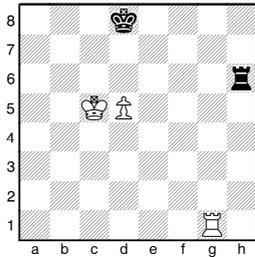


<b>Arbeitsblätter für den Schachunterricht</b>		Name:
--	--	-------

Wissensspeicher	<b>1. THEMA:</b> Grundlegende Turmendspiele	<b>RTP:</b> GLT2.06
-----------------	---	---------------------

Kurze Zusammenfassung der Lektion

**Philidor-Verteidigung**



**1.d6 ♖h2 2.♗c6 ♜c2+ 3.♗d5 ♜d2+ 4.♗c5 ♜c2+ 5.♗b4 ♗d7** Dauerschach / Bauernverlust

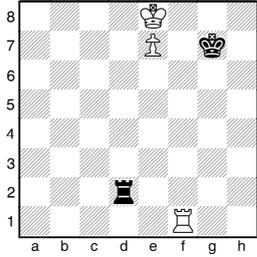
**1.♞g8+ ♗d7 2.♞g7+ ♗d8 3.♞g1 ♞f6** kein Fortschritt

**MERKSATZ:** Die Partie endet remis, wenn der:

- schwarze König das Umwandlungsfeld besetzt hat,
- schwarze Turm auf der drittletzten Reihe hin- und herzieht (Verteidigungsreihe),
- weiße Bauer und dessen König vor der Verteidigungsreihe sind.

**ZIEL:** Mit Turm den Angriffs-König absperren oder Dauerschach von hinten geben.

**METHODE:** Sobald der Bauer auf die Verteidigungslinie zieht, bewegt sich der schwarze Turm nach gegnerischen Grundreihe.

<b>Arbeitsblätter für den Schachunterricht</b>		Name:
Wissensspeicher	<b>1. THEMA:</b> Grundlegende Turmendspiele	<b>RTP:</b> GLT2.06
Kurze Zusammenfassung der Lektion		
<b>Lucena-Angriff</b> (und 3-Felder-Regel)		
	<p><b>Ausgang über f7:</b>  <b>1. ♖g1+ ♔h6</b> (1... ♕f6? 2. ♕f8+– Umwandlung)  <b>2. ♖g4</b> Brückenbau  <b>2... ♜d1</b> (2... ♕h5 3. ♞e4 ♕g6 4. ♕f8)  <b>3. ♕f7 ♜f1+ 4. ♕e6 ♞e1+ 5. ♕f6 ♜f1+ 6. ♕e5 ♞e1+ 7. ♞e4</b> Brücke</p> <p><b>Ausgang über d7:</b>  <b>1. ♞a1 ♕g6 2. ♞a8 ♕g7 3. ♞d8 ♞a2 4. ♕d7 ♞a7+ 5. ♕d6 ♞a6+ 6. ♕c5</b>                  Dauerschachabwehr (Ausnahme 3–Felder-Regel)</p>	
<p><b>MERKSATZ 3-Felder-Regel:</b> Die Partie endet remis, wenn zwischen <b>Turm und Bauer</b> mindestens drei Reihen liegen.                  Dies gilt nicht, wenn der Bauer gedeckt ist oder gedeckt werden kann.</p>		
<p><b>ZIEL:</b> Dauerschach oder Bauer erobern.</p>		
<p><b>METHODE:</b> Mit stetigen Angriffen auf den Verteidigungskönig kann der Turm</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. den König vom Bauer weglocken und diesen erobern,</li> <li>2. Dauerschach geben.</li> </ol>		
<p><b>MERKSATZ Lucena-Angriff:</b> Die Partie ist gewonnen, wenn der</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• weiße (eingeklemmte) König das Umwandlungsfeld besetzt hat und den Bauern deckt,</li> <li>• weiße Turm den gegnerischen König vom Bauer senkrecht absperrt,</li> <li>• schwarze Turm nicht dauernd Schach geben kann.</li> </ul>		
<p><b>ZIEL:</b> Den weißen König zu „befreien“ und die Dauerschachs mit Turm und König abwehren.</p>		
<p><b>METHODE:</b> Freibauer beweglich machen mit einem Wegzug für den weißen König über</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. f7/f8 mit einem senkrechten Turmschach (Abdrängung des schwarzen Königs) und Bildung einer Schachabwehr und Unterstützung des Bauern mit einem Turm auf e4 (Brückenbau).</li> <li>2. d7 mit einem Turmmanöver nach d8 (Abdrängung des schwarzen Turmes) um kombiniert                         <ol style="list-style-type: none"> <li>a) drohen den Bauern zu verwandeln,</li> <li>b) die schwarzen Turmschachs abzuwehren mit Annäherung des Königs an den Turm (Ausnahme der 3-Felder-Regel).</li> </ol> </li> </ol>		