

Altstadtfest 2005

Schach-Rätsel

Teilnahmebedingungen:

An der Auslosung der Preise nimmt jeder Teil, der am Altstadtfest bis 20:00 Uhr am Sonntag 03.07.2005 eine Antwortkarte mit mindestens einer richtigen Lösung abgibt.

Die Gewinner werden bis zum 09.07.2005 benachrichtigt und werden in einem Zeitungsbericht („Eichstätter Kurier“) bekanntgegeben.

Eine Auszahlung der Preise ist nicht möglich.

Preise:



- 1. Preis: Fritz & Fertig - Schach lernen und trainieren**
CD-ROM für Windows-PC
Interaktiver Schachkurs für Kinder (und Eltern)



- 2. Preis: Gutschein Aktiv-Markt-Gruber**
Warengutschein über EUR 25,- vom Aktiv-Markt-Gruber
(Weißenburger Str. 19, Eichstätt)
Gültig bis 30.09.2005



- 3. Preis: Schach - Zug um Zug**
Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes.
Vom Bauerndiplom zum Königsdiplom

Veranstalter:

Schachclub Eichstätt 1921 e.V.

Winfried Beck

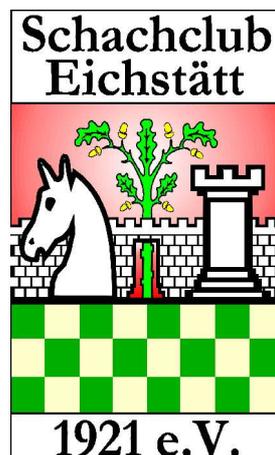
Brückenstr. 11

85072 Eichstätt-Wasserzell

Tel.: 08421 / 7643

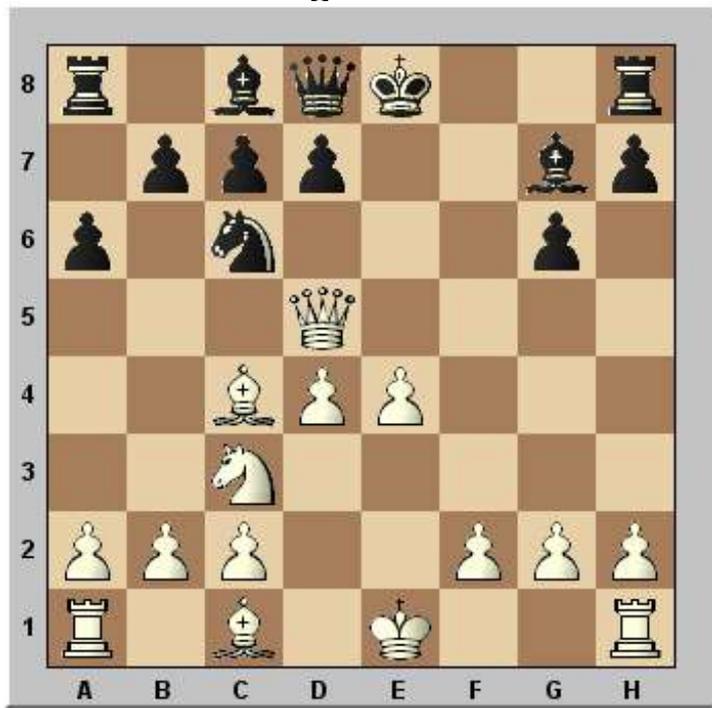
sc.eichstaett@altmuehl.net

<http://www.altmuehl.net/~sc-eichstaett/>



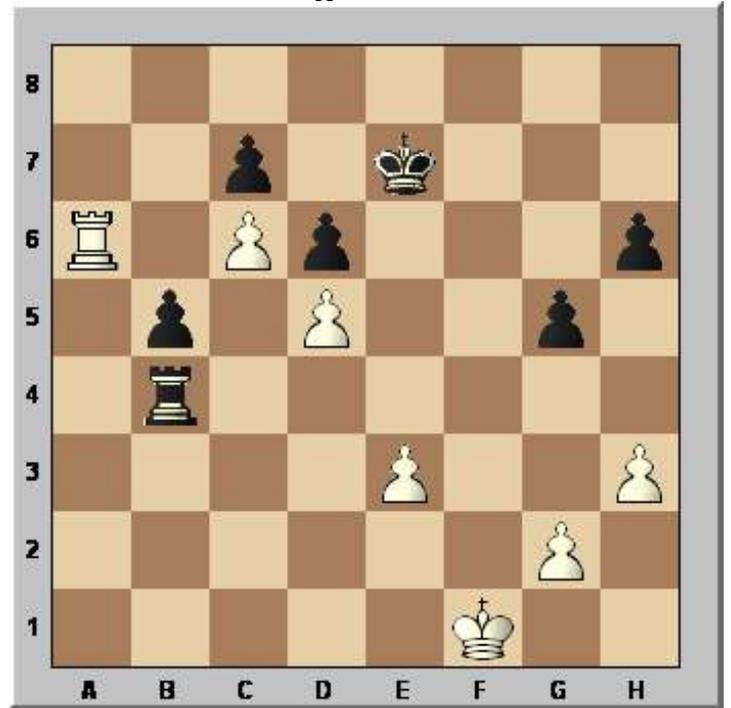
Aufgaben:

Diagramm 1



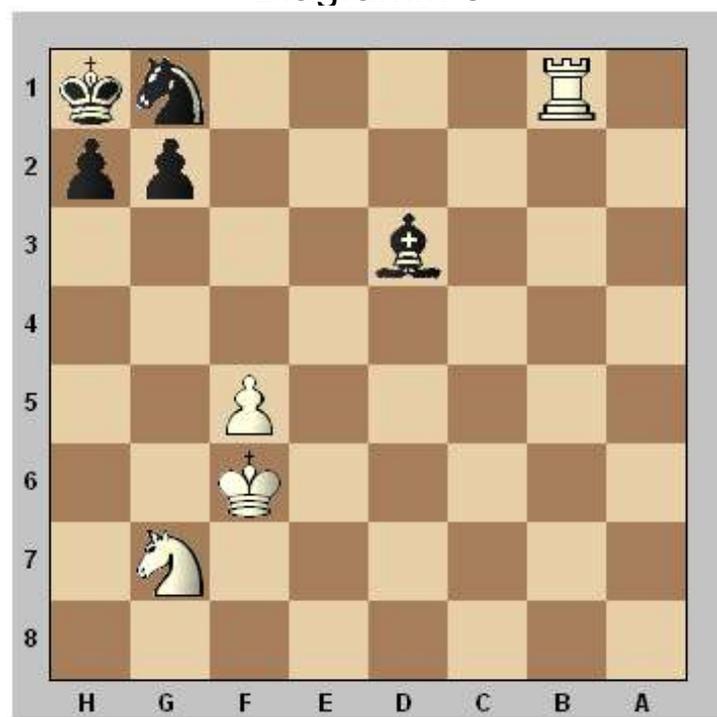
Weiß zieht und setzt Matt

Diagramm 2



Schwarz zieht und gewinnt
(nach mehreren Zügen)

Diagramm 3



Weiß zieht und setzt im 2. Zug Matt
! ACHTUNG FALLE !

Lösungen:

Diagramm 1

1.Dd5-f7++ (Die weiße Dame zieht von ihrem Feld d5 nach f7 und setzt dadurch Matt [++]. Der schwarze König darf die Dame nicht schlagen, da er sonst durch den weißen Läufer auf c4 im Schach steht.)

Diagramm 2

1... Tb4-a4 (Der schwarze Turm zieht von seinem Feld b4 nach a4.)

Jetzt ist der weiße Turm auf a6 angegriffen und kann sich nur durch Abtausch retten:

2.Ta6xa4 (Der weiße Turm auf a6 schlägt [x] den schwarzen Turm auf a4.)

2... Bb5xa4 (Der schwarze Bauer auf b5 schlägt den weißen Turm auf a4.)

Jetzt kann Weiß den Bauern auf a4 nicht mehr stoppen und Schwarz holt sich damit eine neue Dame, z.B.:

3.Kf1-e1 (K = König) **Ba4-a3** **4.Ke1-d1** **Ba3-a2** **5.Kd1-c1**

5... Ba2-a1(D)+ (Der schwarze Bauer fährt von a2 nach a1, wird vom Brett genommen und stattdessen wird eine schwarze Dame nach a1 gestellt, die dabei den weißen König Schach [+] gibt.)

Bei „normalem“ Spiel gewinnt Schwarz mit einer Dame mehr leicht.

Würde Weiß im zweiten Zug den Turm nicht abtauschen (also z.B. **1... Tb4-a4** **2.Ta6-b6** **Bc7xb6** **3.Bc6-c7** **Ke7-d7** **4.Bc7-c8(D)+** **Kd7xc8**) gewinnt Schwarz bei „normalem“ Spiel auch mit dem Turm mehr leicht.

Diagramm 3

1.Sg7-h5 (S = Springer) **Ld3xb1** (L = Läufer) **2.Sh5-g3++**

Die Falle besteht darin, dass das Spielfeld zu den anderen Diagrammen umgedreht ist - man beachte die Nummerierung an der linken Seite. Damit ziehen die schwarzen Bauern **nicht** von oben nach unten, wie man bei der Bauernstellung vielleicht vermuten würde. Somit kann der Springer auf g3 auch nicht vom schwarzen Bauern auf h2 geschlagen werden!

Nach 1.Sg7-h5 kann nur der schwarze Läufer ziehen, da der schwarze Springer auf g1 vom Turm auf b1 „gefesselt“ wird, d.h. würde der schwarze Springer ziehen, steht der schwarze König im Schach. Die schwarzen Bauern und der schwarze König können nicht ziehen, weil sie von ihren eigenen Figuren blockiert sind. (Zur Erinnerung: die schwarzen Bauern können nur zur ersten Reihe hin [nach oben] ziehen.)

Egal wohin Schwarz mit seinem Läufer zieht, immer setzt danach Weiß mit 2.Sh5-g3 Matt.