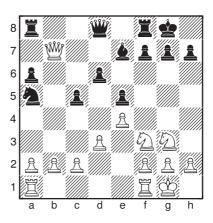
KW 19: Rette die angegriffene Figur

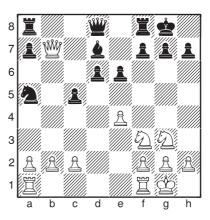
In dieser Woche spielt die Rettung von angegriffenen und bedrohten Figuren (Turm, Läufer und Springer) die Hauptrolle.

Wenn Du über den nächsten Zug oder die nächste Schlagmöglichkeit nachdenkst. ist es immer wichtig zu versuchen, den besten nächsten Zug Deines Gegners vorherzusehen. Manchmal gibt es nur eine gute Möglichkeit, meist aber mehrere. Deshalb ist es bei jedem Zug wichtig vorausschauend zu denken und zu handeln.

Im oberen rechten Diagramm ist Weiß am Zug und die Dame auf b7 angegriffen. Nach 1. DxTa8 oder 1.DxLe7 schlägt ieweils die schwarze Dame zurück und erobert damit 4 bzw. 6 Punkte. Damit kann Weiß in der "Vorwärtsbewegung" nichts gewinnen, sondern muss umdenken und den Rückzug antretten bzw. seine Dame vor dem Schlagen durch den Springer retten. Es ist gar nicht so einfach ein freies Feld zu finden. Nur 1.Dd5 löst das Problem.



Die Stellung und damit auch die Aufgabe sieht fast identisch aus. Ein in einer Partie bzw. im Schach sehr häufig vorkommendes "Phänomen". Nur eine Kleinigkeit oder ein Zug verändert das Gleichgewicht und damit den notwendigen Plan gravierend. Hier stehen nur die schwarzen Bauer in der a- und e-Linie um ein Feld versetzt. Damit haben sich die möglichen Fluchfelder aber geändert. Der einzig richtige weiße Zug ist jetzt 1.Da6!



Bitte Notiere die richtigen Züge - wenn Du möchtest auch die Zeit - auf dem ausgedruckten Blatt oder/und sende die richtigen Züge je Diagramm an: dirk.jordan@ran-ans-brett.de oder Ran an's Brett e.V. Oskar-Mai-Str. 6, 01159 Für die Besten unter Euch gibt es wieder kleine Preise zu gewinnen!

Vorname: Name: Alter:

Strasse:

PLZ:







