

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Kapitel 1 - Schachmatt in 1 mit der Dame	7
Kapitel 2 - Schachmatt in 1 mit einem Turm	21
Kapitel 3 - Schachmatt in 1 mit einem Läufer	33
Kapitel 4 - Schachmatt in 1 mit einem Springer	45
Kapitel 5 - Schachmatt in 1 mit einem Bauern	57
Kapitel 6 - Schachmatt in 1 mit einer Fesselung	65
Kapitel 7 - Schachmatt in 1 mit einem Abzugs- oder Doppelschach	71
Kapitel 8 - Trickreiche Schachmatts in 1	77
Kapitel 9 - Verschiedene Schachmatts in 1	81
Kapitel 10 - Einfache Schachmatts in 2	99
Fragen und Antworten	111
Lösungen	115

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“, „Schachtaktik für Champions“, sowie „Durchbruch“ 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 Lernen“.

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

Band 1 beinhaltet 500 Diagramme mit Schachmatt, die Du unbedingt kennen musst. In der ersten Hälfte des Buches gibt es in jedem Kapitel 60 Taktikaufgaben, sortiert nach der Figur, die Matt setzt: Dame, Turm, Läufer, Springer und schließlich der Bauer (40 Diagramme). Jedes Kapitel beginnt mit einigen einleitenden Beispielen und Erklärungen, worauf bei den folgenden Aufgaben zu achten ist.

Danach folgen komplexere Schach-Matt-Muster. Zwei der häufigsten und effektivsten taktischen Werkzeuge im Schach sind der Spieß (Kapitel 6) und das Abzugs- bzw. Doppelschach (Kapitel 7). Es gibt Momente, in denen Du diese speziellen Handwerkszeuge benötigst, um das Schachmatt zu finden und das Spiel zu gewinnen.

In Kapitel 8 befinden sich ein Dutzend Beispiele für besonders „knifflige“ Matts, die Folgendes umfassen: Bauernumwandlung, Rochade und en passant, um das Ziel zu erreichen, den gegnerischen König Matt zu setzen.

In Kapitel 9 findest Du einhundert Schachmatts in einem Zug, ohne Hinweise und ohne zu wissen, welche Figur das Matt gibt, oder ob es sich um einen Spieß oder ein Abzugs- bzw. Doppelschach handelt.

Schließlich sind im letzten Kapitel 60 Beispiele für einfache Schachmatts in zwei Zügen, die auf den in den vorangegangenen Kapiteln erworbenen Kenntnissen aufbauen.

In einigen Beispielen ist Weiß am Zug und setzt Schachmatt, in anderen dagegen musst Du versuchen, den Gewinnzug für Schwarz zu finden.

Beachte bitte auch, dass Du unter jedem Diagramm die Möglichkeit hast, die zum Lösen benötigte Zeit aufzuschreiben. Wenn Du die Aufgaben erneut löst, kannst Du die Zeit kontrollieren und diese sollte sich verbessern.

Im Schach ist die Mustererkennung ein sehr wichtiger Baustein, um besser Schach zu spielen. Daher ist mein Vorschlag, versuche die Aufgaben mehrmals zu lösen, oder bis Du das Gefühl hast, dass Du die richtigen Lösungen innerhalb von anderthalb Minuten pro Seite finden kannst (6 Aufgaben). Zu Beginn kannst Du die Aufgaben auf dem Schachbrett lösen (Stelle sicher, dass die Figuren exakt so aufgestellt sind, wie in den Diagrammen gezeigt). Beim zweiten Mal empfehle ich, die Aufgaben nur vom Diagramm zu lösen.

Ich wünsche Dir viel Spaß bei Deinem Weg - „Richtig Schach Lernen!“.

Susan Polgar
August 2019

Kapitel 1

Schachmatt in 1 Zug mit der Dame

Die Dame ist die mächtigste Figur auf dem Schachbrett, weil sie sich mit langschrittigen Zügen in alle Richtungen nach oben oder unten, nach rechts oder nach links gerade oder diagonal bewegen kann. Mit anderen Worten, sie kombiniert die Zugmöglichkeiten eines Turms und eines Läufers.

In diesem Kapitel lernen wir die verschiedenen Schach-Matt-Muster mit einer Dame kennen.

Um den König des Gegners Schachmatt zu setzen, musst Du immer den König direkt angreifen und

- (1) Deine Dame darf dabei nicht geschlagen werden können;
- (2) der gegnerische König darf kein sicheres Feld haben, auf das er noch ziehen kann; und
- (3) der Angriff auf den König darf nicht durch Dazwischenziehen einer gegnerischen Figur blockiert werden.

Alle diese Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit eine Position Schachmatt ist. In einigen Fällen musst Du möglicherweise eine gegnerische Figur schlagen, um Schachmatt setzen zu können.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Du den König Deines Gegners mit Deiner Dame Schachmatt setzen kannst:

(a) Eine Deiner eigenen Figuren hilft, Deine Dame zu schützen, damit sie nicht vom gegnerischen König geschlagen werden kann.

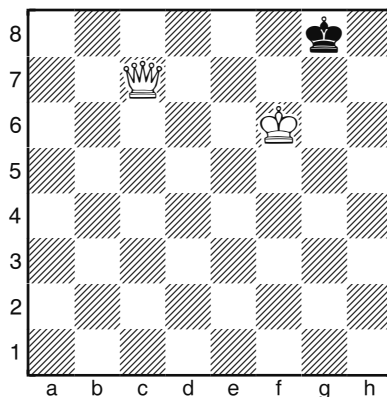
(b) Eine (oder mehrere) der eigenen Figuren helfen der Dame, indem sie die möglichen Fluchtfelder des gegnerischen Königs bedrohen.

(c) Die eigenen Figuren des Gegners blockieren die möglichen Fluchtfelder des Königs.

(d) Kombinationen von zwei oder mehr der obigen Elemente.

(e) Verwenden einer speziellen Taktik, z. B. Spieß oder Doppelschach (siehe in Kapitel 6 und 7).

Betrachten wir einige Beispiele für die verschiedenen Arten von Szenarien. Szenario (a):

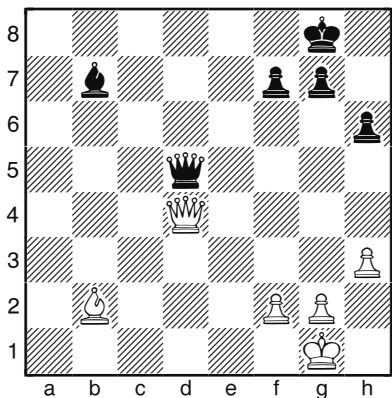


Weiß ist am Zug. Er kann den schwarzen König auf mehrere Arten angreifen: von b8, c8, d8, f7, g7, h7, c4 und g3. Das sind acht verschiedene Möglichkeiten! Allerdings leistet nur eine von ihnen die Aufgabe, den schwarzen König in einem Zug Matt zu setzen. Der Angriff (Schach setzen) des Königs von h7 wäre ein absoluter Fehler, da der schwarze König einfach die Dame auf h7 schlagen würde.

Wenn der Angriff (Schach) von f7 kommt, kann der König nach h8 fliehen. Wenn Weiß von b8, c8 oder d8 Schach gibt, flieht der König nach h7. Nach dem Schach von c4 oder g3 hätte der schwarze König drei verschiedene Fluchtfelder: f8, h8 oder h7.

Daher ist die einzig richtige Lösung 1. Dg7 Schachmatt. Das funktioniert, weil der weiße König hilft, indem er seine Dame beschützt, und deshalb kann die Dame nicht geschlagen werden.

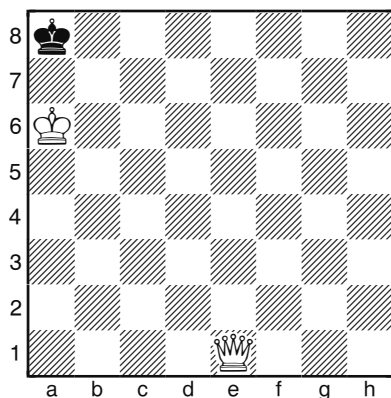
In einigen Positionen kann der Schachmattzug gleichzeitig auch eine gegnerischen Figur schlagen. Schauen wir uns das nächste Beispiel an:



In dieser Position gewinnt die Seite, die am Zug ist! Wenn dies Weiß ist, lautet die Antwort:

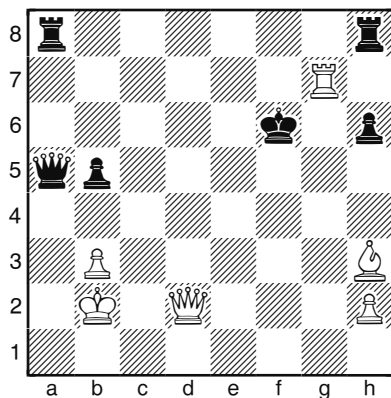
1. Dxd7 Schachmatt, da der Läufer von b7 die Dame schützt. Wenn Schwarz am Zug ist, gewinnt er das Spiel mit 1. ... Dxd7.

Schauen wir uns Beispiele von Szenario (b) an.



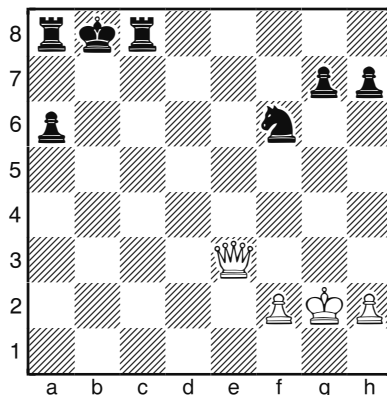
Die Lösung ist hier De8, die den schwarzen König direkt angreift, während der weiße König die Aufgabe hat, den schwarzen König davon abzuhalten, nach a7 oder b7 zu fliehen.

Das folgende Beispiel ist komplexer, da zwei verschiedene Figuren der Dame beim Schachmatt helfen.

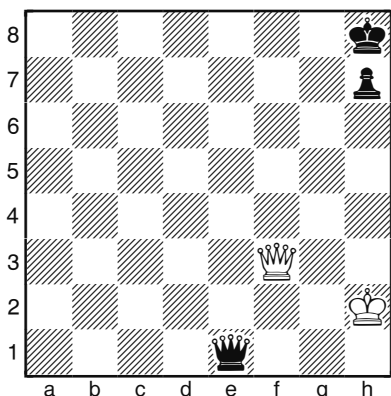


In dieser Position hat die weiße Dame etliche Möglichkeiten, den schwarzen König anzugreifen. Wieder ist nur eine die richtige Lösung. Der Angriff von g5 schlägt fehl, da der Bauer von h6 die Dame schlagen kann. Schach von d6, f4 oder f2 sind alle aus demselben Grund falsch: der schwarze König kann den Turm auf g7 schlagen und fliehen.

Wenn die weiße Dame von c3 aus Schach gibt, würde sie von der schwarzen Dame geschlagen werden können. Die einzig richtige Antwort ist 1. Dd4 Schachmatt. Mit diesem Angriff auf den schwarzen König schützt die Dame auch den Turm auf g7. Der weiße Läufer auf h3 hilft bei der Abdeckung der Felder e6 und f5, während der Turm auf g7 für die Kontrolle der potenziellen Fluchtfelder e7, f7, g6 und g5 verantwortlich ist.



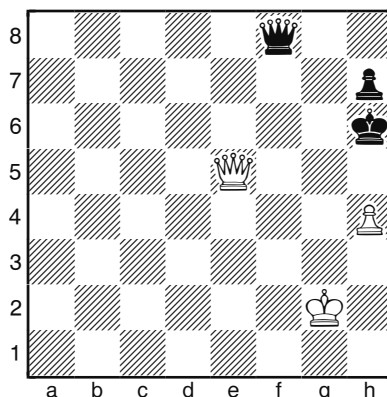
Betrachten wir nun zwei Beispiele des Szenarios (c).



Hier ist die richtige Antwort auf die Frage nach Schachmatt in einem Zug? 1. Df8. Der schwarze König kann nicht fliehen, weil sein eigener Bauer auf h7 das Fluchtfeld blockiert. Gäbe es den schwarze Bauern auf h7 nicht, dann könnte Weiß nicht Schachmatt setzen oder das Spiel gewinnen.

In diesem Beispiel blockieren die beiden schwarzen Türme auf beiden Seiten des Königs die eigene Beweglichkeit. Weiß setzt mit 1. Db6 Schachmatt.

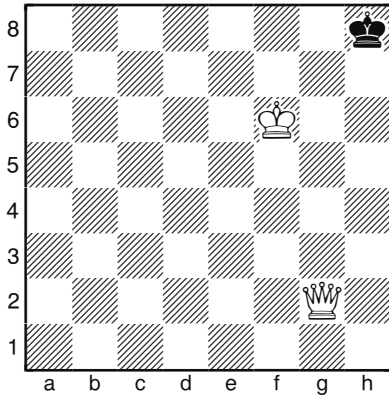
Als Letztes betrachten wir ein Beispiel, in dem die Kombination mehrerer Elemente zum Endergebnis beiträgt (Szenario (d)).



In dieser Position benötigt die weiße Dame nicht nur die Hilfe ihres eigenen Bauern auf h4 (zur Bewachung des Fluchtfeldes g5), sondern auch noch des Bauern von Schwarz auf h7, um den König nach 1. Dg5 (Schachmatt) an der Flucht zu hindern.

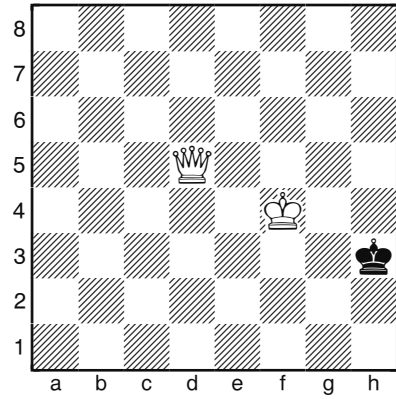
Jetzt bist Du am Zug, die folgenden 60 Taktikaufgaben zu lösen, in denen immer die Dame Matt setzt. Viel Vergnügen!

Weiß am Zug ○ (1)



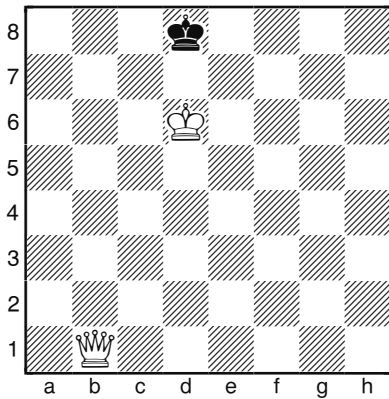
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (4)



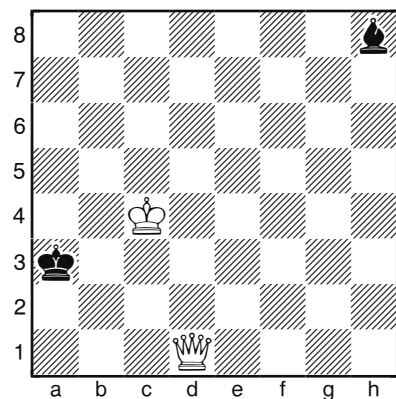
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (2)



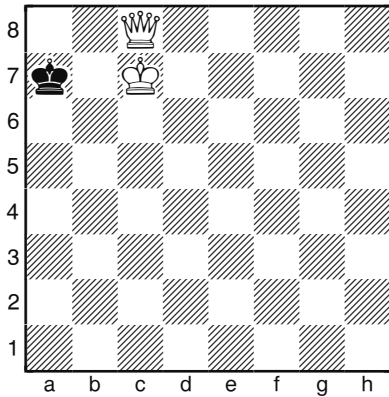
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (5)



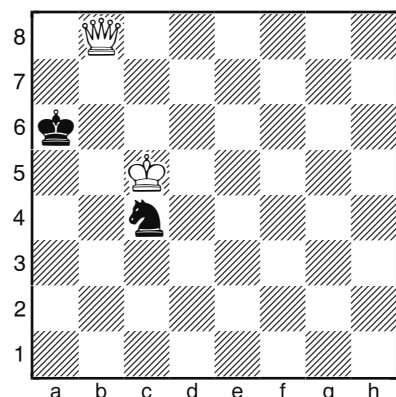
1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (3)



1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____

○ (6)



1. _____ Zeit: 1 _____ 2 _____