

BRACKELER SCHACHLEHRGANG

3. Teil: Läuferdiplom

Dieses Übungsheft gehört:



ÜBUNGSPLAN



Übungen

Datum Prüfer

Eröffnungs-
grundregeln

Schäfermatt

Opfer

Damianomatt

Grecomatt

Anastasiamatt

Ersticktes Matt

Grundreihenmatt

Arabisches Matt

Matt mit Turm (Taktik)

Matt mit Turm (Praxis)

unechte Fesselung

Remis

Dauerschach

Bauernquadrat

Taktik 90 x Matt

Praxis

5 Turnierpartien/Schnellturniere

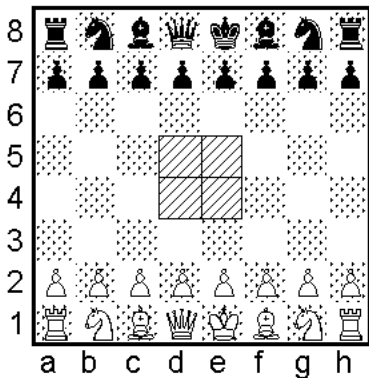
☐☐☐☐☐

Die Schachuhr

Läuferdiplom am _____ mit ____ von 100 möglichen
Punkten bestanden.

© Christian.Goldschmidt@gmx.de, www.schachfreunde-brackel.de

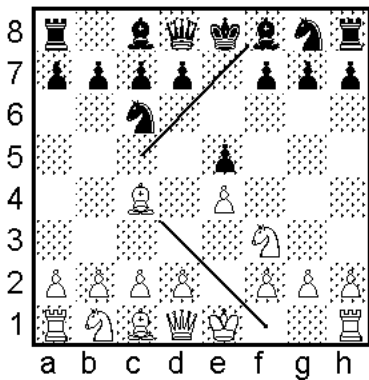
1) Zentrum



Das Zentrum ist der wichtigste Teil des Bretts. Wer das Zentrum kontrolliert, ist im Vorteil.

Wenn möglich, stelle Königs- und Damenbauern ins Zentrum. Stelle die Figuren so auf, daß sie das Zentrum angreifen.

2) Entwicklung

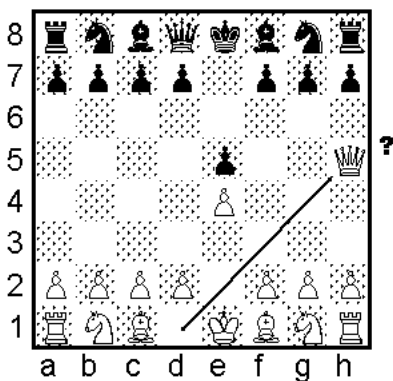


Bringe deine Figuren schnell ins Spiel. Das nennt man Entwicklung.

Alle Figuren sollen zusammenwirken wie in einer Mannschaft. Deshalb bewege am Anfang jede Figur möglichst nur einmal, bis alle im Spiel sind.

Halte die Dame solange zurück, bis die Leichtfiguren entwickelt sind, sonst greift dein Gegner sie an und du verlierst wertvolle Zeit, weil die Dame mehrfach ziehen muß.

3) Sicherheit



Bringe den König schnell mit der Rochade in Sicherheit. Ziehe möglichst nicht die Rochadebauern, denn sie sollen den König schützen.

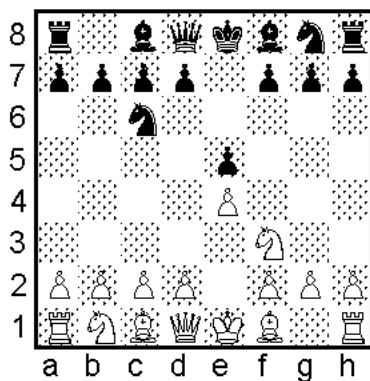
Zur Sicherheit der anderen Figuren, beachte, ob dein Gegner sie angreift.

Versuche die Absichten deines Gegners zu erkennen.

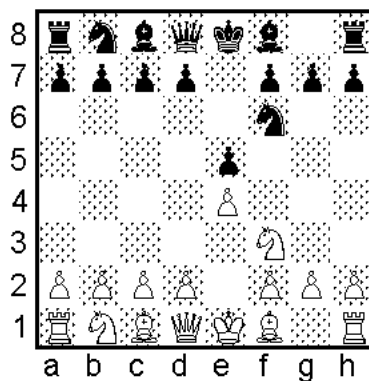
ERÖFFNUNGSREGELN



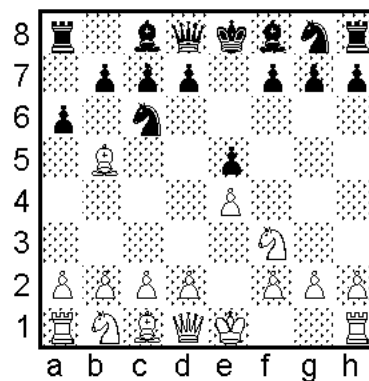
Finde einen guten Eröffnungszug. Manchmal gibt es mehrere Möglichkeiten, aber manchmal gibt es auch versteckte Drohungen.



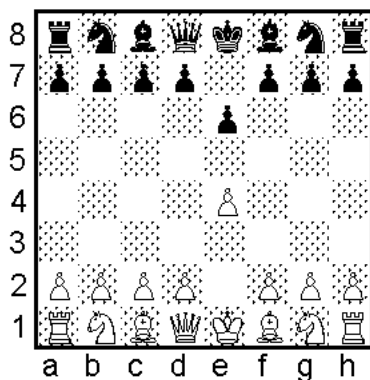
Weiß am Zug



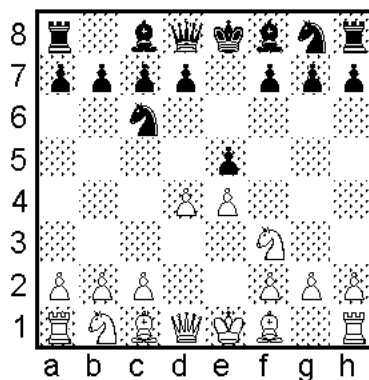
Weiß am Zug



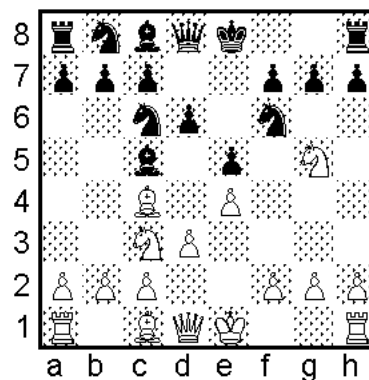
Weiß am Zug



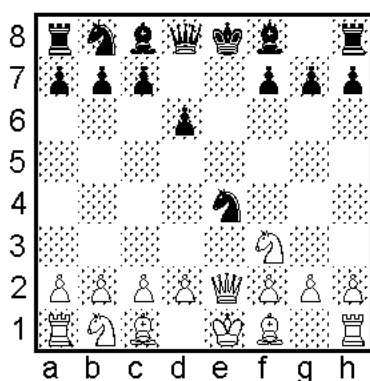
Weiß am Zug



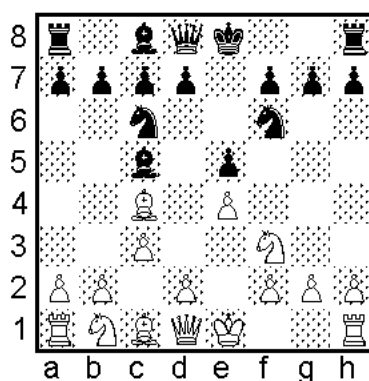
Schwarz am Zug



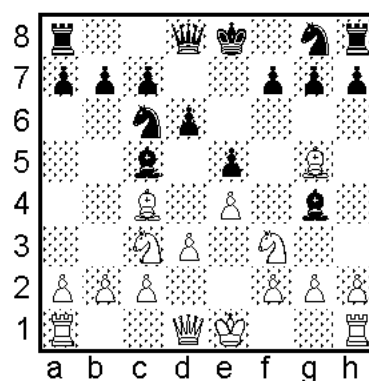
Schwarz am Zug



Schwarz am Zug

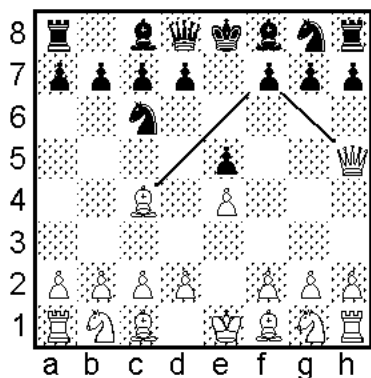


Weiß am Zug



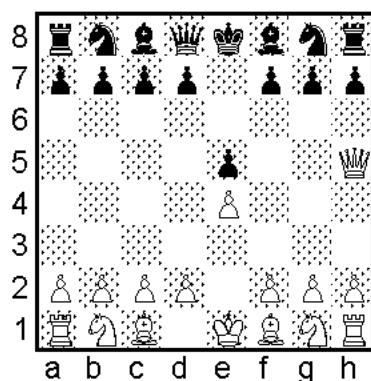
Schwarz am Zug

SCHÄFERMATT

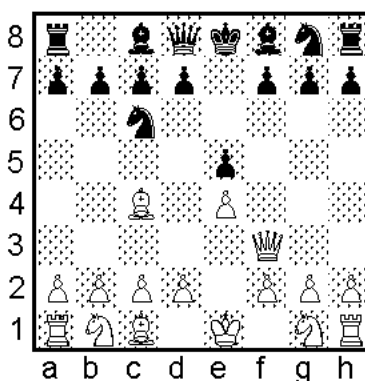


Das Schäfermatt ist der beliebteste Eröffnungstrick. Dabei greifen Dame und Läufer den Bauern auf f7 an. Schwarz kann die Drohung leicht abwehren, aber wenn man nicht aufpasst, ist das Spiel schnell vorbei.

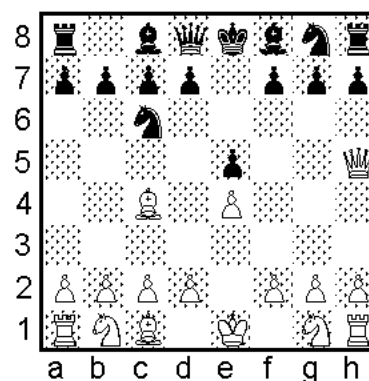
Manchmal taucht das Schäfermatt auch in anderen Varianten auf.



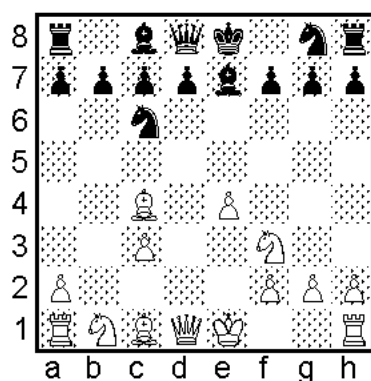
Schwarz am Zug



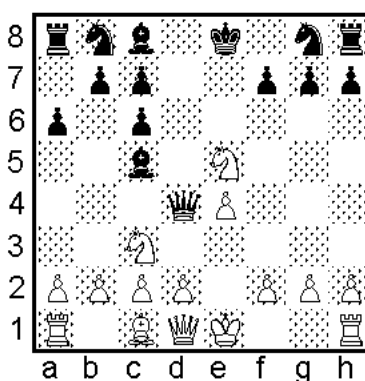
Schwarz am Zug



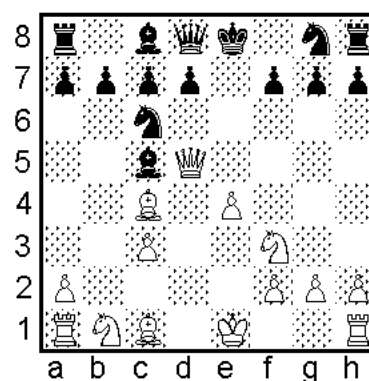
Schwarz am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug

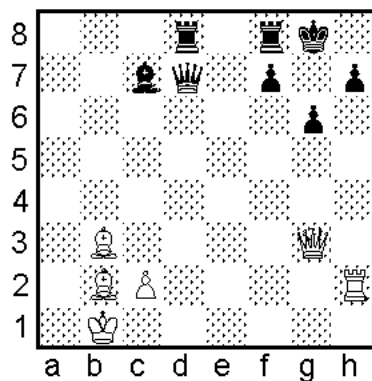


Schwarz am Zug

OPFER

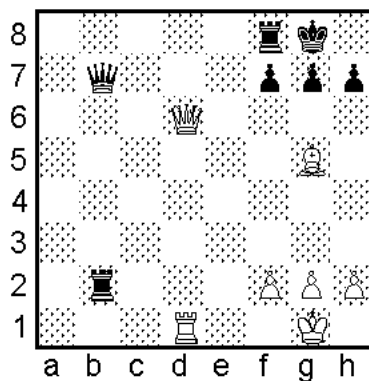


Weiß opfert Material, kann aber dafür mattsetzen.



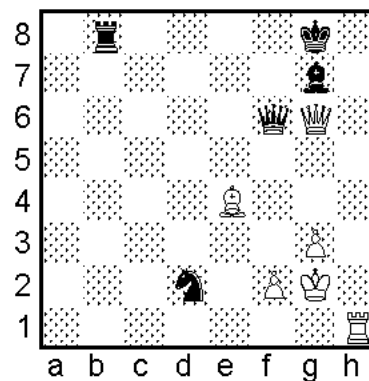
1. _____

2. _____



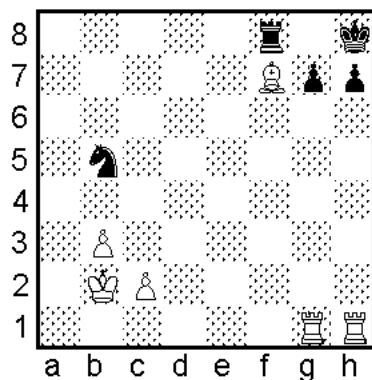
1. _____

2. _____



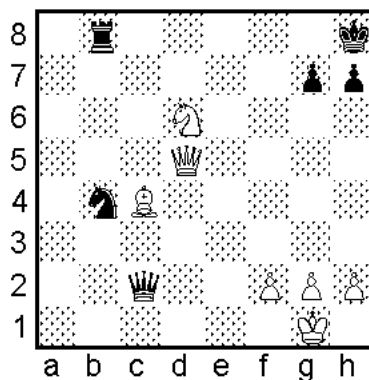
1. _____

2. _____



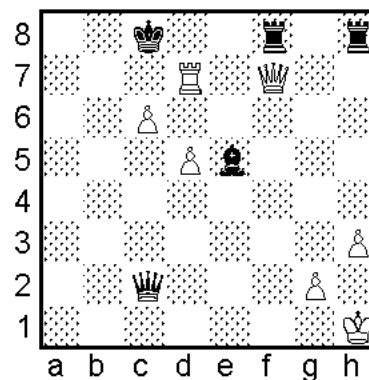
1. _____

2. _____



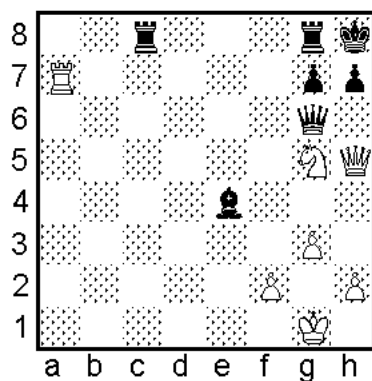
1. _____

2. _____



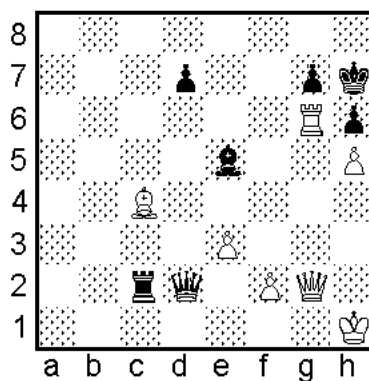
1. _____

2. _____



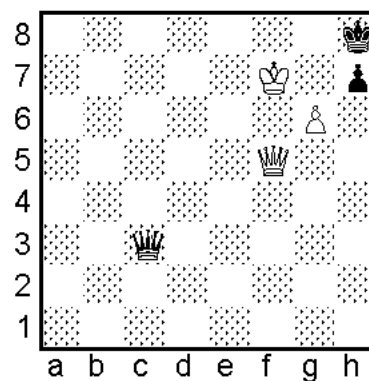
1. _____

2. _____



1. _____

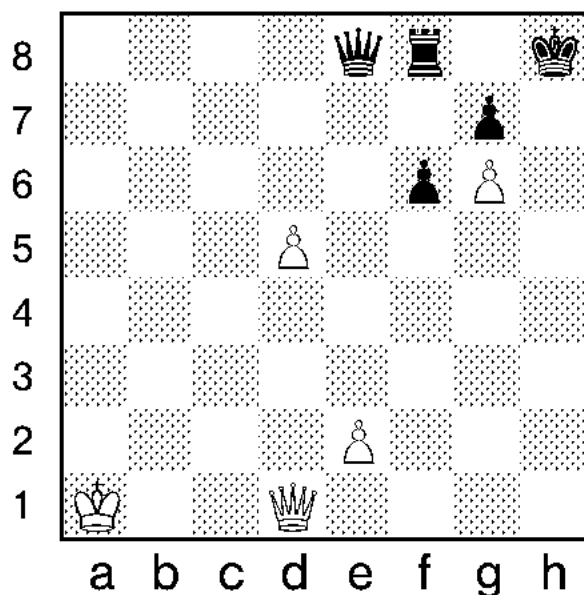
2. _____



1. _____

2. _____

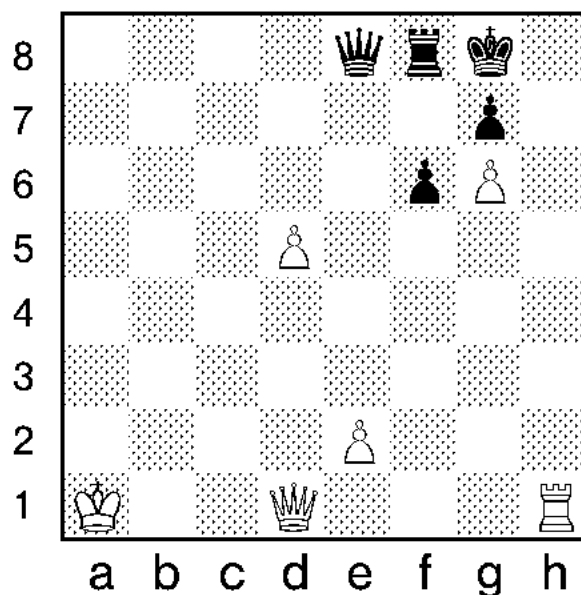
DAMIANOS MATT



Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____

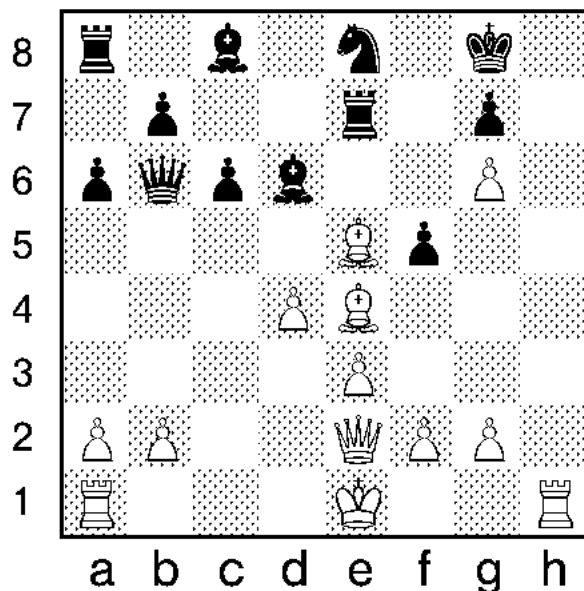


Weiß setzt matt in drei Zügen.

1. _____

2. _____

3. _____



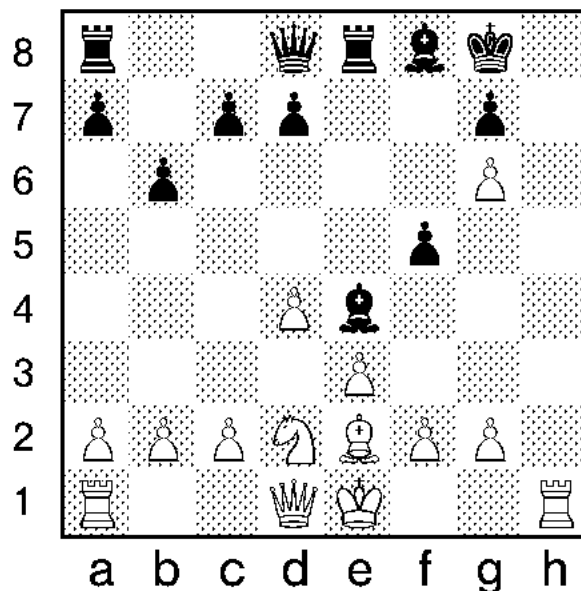
Weiß setzt matt in vier Zügen.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____



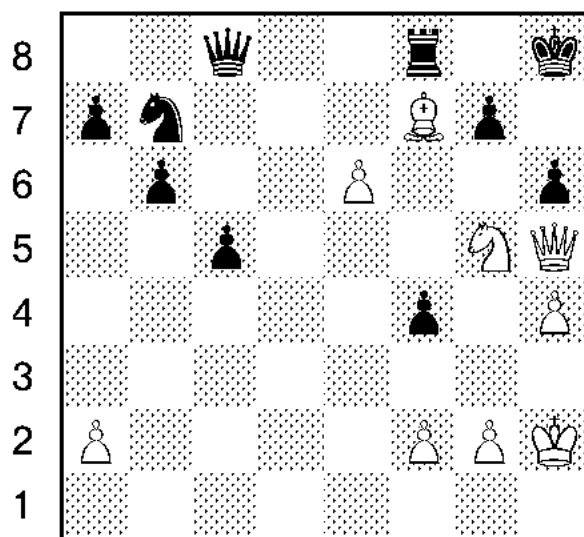
Weiß setzt matt in vier Zügen.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

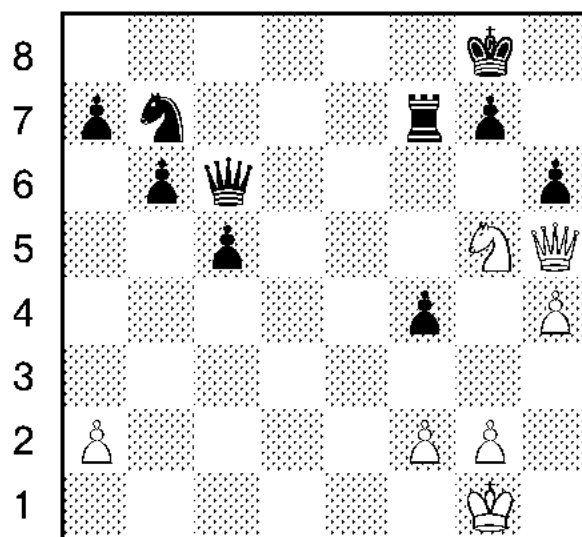


a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____

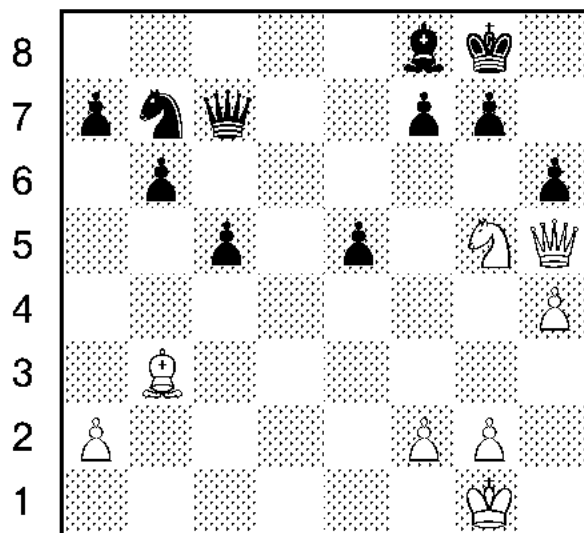


a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____



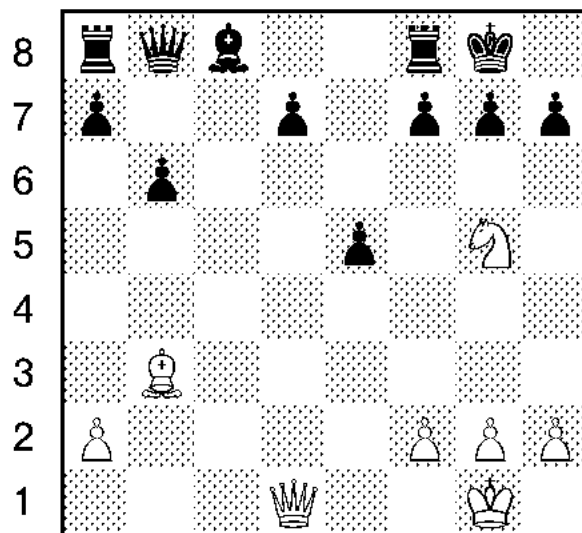
a b c d e f g h

Weiß setzt matt in drei Zügen.

1. _____

2. _____

3. _____



a b c d e f g h

Weiß setzt matt in vier Zügen.

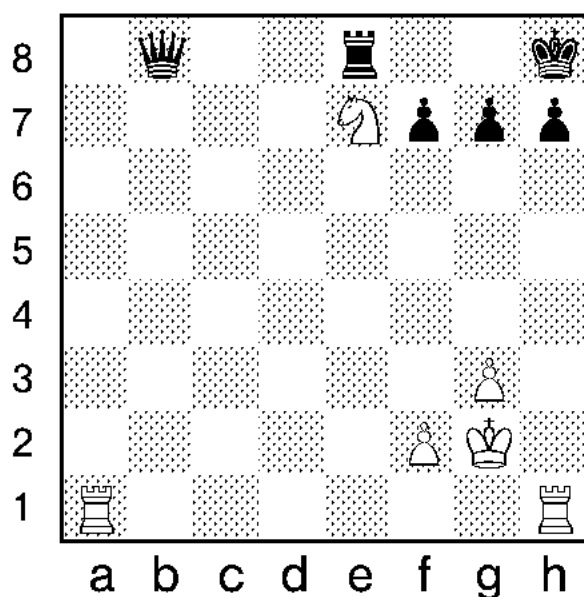
1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

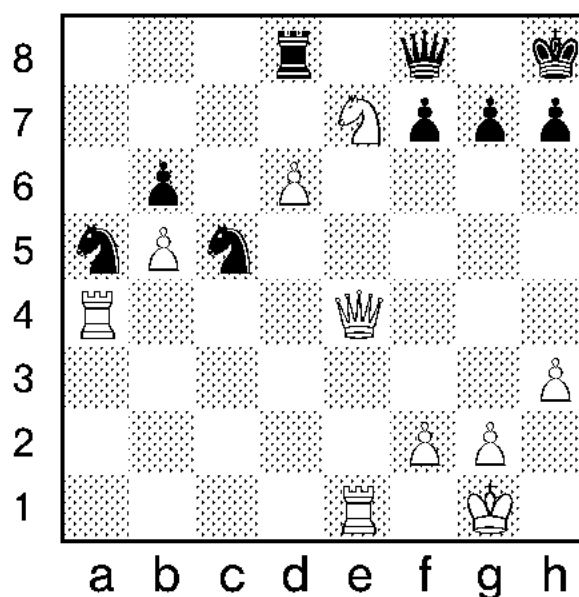
ANASTASIAS MATT



Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

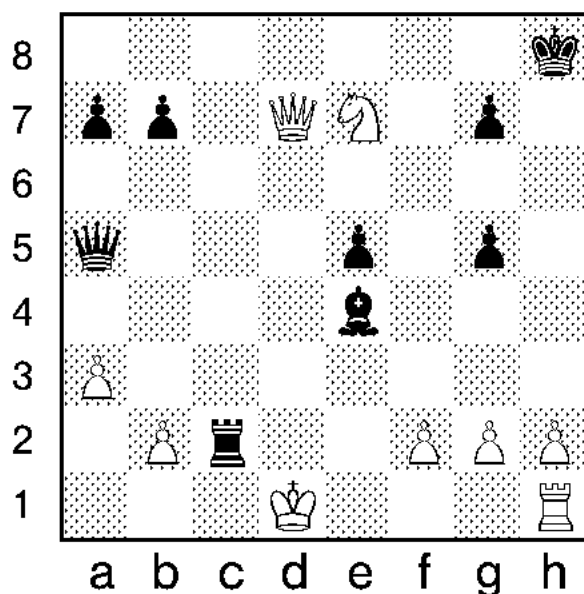
2. _____



Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

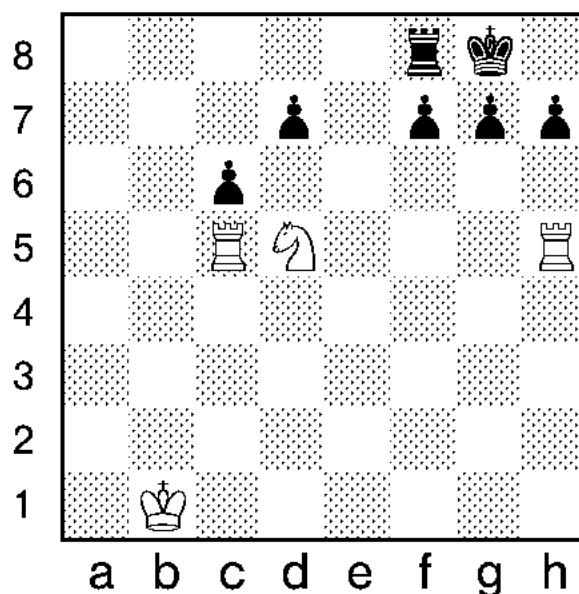
2. _____



Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____



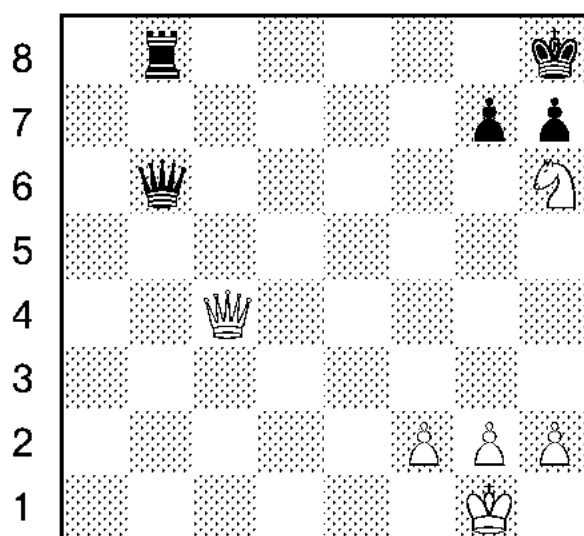
Weiß setzt matt in drei Zügen.

1. _____

2. _____

3. _____

ERSTICKTES MATT

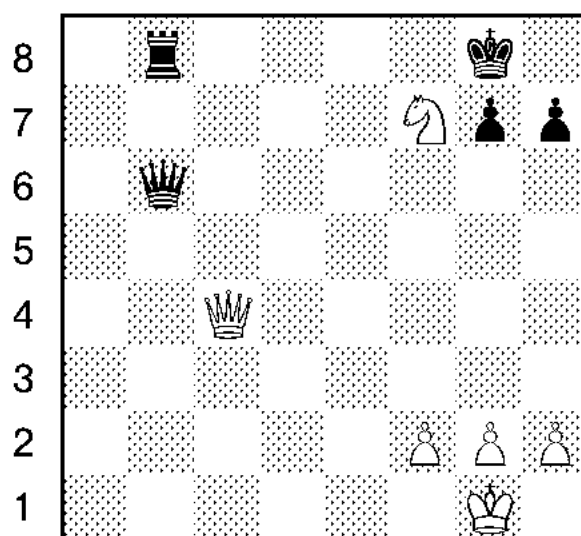


a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in zwei Zügen

1. _____

2. _____



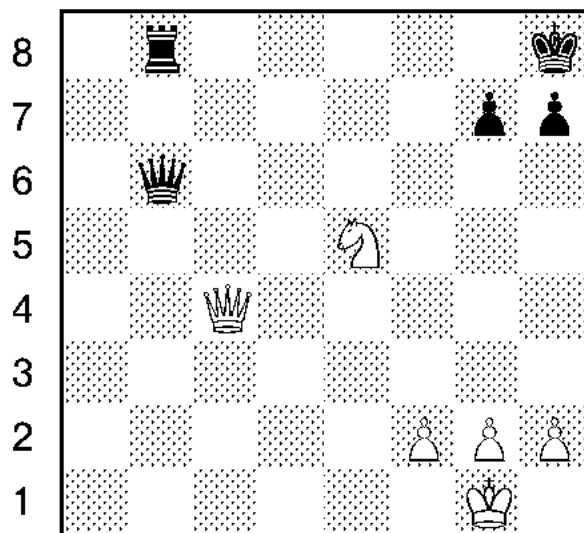
a b c d e f g h

Weiß setzt Matt in drei Zügen

1. _____

2. _____

3. _____



a b c d e f g h

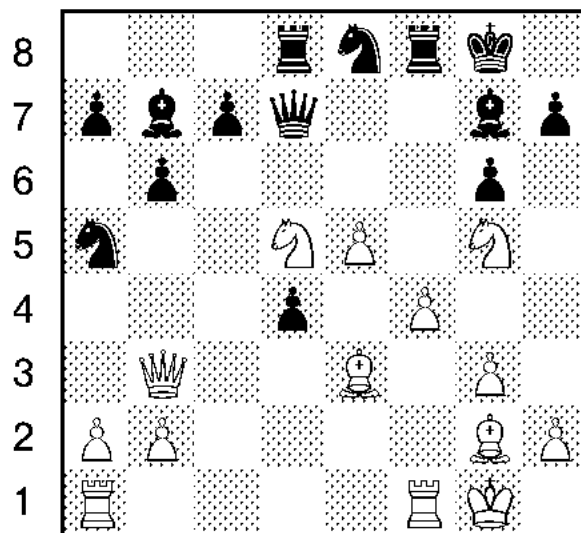
Weiß setzt Matt in vier Zügen

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____



a b c d e f g h

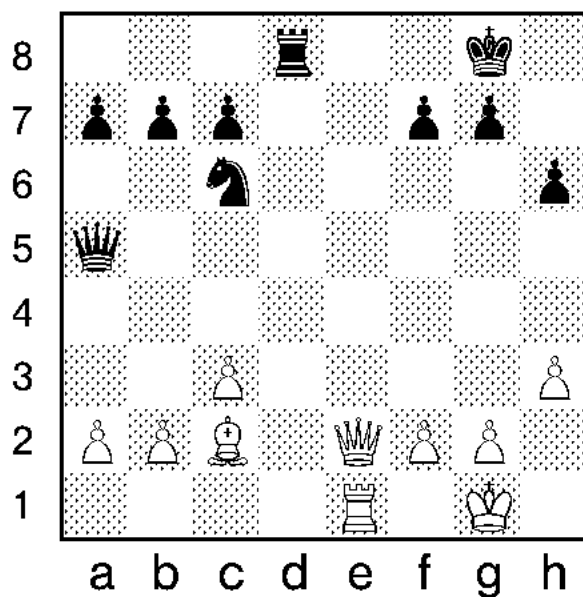
Weiß setzt Matt in drei Zügen

1. _____

2. _____

3. _____

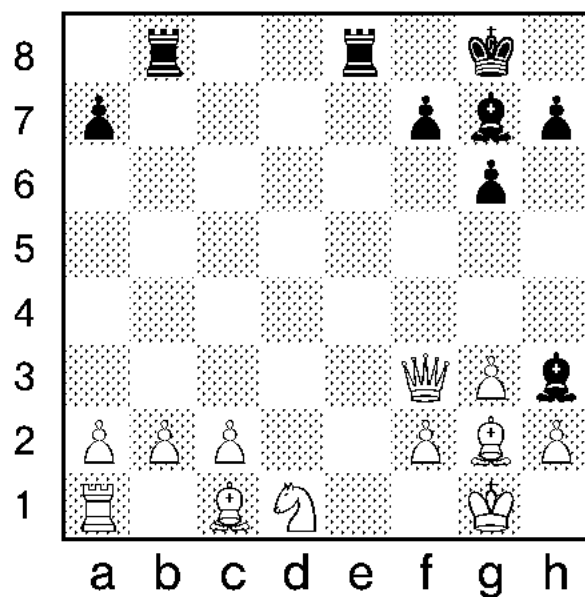
GRUNDREIHENMATT



Weiß setzt matt in zwei Zügen

1. _____

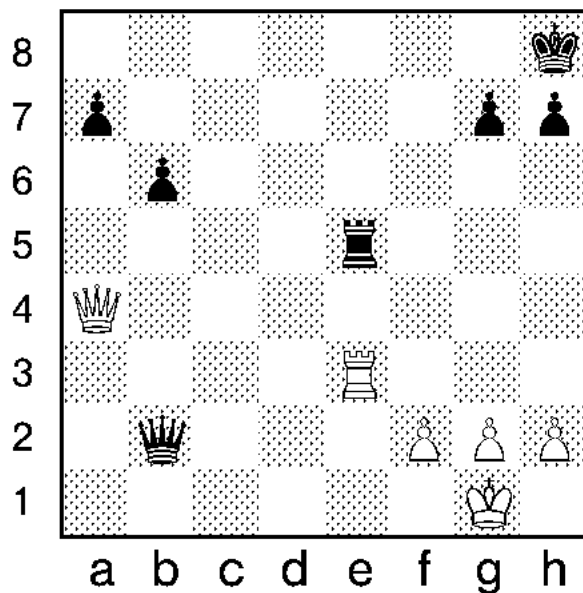
2. _____



Schwarz setzt matt in zwei Zügen

1.

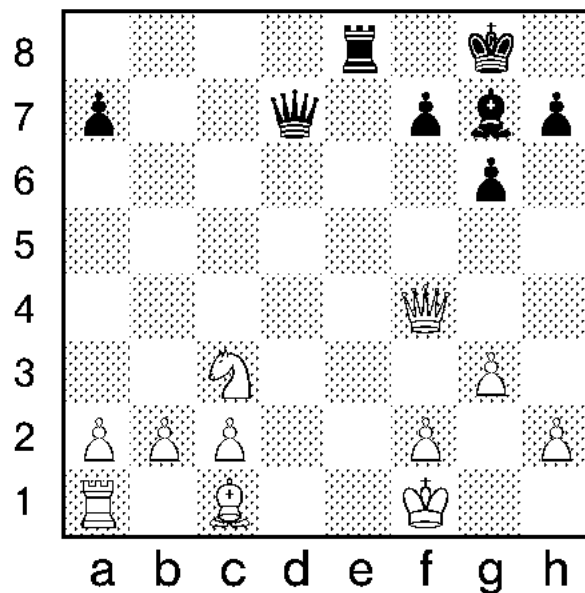
2. _____



Weiß setzt matt in zwei Zügen

1. _____

2. _____

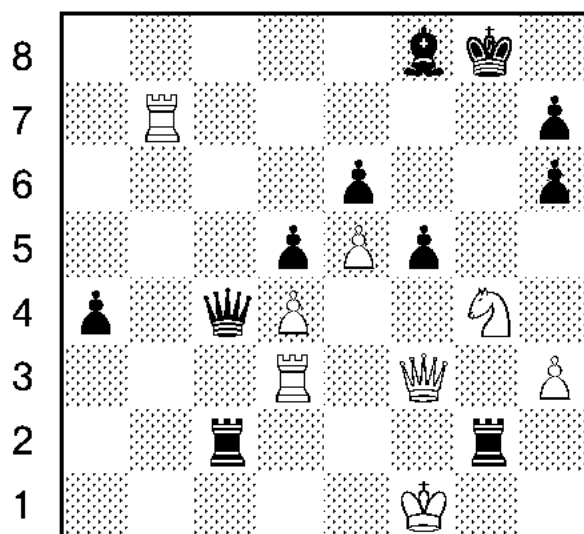


Schwarz setzt matt in zwei Zügen

1.

2. _____

ARABISCHES MATT

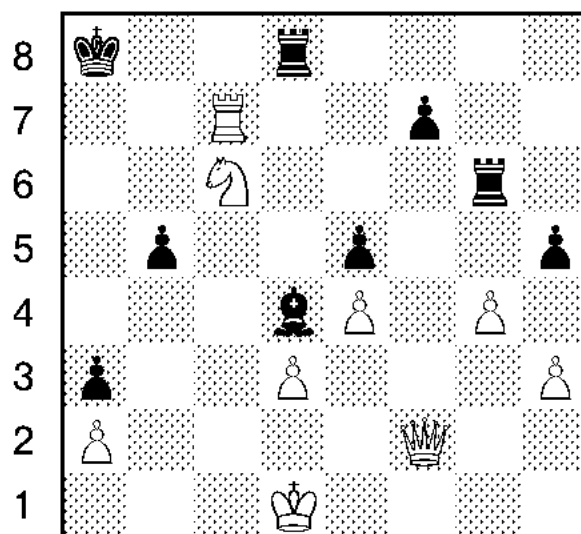


a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____

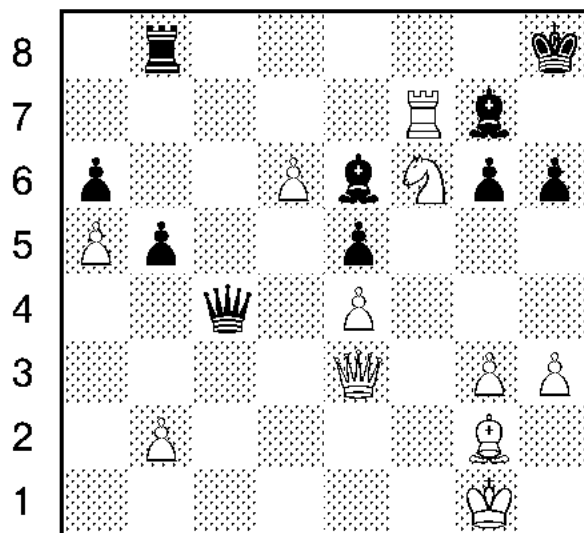


a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____

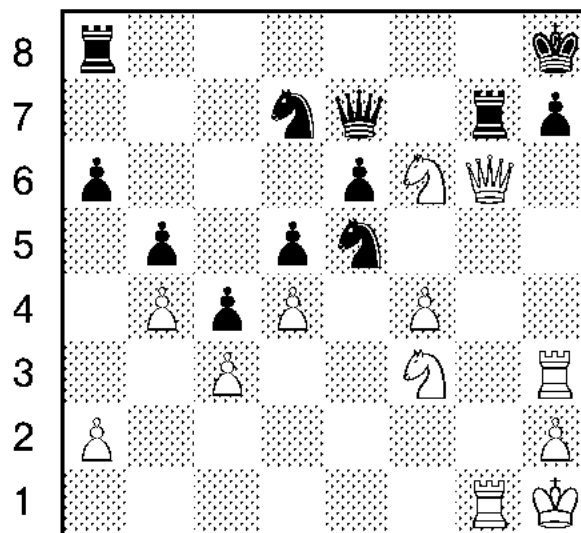


a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen.

1. _____

2. _____



a b c d e f g h

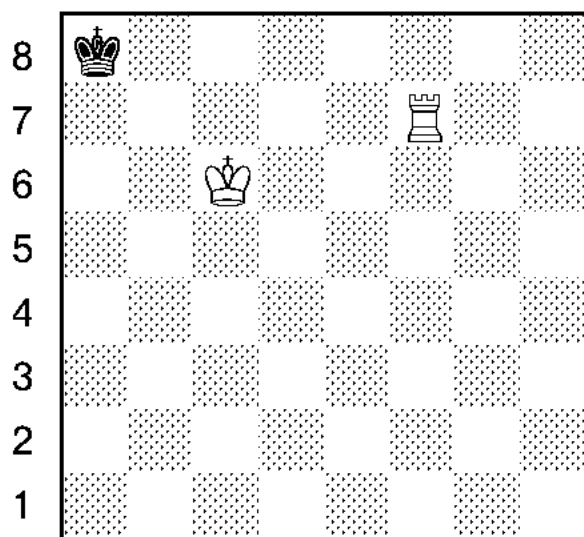
Weiß setzt matt in drei Zügen.

1. _____

2. _____

3. _____

MATT MIT DEM TURM

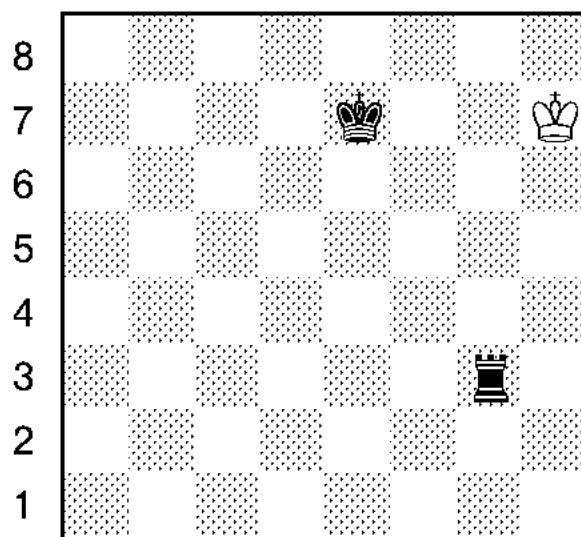


a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen

1. _____

2. _____



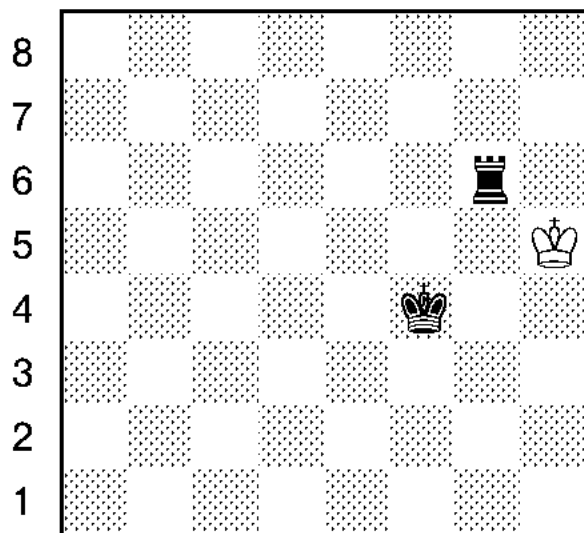
a b c d e f g h

Schwarz setzt matt in drei Zügen

1.

2. _____

3. _____

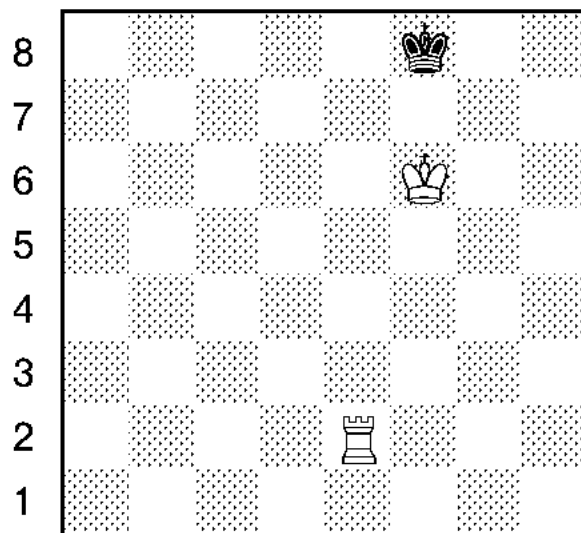


a b c d e f g h

Schwarz setzt matt in zwei Zügen

1.

2. _____



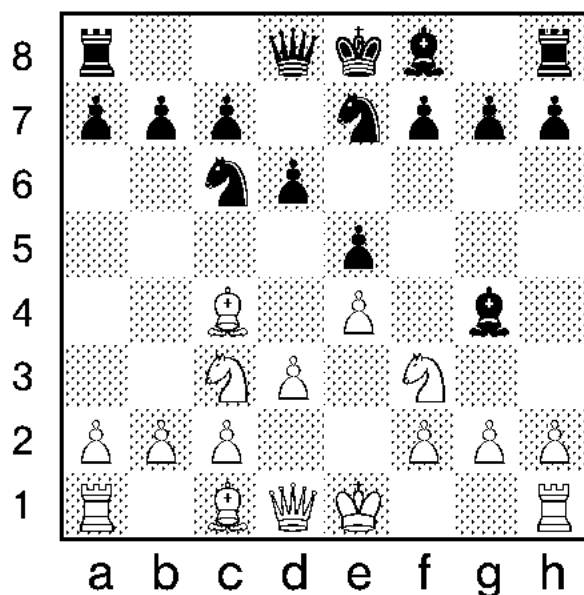
a b c d e f g h

Weiß setzt matt in zwei Zügen

1. _____

2. _____

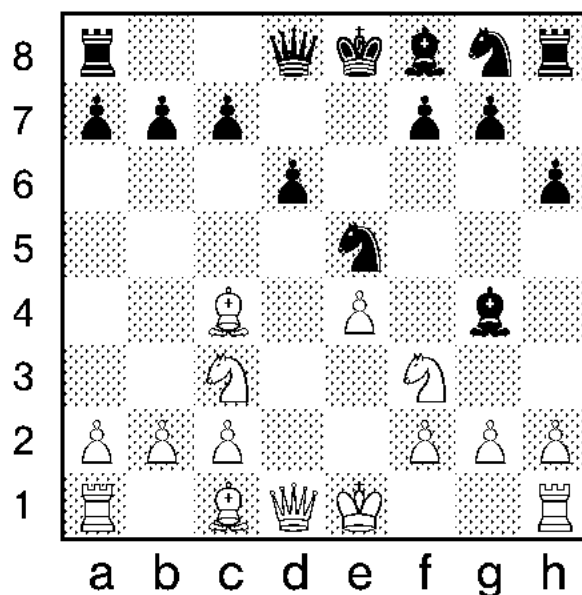
UNECHTE FESSELUNG



Weiß am Zug gewinnt Material.

1. _____

2. _____

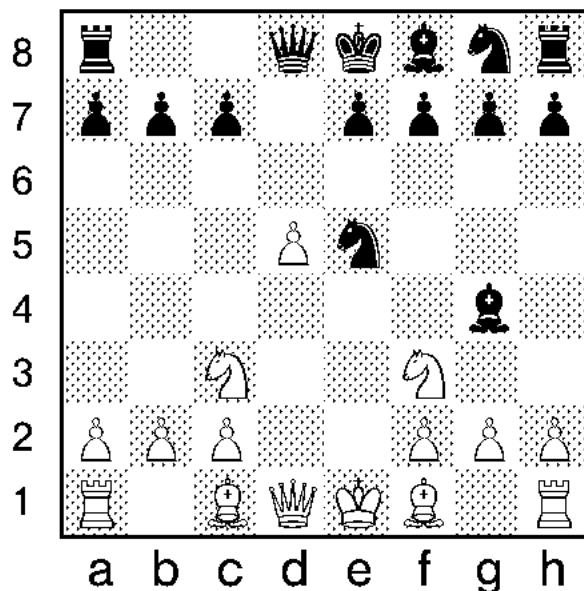


Weiß am Zug gewinnt Material.

1. _____

2. _____

3. _____

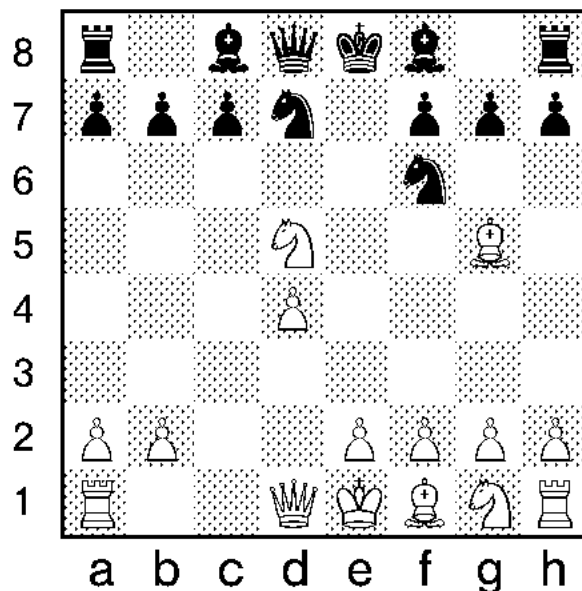


Weiß am Zug gewinnt Material.

1. _____

2. _____

3. _____

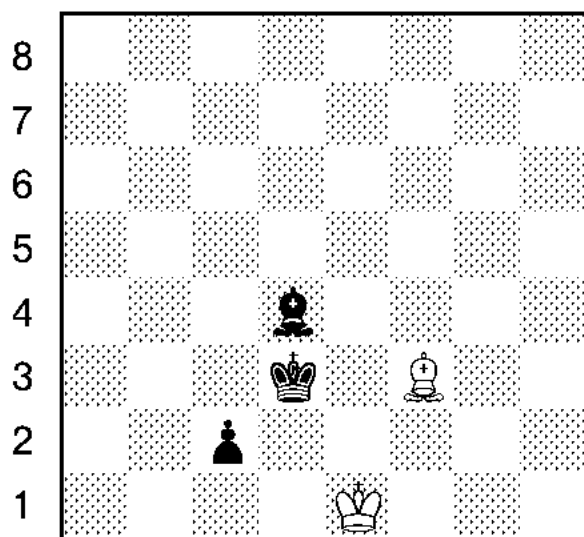


Schwarz am Zug gewinnt Material.

1. ... _____

2. _____

3. _____

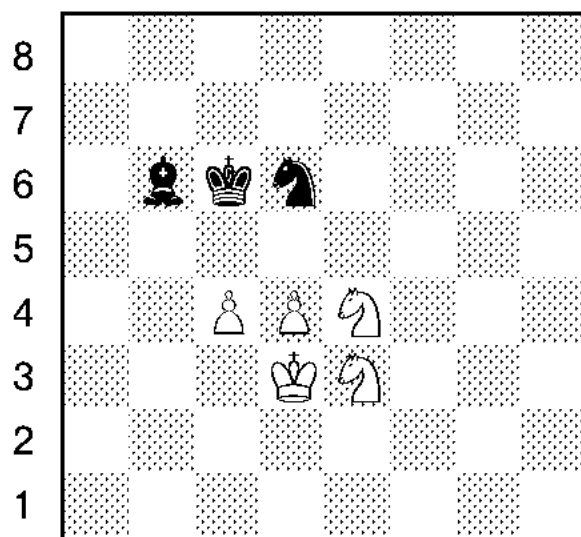


a b c d e f g h

Weiß hat Probleme. Wie kann er noch ein Remis retten?

1. _____

2. _____

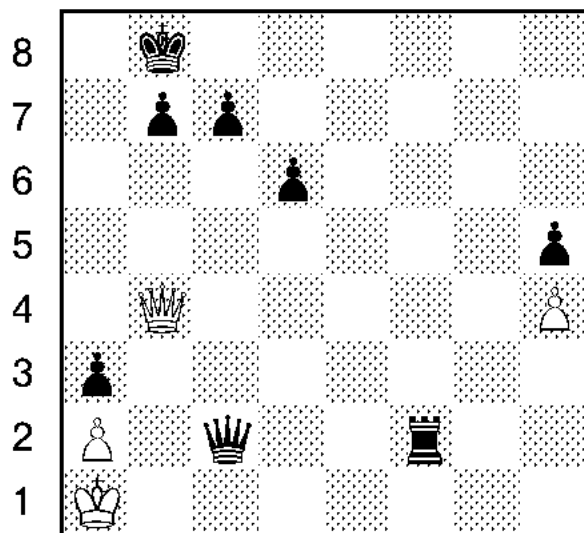


a b c d e f g h

Schwarz steht schlechter. Wie rettet er sich noch ins Remis?

1.

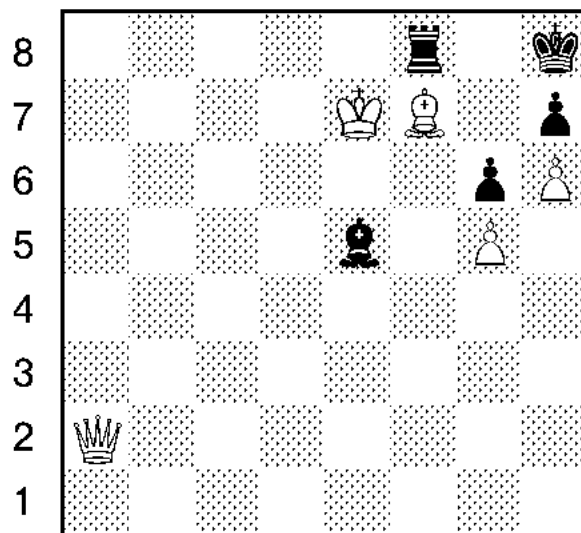
2. _____



a b c d e f g h

Schwarz hat großen Vorteil. Wie kann Weiß doch noch die Niederlage vermeiden?

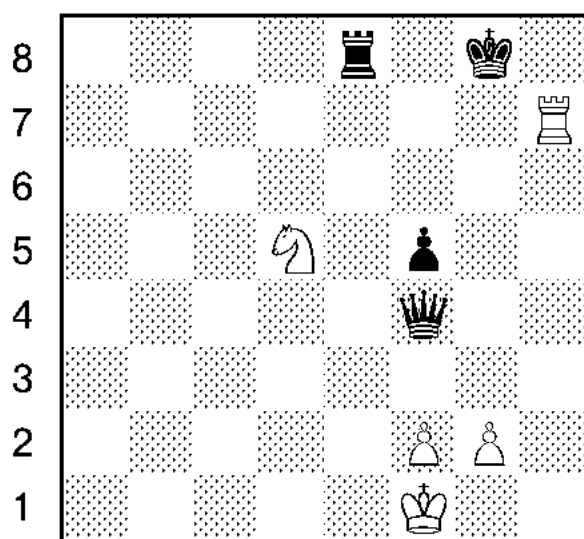
1. _____



a b c d e f g h

Schwarz steht auf Verlust. Aber er hat noch einen Pfeil im Köcher und spielt Ld6+. Was sollte Weiß antworten?

1. _____

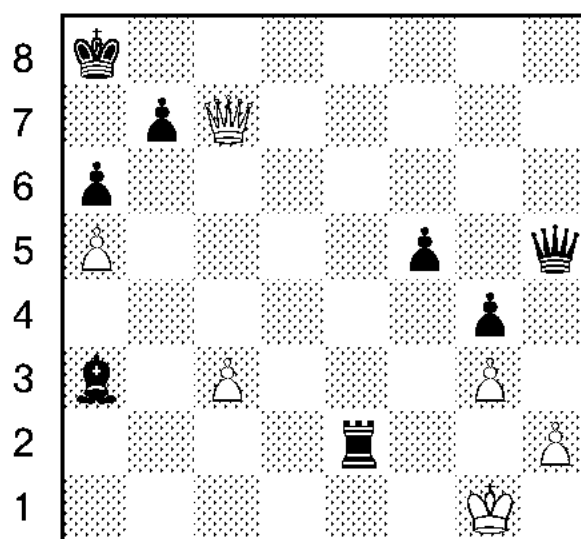


a b c d e f g h

Weiß erreicht Remis durch Dauerschach.

1. _____

2. _____

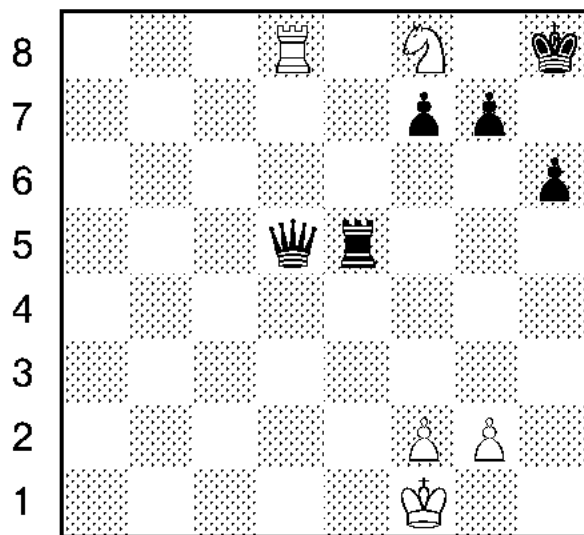


a b c d e f g h

Weiß erreicht Remis durch Dauerschach.

1. _____

2. _____

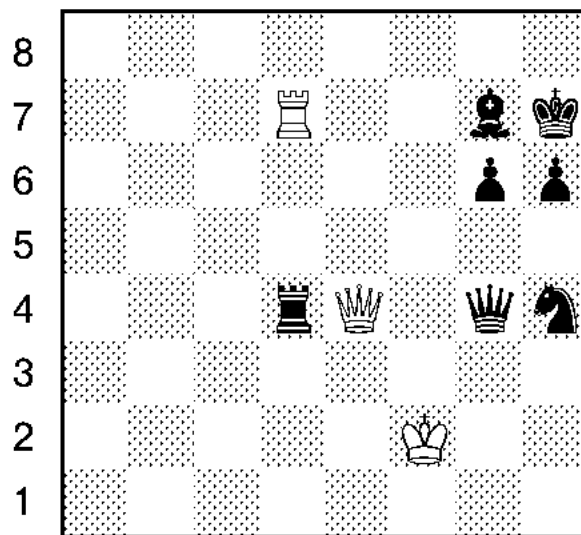


a b c d e f g h

Weiß erreicht Remis durch Dauerschach.

1. _____

2. _____



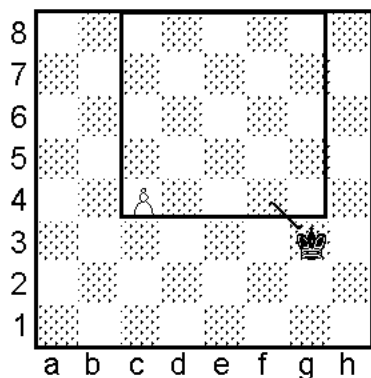
a b c d e f g h

Weiß erreicht Remis durch Dauerschach.

1. _____

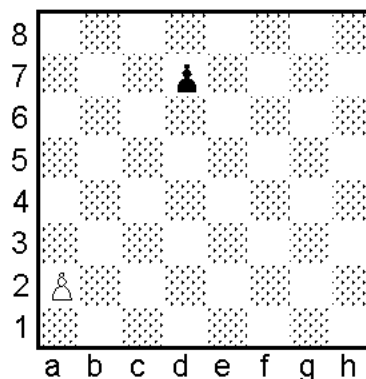
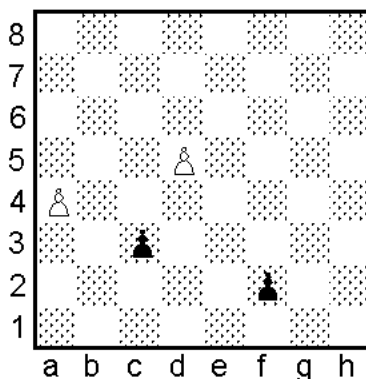
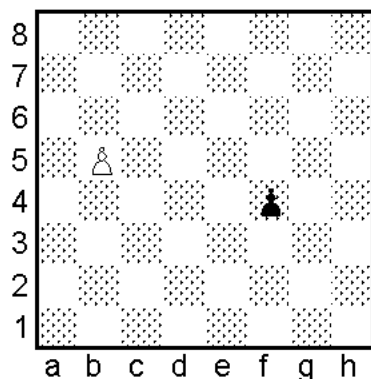
2. _____

BAUERNQUADRAT

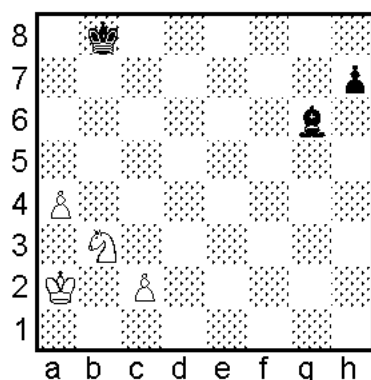


Das Bauernquadrat hilft dir zu entscheiden, wer das Wettrennen Bauer gegen König gewinnt.

Nur wenn der König in das Quadrat gelangt, kann er den Bauern aufhalten.

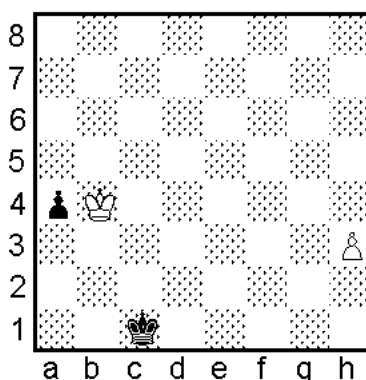


Markiere die Quadrate der Bauern.



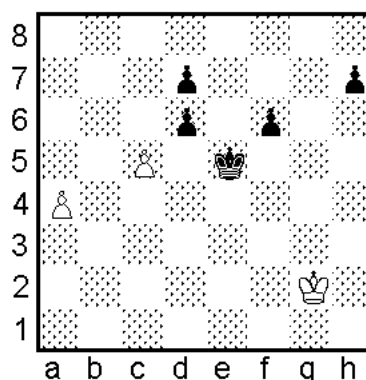
Schwarz am Zug gewinnt.
Tip: Wer kann den h-Bauern noch aufhalten?

1. ... _____
2. _____



Wie kommt Schwarz noch rechtzeitig ins Quadrat?

1. ... _____
2. _____



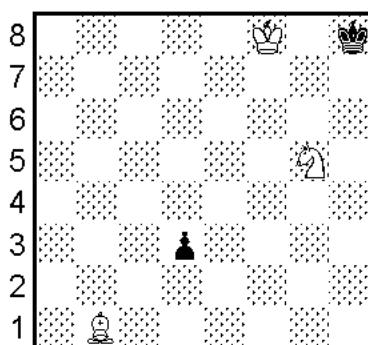
Der schwarze König ist im Quadrat des Bauern a4. Wie versperrt Weiß ihm den Weg?.

1. _____

90 X MATT



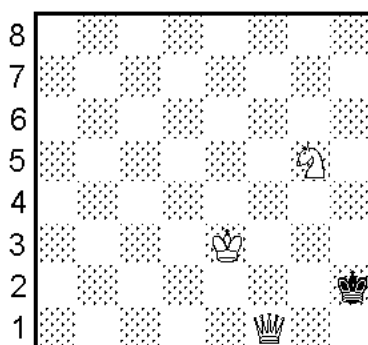
Weiß setzt in zwei Zügen matt. Den ersten Zug nennt man Schlüsselzug. Für den Anfang ist dieser Zug schon vorgegeben. Vervollständige den Rest.



Aufgabe 1

1. Sf7+ _____

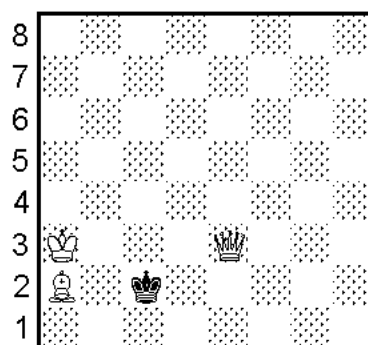
2. _____ #



Aufgabe 2

1. Dh3+ _____

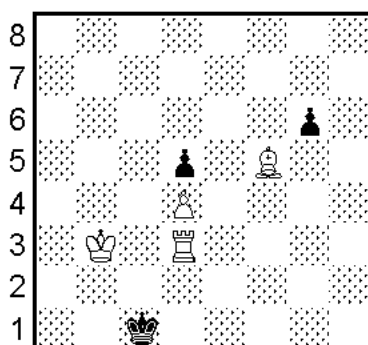
2. _____ #



Aufgabe 3

1. Lb3+ _____

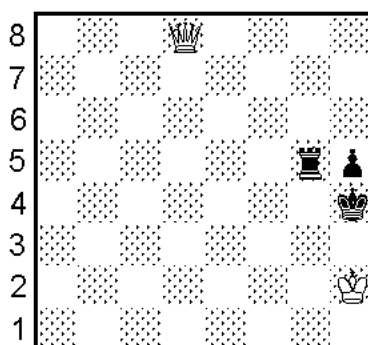
2. _____ #



Aufgabe 4

1. Lg4 _____

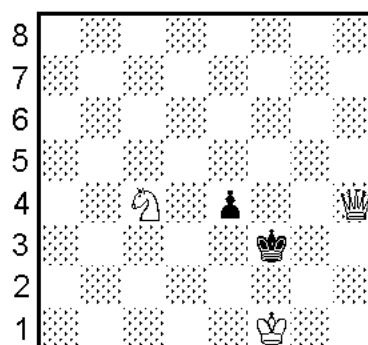
2. _____ #



Aufgabe 5

1. De7 _____

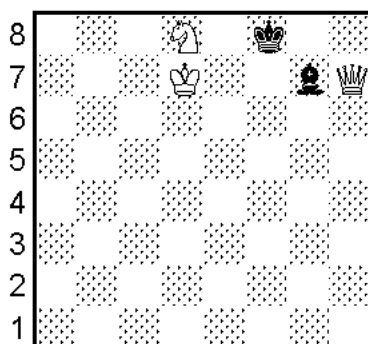
2. _____ #



Aufgabe 6

1. Se5+ _____

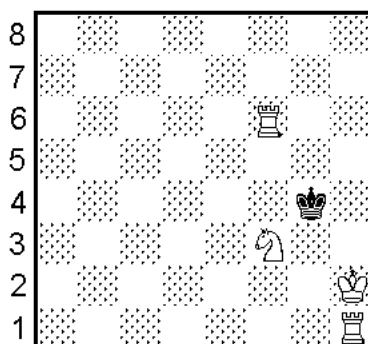
2. _____ #



Aufgabe 7

1. Se6+ _____

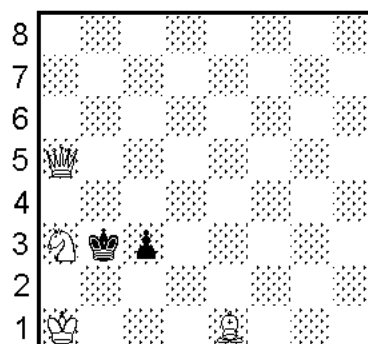
2. _____ #



Aufgabe 8

1. Tg1+ _____

2. _____ #



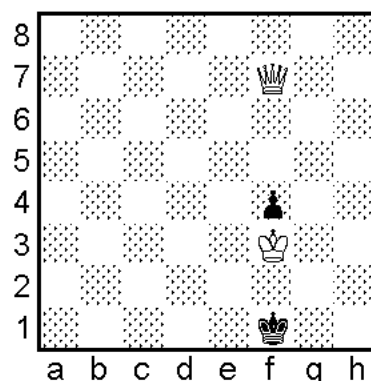
Aufgabe 9

1. Dxc3+ _____

2. _____ #

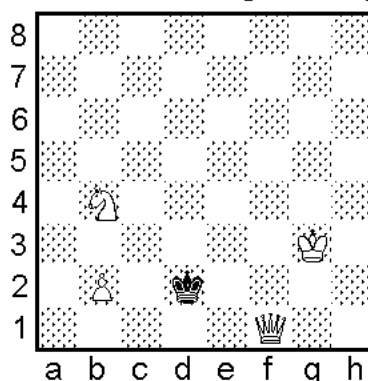


Weiß setzt in zwei Zügen matt. Der Schlüsselzug ist wieder vorgegeben. Diesmal hat Schwarz aber zwei Möglichkeiten zu antworten. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



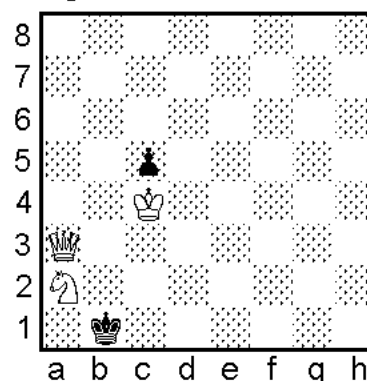
Aufgabe 10

1. Dd2 ____ 2. ____
____ 2. ____



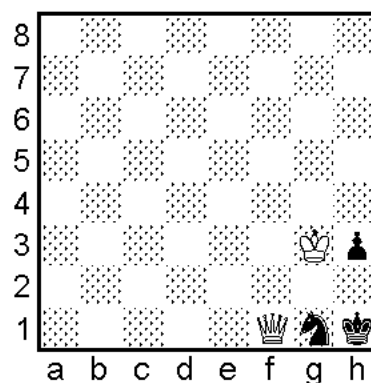
Aufgabe 11

1. Dd3+ ____ 2. ____
____ 2. ____



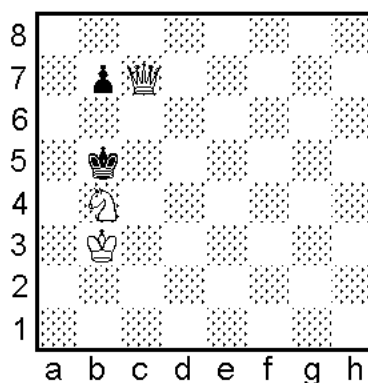
Aufgabe 12

1. Kc3 ____ 2. ____
____ 2. ____



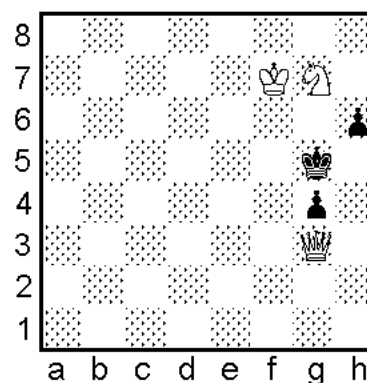
Aufgabe 13

1. Kf2 ____ 2. ____
____ 2. ____



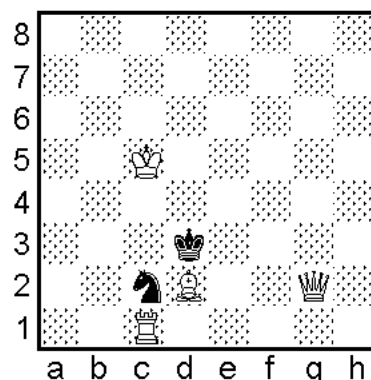
Aufgabe 14

1. Sd5 ____ 2. ____
____ 2. ____



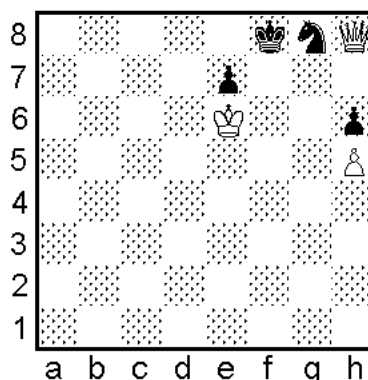
Aufgabe 15

1. Se6+ ____ 2. ____
____ 2. ____



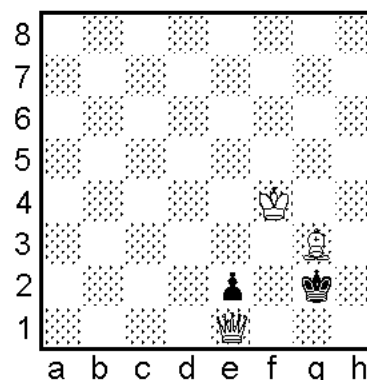
Aufgabe 16

1. Df3+ ____ 2. ____
____ 2. ____



Aufgabe 17

1. Dh7 ____ 2. ____
____ 2. ____

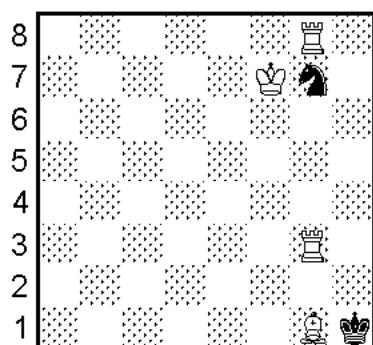


Aufgabe 18

1. Df2+ ____ 2. ____
____ 2. ____



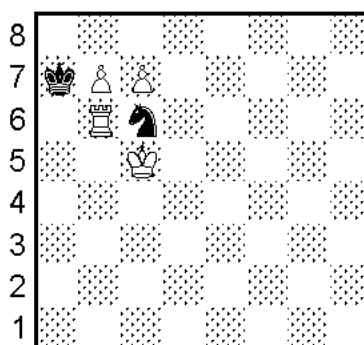
Weiß setzt in zwei Zügen matt. Diesmal mußt du auch den Schlüsselzug finden. Kleiner Tip: Versuchs mal mit Schach!



Aufgabe 19

1. _____

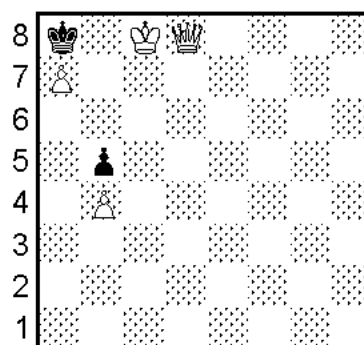
2. _____ #



Aufgabe 20

1. _____

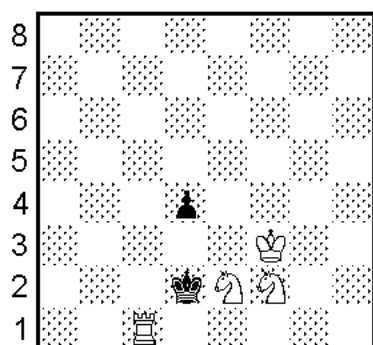
2. _____ #



Aufgabe 21

1. _____

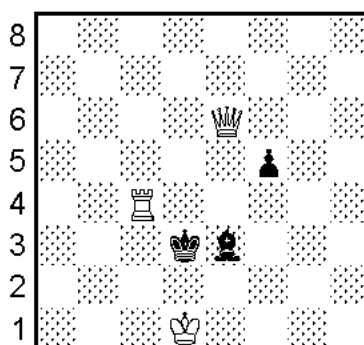
2. _____ #



Aufgabe 22

1. _____

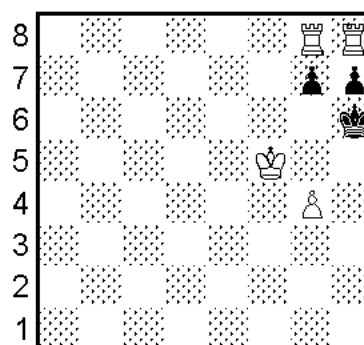
2. _____ #



Aufgabe 23

1. _____

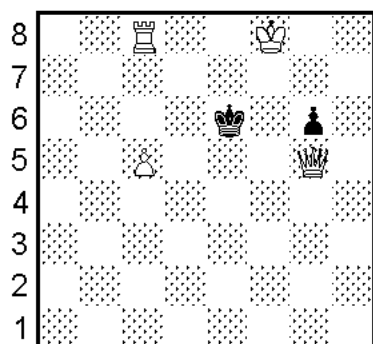
2. _____ #



Aufgabe 24

1. _____

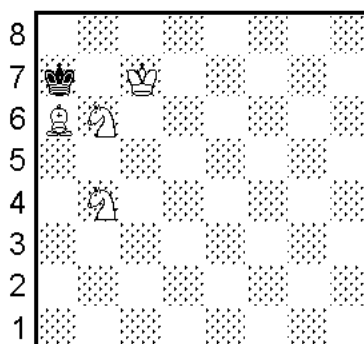
2. _____ #



Aufgabe 25

1. _____

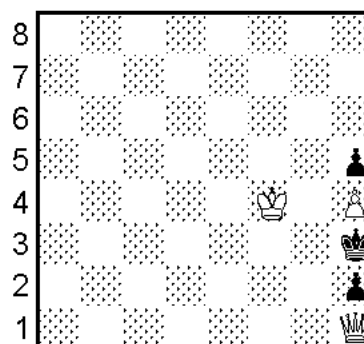
2. _____ #



Aufgabe 26

1. _____

2. _____ #



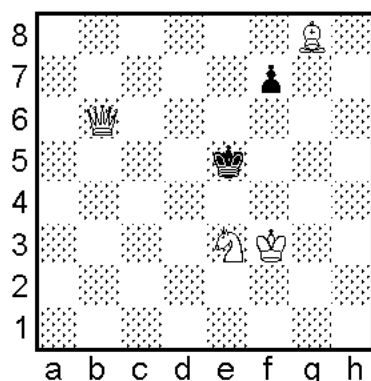
Aufgabe 27

1. _____

2. _____ #

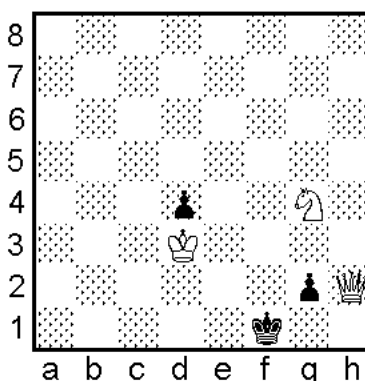


Weiß setzt in zwei Zügen matt. Diesmal hat Schwarz wieder zwei Möglichkeiten auf den Schlüsselzug (Schach!) zu antworten. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



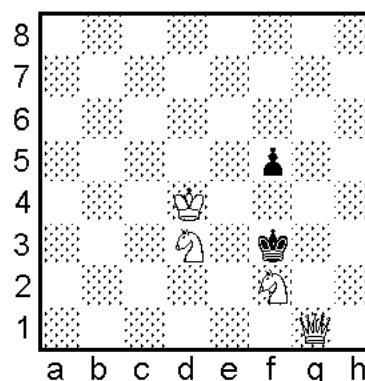
Aufgabe 28

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



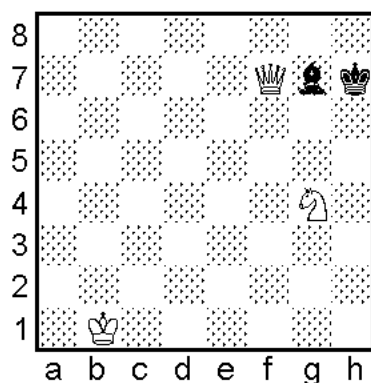
Aufgabe 29

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



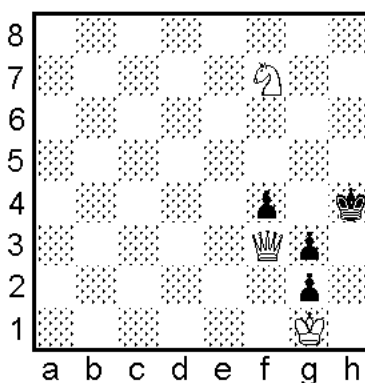
Aufgabe 30

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



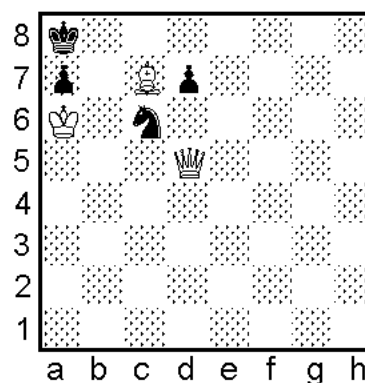
Aufgabe 31

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



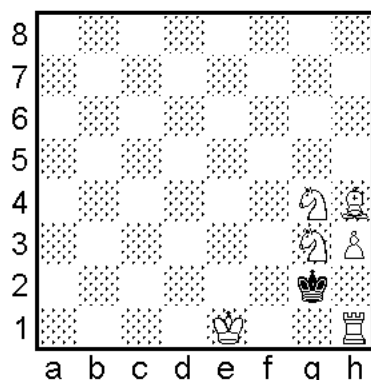
Aufgabe 32

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



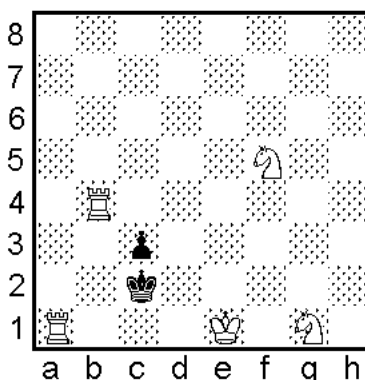
Aufgabe 33

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



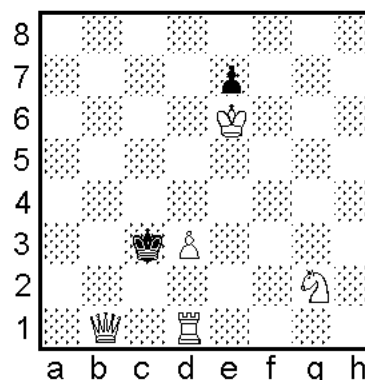
Aufgabe 34

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



Aufgabe 35

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____

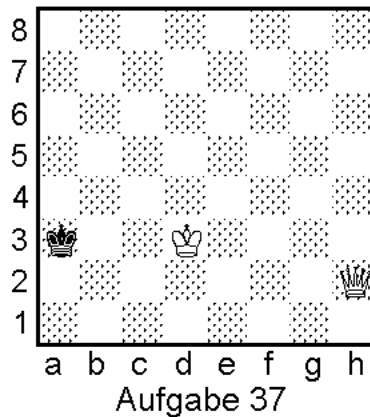


Aufgabe 36

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____

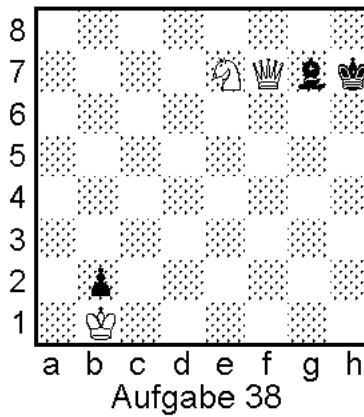


Weiß setzt in zwei Zügen matt. Kleine Hilfe: Weiß beginnt diesmal mit einem stillen Zug. Das heißt, er gibt mit dem ersten Zug weder Schach, noch schlägt er eine Figur.



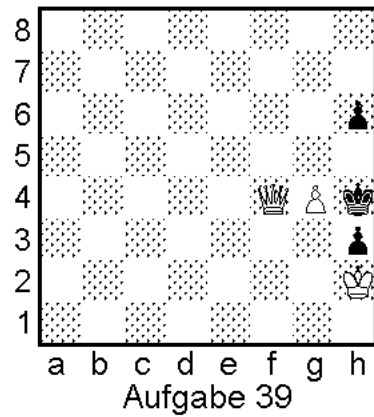
1. _____

2. _____ #



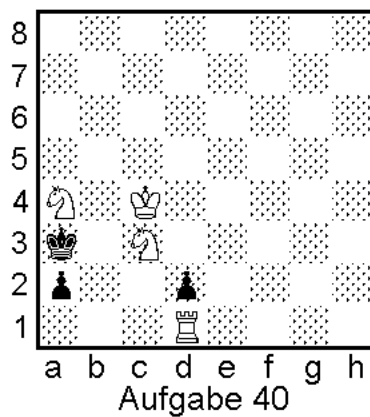
1. _____

2. _____ #



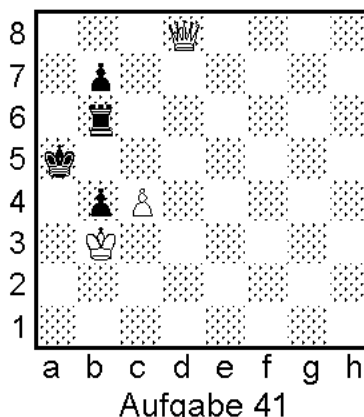
1. _____

2. _____ #



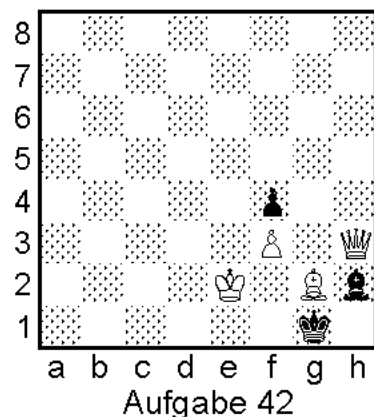
1. _____

2. _____ #



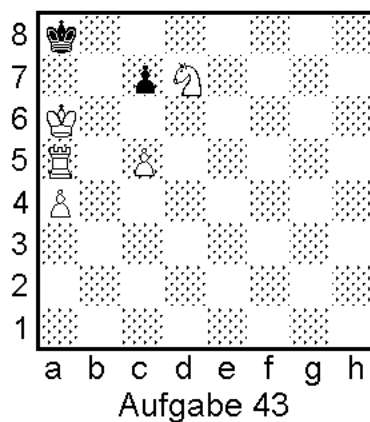
1. _____

2. _____ #



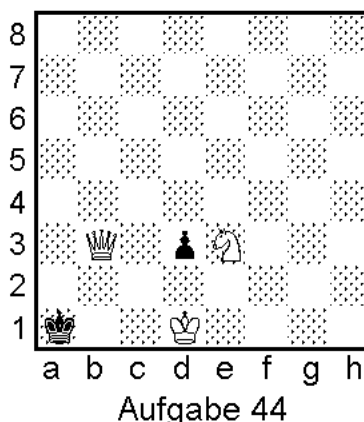
1. _____

2. _____ #



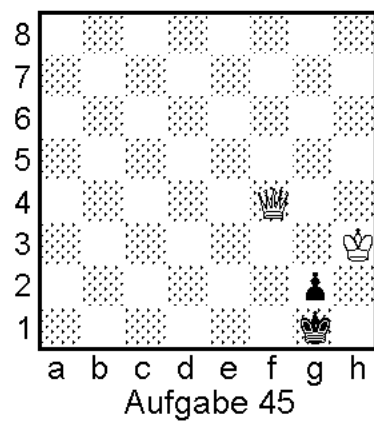
1. _____

2. _____ #



1. _____

2. _____ #

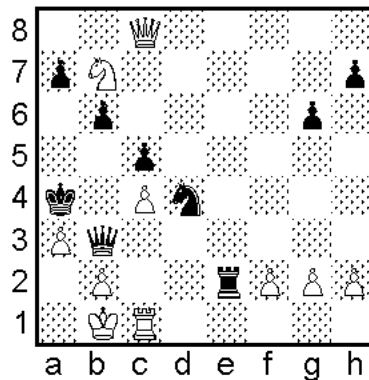


1. _____

2. _____ #

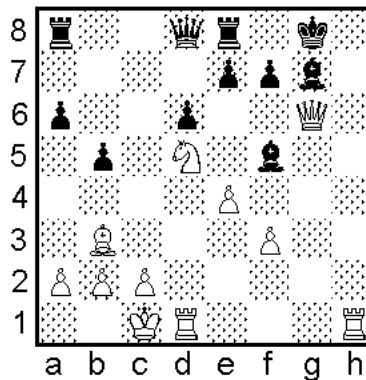


Weiß setzt in zwei Zügen matt. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



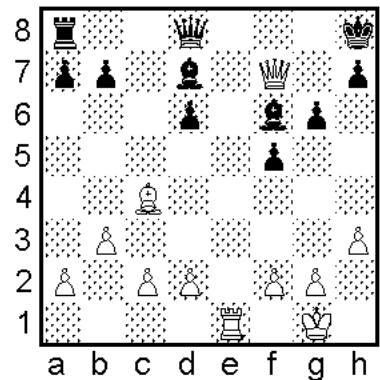
Aufgabe 46

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



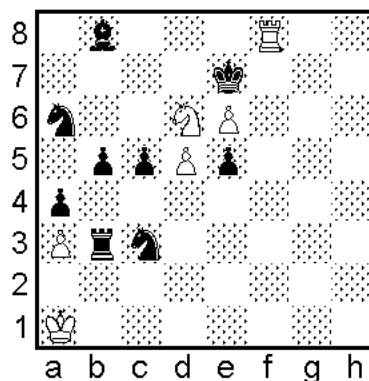
Aufgabe 47

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



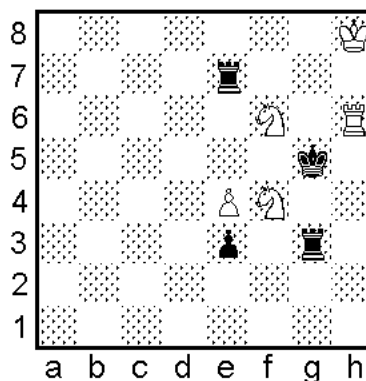
Aufgabe 48

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



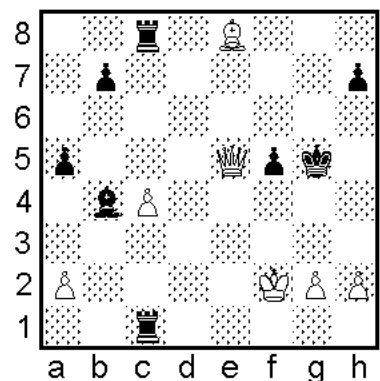
Aufgabe 49

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



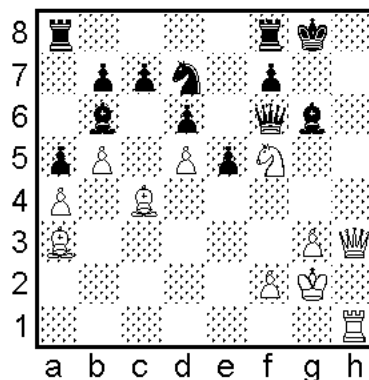
Aufgabe 50

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



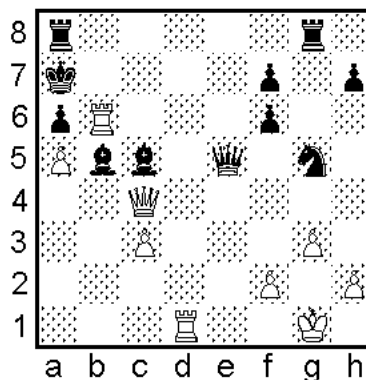
Aufgabe 51

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



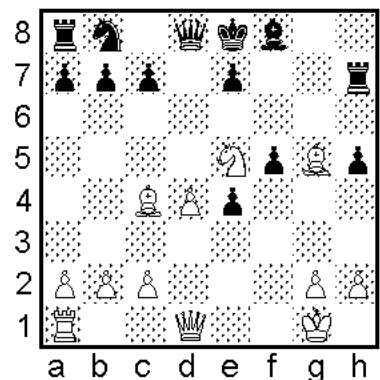
Aufgabe 52

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



Aufgabe 53

1. _____ 2. _____
_____ 2. _____

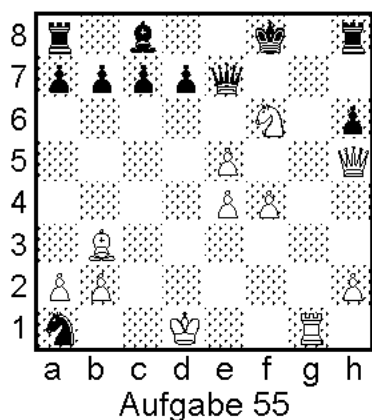


Aufgabe 54

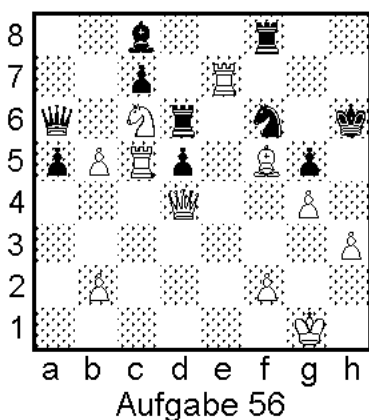
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



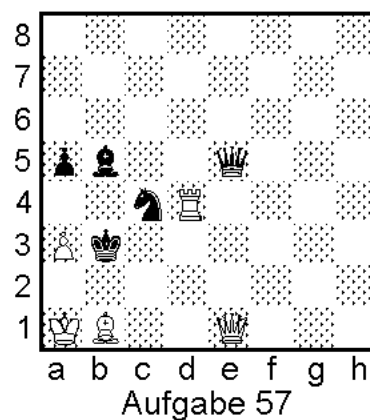
Weiß setzt in zwei Zügen matt. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



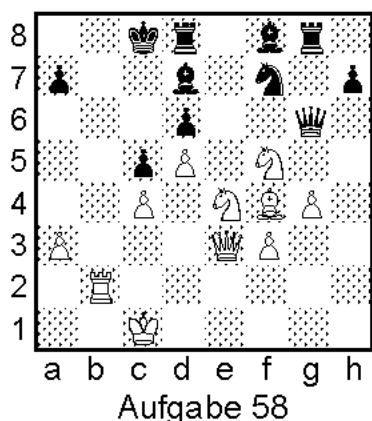
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



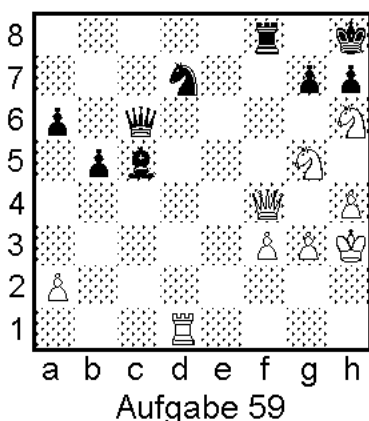
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



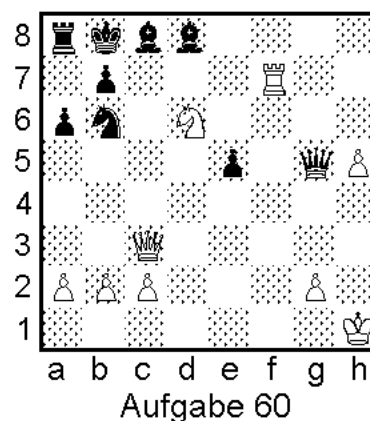
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



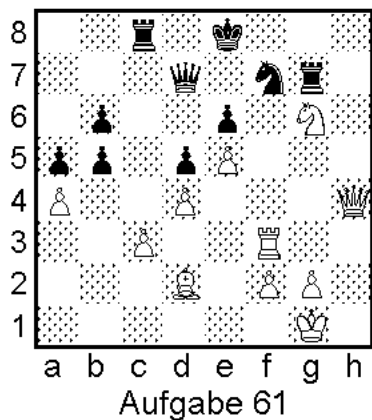
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



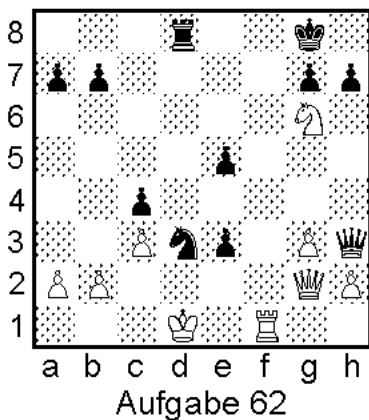
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



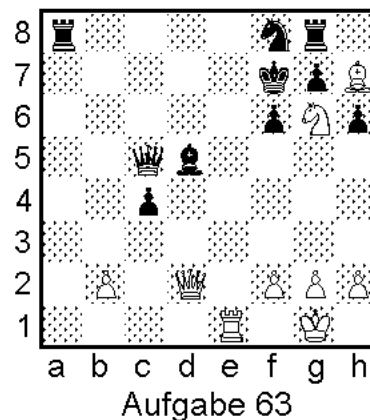
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



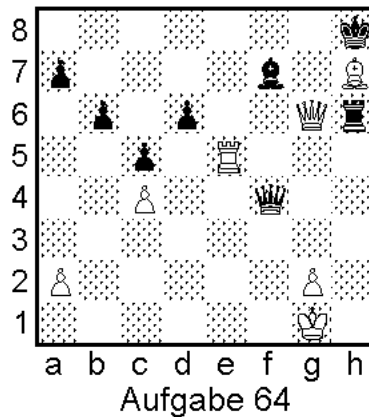
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



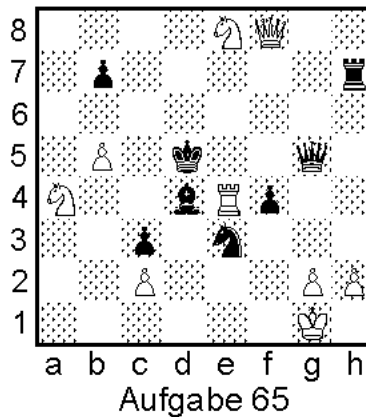
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



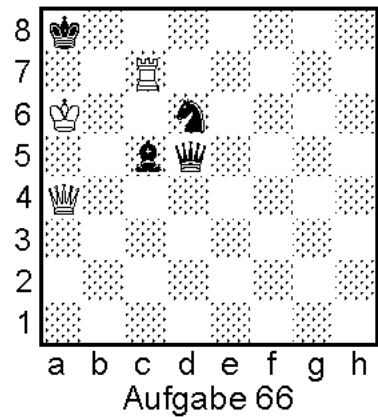
Weiß setzt in zwei Zügen matt. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



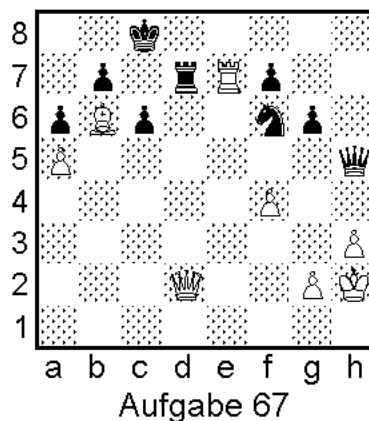
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



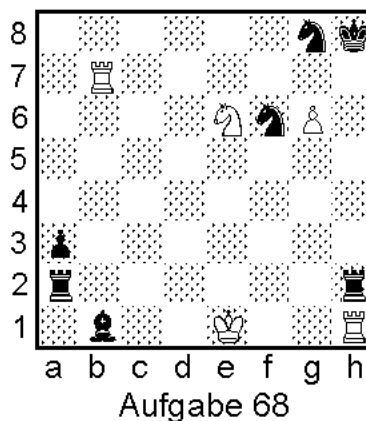
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



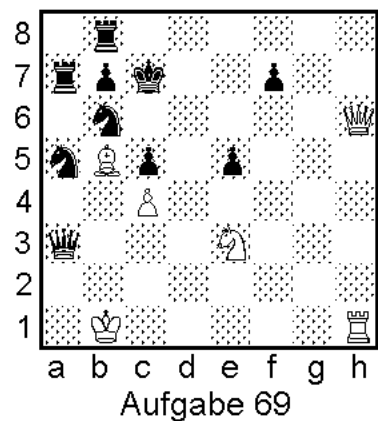
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



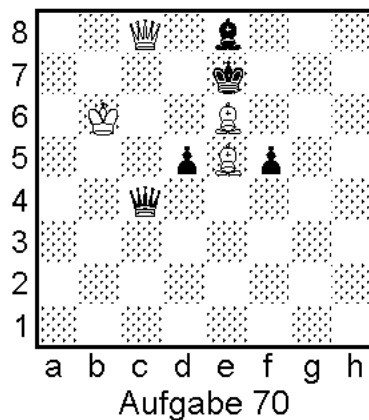
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



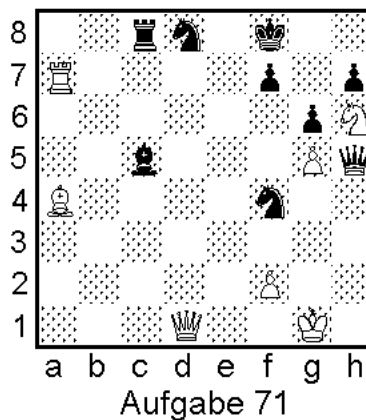
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



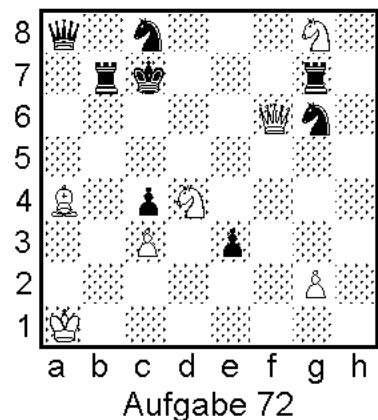
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



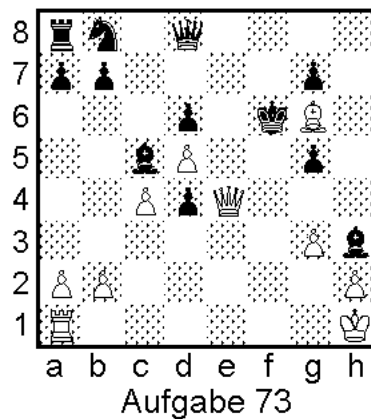
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



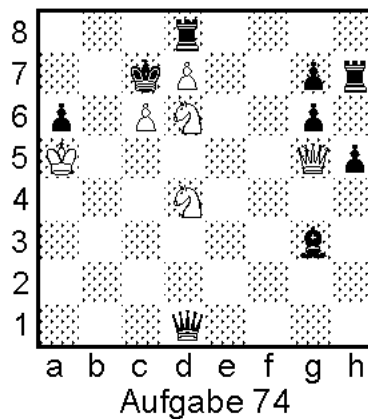
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



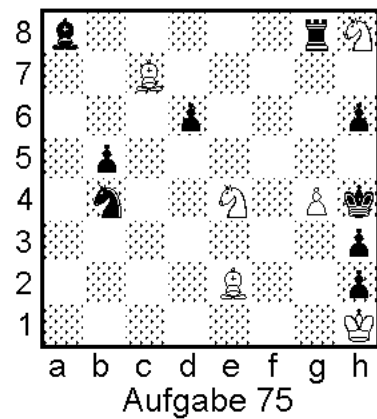
Weiß setzt in zwei Zügen matt. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



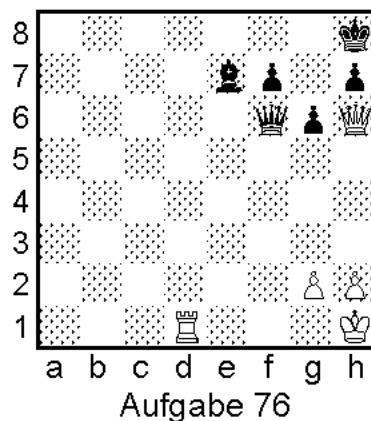
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



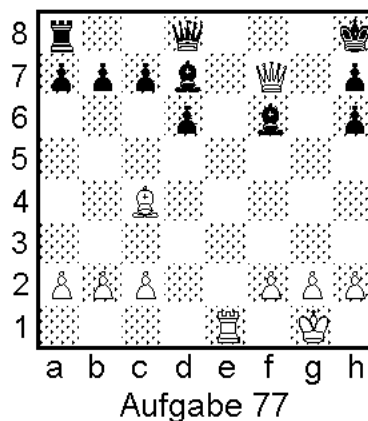
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



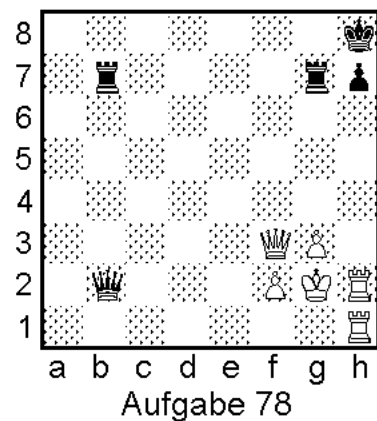
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



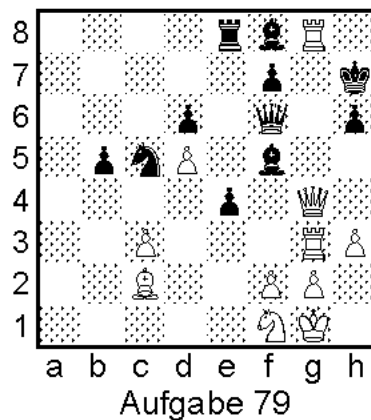
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



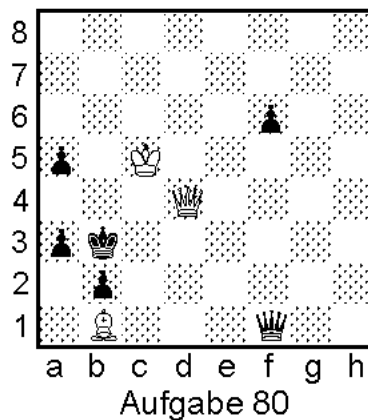
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



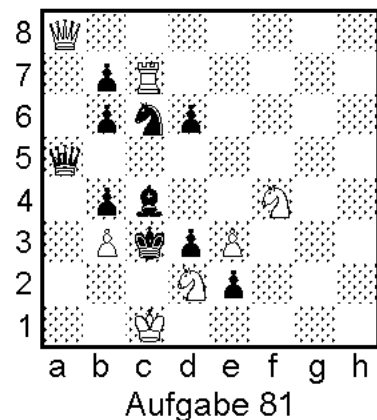
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



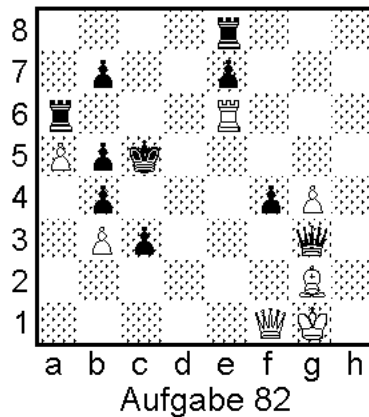
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



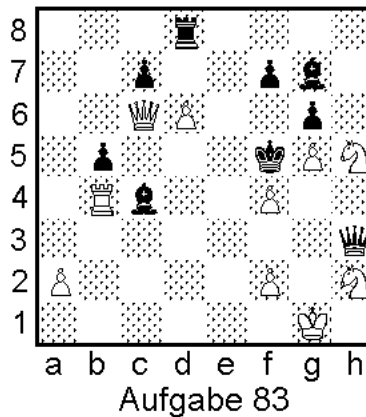
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



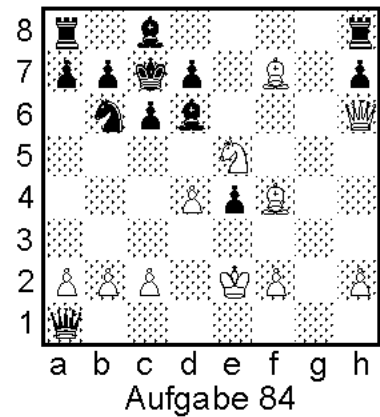
Weiß setzt in zwei Zügen matt. Finde auf beide Antwortzüge das jeweilige Matt.



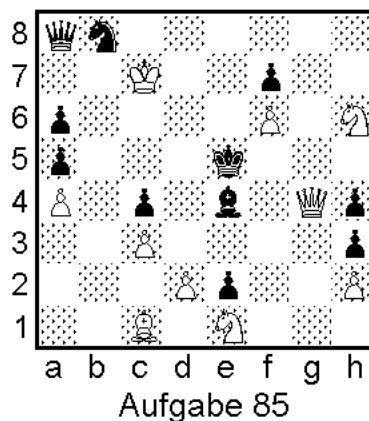
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



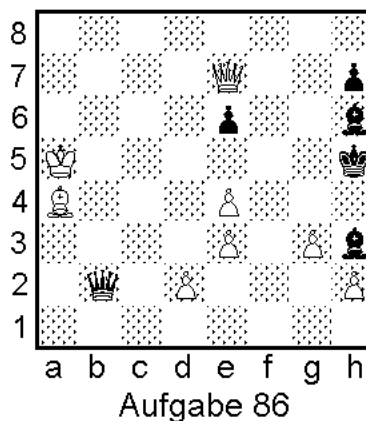
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



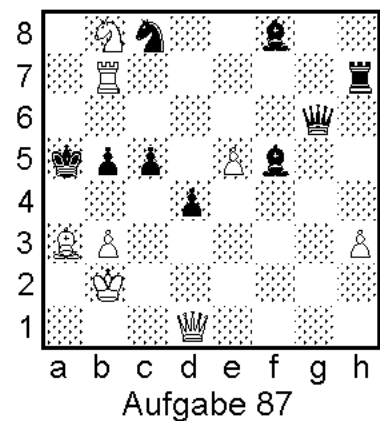
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



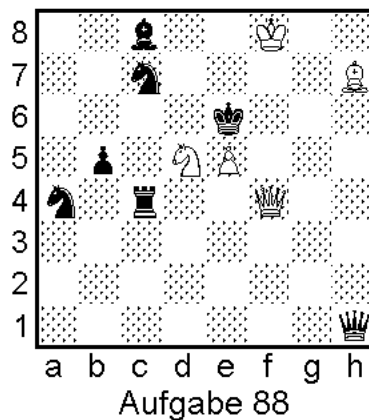
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



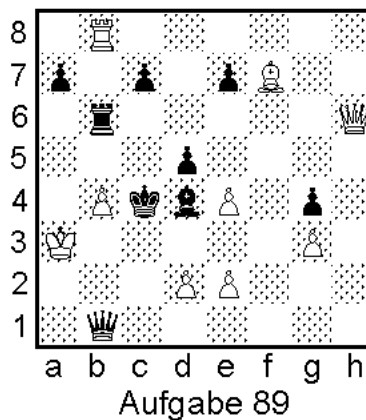
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



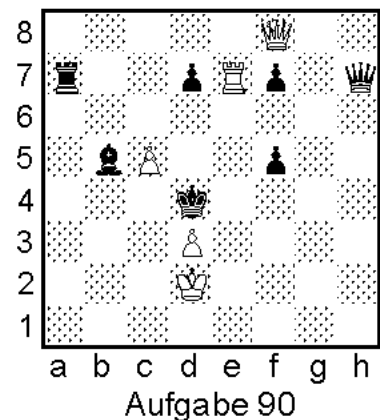
1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



1. _____ 2. _____
_____ 2. _____



1. _____ 2. _____
_____ 2. _____

Auf dieser Seite sollst du über deine Turnierteilnahmen Buch führen.
Trage jedes Turnierergebnis in die Tabelle ein.

Beispiele