

Kombinationstechnik: Beseitigung der Verteidigung

Sehr häufig wird eine Gewinnkombination dadurch eingeleitet, dass zunächst eine wichtige Verteidigungsfigur geschlagen wird, die entweder

- eine andere Figur oder ein wichtiges Feld deckt oder
- die Gewinnkombination verhindern könnte.

Dazu 2 Beispiele:



Im Diagramm links verhindert der Läufer auf d6 den Zug Sc5#, folglich: 1. TxL TxT 2. Sc5#



Im Diagramm rechts möchte Weiß durch Lb5# zum bekannten Zweiläufermatt kommen. Dies könnte Schwarz durch c6 verhindern, deshalb: 1. Sc7:+ LxS 2. Lb5#

Übungsaufgaben: (Welche Figur muss beseitigt werden? Wie lautet die Gewinnkombination?)

[1] Weiß am Zug



[2] Weiß am Zug



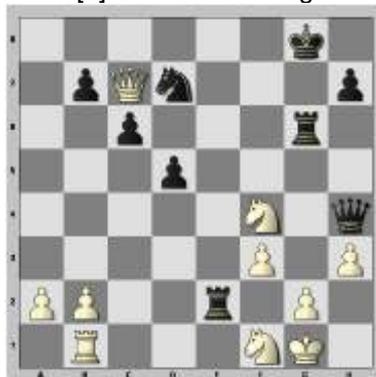
[3] Schwarz am Zug



[4] Schwarz am Zug



[5] Schwarz am Zug



[6] Weiß am Zug



Kombinationstechnik: Beseitigung der Verteidigung

Sehr häufig wird eine Gewinnkombination dadurch eingeleitet, dass zunächst eine wichtige Verteidigungsfigur geschlagen wird, die entweder

- eine andere Figur oder ein wichtiges Feld deckt oder
- die Gewinnkombination verhindern könnte.

Dazu 2 Beispiele:



Im Diagramm links verhindert der Läufer auf d6 den Zug Sc5#, folglich: 1. TxL TxT 2. Sc5#



Im Diagramm rechts möchte Weiß durch Lb5# zum bekannten Zweiläufermatt kommen. Dies könnte Schwarz durch c6 verhindern, deshalb: 1. Sc7:+ LxS 2. Lb5#

Übungsaufgaben: (Welche Figur muss beseitigt werden? Wie lautet die Gewinnkombination?)

[1] Weiß am Zug



1. TxL TxT (oder cd4:) 2. Te5:+ KxS 3. f3# oder h3#

[2] Weiß am Zug



1. DxL+ SxD 2. Sh6#

[3] Schwarz am Zug



1. ... DxS 2. DxD Sg3+ 3. hg3: h3 nebst #

[4] Schwarz am Zug



1. ... DxS!! 2. fg5: Lf3! und Th1# ist nicht zu verhindern

[5] Schwarz am Zug



1. ... DxS 2. DxD Tg2:+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kh2 T6g2#

[6] Weiß am Zug



1. Df7: TxD (es drohte Se6#) 2. Se6:+ Ke8 3. Sd6#

