

# Gemischte Schachaufgaben Übungsblatt Nr. 3

In alle Übungen ist immer Weiß am Zug.

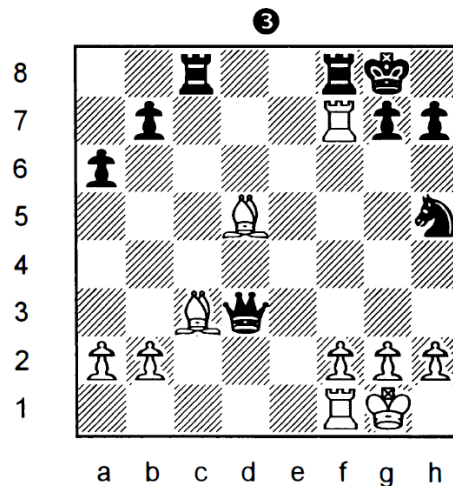
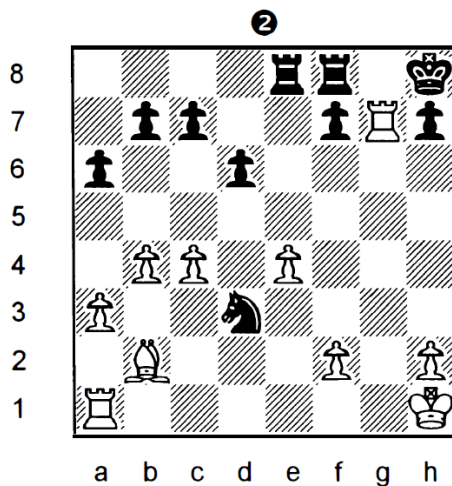
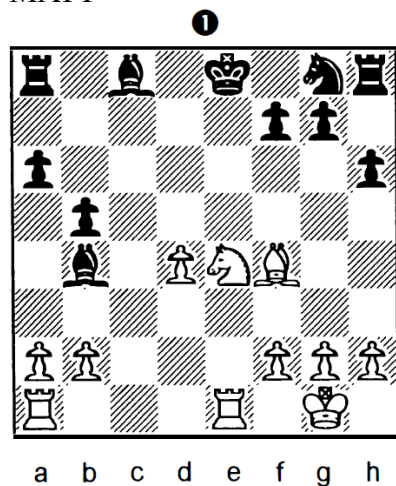
Übungen eins bis drei => Weiß spielt und erzielt Matt.

Übungen vier bis sechs => Weiß spielt und gewinnt Material.

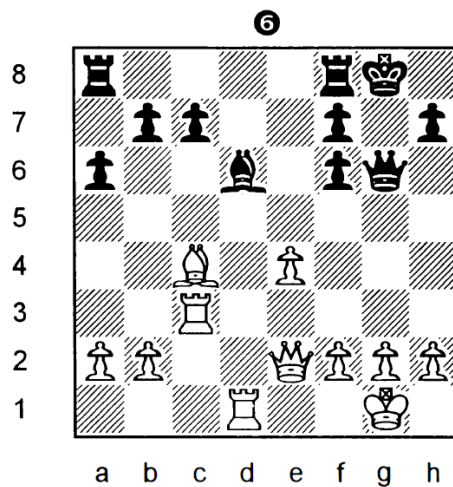
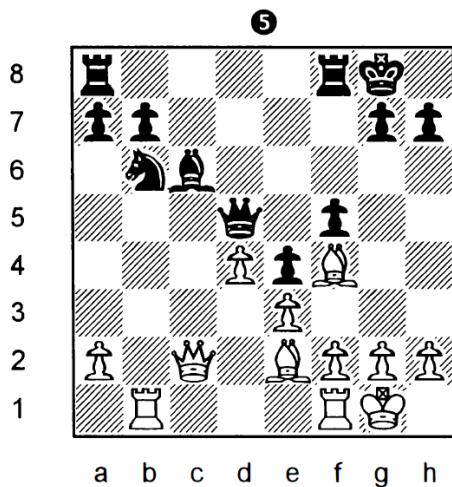
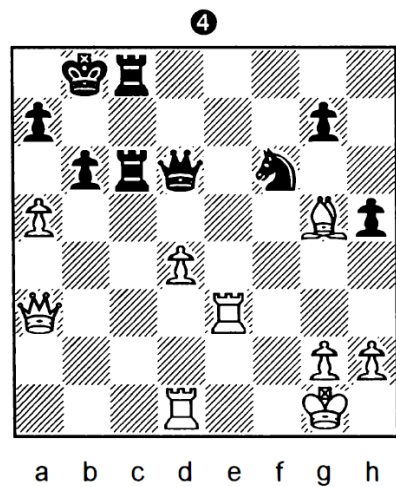
Übungen sieben bis neun => Finde den besten Zug für Weiß.

Die Lösungen sind auf der nächsten Seite zu finden. Viel Spaß!

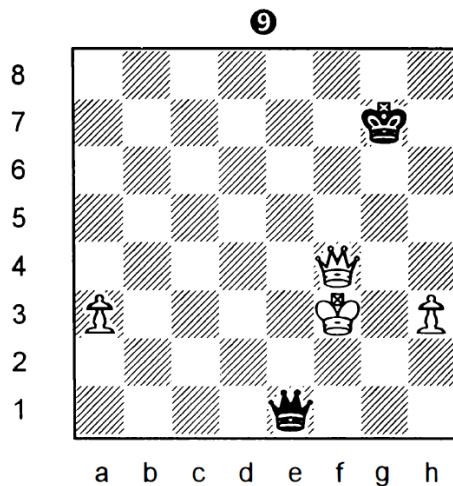
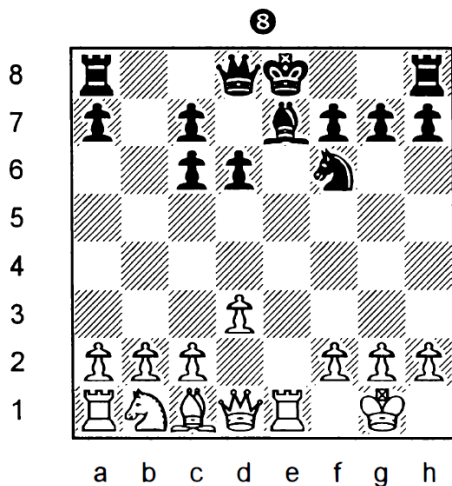
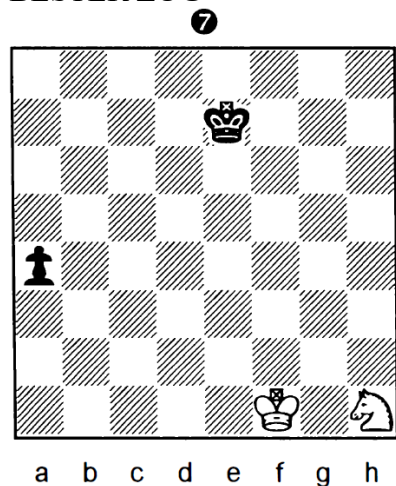
## MATT



## MATERIAL



## BESTER ZUG



## Lösungen

1)

1.Sf6+ Kf8 [1...Kd8 2.Te8#] 2.Te8#

Die Kraft des Doppelschachs. Die einzige Möglichkeit zu entkommen ist es den König zu bewegen.

2)

1.Tg8+ Kxg8 2.Tg1 #

Pillsbury Matt (nach dem amerikamischen Großmeister Harry Pillsbury).

3)

1.Txg7+ Kh8 2.Tg8#

4)

1.Dxd6+ Txd6 2.Lf4

Nach dem Damentausch fesselt der weiße Läufer den Turm.

Gefesselte Figuren sind perfekte Angriffsziele. Mit gutem Spiel kann Weiß hier noch mehr gewinnen als die Qualität.

2...Tcd8 3.Te6 Se8 [3...Kc7 4.Tc1 +] 4.Txe8 Txe8.Lxd6 +

2...Se8 3.Txe8 Txe8 4.Lxd6+

2...Tcc6 3.Te6 Kc7 4.d5!

2...Kc7 3.Tc3+ Kd7 4.Txc8

5)

1.Txb6 axb6 [1...Kh8 2.Tb2] 2. Lc4

6)

1.Txd6 cxd6 2.Tg3

7)

1.Sg3 a3 2.Sf5 +

Der weisse Springer gewinnt einen Tempo mit Schach und jetzt kann Weiß den scharzen Bauern stoppen und remisieren.

2...Kd7 3.Se3 a2 4.Sc2 =

(1.Sf2? a3 -+)

8)

1.De2 ±

Weiß fesselt den Läufer doppelt auf e7 und verhindert Schwarz zu rochieren. Jetzt kann Weiß seine Figuren entwickeln während Schwarz leidet mit einem König der in der Mitte blockiert ist.

9)

1.Dg3+ Dxg3+ 2.Kxg3

Die einfachste Art einen Bauern Endspiel zu gewinnen. Damen Endspiele können sehr schwer sein zu gewinnen, weil der Verteidiger oft mit endlosem Schach remisieren kann.