

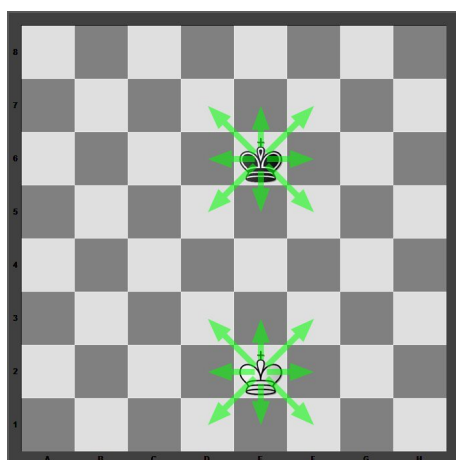
1. Grundlagen / der König

Erstmal zur Schachsprache: Wie eine Figur ziehen kann, nennt man beim Schach „Gangart“. Damit es schneller geht, werde ich dieses Wort verwenden.

Zur Gangart des Königs:

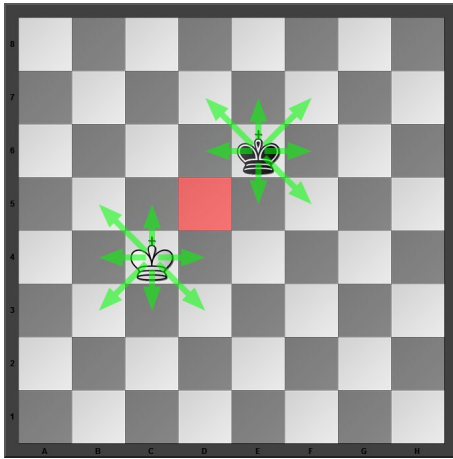
- Der König darf immer nur höchstens ein Feld in jede Richtung ziehen.

Es gibt eine Ausnahme, die heißt Rochade aber dies erkläre ich erst später.

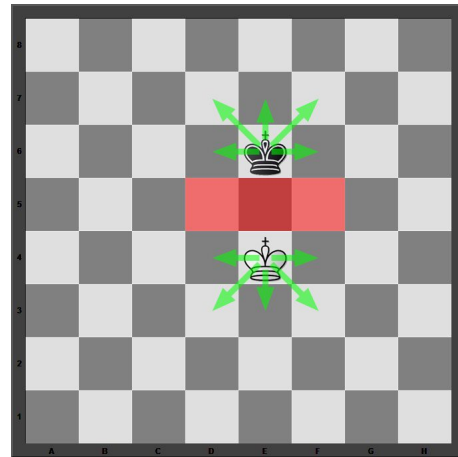


ein Zug in jede Richtung

- Wenn sich die beiden Könige nähern, muss zwischen ihnen immer ein Feld frei bleiben (*Markierte Felder*). Ihr könnt euch merken, dass die Könige wie dicke, alte Männer sind. Deshalb können sie nur einen Schritt gehen und haben wegen dem Bauch keinen Platz sich zu nah zu kommen.
- Wenn sie sich direkt gegenüberstehen, nennt man das in der Schachsprache „Opposition“. Dies ist später eine wichtige Situation.
- Der König darf auf kein Feld ziehen, das von einer anderen Figur bedroht wird. Eine andere Figur bedroht ein Feld, indem sie es im nächsten Zug betreten könnte, das hängt natürlich davon ab, wie sie ziehen kann aber das lernt Ihr ja noch später.



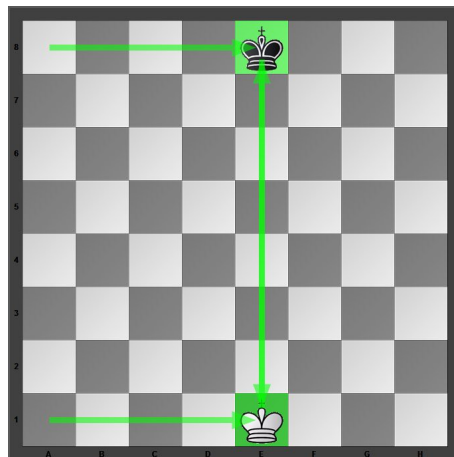
Achtung, d5 ist tabu!



Opposition!

So, und weil es beim Schach so viel zu lernen gibt, bevor Ihr wirklich mit allen Figuren und den Regeln anfangen könnt zu spielen, nehmt Ihr euch jetzt einen Spielpartner und spielt das „Oppositionsspiel“.

Dazu braucht Ihr nur ein Schachbrett und die beiden Könige. Den schwarzen König stellt Ihr auf das Feld e8 und den Weißen auf e1.



An der linken Seite des Feldes stehen die Zahlen 1-8 und unten die Buchstaben A-H, wenn ihr nun den Buchstaben E und die Zahl 8 sucht, ist das Feld e8 genau da, wo sie sich treffen, wenn ihr die Reihen und Linien verfolgt.

Die 8. Reihe sind zum Beispiel die 8 Felder rechts neben der 8 und die E-Linie sind die 8 Felder über dem E.

Und nun geht's los: Der Gewinner ist derjenige, der als Erster die Grundreihe des Anderen erreicht hat. Das ist die Reihe auf dem der König am Anfang gestanden hat.

Weiß fängt immer an und ihr zieht abwechselnd.

Das ist beim richtigen Schachspiel später auch so.

Aber immer daran denken, wie der König ziehen kann und was er beachten muss, wenn er dem anderen König näher kommt. Spielt dieses Spiel mehrere Male und wechselt nach jeder Runde die Farben. Probiert immer mal ein paar andere Wege aus. Wenn ihr etwas festgestellt habt, schreibt bitte unten kurz auf, was ihr festgestellt habt und vielleicht wisst ihr sogar warum.

Noch was Wichtiges zum König:

Wenn der König im Schach steht, muss der Spieler darauf reagieren und darf keinen anderen Zug machen.

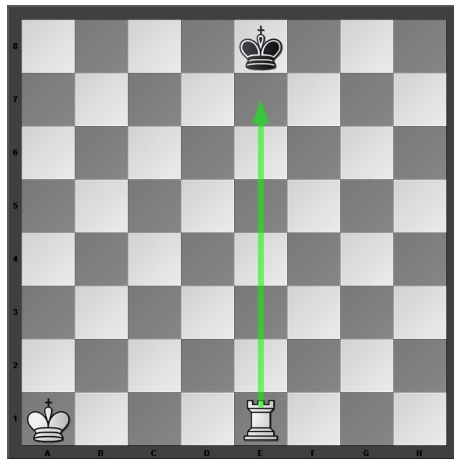
Aber was heißt im Schach stehen: Der König steht im Schach, wenn der andere Spieler einen Zug gemacht hat und nun die Figur den König bedroht.

Was bedrohen heißt, habe ich ja weiter oben schon erklärt.

Wie kann der König sich nun aus dem Schach befreien? Es gibt 3 Möglichkeiten:

- 1) Der König zieht auf ein Feld, dass nicht bedroht ist.
- 2) Er bittet einen seiner Kollegen sich vor ihn zu stellen, dass heißt es stellt sich eine Figur zwischen ihn und die gegnerische Figur, die ihn bedroht.
- 3) Die Figur, die den König bedroht kann geschlagen werden.

„Schlagen?“... nein keine Angst, das ist nur wieder so ein Schachwort, das heißt, dass eine eurer Figuren auf das Feld ziehen kann, auf der die gegnerische Figur steht, die den König bedroht. Dann darfst du die gegnerische Figur aus dem Spiel nehmen und deine Figur auf den Platz stellen. Diese Regel mit dem Schlagen gilt auch sonst im Spiel, wenn Figuren auf Felder ziehen, auf denen gegnerische stehen.)



Hier steht der schwarze König im Schach, weil der weiße Turm ihn bedroht und wie der Turm ziehen kann lernen wir als nächstes.

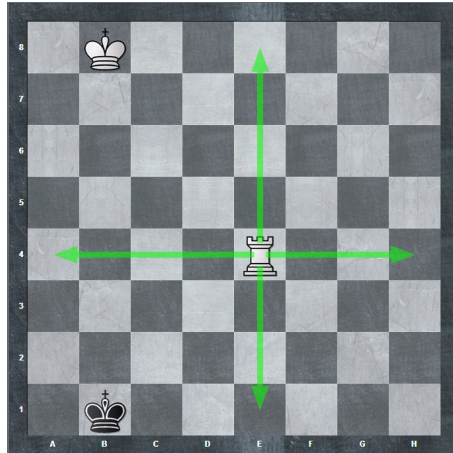
So, jetzt wisst ihr schon so schnell die schwersten und wichtigsten Grundlagen vom Schachspiel.

Versucht euch bitte die Schachbegriffe zu merken, die unterstrichen sind, weil wir diese Wörter später nur noch verwenden.

2. Grundlagen / der Turm

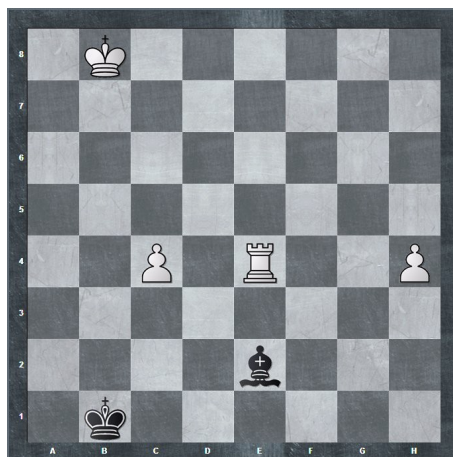
Zur Gangart des Turms:

- Der Turm zieht waagrecht und senkrecht auf den Reihen und Linien.



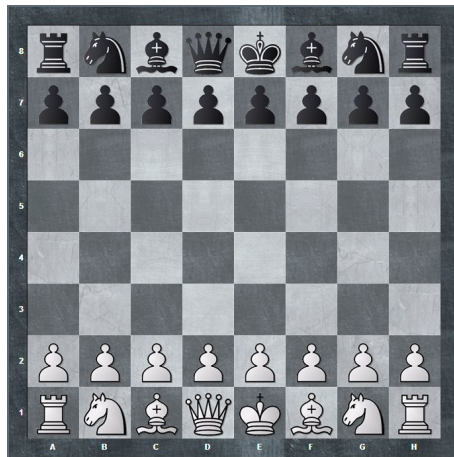
Der Turm kann sich hier entlang der 4. Reihe und E-Linie bewegen

- Trifft der Turm auf seinem Weg auf eine eigene Figur kann er nicht weiter ziehen. *(dieses gilt auch für die Gangart aller anderen Figuren, außer dem Springer)*
- Trifft der Turm auf seinem Weg auf eine gegnerische Figur kann er sie schlagen.



Hier kann der Turm auf eines der Felder d4 .. f4 .. g4 ziehen oder in der E-Linie stehen ihm die Felder e3 und e5 bis e8 zur Verfügung. Er kann auch den Läufer auf e2 schlagen.

- Wie ihr seht ist der Turm also eine starke Figur, die viele Möglichkeiten hat, weil sie alle Felder auf dem Spielfeld schnell erreicht.
- Er hat daher die Stärkezahl 5 (auch Bauerneinheit genannt) und zählt zu den sogenannten Schwerfiguren.
- Das Problem des Turms ist es, ihn zur rechten Zeit ins Spiel zu bringen.

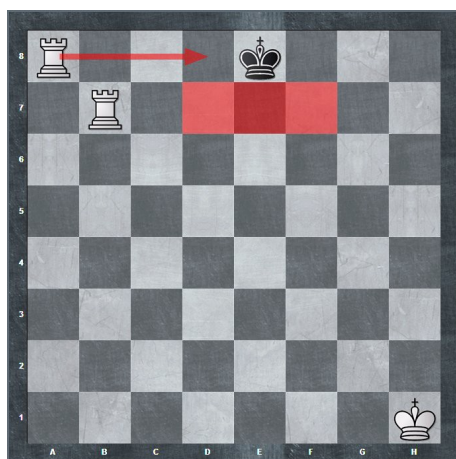


Das ist die Grundstellung beim Schach aber darauf gehen wir erst ein, wenn alle Figuren erklärt sind aber beachtet hier einmal die Position des Turms.

Er steht in der Ecke und wird von seinen eigenen Figuren eingeengt.

- Ein häufiger Anfängerfehler ist, dem Turm Platz zu machen indem der Bauer vor ihm gezogen wird. Als Erstes sollten aber die Leichtfiguren Läufer und Springer entwickelt werden und eine Rochade gemacht werden, bevor ihr die Türme ins Spiel bringt.

Nach so viel Theorie ist nun wieder Zeit für ein Spiel, in dem ihr sogar schon das Schach matt setzen lernt. Hierbei benötigt ihr 2 weiße Türme und die Könige.



Der Turm ist nach a8 gezogen und Schwarz ist Schach matt.

Schach matt heißt:

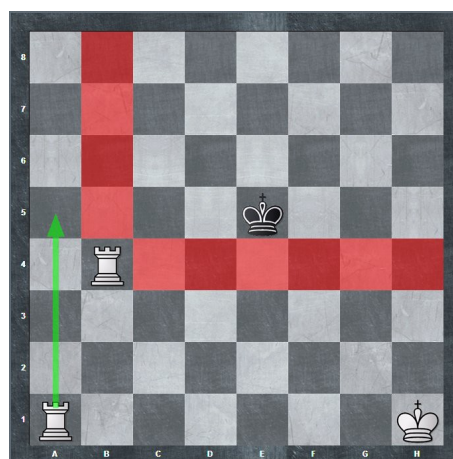
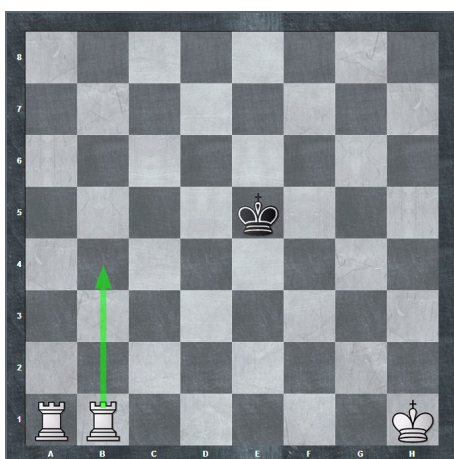
Der König ist bedroht (er steht im Schach) und kann sich nicht mehr aus dieser Bedrohung befreien.

Hier bedroht der Turm auf a8 den König, da er in seinem Weg steht. Der König kann auch nicht in die 7. Reihe flüchten, da der Turm auf b7 ihm den Weg abschneidet.

Diese Art matt zusetzen nennt man das Stufenmatt.

Das Stufenmatt

Beim Stufenmatt bewegen sich die Türme nebeneinander wie die Füße, die auf einer Treppe gehen. Einen Schritt nach dem anderen drängen sie den König an den Rand des Schachbretts, um ihn dann Schach matt zusetzen.

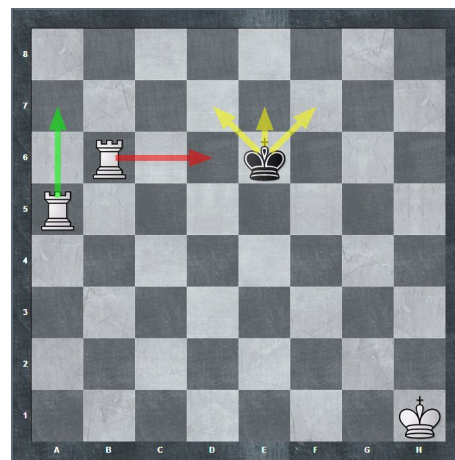
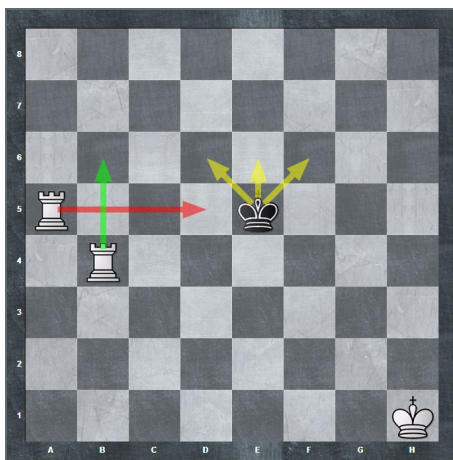


Der Turm zieht von b1 nach b4 und baut ihm von da aus ein „Gefängnis“, damit er nicht flüchten kann.

(Die roten Felder sind die Mauern des Gefängnisses da diese Felder

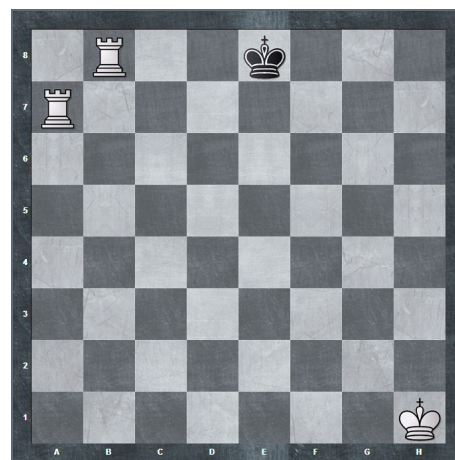
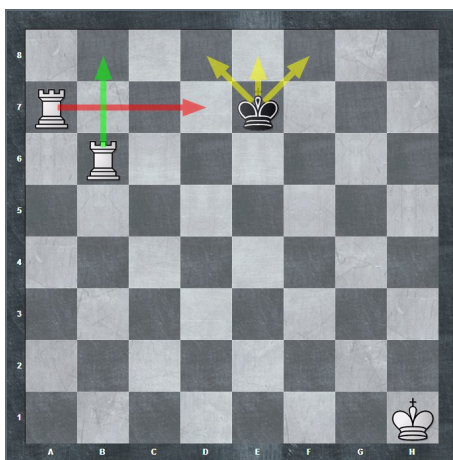
von dem Turm bedroht werden und der König sie daher nicht betreten darf)

Der Turm auf a1 plant nach a5 zu ziehen.



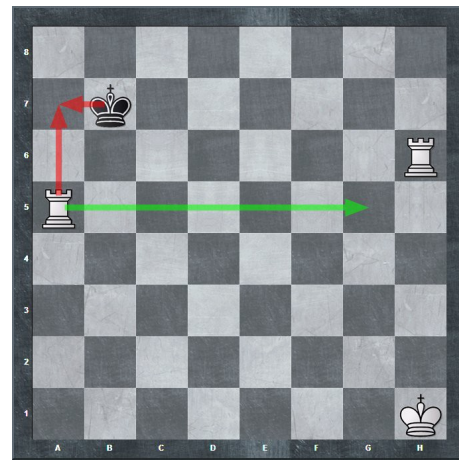
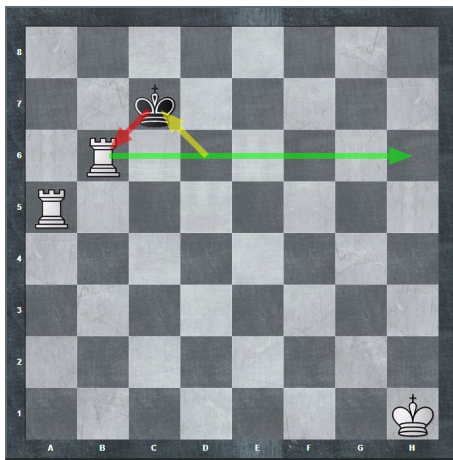
Der Turm von a1 ist nun nach a5 gezogen und gibt Schach! Der König ist nun gezwungen auf eins der drei Felder in der 6. Reihe zu ziehen.....der König ist nach e6 gezogen und nun bekommt er erneut einen „Tritt“. Die beiden Türme wechseln sich ab....einmal ist der Eine der Wärter und der Andere der Jäger und umgekehrt. Nun ist der Turm auf a5 stehen geblieben und markiert das „Gefängnis“ und nun ist sein Kollege der Jäger und gibt Schach auf b6 um den König weiter zu treiben.

Das Finale



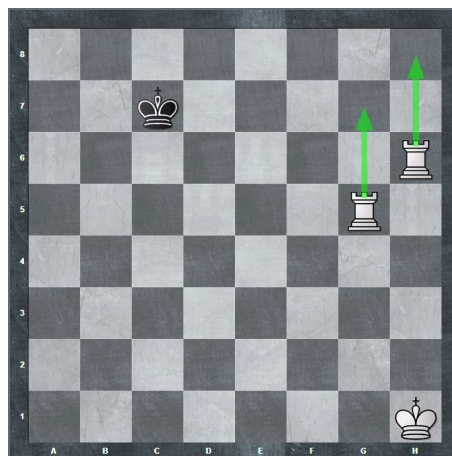
Der König ist nach e7 gezogen und wird wieder von dem Turm auf a7 weiter getrieben.....Der König ist nach e8 gezogen und wird von dem Turm auf b8 Schach matt gesetzt!!!.....geschafft.....aber:

Was ist eigentlich, wenn der König auf die Türme zu läuft und bedroht, weil er direkt neben ihm steht und ihn schlagen könnte.



Stellt Euch vor ihr hättet das Stufenmatt wie am Anfang beschrieben gespielt, nur der König hätte sich entschieden diagonal auf die Türme zu zulaufen, dann ist der König nach Tb6 (das heißt abgekürzt, der Turm (T...) zieht auf das Feld b6) von d6 nach c7 gezogen. Nun funktioniert unser Plan nicht mehr ihn mit Ta7 =Schach weiter an den Rand zu treiben. Der König könnte nämlich dann den Turm auf b6 schlagen.....Also machen wir uns die Schnelligkeit gegenüber dem dicken, alten Mann zu nutze und wechseln die Seite nach h6.....

der König ist nun nach b7 gezogen und verwehrt auch dem Turm auf der A-Linie sein Feld. Der A-Turm macht also auch einen Seitenwechsel nach g5.



Der König will sich wieder auf die Türme stürzen und zieht schnell nach c7 aber zu spät, er kann ihnen nicht mehr gefährlich werden und ihr könnt wie oben gelernt in aller Ruhe das Stufenmatt beenden.

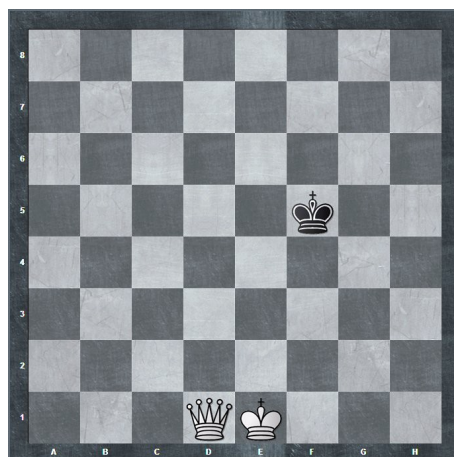
Aufgabe:

Wenn ihr einen Spielpartner habt spielt jeweils immer abwechselnd das Stufenmatt mit der Anfangsstellung des ersten Diagramms auf Blatt 3. Wenn jemand einen Fehler macht oder ihr es nicht nach 10 Zügen geschafft habt ist der andere dran. Wenn ihr es fehlerfrei geschafft habt versucht es noch einmal und dann zählt diese Übung als bestanden.....

Für die Tüftler unter euch:

Versucht es doch schon einmal ohne Hilfe mit der Dame Matt zu setzen.

Hier die Ausgangsstellung:



Kleine Tips:

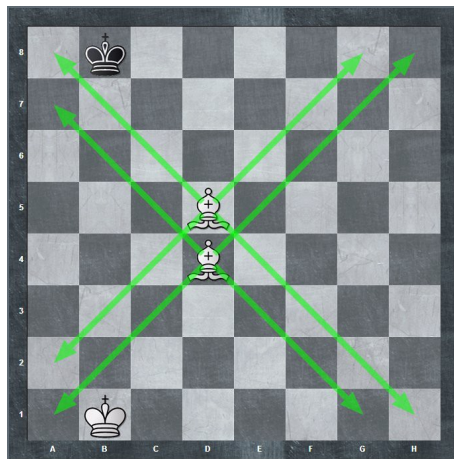
- *Ihr müßt genauso erst ein „Gefängnis“ bauen.*
- *Ihr braucht den König zur Unterstützung*
- *Schach geben bringt meistens nichts, „Gefängnis“ immer kleiner machen ist besser und geht schneller*

Viel Spass...:-) , wie es geht erkläre ich beim nächsten mal, nach der Figur Läufer und Dame.

3. Grundlagen / der Läufer

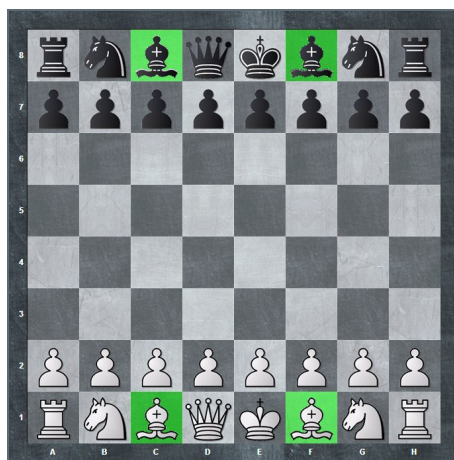
Zur Gangart des Läufers:

- Der Läufer zieht diagonal, also schräg aber schön schräg.
- Es gibt einen schwarzen und einen weißen Läufer, das heißt dass einer sich nur auf den weißen Feldern bewegt und der Andere auf den Schwarzen.
- Der Läufer kann sich über das ganz Schachbrett auf seiner Diagonalen bewegen und ist daher umso stärker, wenn er viel Platz hat.
- Wenn er in der Mitte (im Zentrum) steht, erreicht er 13 Felder!



Der Läufer kann hier auf alle Felder entlang des grünen Pfeils ziehen

- In der Anfangsaufstellung ist sein Platz neben Dame und König.

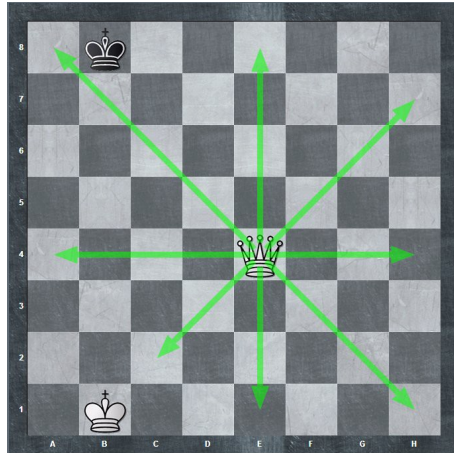


- Er hat die Stärkezahl 3 (*auch Bauerneinheit genannt*) und zählt zu den sogenannten Leichtfiguren.
- Das Problem des Läufers ist es, dass ihm am Anfang die eigenen Bauern den Weg versperren, also bedenkt bei euren ersten Bauernzügen ihm Platz zu machen, da er in der Eröffnung (so nennt man den Anfang des Spiels) eine wichtige Figur ist und möglichst schnell entwickelt werden sollte (das heißt ihn auf einen anderen möglichst besten Platz stellen).
- Ein weiteres Problem des Läufers ist, dass er sich immer nur auf einer Felderfarbe bewegen kann, d.h. Der schwarzfeldrige Läufer kann niemals ein weißes Feld erreichen und alle Figuren und Bauern, die auf einem weißen Feld stehen, sind vor ihm sicher.

4. Grundlagen / die Dame

Zur Gangart der Dame:

- Die Dame hat die Gangart von Läufer und Turm zusammen und ist daher die stärkste Figur (Stärkezahl 9)



- Gebt gut acht auf eure Dame und bringt sie nicht zu früh ins Spiel, da sich jede Figur gerne gegen sie tauschen will und sie daher oft gejagt wird.
- In der Anfangsaufstellung steht die Dame neben dem König in der Mitte. Wenn ihr beachtet, dass die weißen Figuren in der 1. und 2. Reihe aufgebaut werden, gilt der Merksatz:

„Weiße Dame - weißes Feld...schwarze Dame - schwarzes Feld“



Wenn ihr keine Nummern am Brett habt, könnt ihr Euch auch merken, dass das schwarz Feld nach oben-rechts gehört.

- Ja, was gibt es noch zur Dame zu sagen, eigentlich nur, dass es auch die Möglichkeit gibt, dass sie bis zu 8 Schwestern bekommen kann,

wenn sich alle Bauern verwandeln würden.

Aber dieses Zauberstück erkläre ich euch erst bei den Bauern.

Matt mit der Dame

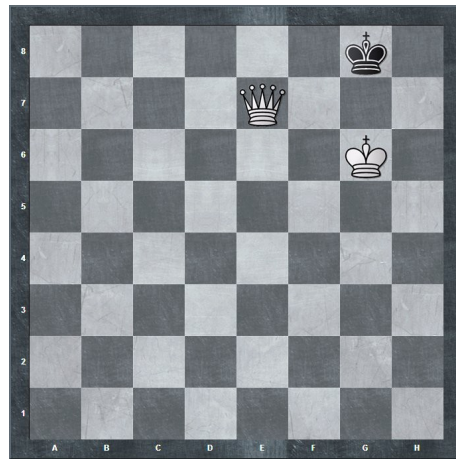
Beim Matt setzen mit der Dame könnt ihr eine Technik erneut einsetzen, die ihr schon beim Stufenmatt gelernt habt: Dem König ein Gefängnis bauen

(Insider bezeichnen dies mittlerweile als „einknasten“, ein sehr netter Begriff aus dem Lernspiel - Fritz und Fertig -).

Danach muss der König wieder an den Rand gedrängt werden um ihn Matt zu setzen.

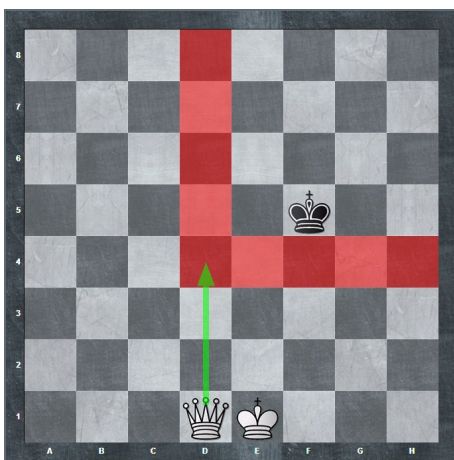


Ausgangsstellung



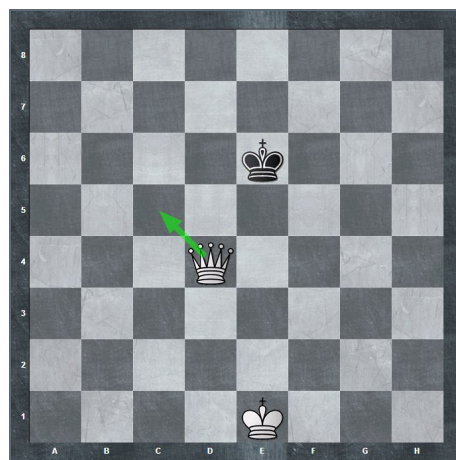
Zielstellung

- Dies ist die Ausgangsstellung und die Zielstellung für diese Übung



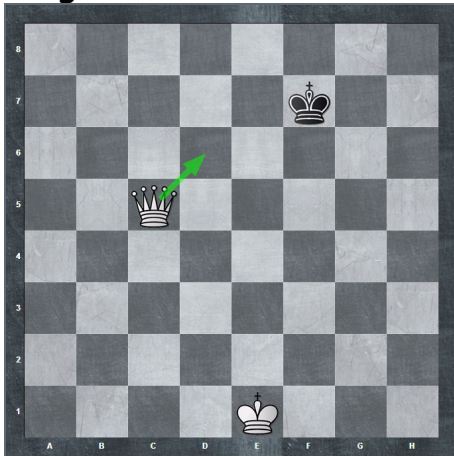
Die Dame will nach d4

um „einzuknasten“ und den Knast verkleinern



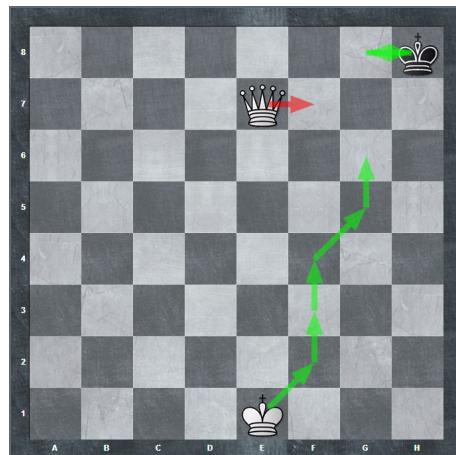
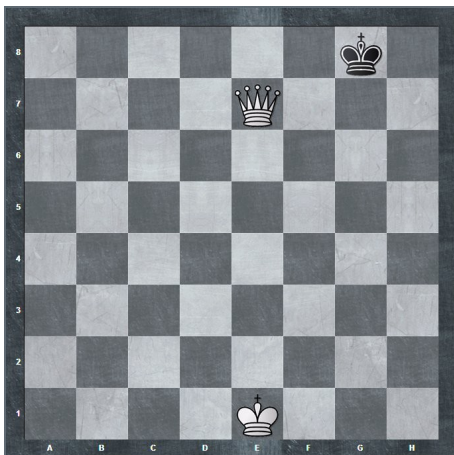
...Ke6 und nun Dc5

- Die Dame drängt den König an den Rand und da der König immer ziehen muss, kann die Dame ihm immer weiter nachrücken, bis er am Rand steht.
- Natürlich hat der König noch die Möglichkeit auf andere Felder zu gehen aber das Prinzip bleibt immer das Gleiche, ihr drängt den König an den Rand und / oder macht den „Knast“ kleiner.



...Kf7 und die Dame rückt nach

...Kh7 der König ist am Rand!



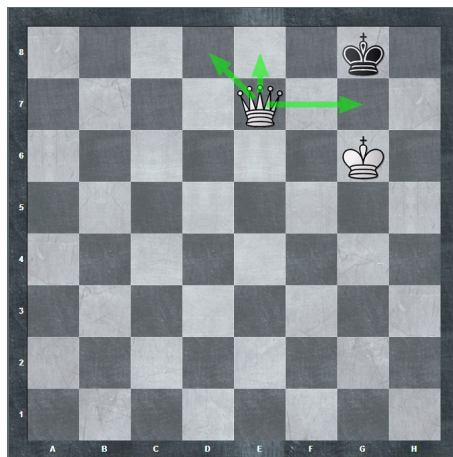
De7 „Flipperballposition“ erreicht

Achtung Pattgefahr!!

- Im letzten Diagramm seht ihr mit dem roten Pfeil den häufigsten Anfängerfehler: Ihr habt mit Weiß eigentlich schon gewonnen aber durch einen kleinen Fehler geht das Spiel doch unentschieden aus.
Df7 = Patt
Aber dies erkläre ich im Anschluss.

- Ihr habt den König jetzt in der Ecke und lasst ihm noch seine letzten 2 Felder, um immer wie ein Flipperball nur noch hin und her laufen zu können. Die Dame bleibt auf e7 stehen und hält den König in seinem kleinen Gefängnis gefangen.
- Nur die Dame allein kann nicht Matt setzen, sie braucht die Unterstützung ihres Königs zur eigenen Deckung oder um dem gegnerischen König Felder zu nehmen. Also setzt sich nun der weiße König in Bewegung und kann sich in aller Ruhe zu dem Feld g6 auf den Weg machen. Der gegnerische König flippert nur hin und her.
- Es gibt noch andere und auch eventuell schnellere Möglichkeiten mit Dame und König Matt zu setzen aber diese ist am einfachsten und es besteht nur in einem Moment Pattgefahr.

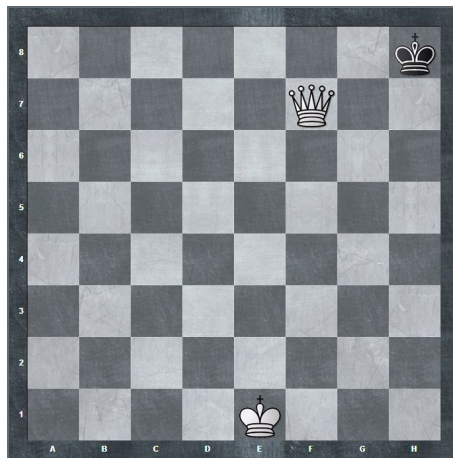
Das Finale



- Die Zielposition ist erreicht: Der weiße König steht in Opposition zum schwarzen König und nimmt ihm somit die 3 Felder direkt vor ihm.
- Die Dame kann sich sogar aussuchen auf e8 oder d8 Matt zu setzen, da der schwarze König in der Sackgasse steht.
- Die Dame könnte sich auch direkt vor den schwarzen König stellen und
= Schach matt!

*Prima schon wieder eine große Hürde aus der Schachwelt gemeistert
aber da war doch noch was:*

- Ihr erinnert euch?! Matt setzen heißt:
Der König ist bedroht und er findet keinen Ausweg mehr
= das Spiel ist gewonnen.
- Wenn ihr den Zug mit dem roten Pfeil macht, sieht die Stellung so
aus:



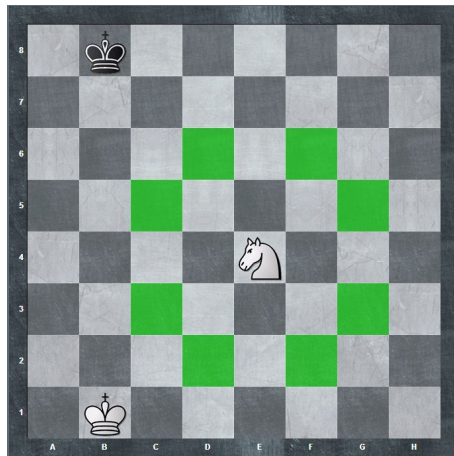
*Der König ist nicht bedroht aber Schwarz kann nicht mehr ziehen
= Patt*

- Patt heißt also, jemand will ziehen aber kann nicht mehr. Hätte Schwarz hier noch eine andere Figur, z.B. einen Läufer, der ziehen könnte, wäre er nicht Patt.
- Also, passt gut auf, wenn ihr Matt setzen wollt und nehmt euch Zeit.

5. Grundlagen / der Springer

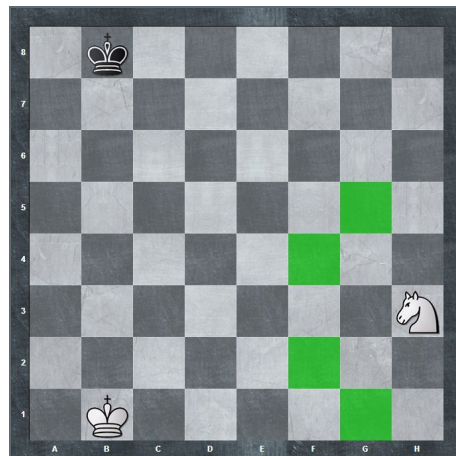
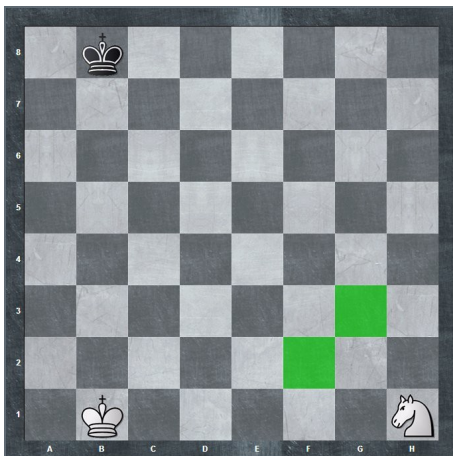
Zur Gangart des Springers:

- Der Springer hat eine eigenartige Gangart. Er kann über Figuren springen und bewegt sich 2 Felder waagerecht oder senkrecht und ein Feld zur Seite. Sein Weg erinnert an den Buchstaben L.
- Seine Stärkezahl ist 3.



Hier steht der Springer im Zentrum richtig gut.

Er könnte auf alle grünen Felder ziehen, das heißt er hat 8 Felder zur Auswahl und es heißt auch, dass er diese 8 Felder bedroht und in so einer Position ist er ein starke Figur.



In der Ecke hat er nur 2 Felder Am Rand gehören ihm nur 4 Felder

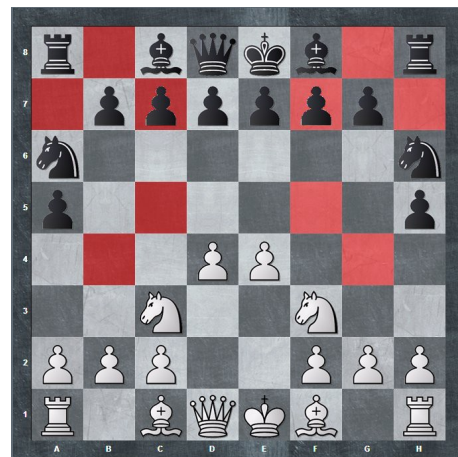
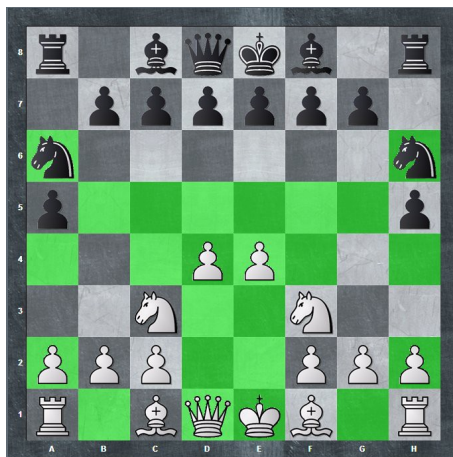
- Wie Ihr seht haben alle Figuren ihre Möglichkeiten durch die unterschiedlichen Gangarten aber wie stark sie dann sind hängt von der Position ab auf der sie stehen.
- Der Springer in Bild 1 steht im Zentrum und beherrscht 8 Felder, der gleiche Springer in Bild 2 hat nur 2 Felder.

Also, dass ihr eure Figuren alle entwickelt ist wichtig aber bevor ihr dies tut, sucht euch den besten Platz für sie aus. Beim Springer wisst ihr jetzt, dass er im Zentrum am stärksten ist, weil er dort die meisten Felder hat.

„Ja ja...“,denkt sich Fritzchen Oberschlau und fordert Karl Pfiffig zum Duell.

Sie beginnen zu spielen und nachdem jeder 4 Züge gemacht hat, sieht die Stellung so aus:

Fritzchen hat Schwarz und Karl hat Weiß:



Alle Felder, die Weiß durch die Entwicklung bedroht oder verteidigt sind grün und alle Felder die Schwarz bedroht oder Verteidigt sind rot.

Jeder der Beiden hat 2 Bauern gezogen und 2 Springer entwickelt. Weiß hat durch seine Entwicklung Einfluss auf 24 neue Felder und Schwarz auf 10.

14 Felder mehr, nach nur 4 Zügen!

Was glaubt Ihr? Wer hat hier die besseren Chancen zu gewinnen?

- Zum Schluss noch ein kleines Sprichwort, damit ihr es nicht vergesst:

Springer am Rand??? Was für ne Schand!!

Und wisst ihr die Anmerkung aus der Läuferlektion noch?

- *Das Problem des Läufers ist es, dass ihm am Anfang die eigenen Bauern den Weg versperren, also bedenkt bei euren ersten Bauernzügen ihm Platz zu machen, da er in der Eröffnung (so nennt man den Anfang des Spiels) eine wichtige Figur ist und möglichst schnell entwickelt werden sollte (das heißt auf einen anderen möglichst besten Platz stellen).*

6. Grundlagen / Matt mit einem Turm

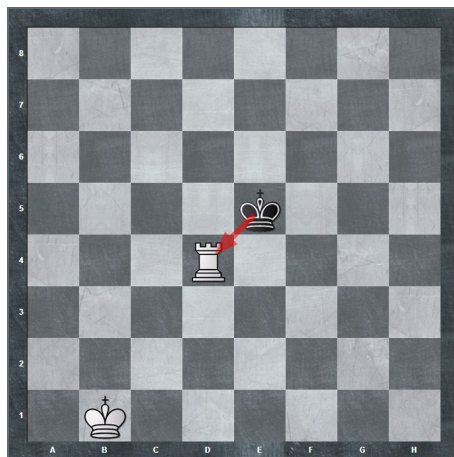
Das Matt mit der Dame und das Stufenmatt ist nun für euch ein alter Hut aber wie soll das mit nur einem Turm funktionieren?

Ja wieder könnt ihr bei diesem schwerem Matt schon einige erlernte Techniken einsetzen:

- Aus der wichtigsten Lektion „der König“, benötigt ihr das Wissen um die Gangart dieses Genossen und der Macht der Opposition.
- Aus „der Turm“ kennt ihr die Technik des an den Rand drängen, um dann Matt zu setzen.
- Aus „der Dame“ wisst Ihr, wie nützlich das „Einknasten“ ist, um den König an den Rand oder in die Ecke zu drängen.

Beim Matt setzen mit nur einem Turm habt ihr keinen Zweiten, um den König zum Rand zu bewegen und das Einknasten funktioniert somit nicht auf diese Weise. Die Technik, wie mit der Dame lässt sich auch nicht anwenden.

Warum seht ihr hier:

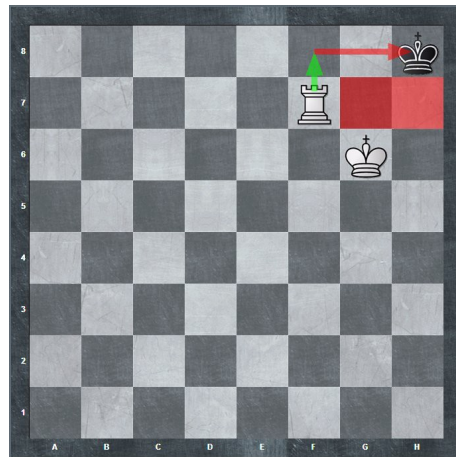
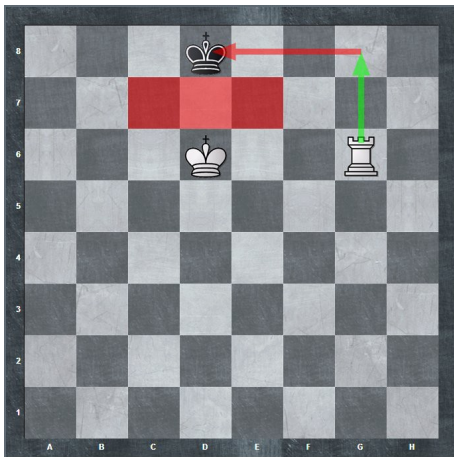


Sobald der Turm versucht den König einzuknasten, geht der König auf ihn zu und greift ihn von der Seite an. Schach geben bringt auch nichts, außer dass du den König über das Brett jagst und das Spiel Remis ist.

Das Geheimnis ist nur, dass der eigene König von Anfang an mit in das Spiel eingebunden wird und seinen Turm schützt oder selbst den

gegnerischen König abdrängt. Es gibt auch hier wieder viele Meinungen und Techniken. Ich werde euch an einem Beispiel erklären, wie ihr das Matt erreichen könnt. Im Laufe der Zeit werdet ihr immer vertrauter mit den Feldern, Möglichkeiten und Gangarten der Figuren, sodass ihr eigene Techniken entwickelt. Es ist nicht so wichtig immer die schnellste Lösung zu finden, nur einen Plan solltet ihr haben.

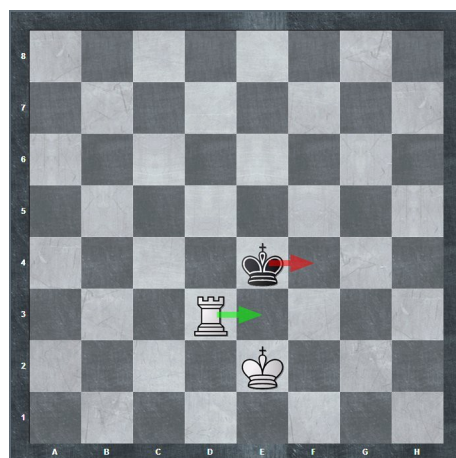
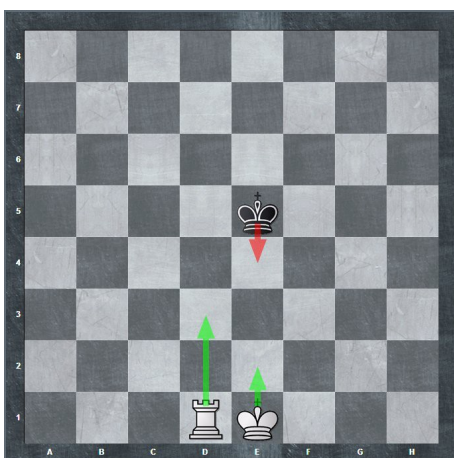
Mögliche Zielstellungen:



Der König wurde hier an den Rand oder in die Ecke gedrängt und der weiße König nimmt ihm seine Fluchtfelder in der 7. Reihe. Nun kann der Turm auf der Grundreihe Matt setzen.

(deshalb wird dieses Matt, wenn dem König die Flucht nach vorne nicht möglich ist und er auf der Grundreihe steht auch Grundlinienmatt genannt.)

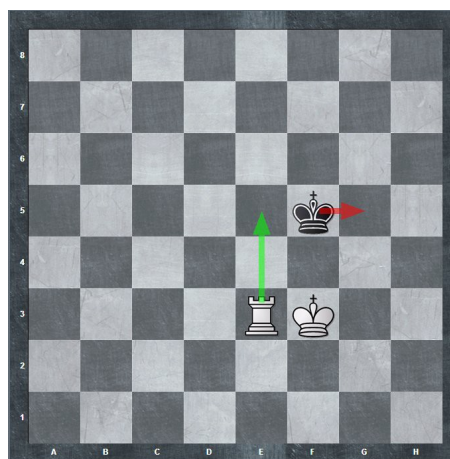
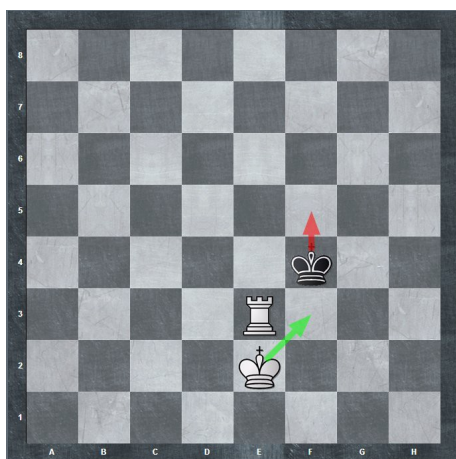
Ausgangsstellung:



Im 1. Diagramm zieht der Turm nach d3, um einzuknasten. Der schwarze König geht auf ihn zu, um ihn anzugreifen. Im nächsten Zug

*Ke2 um den Turm zu decken und den König mit einzubeziehen.
In Diagramm 2 entscheidet sich der schwarze König für f4 und der Turm rückt nach e3 nach um das Gefängnis zu verkleinern.*

(Ich werde mehrere Schritt in einem Diagramm erklären, das schult eure Vorausberechnung. Solltet Ihr dieses nicht im Kopf nachvollziehen können, nehmt Euch ein Brett zur Hilfe.)



Nun zieht Schwarz König f5 und Weiß zieht mit Kf3 in Opposition. In Diagramm 2 zieht schwarz Kg5 und hier macht ausnahmsweise das Schach einen Sinn. Unterstützt durch die Opposition muss der schwarze König näher zum Rand.

(Von jetzt an werde ich nur noch die Schreibweise der Schachzüge verwenden, die so genannte Notation. Ihr habt sie schon weitestgehend kennen gelernt.

In Partien schreibt man bei dem ersten Zug 1. vor die Zeile beim zweiten 2. und so weiter.

Wenn Weiß z.B. in der Eröffnung als erstes seinen Bauern nach e4 zieht würde in einem Buch stehen:

1.e4

Der schwarze Zug wäre, den Springer der B-Linie auf das Feld c6 zu stellen.

Bei allen Figuren außer den Bauern schreibt ihr noch den Anfangsbuchstaben groß vor das Zielfeld.

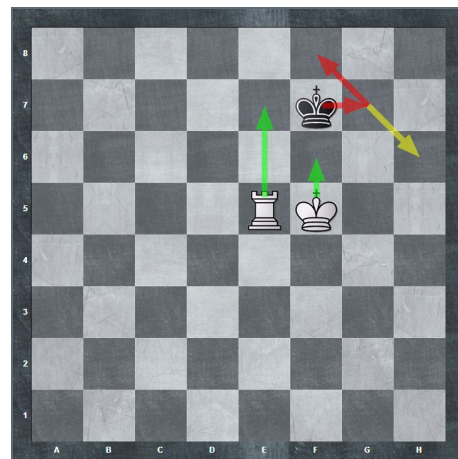
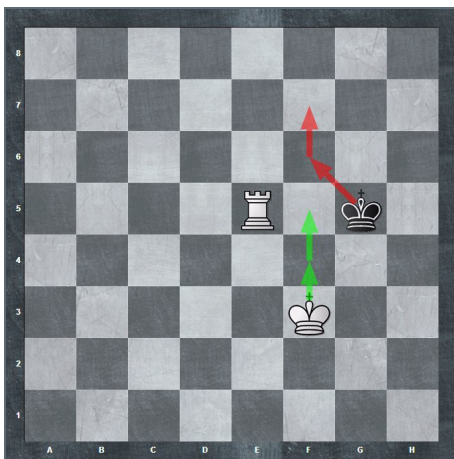
Also sieht der komplette erste Zug so aus:

1.e4, Sc6

Dieses wiederholt sich immer weiter nur das es mit Zug 2 als 2. und Zug 3 als

3. weitergeht. Wenn man über nur einen Zug einer Seite schreibt, werden vor einen schwarzen Zug Pünktchen gemacht und bei einem Weißen keine. Also, 3...Lf5 würde heißen das Schwarz im 3. Zug mit seinem Läufer nach f5 gezogen ist.

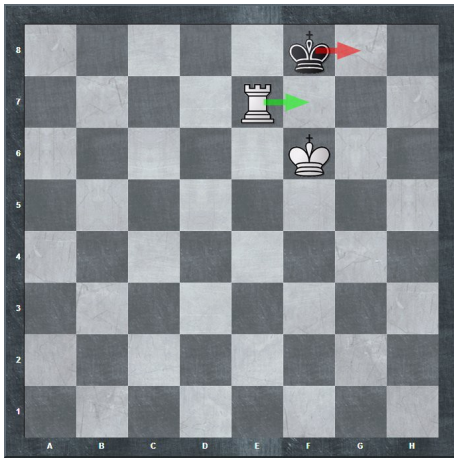
5. Dd2 bedeutet, dass Weiß in seinem 5. Zug mit seiner Dame nach d2 gezogen ist.)



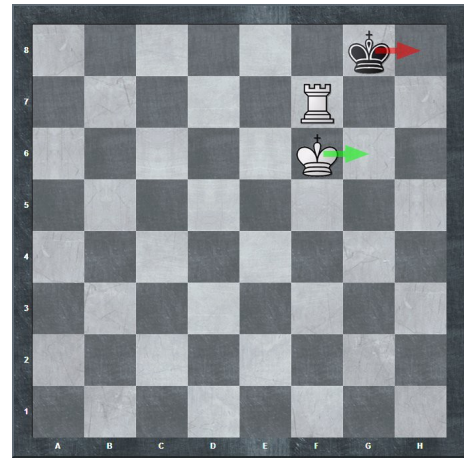
6...Kf6 7.Kf4, Kf7 8.Kf5...

8...Kg7 9.Td7+, Kf8 10. Kf6...

(überlegt hier mal was passiert wäre, wenn Schwarz sich für 9...Kh6, wie mit dem gelben Pfeil gekennzeichnet, entschieden hätte. - Kleiner Tip, es hat mit einem Tempozug zu tun, d.h. Ihr übergebt den Zug indem ihr einen Zug macht, der die Stellung nicht wesentlich verändert)

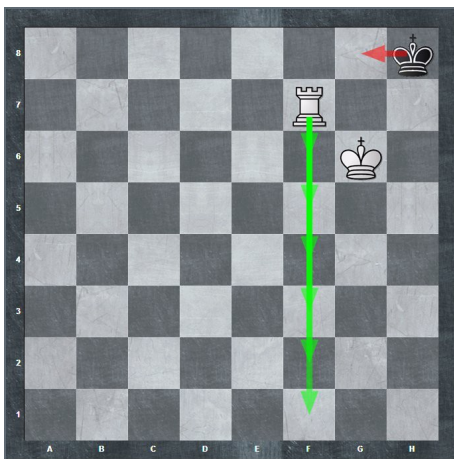


10....Kg8 11.Tf7...

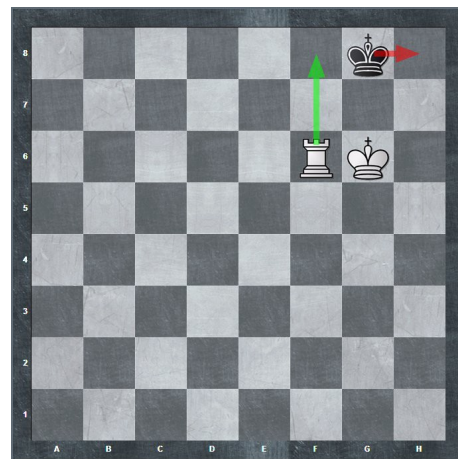


11....Kh8 12.Kg6...

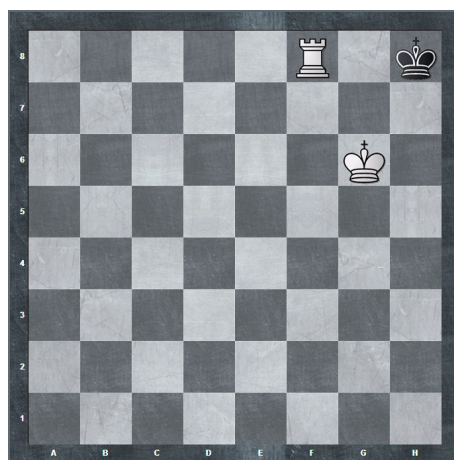
geschafft! Der König sitzt in der Flipperfalle aber Achtung auch hier wieder Pattgefahr!



12....Kg8 13.Tf6...



13....Kh8 14. Tf8#



Schach Matt!