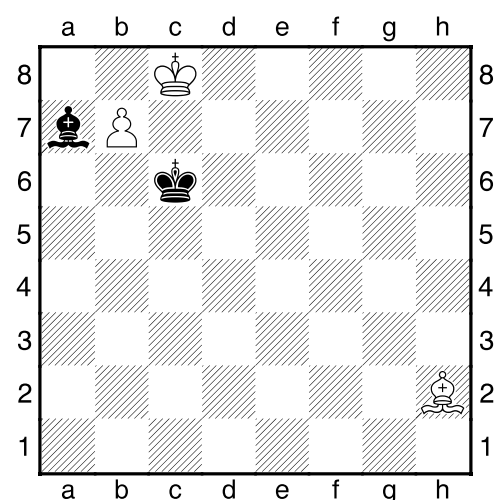
3) Weiß am Zug ♞



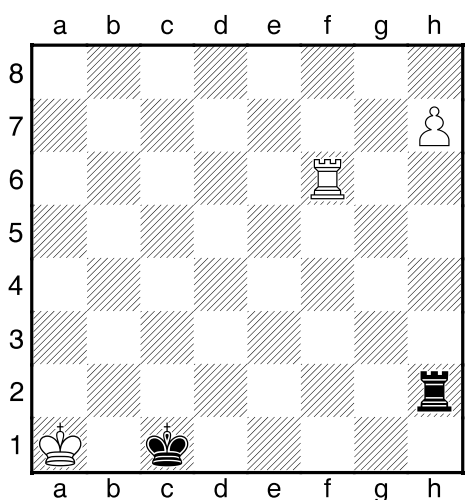
4) Schwarz am Zug ♞



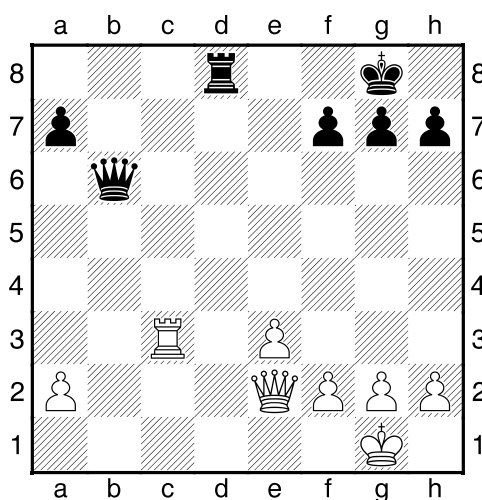
5) Weiß am Zug ♞



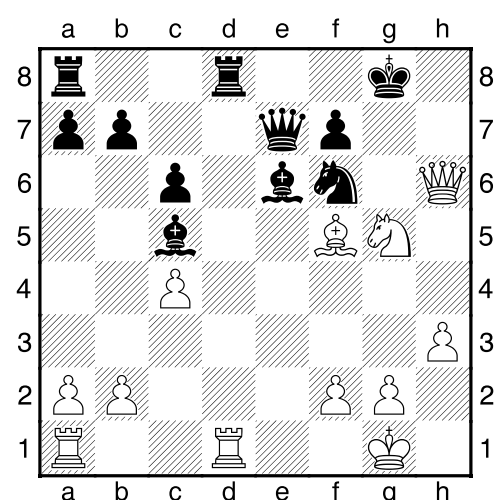
6) Weiß am Zug ♞



7) Weiß am Zug ♞



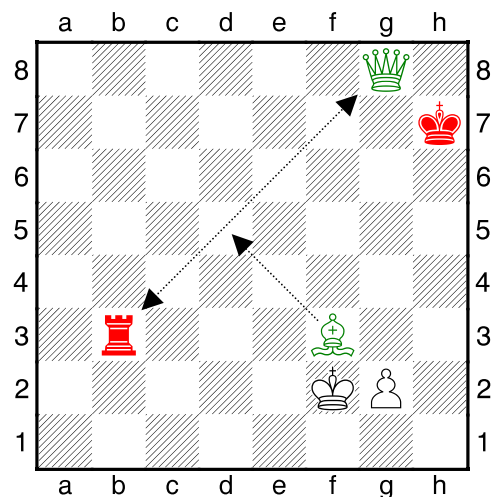
8) Schwarz am Zug ♞



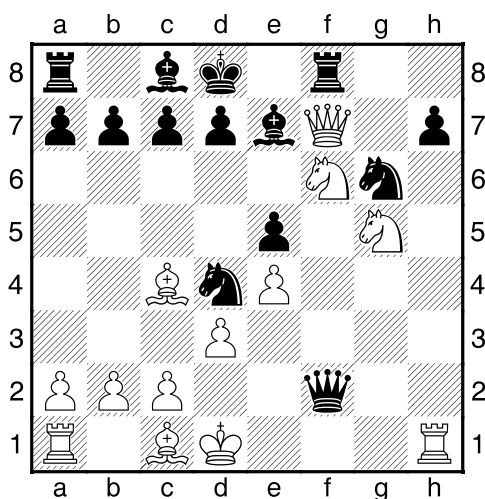
9) Weiß am Zug ♞

Die Hinlenkung

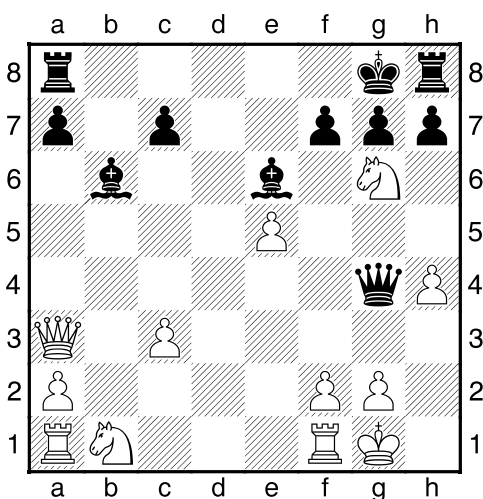
Das Gegenstück zur Ablenkung ist die **Hinlenkung**. Um dieses Motiv in der Partie zu erkennen, benötigen wir eine ordentliche Portion Phantasie: Würde eine gegnerische Figur auf einem bestimmten Feld stehen, dann... Kann ich sie nicht auf dieses Feld zwingen? Ein typischer Auslöser für eine Hinlenkung ist zum Beispiel die Blockade des letzten Fluchtfeldes des Königs, so dass ein Mattbild entsteht. Oder der König selbst wird auf ein Feld gelenkt, auf dem er besser anzugreifen ist. Aber es kommt auch vor, dass die Laufwege von anderen Figuren durch eine Hinlenkung versperrt werden.



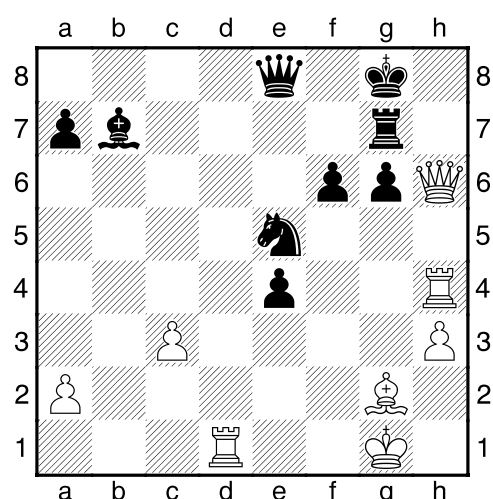
Hinlenkung des Königs



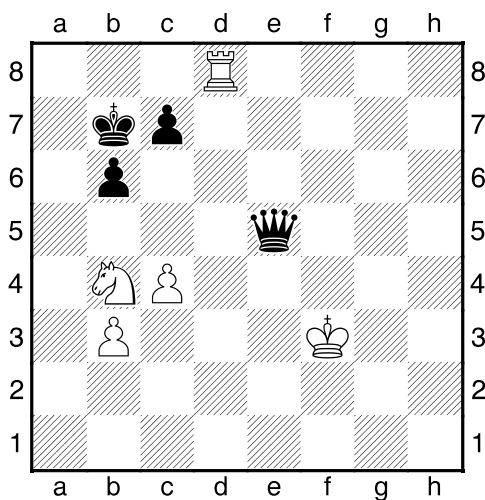
1) Weiß am Zug



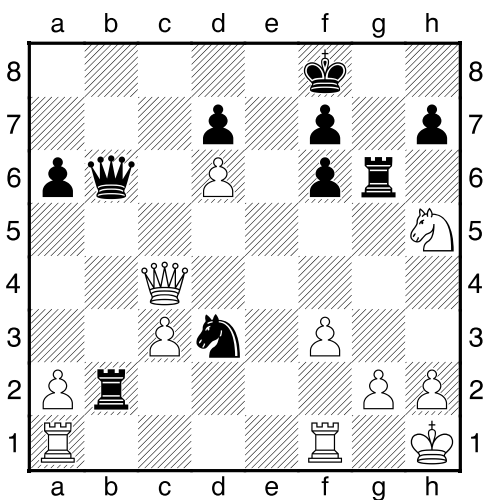
2) Weiß am Zug



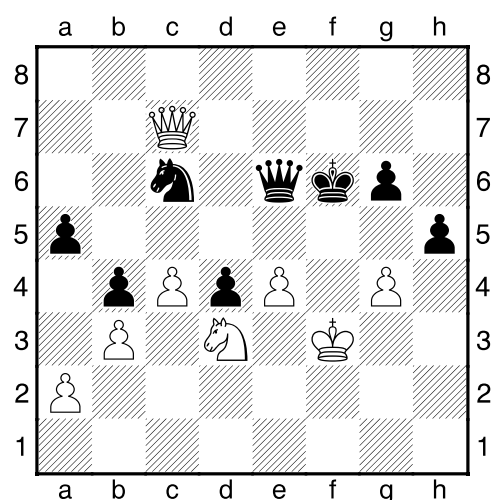
3) Weiß am Zug



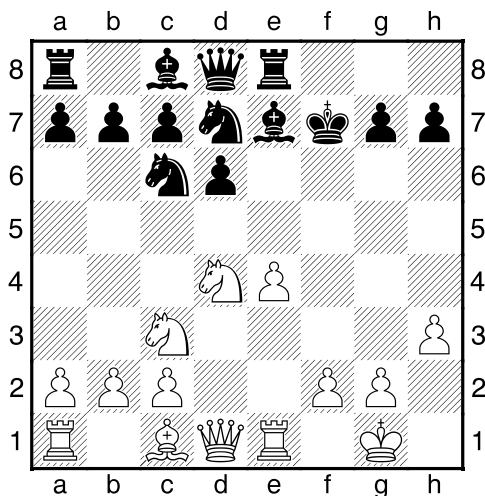
4) Weiß am Zug



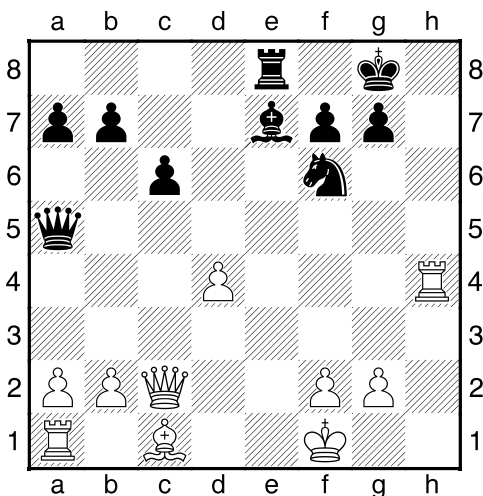
5) Schwarz am Zug



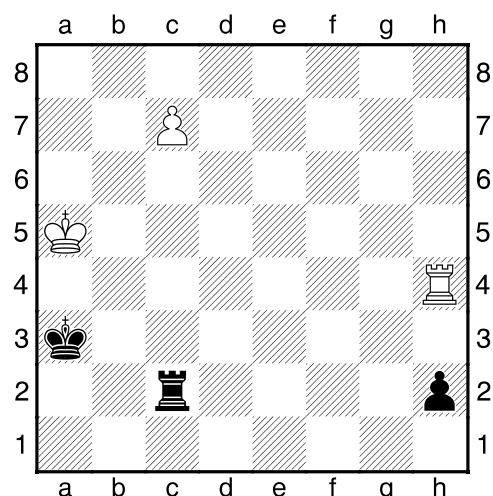
6) Weiß am Zug



7) Weiß am Zug



8) Schwarz am Zug

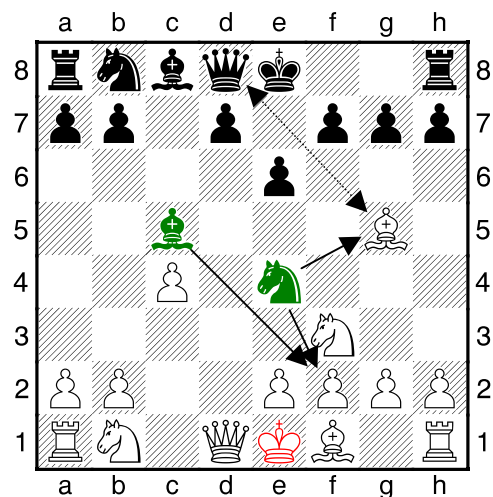


9) Weiß am Zug

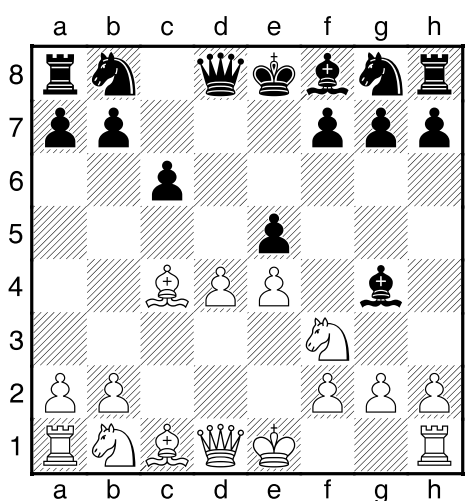


Entfesselungstricks

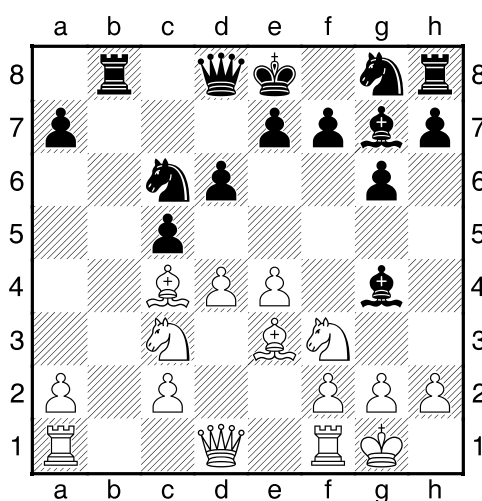
Vorsicht vor der relativen Fesselung! Der scheinbar unbewegliche gefesselte Stein entwickelt manchmal einen überraschenden Aktivitätsdrang. Die Voraussetzungen dafür sind immer dann gegeben, wenn mit dem Zug des gefesselten Steins eine starke Drohung verbunden ist. Besonders häufig ergeben sich solche Möglichkeiten im Eröffnungsstadium, wenn der Damenläufer auf g5 (g4) den gegnerischen Königsspringer fesselt. Durch einen Zug des Springers lässt sich der Punkt f2 (f7) angreifen - da genügt manchmal schon ein Läufer auf c5, damit Mattbilder möglich werden.



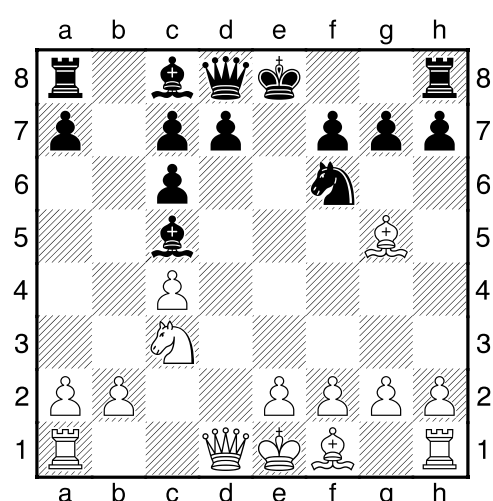
Entfesselung nach ♞f6-e4



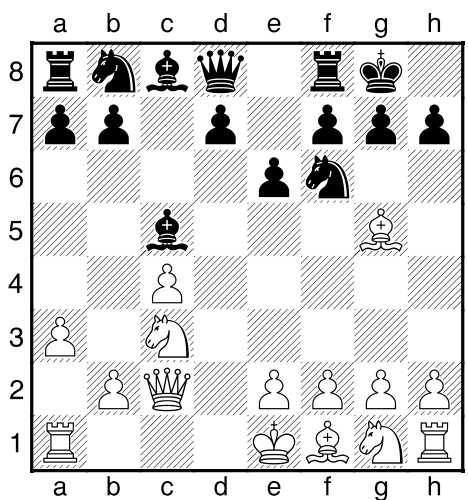
1) Weiß am Zug



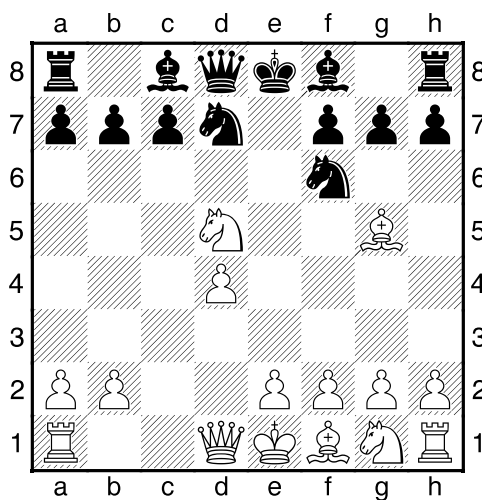
2) Weiß am Zug



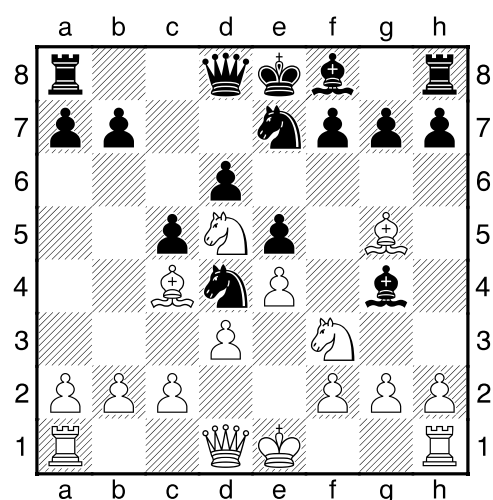
3) Schwarz am Zug



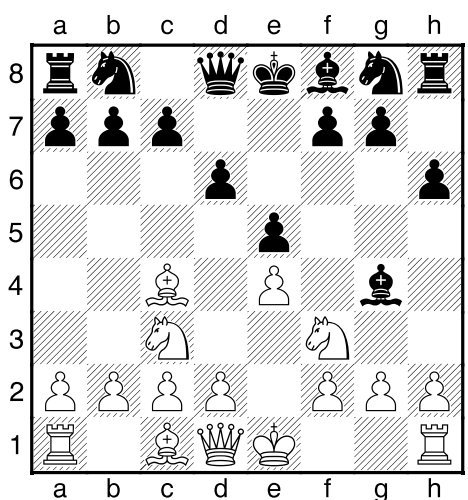
4) Schwarz am Zug



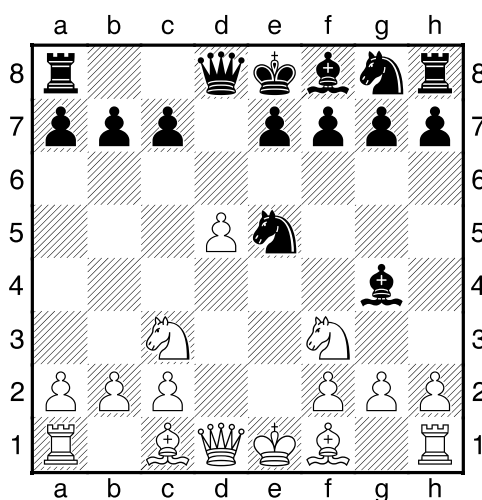
5) Schwarz am Zug



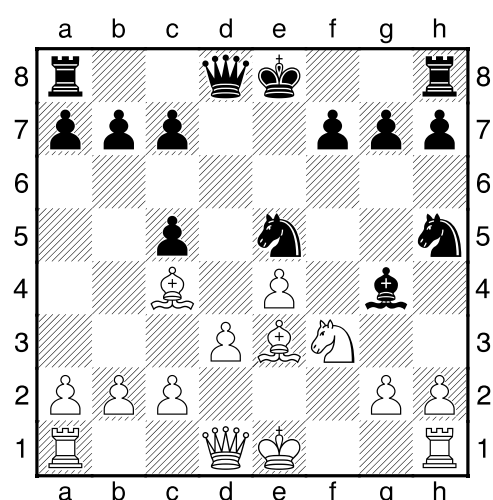
6) Weiß am Zug



7) Weiß am Zug



8) Weiß am Zug

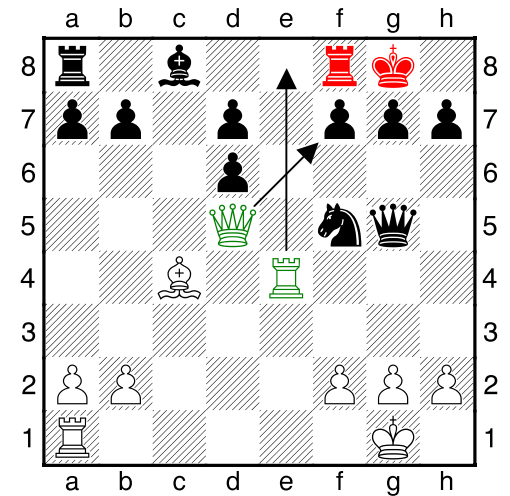


9) Weiß am Zug

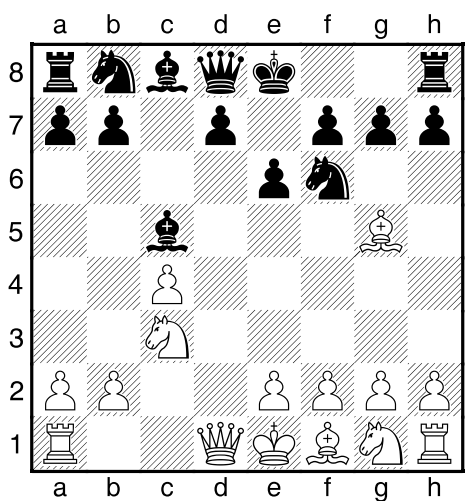


Die Achillesferse des Schachkönigs

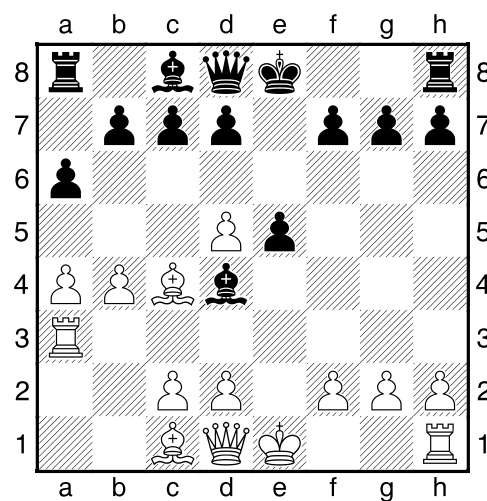
Die rechte Ferse war die einzige Stelle, an der Achilles, der Held der griechischen Sage, verwundbar war. Reißt beim Menschen die Achillessehne, so wurde sie vorher meist überlastet. Was das alles mit dem Schachkönig zu tun hat? Nun - auch bei ihm gibt es eine besonders verwundbare Stelle: **Das Feld f7 (f2)**, das schon beim Thema „Entfesselung“ eine wichtige Rolle spielte. Vor der Rochade ist dieses Feld nur vom König geschützt. Nach der kurzen Rochade scheint der Turm ausreichenden Schutz zu bieten, aber auch diese Sicherheit ist oft genug trügerisch!



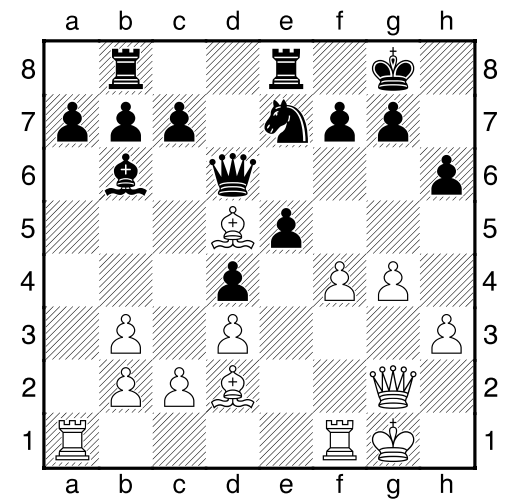
16. ♛xf7+ ♖xf7 17. ♖e8#



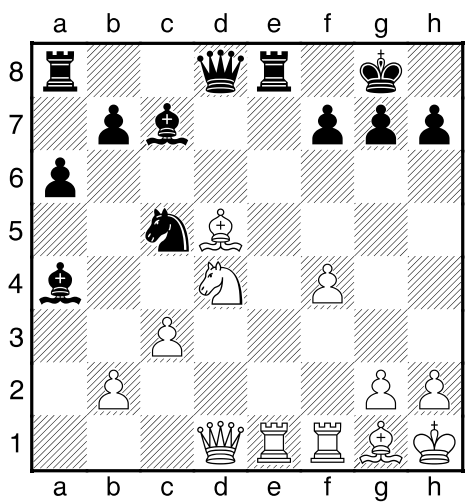
1) Schwarz am Zug ♞



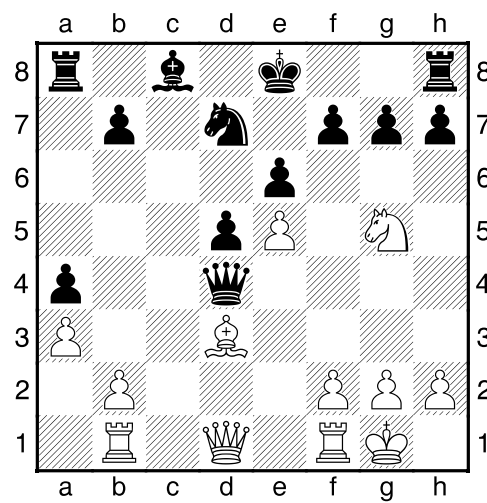
2) Schwarz am Zug ♜



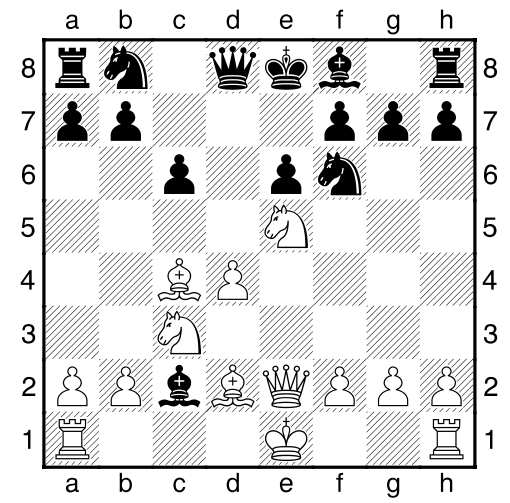
3) Weiß am Zug ♜



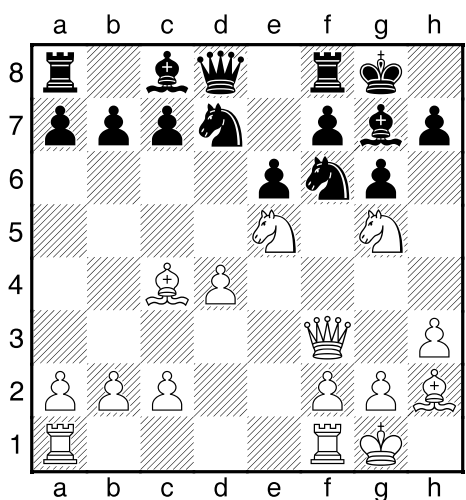
4) Weiß am Zug ♜



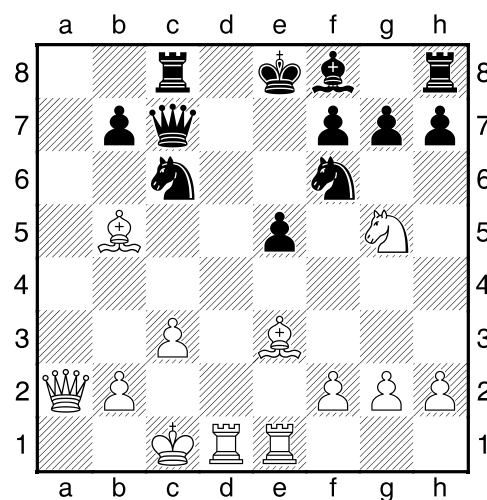
5) Weiß am Zug ♜



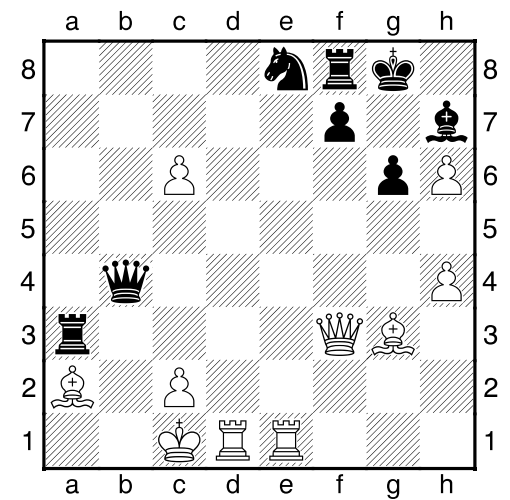
6) Weiß am Zug ♜



7) Weiß am Zug ♜



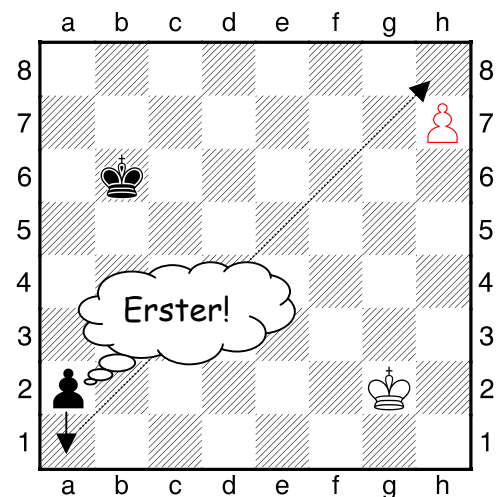
8) Weiß am Zug ♛



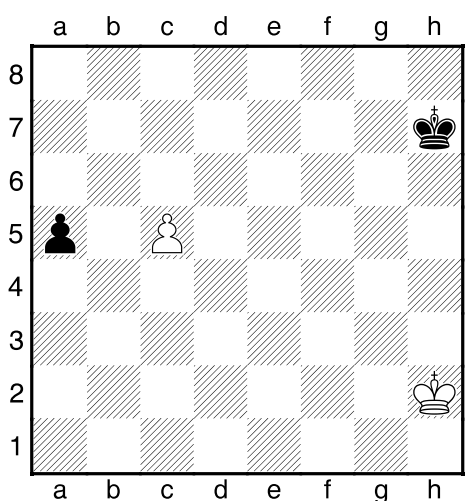
9) Weiß am Zug ♛

Das Bauernrennen

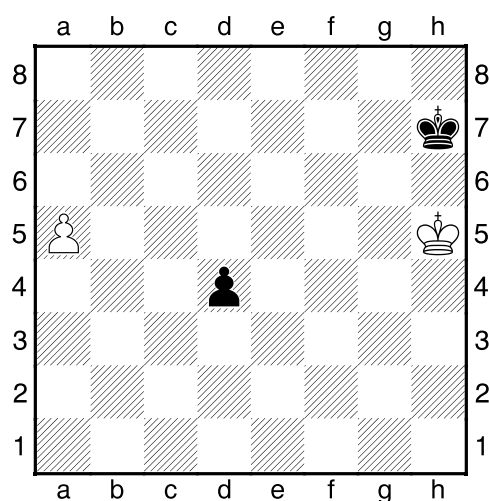
Schach ist Sport - wer daran zweifelt, der frage mal bei den Bauern nach, die sich im Endspiel oft ein erbittertes Wettrennen liefern, wer als erster das Umwandlungsfeld erreicht. Spaß beiseite: Solche Stellungen sind eine tolle Übung für das „Spielen im Kopf“. Zunächst klären wir, welcher Bauer schneller am Ziel ist. Zieht ein Bauer vielleicht mit Schach ein? Dann stellen wir uns die Stellung nach der Umwandlung vor. Wenn beide Seiten eine Dame erhalten: Wer ist am Zug? Gibt es taktische Tricks? Schließlich müssen wir auch die Könige im Auge behalten: Können sie in den Kampf eingreifen?



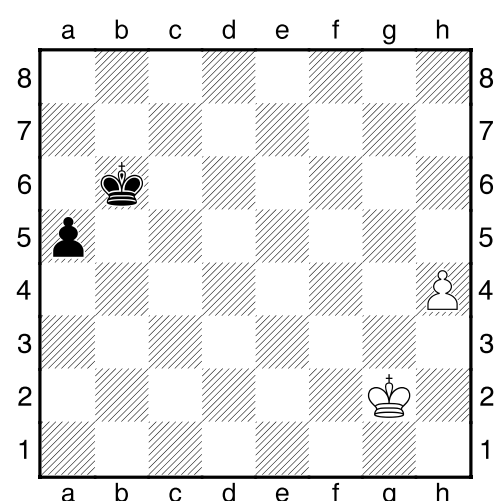
Schwarz am Zug



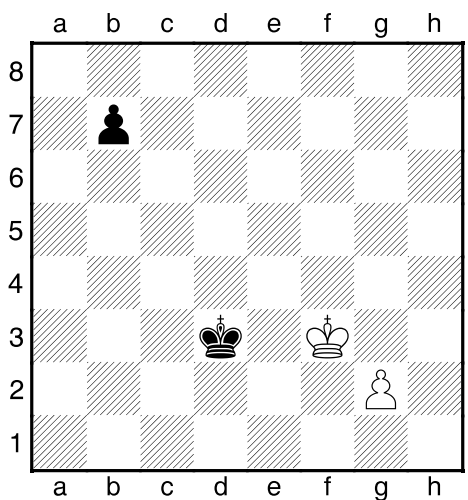
1) Weiß am Zug



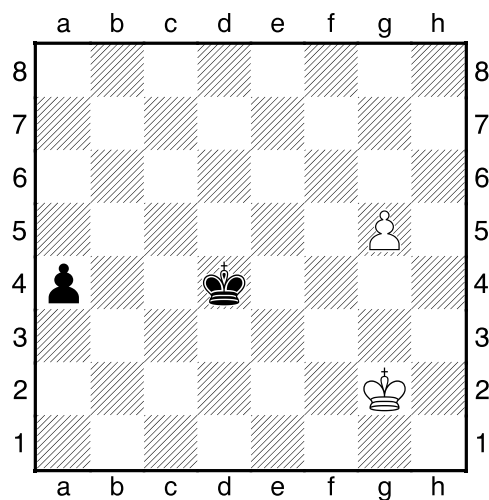
2) Schwarz am Zug



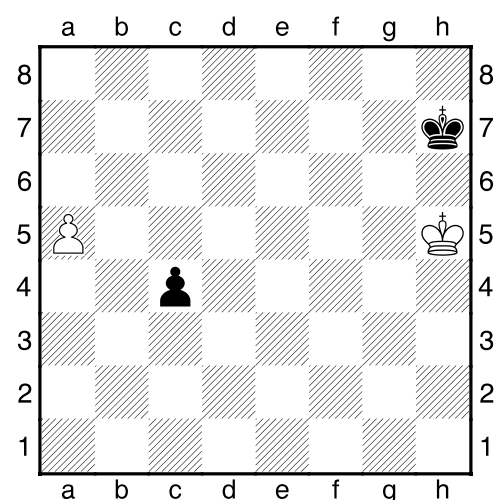
3) Schwarz am Zug



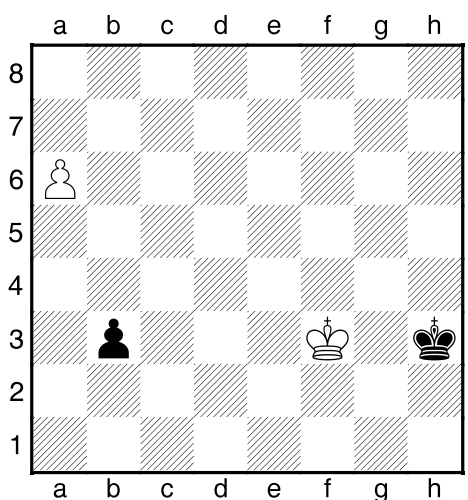
4) Schwarz am Zug



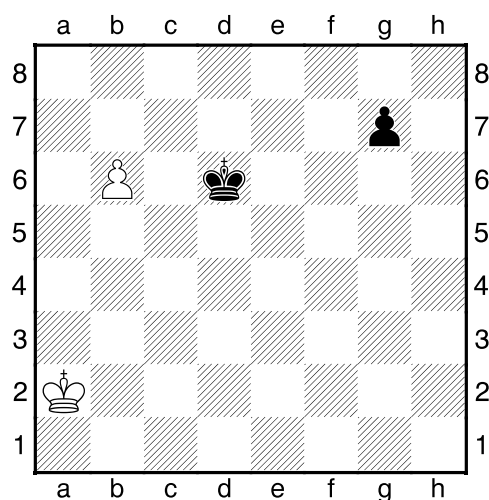
5) Weiß am Zug



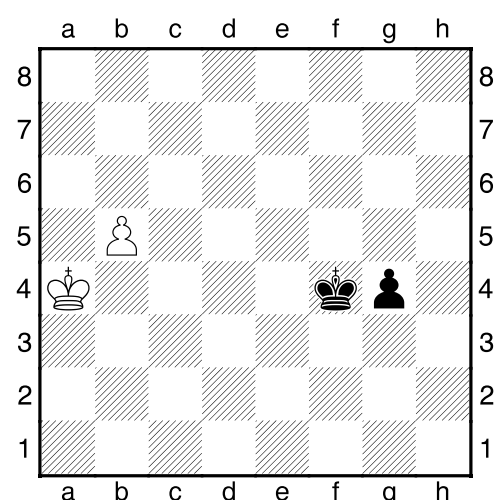
6) Schwarz am Zug



7) Weiß am Zug



8) Schwarz am Zug

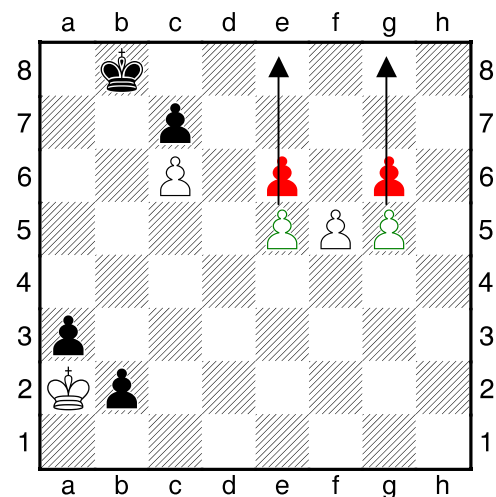


9) Schwarz am Zug

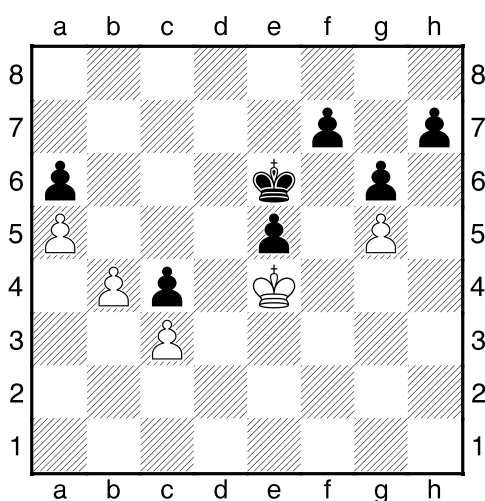


Der Durchbruch

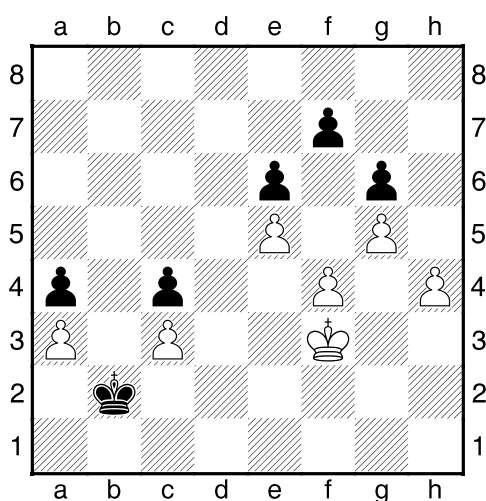
Ein Bauer, der zur Dame wird, wiegt locker einen ganzen Sack seiner weniger erfolgreichen Kollegen auf. Deshalb kommt es im Endspiel nicht selten vor, dass gleich mehrere „Landmänner“ geopfert werden, um einem Bauern zur Umwandlung zu verhelfen. Ein solcher **Durchbruch** kommt oft ganz überraschend, aber immer wenn eine Seite über weiter vorgerückte Bauern verfügt und die Könige abseits stehen, sollten beide Parteien auf diese Opfermöglichkeit achten. Auch in überlegener Stellung lohnt es sich, manchmal einen Zug zu verschwenden, um einen Durchbruch zu verhindern.



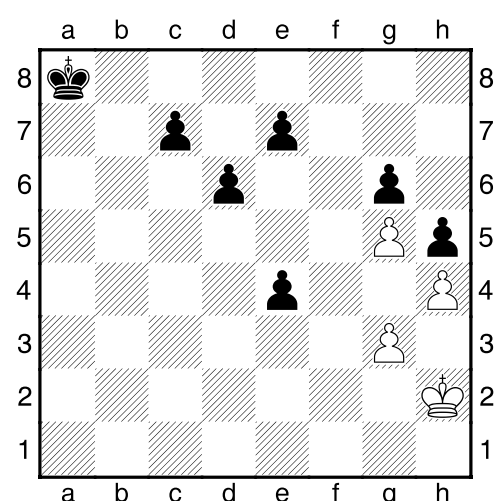
Schwarz am Zug



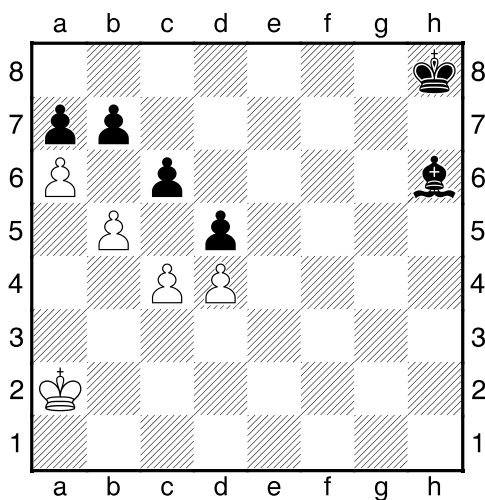
1) Weiß am Zug



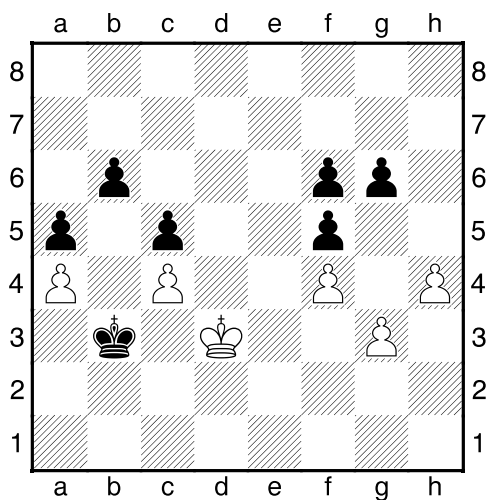
2) Weiß am Zug



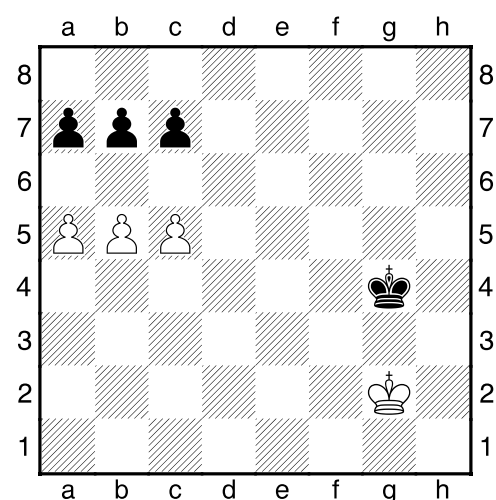
3) Weiß am Zug



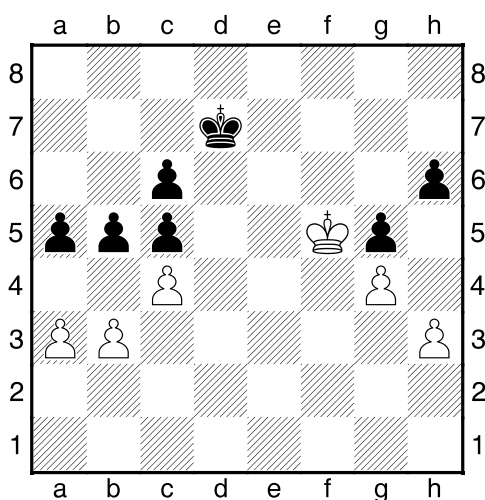
4) Weiß am Zug



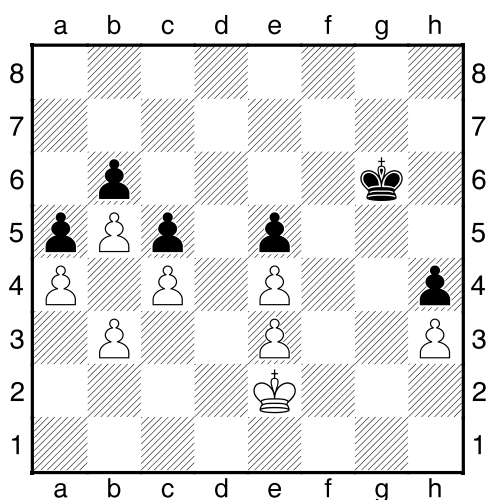
5) Weiß am Zug



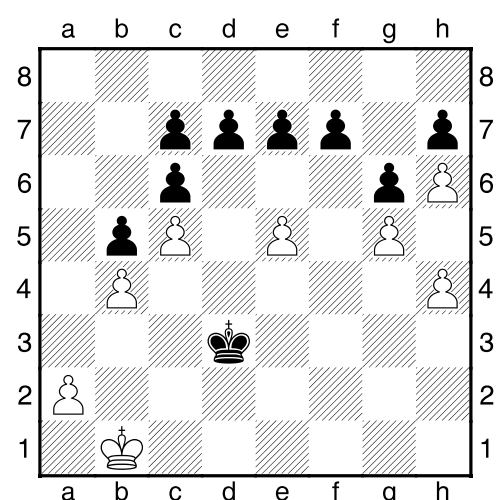
6) Weiß am Zug



7) Weiß am Zug



8) Weiß am Zug

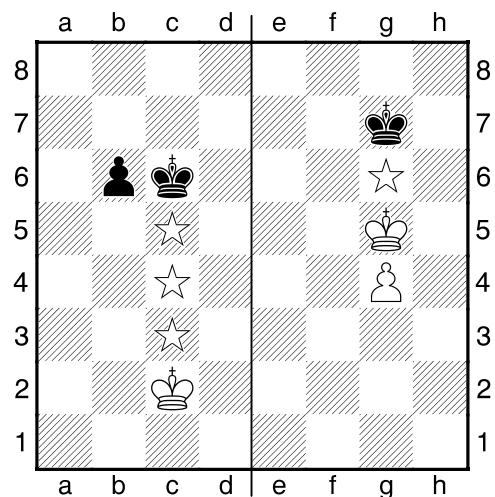


9) Weiß am Zug

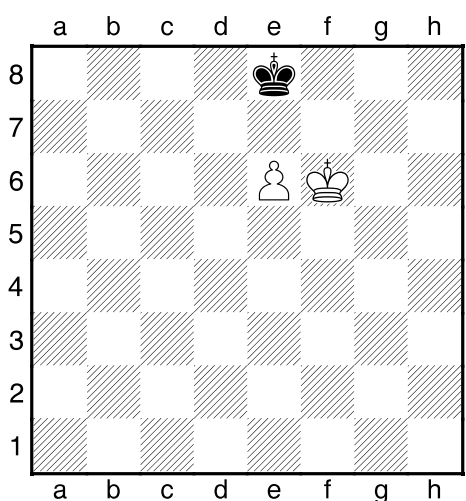


Die Opposition

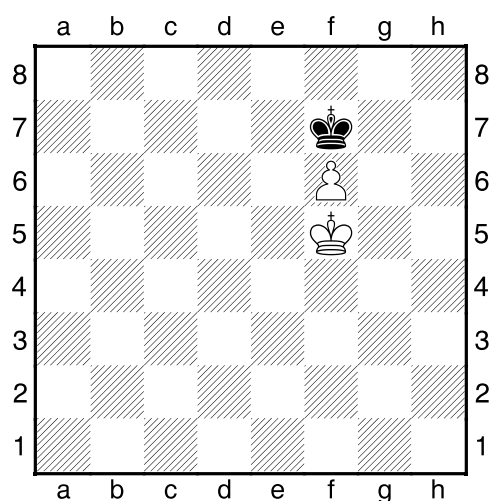
Ein wichtiges Kampfmittel der Könige im Bauernendspiel ist die **Opposition**, die im Diagramm rechts gezeigt ist: Ist Schwarz am Zug, muss er zur Seite treten und der weiße König kommt vorwärts. Die Umwandlung ist dann nicht mehr zu verhindern. Aber wenn Weiß ziehen muss, dann verstellt ihm der schwarze König den Weg, und der Bauer muss voranschreiten. In diesem Fall verteidigt Schwarz das Remis. Im Diagramm links sehen wir die Fernopposition: Zwischen den Königen liegen drei Felder. Auch jetzt kommt der schwarze König nicht weit genug nach vorne, weil sich sein weißer Kollege in die Opposition begibt.



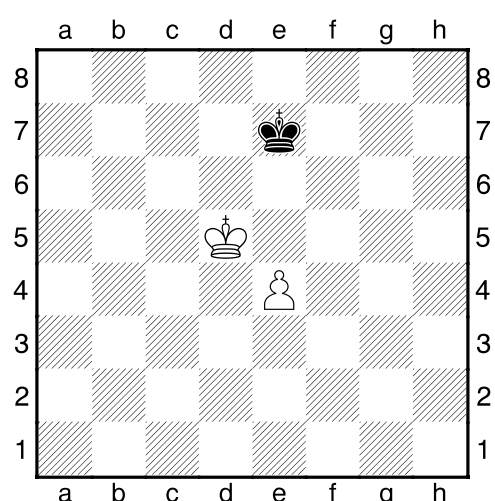
Opposition!



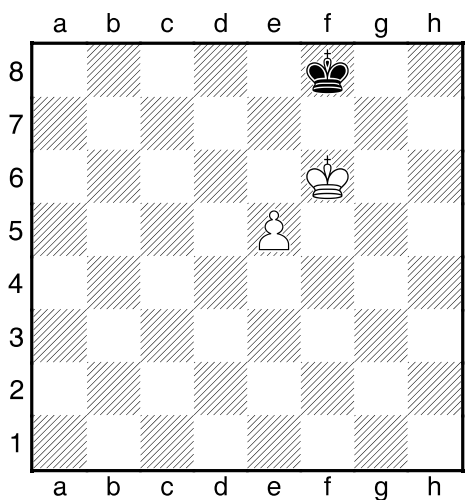
1) Schwarz am Zug ♖



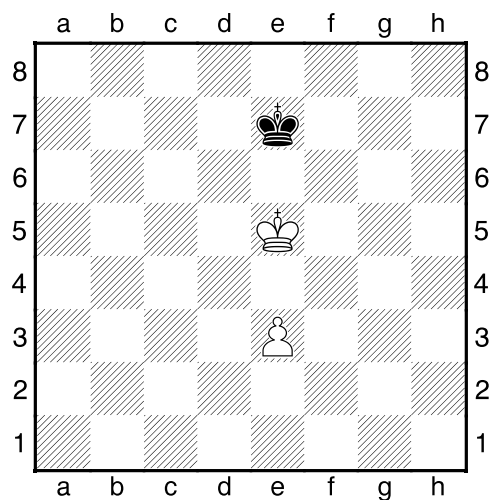
2) Schwarz am Zug ♜



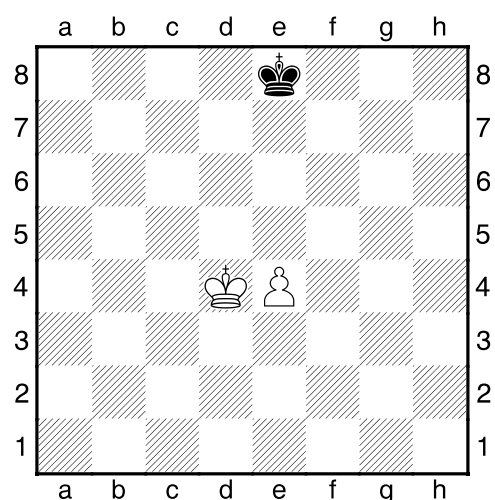
3) Schwarz am Zug ♝



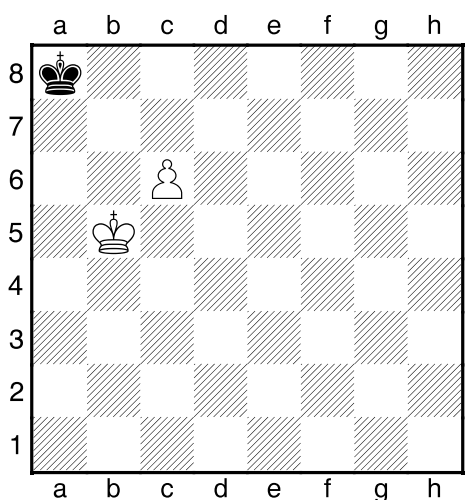
4) Weiß am Zug ♚



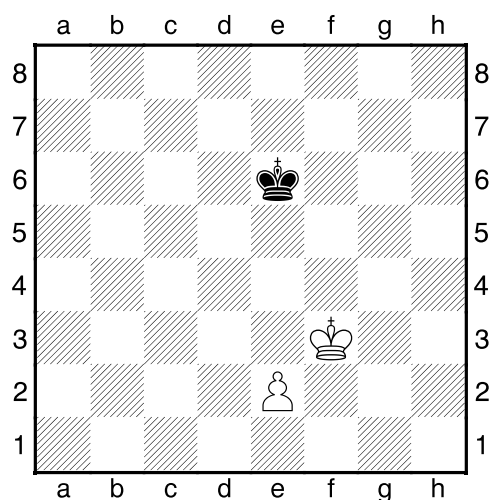
5) Weiß am Zug ♞



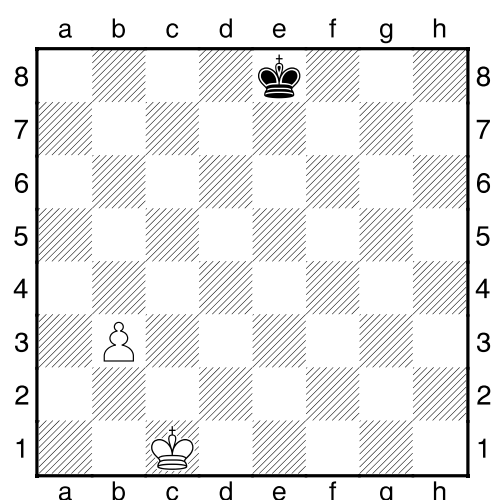
6) Schwarz am Zug ♟



7) Weiß am Zug ♡



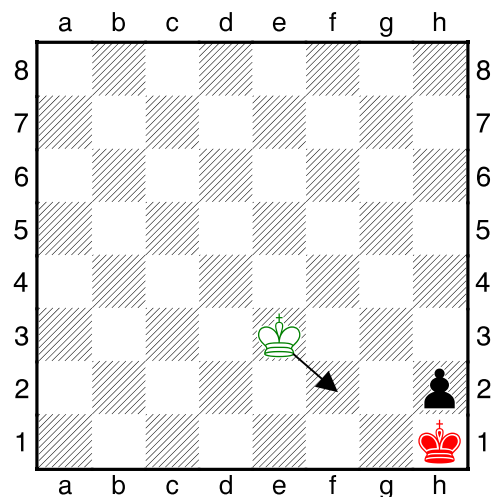
8) Schwarz am Zug ♛



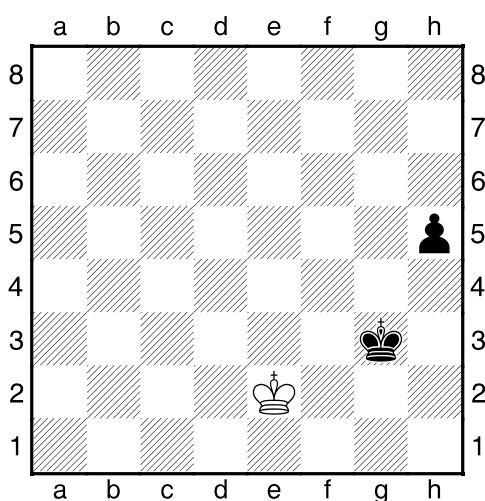
9) Weiß am Zug ♔

Der Randbauer

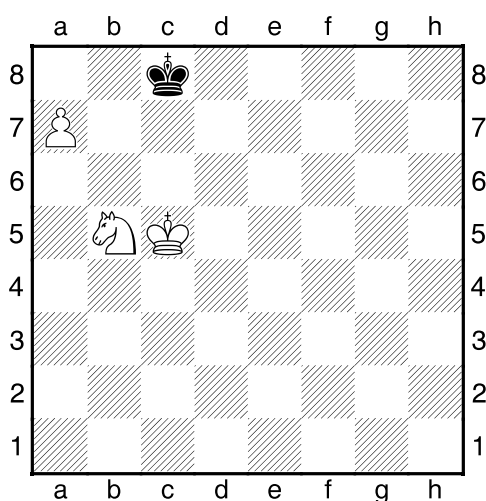
Endspiele mit einem **Randbauern** sind tückisch und bergen viele Fallstricke. Generell gilt, dass der Verteidiger gegen einen Randbauern viel mehr Chancen auf ein Remis besitzt. Manchmal lässt sich sogar gegen Randbauer plus Läufer oder Springer ein Unentschieden halten: Der König verschanzt sich in der Ecke und jeder Gewinnversuch endet im Patt. Vollends paradox ist jedoch diese Tatsache: Der Springer allein kann den König bekanntlich nicht matt setzen - besitzt der Gegner jedoch zusätzlich noch einen Randbauern, dann lässt sich unter günstigen Umständen doch ein Matt erzwingen!



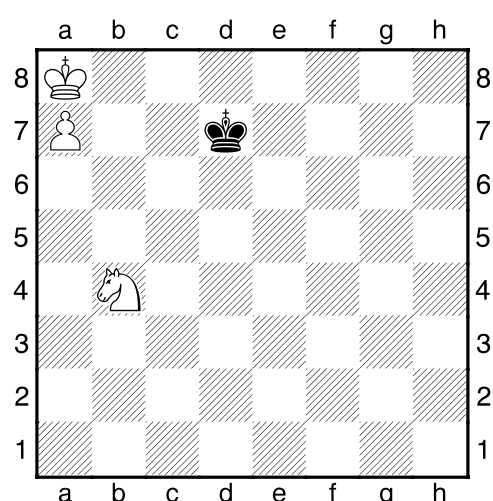
Eingesperrt!



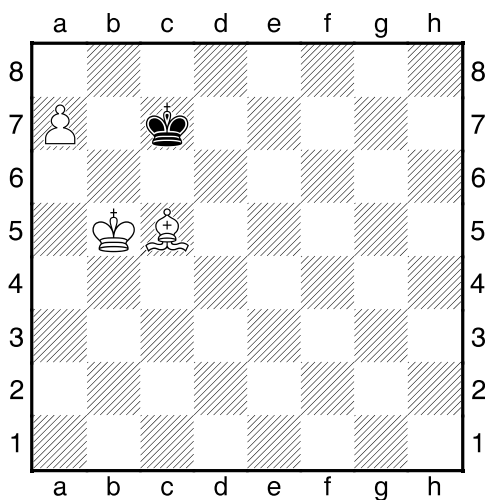
1) Weiß am Zug



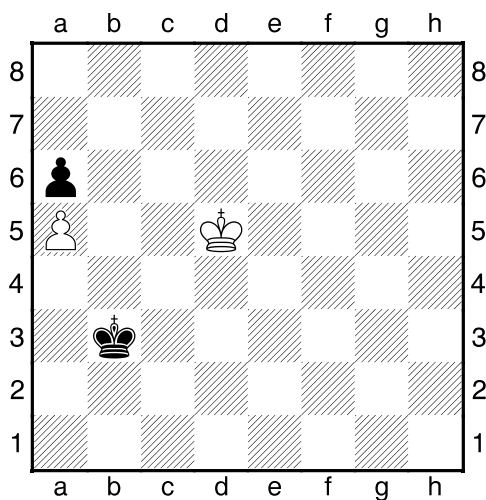
2) Schwarz am Zug



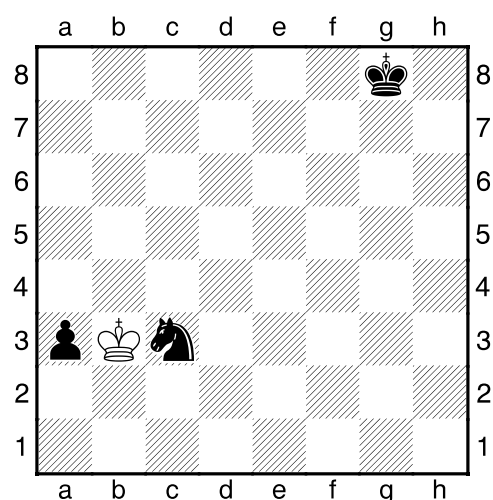
3) Schwarz am Zug



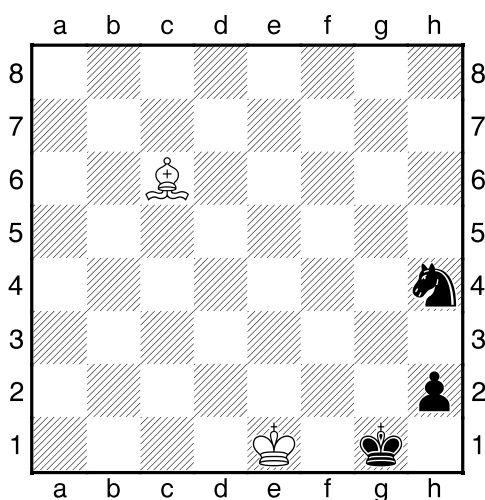
4) Schwarz am Zug



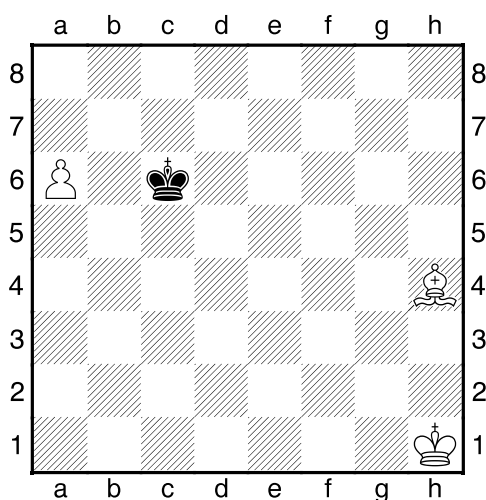
5) Weiß am Zug



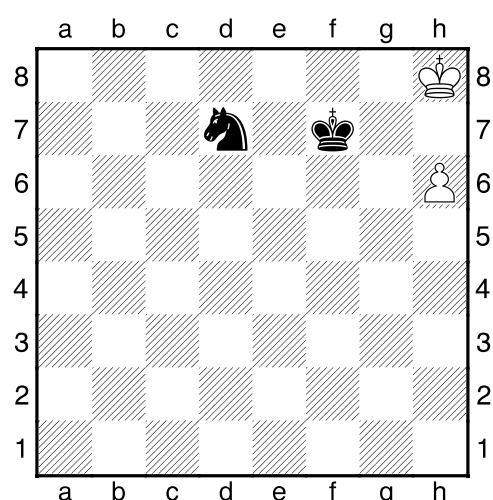
6) Schwarz am Zug



7) Weiß am Zug



8) Weiß am Zug



9) Schwarz am Zug



Lösungen

1) Die Gabel

- 1) 18... $\text{d}e2+$ 19. $\text{c}h1$ $\text{d}xc3$ --
(Priese – Falke, Willingen 2004)
- 2) 1. $\text{d}e7+$ $\text{c}b8$ [1... $\text{c}d8$ 2. $\text{d}7xc6+$ bxc6 3. $\text{d}xc6++-$]
2. $\text{d}7xc6+$ bxc6 3. $\text{d}xc6++-$
(Bogoljubow – Müller, Triberg 1934)
- 3) 20. $\text{d}xf7+$ $\text{g}xf7$ 21. $\text{d}g6+$ +-
(Harikrishna – Lorscheid; Pardubice 2002)
- 4) 5. $\text{d}xb6+$ Gabel Nr 1! 5... $\text{c}b8$ 6. $\text{d}xd7+$ Gabel Nr. 2
6... $\text{c}c7$ 7. $\text{d}xf8$ und Weiß gewinnt das Endspiel. (Kubbel 1921)
- 5) 10... $\text{d}xf3+$ 11. $\text{c}xf3$ $\text{d}4--$
- 6) 7... $\text{d}5$ 8. exd5 exd5 9. $\text{c}b5$ $\text{d}4--$
- 7) 28. $\text{c}c1!$ $\text{c}c8$ 29. $\text{g}xh6$ mit Bauerngewinn
(Rosen – Laven; Deutschland 1990)
- 8) 18. $\text{g}xd7!$ [18... $\text{g}g4?$ $\text{d}f6]$ 18... $\text{g}xd7$ 19. $\text{g}g4!$ +-
9) 3. $\text{c}4+$! Die Bauerngabel als Vorbereitung der
Springergabel! 3... $\text{g}xc4$ [3... $\text{c}xc4$ 4. $\text{d}b6++-$]
4. $\text{d}cd6++-$ (Nerong 1792)

2) Der Spieß

- 1) 17... $\text{c}a5!$ (NN–NN, 1999)
- 2) 2. $\text{g}g7+$ $\text{c}c8$ 3. $\text{g}f8+$ $\text{c}d7$ 4. $\text{g}xb8+-$
(Ravelo Gil – Marcel, Havanna 1994)
- 3) 1... $\text{c}2+$ 2. $\text{c}c1$ $\text{g}a1+$ 3. $\text{c}d2$ $\text{g}xh1--$
- 4) 1... $\text{c}d2+$ 2. $\text{c}c5$ $\text{c}c2+$ --
- 5) 1. $\text{g}h1!$ $\text{g}xh1$ 2. $\text{g}h8+-$
- 6) 30... $\text{g}xc1$ 31. $\text{g}xc1$ $\text{g}xc1+$ 32. $\text{g}xc1$ $\text{g}h1+$ 33. $\text{c}e2$
 $\text{g}xc1--$ (NN–Rosen,B; 1978)
- 7) 4. $\text{c}5+$! Die Gabel leitet den Spieß ein. 4... $\text{g}xc5$
[Oder 4... $\text{c}xc5$ 5. $\text{c}e3+$] 5. $\text{c}f8+$ (Sehwers 1902)
- 8) 2. $\text{g}e1+$ $\text{c}d7$ [2... $\text{c}f8$ 3. $\text{c}h6+$ $\text{c}g8$ 4. $\text{g}e8\#]$ 3. $\text{g}e7+-$
(Troitzky 1925)
- 9) 1. $\text{g}a8!$ $\text{g}a2$ [1... $\text{g}xa8$ 2. $\text{c}f3+$; 1... $\text{g}e6$ 2. $\text{g}a6+$;
1... $\text{g}d5$ 2. $\text{c}f3$; 1... $\text{g}c4$ 2. $\text{c}c8+$; 1... $\text{g}h7$ 2. $\text{c}g6$ $\text{g}xg6$
3. $\text{g}a6+$] 2. $\text{g}xa4!$ $\text{g}g8$ [2... $\text{g}xa4$ 3. $\text{c}e8+$] 3. $\text{g}a8$ $\text{g}h7$
4. $\text{c}g6$ $\text{g}xg6$ 5. $\text{g}a6+-$ (Rinck 1903)

3) Die Fesselung

- 1) 12. $\text{g}e1!$ erobert die schwarze Dame.
- 2) 9. $\text{c}b5!$ erobert ebenfalls die schwarze Dame.
- 3) 1... $\text{a}6$ mit Gewinn eines wichtigen Bauern.
- 4) 13... $\text{c}b4!$ Die Kombination gleich zweier
Fesselungsmotive erobert eine Qualität. 14. axb4
 $\text{g}xa1+-$ (Wassenhoven – Kalla, Hiddenhausen 1997)
- 5) 27... $\text{d}h4!--$ Matt oder Damenverlust ist
unvermeidlich. (Morozewich – Adams, 2001)
- 6) 29... $\text{g}h3+$! 30. $\text{c}g1$ $\text{g}xg2\#$
(Maedler – Uhlmann, Aschersleben 1963)
- 7) 2. $\text{g}xe5+$! fxe5 3. $\text{g}f8+$ nebst Matt.
(Aljechin – Reshevsky, Kemerli 1937)
- 8) 1. $\text{g}xg6+$! hxg6 2. $\text{g}h8\#$
- 9) 1. $\text{b}6+$! $\text{c}xb6$ [1... $\text{c}b8$ 2. $\text{g}h8+$ $\text{g}e8$ 3. $\text{g}xe8+$ $\text{g}xe8$
4. $\text{g}xe8\#]$ 2. $\text{g}h6!--$ (Horwitz 1873)

4) Der Abzug

- 1) 1. $\text{c}d6+$ Nimmt dem schwarzen König das Fluchtfeld
 $\text{b}8$ und schaltet die Verteidigung ... $\text{g}a6$ aus. 1... $\text{g}a4$
2. $\text{g}xa4\#$
- 2) 12. $\text{c}xc6+$! Doppelschach! 12... $\text{c}d8$ 13. $\text{g}e8\#$
- 3) 6. $\text{c}b6+$ +- (Troitzky 1896)

- 4) 15. $\text{d}f5+$! [15. $\text{d}xc8+-$ gewinnt "nur" den Läufer]
15... $\text{c}e8$ 16. $\text{d}g7\#$ (Razin – Reshetkov, 2004)
- 5) 1. $\text{c}b4+-$ Die schwarze Dame geht verloren.
- 6) 9. $\text{c}b5+$ +- erobert die schwarze Dame.
- 7) 14... $\text{g}3!$ 15. hxg3 $\text{g}xc4$ -- (Kortschnoj – Portisch,
Wijk aan Zee 1968)
- 8) 23... $\text{g}g6+$! 24. $\text{c}h1$ Jetzt steht der König für den
Abzug gerade richtig: 24... $\text{d}g3+$ 25. hxg3 $\text{g}xc2$ --
(Liublinsky – Baturinsky, Moskau 1945)
- 9) 9. $\text{g}d8+$! $\text{c}xd8$ 10. $\text{c}g5+$! [10. $\text{c}a5+?$ $\text{c}e8$ 11. $\text{g}d8+$
 $\text{c}e7$ ist leider nicht Matt.] 10... $\text{c}c7$ [10... $\text{c}e8$ 11. $\text{g}d8\#]$
11. $\text{c}d8\#$ (Reti – Tartakower, Wien 1910)

5) Die Ablenkung

- 1) 9. $\text{c}xf7+$! $\text{c}xf7$ 10. $\text{g}xd8$ +-
2) 24... $\text{g}b8!$ 25. $\text{g}xb8$ $\text{g}xg2\#$
- 3) 1. $\text{c}xh7+$! $\text{c}xh7$ 2. $\text{g}xf8$ +-
4) 19... $\text{g}xa4!$ 20. $\text{g}xa4$ $\text{g}xd2$ --
- 5) 6. $\text{g}xb7!--$ (Adams – Torre, New Orleans 1920)
- 6) 11. $\text{c}g1!$ $\text{c}xg1$ 12. $\text{b}8g+-$ (Centurini 1856)
- 7) 2. $\text{g}f1+$ $\text{c}d2$ 3. $\text{g}f2+$ +- (Troitzky 1924)
- 8) 3... $\text{g}b2!$ [3... $\text{g}b1+?$ 4. $\text{g}f1$ $\text{g}d1??$ 5. $\text{c}c8+$] 4. $\text{c}c2$
[4. $\text{g}e1$ $\text{g}xc3!--$; 4. $\text{g}d3$ $\text{g}a1+$! (4... $\text{g}xd3??$ 5. $\text{c}c8+$)
5. $\text{g}f1$ $\text{g}xc3--$; 4. $\text{g}xb2$ 5. $\text{g}d1\#]$ 4... $\text{g}b1+$ 5. $\text{g}f1$ $\text{g}xc2$
0–1 (Bernstein – Capablanca, Moskau 1914)
- 9) 6. $\text{d}e4!$ $\text{d}xe4$ [6... $\text{c}xf5$ 7. $\text{d}xf6+$ $\text{g}xf6$ 8. $\text{g}xf6+-$;
6... $\text{c}d4$ 7. $\text{g}xd4+-$] 7. $\text{g}h7+$ $\text{c}f8$ 8. $\text{g}h8\#$
(Krapfenbauer – Kaliwoda, Fernpartie 1951)

6) Hinlenkung

- 1) 1. $\text{g}e8+$! $\text{g}xe8$ 2. $\text{d}f7\#$
- 2) 22. $\text{g}f8+$! $\text{g}xf8$ 23. $\text{d}e7\#$
(Morphy – Jefferson, New York 1859)
- 3) 39. $\text{g}d8!$ [39. $\text{g}h8+?$ $\text{c}f7$ und die Dame ist gedeckt.]
39... $\text{g}xd8$ 40. $\text{g}h8+$ $\text{c}f7$ 41. $\text{g}xd8$
(Szabo – Bronstein, Zürich 1953)
- 4) 2. $\text{g}b8+$! $\text{c}xb8$ 3. $\text{d}c6+$ +- (Stamma 1737)
- 5) 1... $\text{g}g1+!!$ Hinlenkung und Ablenkung: 2. $\text{c}xg1$
[2... $\text{g}xg1$ $\text{d}f2\#]$ 2... $\text{g}xg2+$ 3. $\text{c}h1$ $\text{g}xh2+$ 4. $\text{c}g1$ $\text{g}bg2\#$
(Iljustschenko – Schuschina, UdSSR 1971)
- 6) 1. $\text{g}5+$ $\text{c}xg5$ 2. $\text{g}f4\#$ (Ustinov – Ilivitzki, 1959)
- 7) 2. $\text{d}e6!$ $\text{c}xe6$ 3. $\text{g}d5+$ $\text{c}f6$ 4. $\text{g}f5\#$
(Holzhausen – Tarrasch, Berlin 1912)
- 8) 2... $\text{g}e1+$! 3. $\text{c}xe1$ $\text{c}b4+$ 4. $\text{c}f1$ [4. $\text{c}d1$ $\text{g}e1\#]$
4... $\text{g}e1\#$ (Geissert – Starck, Ströbeck 1973)
- 9) 9. $\text{g}h3+$! Hinlenkung auf die 2. Reihe! 9... $\text{c}a2$
10. $\text{g}xh2!$ Die ablenkende Fesselung! 10... $\text{g}xh2$
11. $\text{c}8g+-$ (Lasker, Em; 1890)

7) Entfesselungstricks

- 1) 6. $\text{c}xf7+$ $\text{c}xf7$ 7. $\text{d}xe5+$ $\text{c}e8$ 8. $\text{d}xg4$ \pm
- 2) 10. $\text{c}xf7+$! $\text{c}xf7$ 11. $\text{d}g5+$ $\text{c}e8$ 12. $\text{g}xg4\pm$
- 3) 7... $\text{c}xf2+$! 8. $\text{c}xf2$ $\text{d}g4+$ \mp
- 4) 7... $\text{c}xf2+$ 8. $\text{c}xf2$ $\text{d}g4+$
(Friedrich – Decker, Willingen 2006)
- 5) 6... $\text{d}xd5!$ 7. $\text{c}xd8$ $\text{c}b4+$ --
- 6) 8. $\text{d}xd4!$ [Auch gut: 8. $\text{d}xe5!$ $\text{c}xd1?$ dxe5 9. $\text{g}xg4$
 $\text{d}xc2+$ (9... $\text{g}a5+$ 10. $\text{c}d2$) 10. $\text{c}d1$ $\text{d}xa1$ 11. $\text{c}b5+$;
9. $\text{d}f6+$ $\text{g}xf6$ 10. $\text{c}xf7\#]$ 8... $\text{c}xd1$ [8... exd4 9. $\text{g}xg4]$
9. $\text{c}b5+$ $\text{g}d7$ [9... $\text{d}c6$ 10. $\text{d}xc6$ $\text{g}xg5$ 11. $\text{d}xe5+$ $\text{c}d8$
12. $\text{d}xf7+$ $\text{c}c8$ 13. $\text{d}xg5]$ 10. $\text{c}xd7+$ $\text{c}xd7$ 11. $\text{c}xe7$
 $\text{c}xe7$ 12. $\text{d}f5$ +- (Buckle – NN, London 1840)

7) 5. ♖xe5! ♗xd1? [5...dxe5 6. ♗xg4±] 6. ♗xf7+! ♔e7
7. ♗d5# (Das berühmte Seekadettenmatt)
8) 7. ♖xe5! ♗xd1 8. ♗b5+ c6 9. dxc6 a6 10. c7+
1-0 (Mieses – Ekquist, Nürnberg 1895)
9) 11. ♖xe5! ♗xd1 12. ♗xf7+ ♔e7 [12...♔f8 13. ♗xc5+
♗e7 14. ♗xe7+] 13. ♗xc5+! [13. ♗g5+? ♗f6] 13...♔f6
14. 0-0+ ♔xe5 [14...♔g5 15. ♗e3+ ♔h4 16. g3+ ♗xg3
(16...♔h3 17. ♗e6+ ♗g4 18. ♗xg4#) 17. ♗f4+ ♔g5
(17...♔h3 18. ♗e6+; 17...♗g4 18. ♗xg4+ ♔h3 19. ♗xg3+
♔h4 20. ♗f3#) 18. h4+ ♔h6 19. ♗f6#] 15. ♗f5#
(Aljechin – Tenner, Köln 1911)

8) Die Achillesferse des Schachkönigs

1) 5... ♗xf2+ 6. ♔xf2 ♗g4+ 7. ♔e1 ♗xg5#
(Fischer – Bindrich, Leutersdorf 2000)
2) 10... ♗xf2+! 11. ♔xf2 ♗h4+ 12. ♔f1 ♗xc4+#
(Kuzmina – Slavina, Elista 2003)
3) 20. ♗xf7+! ♔h8 [20...♔xf7? 21. fxe5+--] 21. ♗xe8
♗xe8 22. fxe5 ♗xe5 23. ♗ae1+
(Jussupow – Dittrich, Essen 2002)
4) 24. ♗xf7+! ♔xf7 25. ♗h5+ ♔g8 26. ♗xc5±
(Panbukchian, – Genov, Sofia 2003)
5) 16. ♗xf7! ♗f8 [16...♔xf7 17. ♗g6+ hxg6 18. ♗xd4+--]
17. ♗d6+± (Tang – Niksic, 2003)
6) 10. ♗xf7! ♔xf7 11. ♗xe6+ ♔g6 12. ♗f7+ ♔f5
13. ♗e6#
7) 15. ♗exf7! ♗xf7 16. ♗xe6+
(Bogner – Fink, Überlingen 2000)
8) 17. ♗b6! ♗e7 [17...♗xb6 18. ♗xf7#] 18. ♗xe5 ♗xe5
19. ♗xf7# (Wisnewski – Bindrich, 2004)
9) 30. ♗xf7+! ♗xf7 31. ♗xe8+ ♗f8 32. ♗d5+ ♔h8
33. ♗e5# (Shibut – Enkin, Connecticut 2003)

9) Das Bauernrennen

1) 1. c6 a4 2. c7 a3 3. c8 ♗ a2 4. ♗a6+
2) 1...d3 2. a6 d2 3. a7 d1 ♗+ -+
3) 1...a4 2. h5 a3 3. h6 a2 4. h7 a1 ♗ -+
4) 1...b5 2. g4 b4 3. g5 b3 4. g6 b2 5. g7 b1 ♗ 6. g8 ♗
♗f1+ 7. ♔g4 ♗g1+ -+
5) 1. g6 a3 2. g7 a2 3. g8 ♗ a1 ♗ 4. ♗h8+ +-
6) 1...c3 2. a6 c2 3. a7 c1 ♗ 4. a8 ♗ =
7) 1. a7 b2 2. a8 ♗ b1 ♗ 3. ♗h8+ ♗h7 4. ♗xh7#
8) 1...g5 2. ♔b2 [2. b7 ♔c7-+; 2. ♔a3 g4 3. ♔a4 g3
4. ♔a5 g2 5. b7 ♔c7 6. ♔a6 g1 ♗-+] 2...g4 3. ♔c2 g3
4. ♔d2 g2 5. ♔e2 g1 ♗ -+
9) 1...♔e5! [1...g3? 2. b6 g2 3. b7 g1 ♗ 4. b8 ♗+]=] 2. ♔a5
g3 3. b6 ♔d6 4. ♔a6 g2 5. b7 ♔c7! 6. ♔a7 g1 ♗+ -+

10) Der Durchbruch

1) 10. b5!+- (Neustadtl 1900)
2) 18. h5 gxh5 19. f5 exf5 20. g6 fxg6 21. e6 ♔xa3
22. e7 ♔b2 23. e8 ♗+- (Neustadtl 1907)
3) 7. g4 e3 [7...c5 8. gxh5 c4 9. hxg6 c3 10. g7 c2
11. g8 ♗+--] 8. ♔g1 hxg4 9. h5 gxh5 10. g6+
(Bernhardt 1949)
4) 2. b6! [2. axb7? ♗f4 3. bxc6 ♔g7! 4. cxd5 ♔f7 5. ♔b3
♔e7 6. ♔c4 ♗c7 7. ♔c5 ♗d6+ 8. ♔b5 ♗b8 9. ♔c5=]
2...bxa6 [Oder 2...axb6 3. a7+--] 3. bxa7+
(Schuster 1975)
5) 3. g4! fxg4 [3...♔xa4 4. h5 fxg4 5. hxg6+--] 4. f5! gxf5
5. h5+-- (Seccarini 1899)
6) 1. b6! cxb6 [1...axb6 2. c6! bxc6 3. a6+--] 2. a6!
2...bxa6 3. c6+-- (Cozio 1766)
7) 2. a4! [2. ♔g6? a4! 3. bxa4 bxc4 4. a5 c3 5. a6 ♔c7-+]
2...b4 3. ♔g6 ♔e6 4. ♔xh6 ♔e5 5. ♔xg5 ♔d4 6. h4

♔c3 7. h5 ♔xb3 8. h6 ♔xa4 9. h7 b3 10. h8 ♗+- (Salvioli)

8) 6. b4! [6. ♔f3 ♔g5 7. b4? cxb4 8. ♔e2 (8. c5?? b3
9. cxb6 b2 10. b7 b1 ♗ 11. b8 ♗ ♗f1#) 8...♔f6! 9. c5 ♔e6
10. c6 ♔d6=] 6...cxb4 7. c5 b3 8. ♔d2 bxc5 [8...♔f6
9. cxb6+--] 9. b6+-- (Zinar 1984)
9) 1. a4! [1. e6? dxe6!-+] 1...bxa4 2. b5! cxb5 3. c6!
dxc6 4. e6! [4. h5? e6!-+] 4...fxe6 5. h5! gxh5 6. g6!
hxg6 7. h7+-- (Zinar 1984)

11) Die Opposition

1) 1...♔f8! 2. e7+ ♔e8 3. ♔e6=
2) 1...♔f8! 2. ♔e6 ♔e8 3. f7+ ♔f8 4. ♔f6=
3) 1...♔d7! [1...♔f6?? 2. ♔d6 ♔f7 3. e5 ♔e8 4. ♔e6 ♔f8
5. ♔d7+--] 2. ♔e5 ♔e7! 3. ♔f5 ♔f7! 4. e5 ♔e7! 5. e6
♔e8! 6. ♔f6 ♔f8! 7. e7+ ♔e8 8. ♔e6 Patt.
4) 2. e6 ♔e8 3. e7 ♔d7 4. ♔f7+--
5) 1. e4! ♔f7 2. ♔d6 ♔e8 3. ♔e6 ♔f8 4. ♔d7+--
6) 1...♔d8! [1...♔e7? 2. ♔e5!+-; 1...♔d7? 2. ♔d5!+-;
1...♔f7? 2. ♔d5 ♔e7 3. ♔e5 ♔d7 4. ♔f6+-; 1...♔f8?
2. ♔d5 ♔f7 3. ♔d6+--] 2. ♔d5 [2. ♔e5 ♔e7!]=] 2...♔d7!
3. ♔e5 ♔e7! =
7) 3. ♔a6! ♔b8 4. ♔b6 ♔a8 5. ♔c7! [5. c7? Patt!]
5...♔a7 6. ♔d7+--
8) 3...♔f5! [3...♔e5? 4. ♔e3+--] 4. ♔e3 ♔e5! =
9) 1. ♔b2! [1. ♔c2? ♔d7 2. ♔c3 ♔c7! 3. ♔b4 ♔b6! =]
1...♔d7 2. ♔a3! ♔c6 3. ♔a4 ♔b6 4. ♔b4!+-

12) Der Randbauer

1) 2. ♔f1! h4 [2...♔h2 3. ♔f2 h4 4. ♔f1 h3 5. ♔f2 ♔h1
6. ♔f1 h2 7. ♔f2 Patt!] 3. ♔g1 h3 4. ♔h1 h2=
2) 1...♔b7! 2. ♔d6 ♔a8! = 3. ♔c7 Patt.
3) 1...♔c7! 2. ♗d5+ ♔c8 3. ♗e7+ ♔c7 4. ♗c6 ♔c8=
4) 1...♔b7! 2. ♗e3 ♔a8! = 3. ♔c6 Patt.
5) 7. ♔c5! [7. ♔c6? ♔c4! 8. ♔b6 ♔d5! 9. ♔xa6 ♔c6 =]
7...♔c3 8. ♔b6 ♔c4 9. ♔xa6 ♔c5 10. ♔b7+--
6) 1...♗b5! -+ [1...a2? 2. ♔b2 =; 1...♗b1? 2. ♔a2 =]
7) 3. ♗h1! ♔xh1 [3...♗g2+ 4. ♔e2 ♗f4+ 5. ♔e1 =]
4. ♔f2! = [4. ♔f1? ♗f3 5. ♔f2 ♗d2+--]
8) 1. ♗d8!+- [1. ♗f2? ♔c7 2. ♗a7 (2. ♔g2 ♔b8 =) 2...♔c6!
3. ♗c5 ♔c7! = (3...♔xc5?? 4. a7+--)]
9) 1...♗f8! 2. h7 ♗g6#

Zeichenerklärung

! Ein guter Zug
? Ein Fehler
+- Weiß steht auf Gewinn.
-+ Schwarz steht auf Gewinn
± Weiß steht besser
Schwarz steht besser
= Die Stellung ist ausgeglichen
+ Schach
Matt