

## KW 51: Rettung ins Patt II

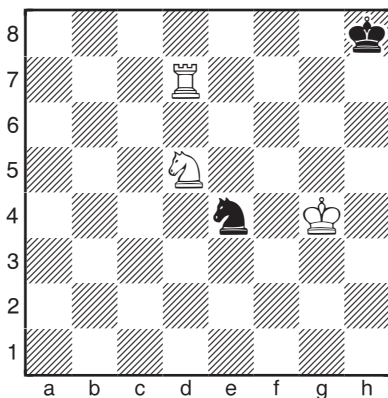
In der letzten Woche haben wir begonnen, uns mit der besonderen Situation eines Patts im Schach und dies als Rettung auseinander zu setzen. Wir haben nicht erst dort, aber in den gezeigten Beispielen noch einmal bewußt reflektiert: Ein Unentschieden ist immer besser, als zu verlieren.

Laßt uns noch einmal wiederholen: Patt ist ein Sonderfall im Schach: wenn eine Seite (oft mit großem Materialnachteil) keine legalen Züge mehr hat und nicht im Schach steht, dann ist das Spiel unentschieden.

Wir kennen schon die zwei unterschiedlichen Motive:

(1) solche, bei denen eine Seite bereits keinen legalen Zug mehr hat, außer für eine Figur (die nicht der König ist). In diesen Fällen besteht die Aufgabe darin, die letzte Figur loszuwerden, um in eine Pattsituation zu geraten.

(2) solche, wo der König noch legale Züge hat und ein Köder benötigt wird, um eine der gegnerischen Figuren auf ein Feld zu zwingen, auf dem diese dem König den oder die letzte(n) Zug/Züge nimmt.



Schwarz am Zug

Hier würde es nicht ausreichen, nur den Springer loszuwerden, da der König von Schwarz immer noch nach g8 ziehen kann. Daher muss Schwarz die beiden Aufgaben kombinieren, indem er den Springer von Weiß nach f6 zwingt (damit der König nicht mehr nach g8 ziehen kann) und seinen Springer loszuwerden. Die Lösung lautet 1 ... Sf6+.

Wenn Weiß nun mit 2.Sxf6 schlägt, ist es eine Pattsituation. Andernfalls würde Schwarz, wenn Weiß den König aus dem Schach zieht, den Turm von Weiß auf d7 erobern, und das materielle Gleichgewicht ist wieder hergestellt.

Als Nächstes findest Du wiederum 18 Übungen und wir wünschen viel Spaß dabei!

*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 Dresden*

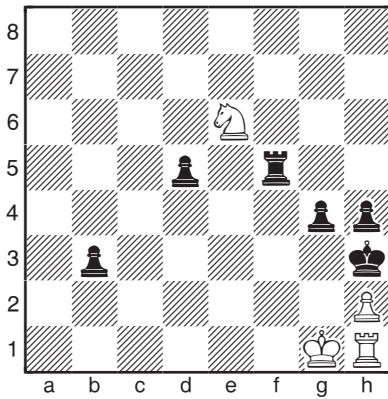
Vorname Name:

Alter:

Strasse:

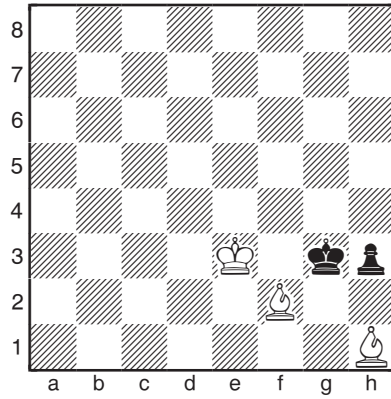
PLZ:

○ (1)



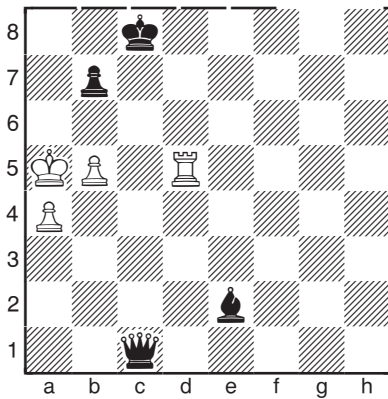
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

Schwarz am Zug ● (4)



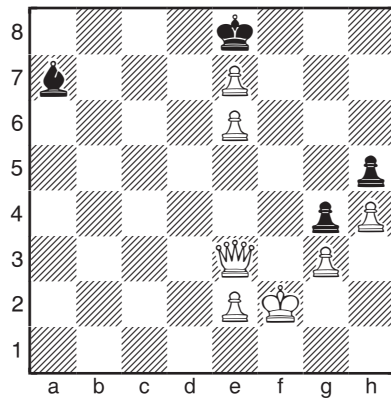
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (2)



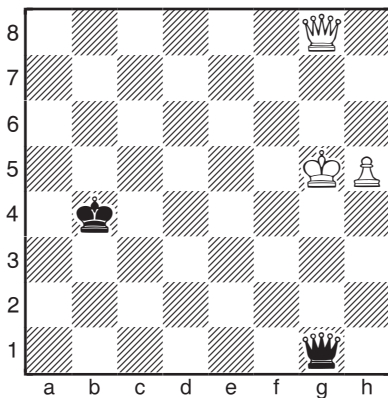
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

● (5)



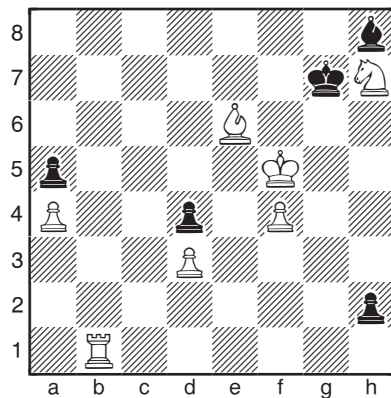
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (3)



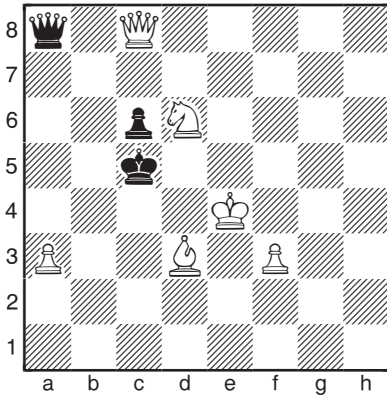
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

● (6)



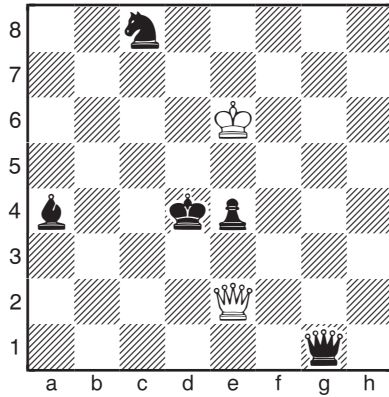
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

● (7)



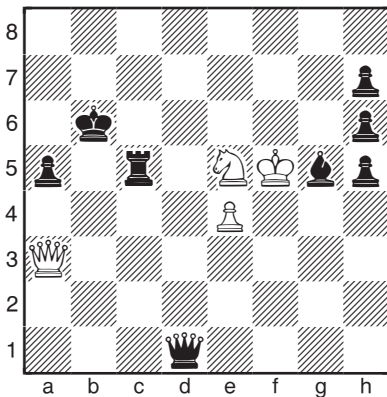
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (10)



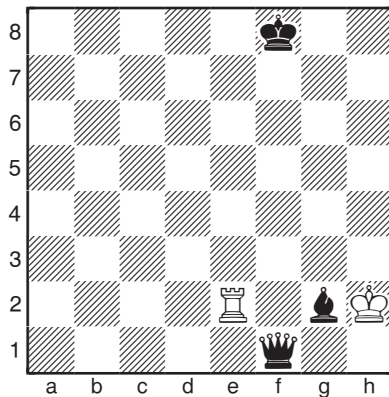
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

Weiß am Zug ○ (8)



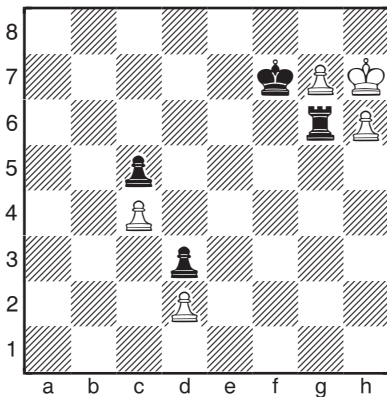
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (11)



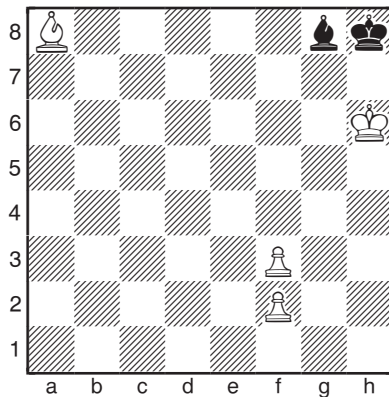
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (9)



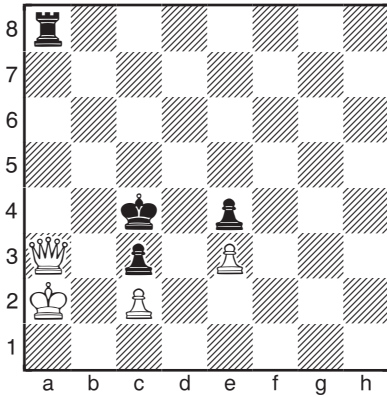
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

Schwarz am Zug ● (12)



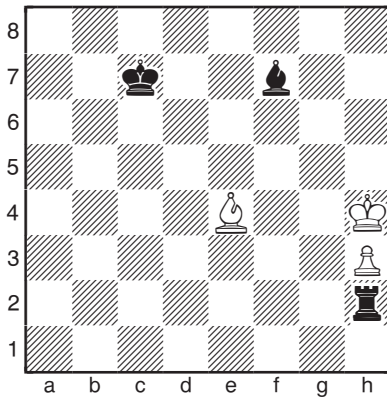
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

● (13)



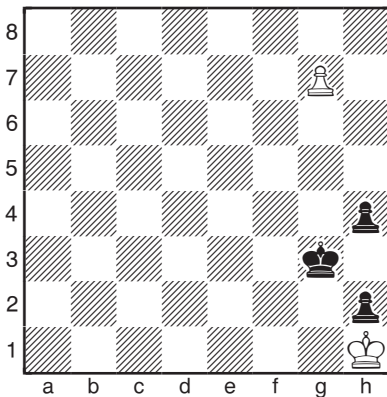
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

Weiß am Zug ○ (16)



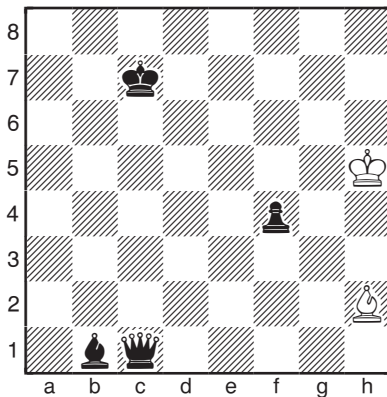
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

● (14)



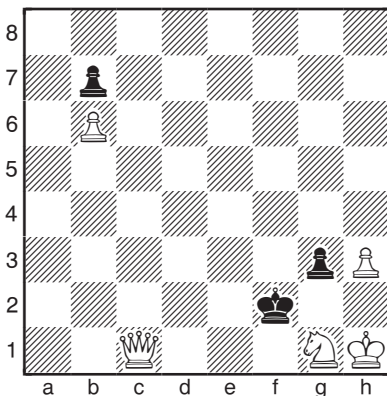
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (17)



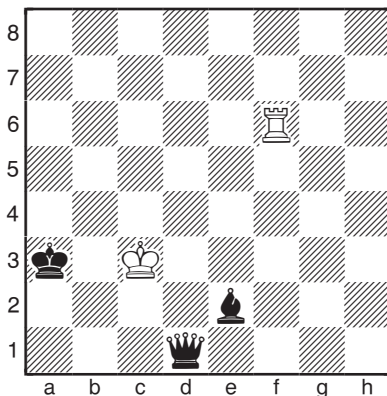
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

● (15)



1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

○ (18)



1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_