

Vorwort

Die Aufgaben in den Trainingsheften sollen deine Phantasie für Angriffsmotive im Mittelspiel einer Schachpartie entwickeln. Im „**Trainingsheft leicht 1**“ findest du in der Überschrift einen Hinweis auf das Motiv, so dass es dir leichter fallen sollte, die Lösung zu finden. Merke dir die Namen der Motive!

Folgende Abkürzungen werden dabei benutzt: **FF** für Figur Figur, **KF** für König Figur.

Im „**Trainingsheft leicht 2**“ und den übrigen Trainingsheften musst du das Motiv selber finden.

Zur Lösung der Aufgaben versuche ich, dir einige Hilfen zu geben.

Welche Figuren zeigen in Richtung König? Spielen sie wirkungsvoll zusammen? Kann ihr Zusammenspiel verstärkt werden? Gibt es deshalb Matt-Möglichkeiten?

Ist vielleicht ein Abzugsschach möglich?

Suche ungedeckt stehende Figuren! Können diese geschlagen oder angegriffen werden?

Gibt es in der Stellung Fesselungen oder können Fesselungen erreicht werden?

Kann der Angriff auf gefesselte Steine verstärkt werden?

Können deckende Steine entfernt werden? Lassen sich Figuren in Fesselungen, Gabeln oder Spieße hineinlenken, so dass sie dann erobert werden können?

Suche nach Doppelangriffen von Springer, Dame, Läufer oder Bauer! Insbesondere in offenen Stellungen ergeben sich oft Doppelangriffe der Art KF oder FF.

Schaue nach Gabeln oder Spießen!

Gibt es beengt stehende Figuren, das heißt Figuren ohne Fluchtfelder? Können diese Figuren angegriffen und deshalb gefangen werden?

Können offene Linien für Türme ausgenutzt werden? Oft führen Turmverdoppelungen in einer Linie oder auf der 7. Reihe für Weiß bzw. 2. Reihe für Schwarz zu Gewinnmotiven.

Gibt es direkte im Moment allerdings gedeckte Mattfelder? Können die deckenden Steine durch Ablenkung oder Räumungsoffer – häufig durch Dameopfer – beseitigt werden, wodurch das Matt möglich wird?

Können Mattdrohungen zu einem Doppelangriff ausgenutzt werden?

Viel Spaß bei der Lösung der Aufgaben.

Dein Trainer