

Hallo liebe Schachbegeisterte!

Hier findet Ihr als Übungsaufgabe ein Schachproblem.

Ein Schachproblem ist eine ausgedachte („komponierte“) Figuren-Stellung, die so in einer richtigen Schachpartie kaum vorkommt.

Es geht bei solchen Aufgaben darum, in einer bestimmten Anzahl von Zügen ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Meistens soll man in zwei oder drei Zügen den gegnerischen König mattsetzen, manchmal soll man einfach eine Zugfolge finden, die zu einem gewinnbringenden Vorteil führt- nur in sehr komplizierten Aufgaben muss man vier oder mehr Züge vorausberechnen.

Dahinter versteckt sich meist eine Idee, zum Beispiel ein schönes Mattbild oder ein besonders raffinierter „bester Zug“. Ein Schachproblem hat also immer eine Pointe wie ein guter Witz, während eine Stellung aus einer echten Partie meistens eine ganze Geschichte ist mit noch mehr „drumherum“ als ein reiner ausgedachter Witz.

Wenn man Schach lernen will, sollte man die Schachprobleme nicht zu ernst nehmen, sondern sich vor allem mit „echten“ Partien und entsprechenden Übungen beschäftigen.

Trotzdem glaube ich, dass man auch aus den Problemen etwas sehr Wichtiges für das Schachspielen lernen kann. Man kann nämlich üben, eine bestimmte Figurenstellung genau zu untersuchen und in Gedanken alle Möglichkeiten ausprobieren, die einem für den Angriff und zur Verteidigung einfallen.

Diese Woche hab ich eine Aufgabe ausgesucht, die ich besonders lustig finde, weil Weiß sofort, in nur einem einzigen Zug, mattsetzen kann!

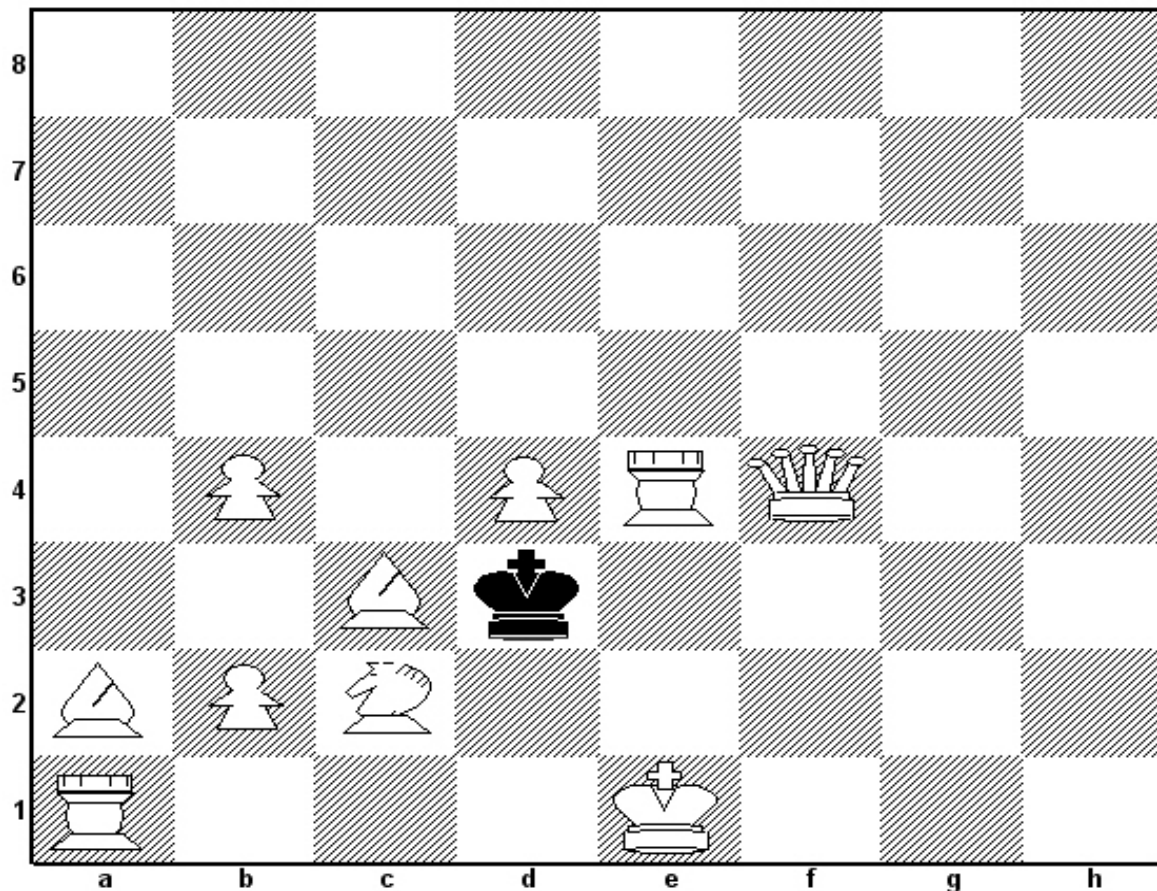
Ich wünsche Euch viel Spaß beim Nachdenken. Ich finde nämlich, dass Spaß am Nachdenken (oder ist das nicht eher Vor-Denken?) ganz wichtig ist fürs Schachspielen. Ärgert Euch vor allen Dingen bitte nicht darüber, falls Ihr trotz langem Überlegen den richtigen Zug doch nicht finden solltet- beim nächsten Spielabend können wir gern darüber sprechen.

Viel Vergnügen wünscht Euch

Joachim Ehrhardt

Das Gummibärchen- Schachproblem

dieser Woche



Matt in einem Zug

Quelle: K.Faber, 1949

**Wer die Lösung gefunden hat, behält sie bitte für sich !
Am folgenden Spielabend bitte bei Joachim Ehrhardt melden -
es gibt einen kleinen Gewinn**

Folgender Spielabend: 22. Juni 2010

o

n
n
l,
n

r
e
e
r

t
n

s
e
n

;

n
s
z
n

