

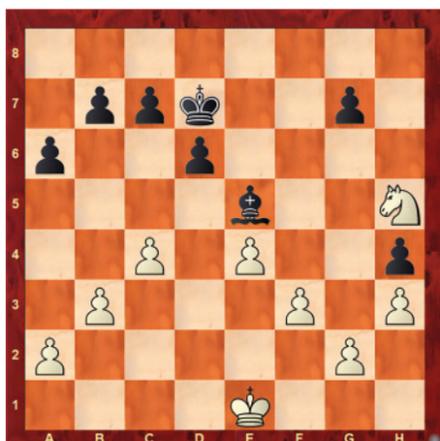
Aufgaben zu „Der Königsplan Stufe 4 – Sinnvolle Suche und Perspektivwechsel“



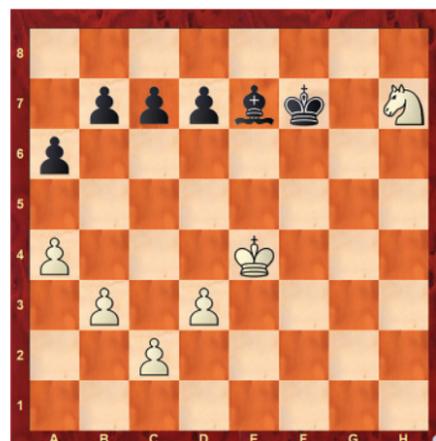
Aufgabe 99 – Weiß am Zug:
Finde 3 Kraftzüge (Schach, schlagen, angreifen).



Aufgabe 100 – Schwarz am Zug:
Finde 3 Kraftzüge (Schach, schlagen, angreifen).



Aufgabe 101 – Schwarz am Zug:
Finde 3 Kraftzüge (Schach, schlagen, angreifen).



Aufgabe 102 – Weiß am Zug: Was droht der
Schwarze? Was kann Weiß dagegen tun?



Aufgabe 103 – Weiß am Zug: Was droht
Schwarz? Was kann Weiß dagegen tun?



Aufgabe 104 – Weiß am Zug: Was droht
Schwarz? Was kann Weiß dagegen tun?

Lektion 19: Der Königsplan Stufe 5 – Zündende Ziele

In Stufe 5 des Königsplans geht es darum, die gefundenen Varianten zu bewerten. Wie ein Schachcomputer geben auch wir jedem Variantenendpunkt eine Bewertung wie z. B. besser Weiß, gewonnen für Schwarz, ausgeglichen, leicht besser für Weiß etc. Zusätzlich gehen wir auch auf die Suche nach Mattbildern und Kombinationsmotiven. Die Mattbilder und Kombinationsmotive werden wir dann in Stufe 6 weiter bearbeiten.

Königsplan Stufe 5 – Zündende Ziele auf einen Blick

- Gibt es Mattbilder oder Kombinationsmotive?
- Wie ist der Endpunkt jeder Variante zu bewerten?

Wenden wir Stufe 5 gleich an Beispielen an.

In den letzten Stufen des Königsplans haben wir uns schon einige interessante Züge überlegt. In Stufe 5 wollen wir sie nun genau unter die Lupe nehmen und berechnen.

Gibt es Mattbilder oder Kombinationsmotive?

Tatsächlich ist es momentan schwierig, ein Mattbild zu finden. Die weißen Figuren sind noch nicht gut genug koordiniert. Auch taktische Motive sind auf den ersten Blick nicht zu finden. Doch verdächtig ist, dass der schwarze Turm auf c8 ungedeckt ist. Über das Feld f5 könnten Turm und König sogar gleichzeitig angegriffen werden.



Abbildung 130 – Beispiel 1: Der Königsplan Stufe 5:
Bewerte die Varianten 1.Dg6+, 1.Le4+, 1.Sc4 und 1.Lxb7.
Suche nach Mattbildern bzw. Kombinationsmotiven für Weiß.

Wie ist der Endpunkt jeder Variante zu bewerten?

- 1.Dxg7+ oder 1.Dg8+: Schwarz kann die Dame problemlos schlagen und Weiß wird die Partie aufgrund von weniger Material verlieren.
- 1.Lxb7 oder 1.Dxb7: Beide Züge sind sich sehr ähnlich. Weiß holt sich einen Bauern und greift dabei den Turm an. Falls der Turm wegziehen würde, hätte Weiß wieder ausgeglichenes Material und die Stellung ist ausgeglichen. Aber Schwarz hat etwas besseres! Wie wir in Stufe 2 bereits festgestellt haben, ist der weiße Springer angegriffen. Schwarz kann also mit 1...Dxe5 antworten und greift dabei gleichzeitig den weißen Turm an. Falls Weiß den Turm schlägt, schlägt auch Schwarz den weißen Turm. Die Stellung ist für Schwarz mit Figur mehr eindeutig gewonnen.