

# Altstadtfest 2006

## Schach-Rätsel

### Teilnahmebedingungen:

An der Auslosung der Preise nimmt jeder Teil, der am Altstadtfest bis 20:00 Uhr am Sonntag 02.07.2006 eine Antwortkarte mit mindestens einer richtigen Lösung abgibt.

Die Gewinner werden bis zum 10.07.2006 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  
(Weißbürger Str. 19, Eichstätt)



**3. Preis: Fritz & Fertig - Wie geht Schach?**  
Ein Buch für alle die's wissen wollen.  
Mit Schachbrett und Figuren

### Veranstalter:

Schachclub Eichstätt 1921 e.V.  
Winfried Beck  
Brückenstr. 11

85072 Eichstätt-Wasserzell

Tel.: 08421 / 7643

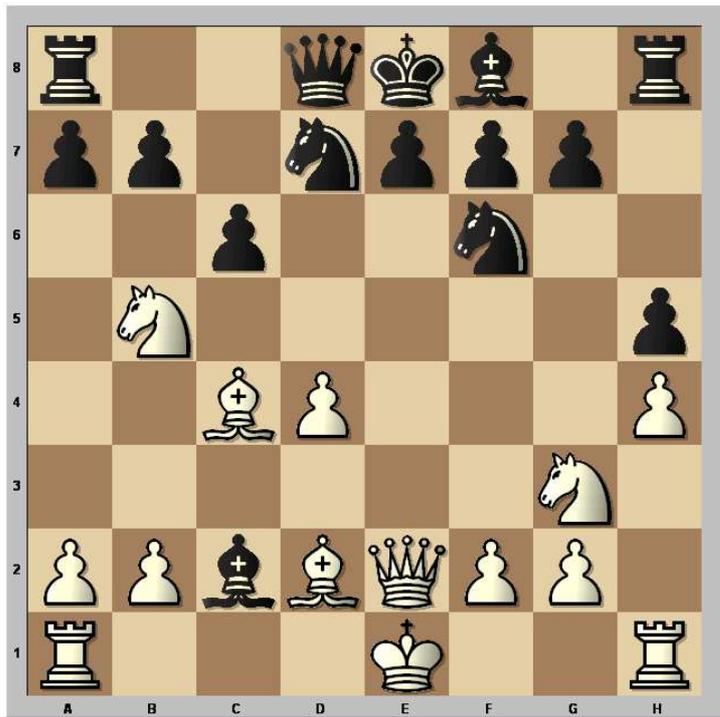
[sc.eichstaett@altmuehl.net](mailto:sc.eichstaett@altmuehl.net)

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



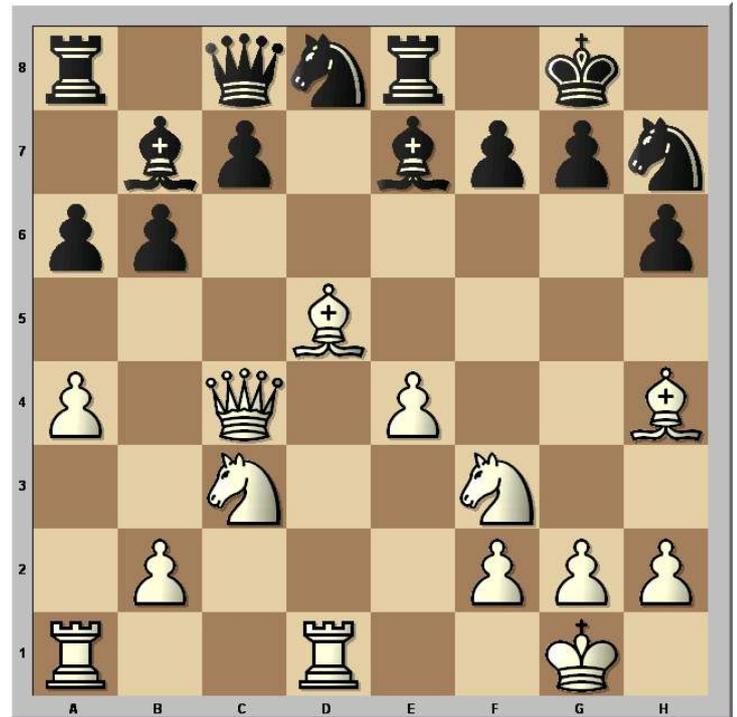
# Aufgaben:

## Diagramm 1 (für Anfänger)



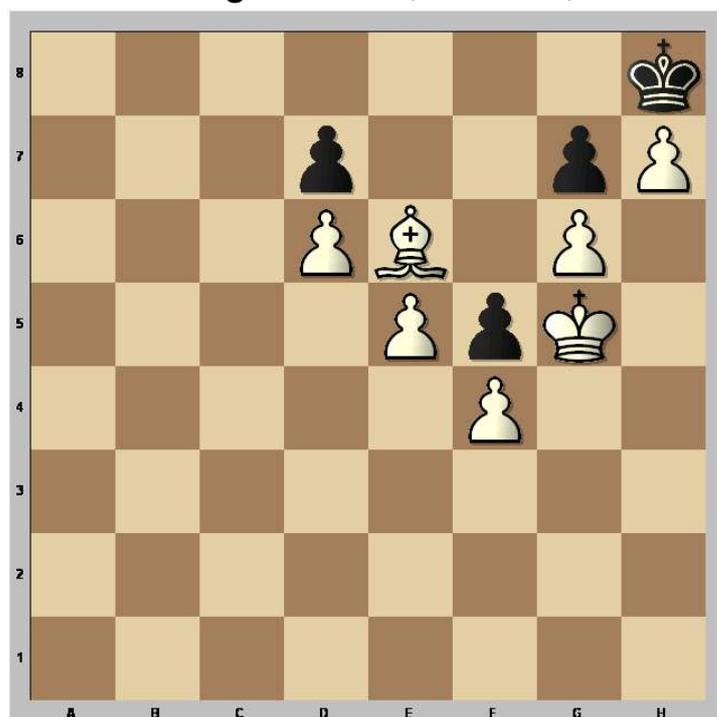
Weiß zieht und setzt Matt

## Diagramm 2 (für Fortgeschrittene)



Weiß am Zug gewinnt einen Bauern  
(und die Partie)

## Diagramm 3 (für „Profis“)



Weiß zieht und setzt im 3. Zug Matt

## Lösungen:

### Diagramm 1

#### **1.Sb5-d6++**

Das so genannte „erstickte Matt“. Der schwarze König ist von seinen eigenen Figuren eingekesselt. Der weiße Springer darf nicht geschlagen werden (2.. Be7xd6), weil dann der schwarze König durch die weiße Dame im Schach steht.

### Diagramm 2

#### **1.Ld5xf7+! Sd8xf7**

Nur vorübergehend hat Schwarz eine Figur gewonnen.

Zieht der schwarze König gewinnt Weiß mindestens die Qualität: 1... Kg8-f8 2.Lf7xe8 Kf8xe8? 3.Dc4-g8+ (3.Td1xd8+!!) Sh7-f8 4.Lh4xe7 Ke8xe7 5.Dg8xg7+ usw.

#### **2.Sf3-e5!**

Durch die Fesselung des schwarzen Springers auf f7 gewinnt Weiß mindestens die Figur zurück. Mögliche Fortsetzungen:

**A) 2... Le7xh4??** 3.Dc4xf7+ Kg8-h8 4.Se5-g6++;

**B) 2... Sh7-f8?** 3.Dc4xf7+ Kg8-h7 4.Lh4xe7 Dc8-e6 5.Le7xf8 usw.;

**C) 2... Sh7-g5** 3.Lh4xg5 Le7xg5 4.Dc4xf7+ Kg8-h8 5.Td1-d7 mit entscheidenden Drohungen auf der 7.Reihe;

**D) 2... Sh7-f6** 3.Dc4xf7+ Kg8-h7 4.Df7-g6+ Kh7-g8 5.Td1-d3!! und durch die Drohung 6.Td3-g3 mit 7.Dg6xg7++ gewinnt Weiß eine Figur;

**E) 2... Te8-f8** 3.Lh4xe7 Sh7-f6 (Nach 3... Dc8-e8 4.Se5-g6 erstickt Schwarz langsam an seinem eigenen Figurenknäuel.) 4.Le7xf8 Dc8xf8 5.Se5-d7 Sf6xd7 6.Td1xd7 und der Angriff auf der 7.Reihe mit der immer noch bestehenden Fesselung des schwarzen Springers lassen Schwarz in einer hoffnungslosen Stellung.

### Diagramm 3

Bei dieser Aufgabe handelt es sich um eine sogenannte Retro-Analyse: man muss erst feststellen, welchen Zug Schwarz zuletzt gemacht hat!

Die Bauern auf d7 und g7 haben noch nicht gezogen. Der König kann nicht von g8 nach h8 gezogen haben, weil ein Doppelschach mit dem Bauern auf h7 und dem Läufer auf e6 nicht möglich ist.

Also muss zuletzt der Bauer auf f5 gezogen haben. Eine weiße Figur auf f5 kann er nicht geschlagen haben, weil die Ausgangsfelder zum Schlagen, e6 und g6, von Figuren besetzt sind. Er kann auch nicht von f6 nach f5 gezogen sein, weil er dann zuvor dem weißen König Schach geboten hätte. Also muss er von f7 gezogen sein.

Damit lautet der letzte schwarze Zug: **Bf7-f5**

Und damit wird die Lösung des Problems etwas einfacher:

**1.Be5xf6 e.p.** (= en passant = im Vorübergehen) **Bg7xf6+** (Oder 1... Bd7xe6 2.Bf6-f7 Be6-e5 3.Bf7-f8(T)++) **2.Kg5-h6 Bd7xe6 3.Bg6-g7++**