



Taktiktraining

Nummer 1

Oskar Braun

3. Dezember 2015

Einleitung

Taktik ist ein allgegenwärtiger und wichtiger Teil jeder Schachpartie und um sich im Schach zu verbessern, oder auch nur auf der Höhe zu bleiben, sollte jeder ambitionierte Schachspieler regelmäßig Taktikaufgaben lösen. Dafür gibt es sehr viele Bücher, und auch das Angebot im Internet ist überwältigend groß. Die Idee dieses Trainings ist jedoch, speziellere Aufgaben anzubieten, die man so im Internet oder in Büchern seltener findet. Für das gewöhnliche Taktiktraining kann ich unter anderem folgende Internetseiten empfehlen:

- <http://training.chessbase.com>
- <http://chesstempo.com>
- <http://chess.emerald.net>

Taktische Fähigkeiten setzen sich aus mehreren Teilen zusammen, von denen ich hier nur drei hervorheben möchte: **Motiverkennung**, **Visualisierung** und **Konzentrationsfähigkeit**.

Das **Erkennen von taktischen Motiven** trainierst du automatisch, wenn du viele Taktikaufgaben löst. Dafür solltest du dir regelmäßig Aufgaben vornehmen, die du relativ leicht und schnell lösen kannst. Da es vor allem hierzu ein riesiges Angebot im Internet gibt, werde ich diesen Teil der taktischen Fähigkeiten auslassen.

Die Fähigkeit, entstehende Stellungen exakt zu **visualisieren**, also vor deinem geistigen Auge zu sehen, trainierst du vor allem, wenn du Partien mit viel Bedenkzeit spielst oder indem du tiefere Taktikaufgaben „vom Papier“ (bzw. vom Brett oder vom Bildschirm) löst, ohne die Figuren zu bewegen. Eine andere Möglichkeit, deine Visualisierung zu trainieren wird hier direkt nach der Einleitung geboten: Zu acht



gegebenen Stellungen sollst du je eine vorgegebene Zugfolge im Kopf durchspielen, dir die entstehende Stellung vor deinem geistigen Auge so genau wie möglich vorstellen und dort eine Taktikaufgabe lösen.

Konzentrationsfähigkeit trainierst du, indem du tiefgehende und variantenreiche Taktikaufgaben löst und dir dafür auch angemessen viel Zeit nimmst. Auch das findest du leicht in Schachbüchern, aber dennoch habe ich mich entschlossen, drei solcher Aufgaben mit aufzunehmen, da es meiner Meinung nach zu selten geübt wird. Nach den Visualisierungsaufgaben gibt es also drei kniffligere Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad, bei denen du Turnierbedingungen simulieren solltest, indem du die Stellungen auf einem Brett aufbaust, dir eine Zeit vorgibst und versuchst, die Aufgaben in dieser Zeit zu lösen.¹

Zu guter Letzt gibt es noch eine praxisnahe **Endspielstudie** zu lösen. Endspielstudien sind häufig recht schwierig. Dadurch, dass sie aber mit bestimmten Anforderungen künstlich komponiert werden, kann man mit einer systematischen Herangehensweise die Lösung finden. Das soll hier noch etwas erleichtert werden, indem du die Studie nicht in einem Rutsch lösen musst, sondern Schritt für Schritt: Zunächst sollst du die Kandidatenzüge finden und mit Hilfe eines Ausschlussverfahrens den ersten Zug ermitteln. Auf der nachfolgenden Seite wird dieser dann aufgelöst und du sollst mit dem gleichen Verfahren den nächsten Zug finden, der dann wieder aufgelöst wird und so weiter – bis die ganze Studie gelöst ist.²

Auf den letzten beiden Seiten findest du die Lösungen zu den Visualisierungs- und Konzentrationsaufgaben.

Viel Spaß! ☺

¹Angeregt durch den Beitrag „Powertraining – Variantenberechnung“ von Roman Vidonyak in ROCHADE EUROPA 4/2014, S. 48–50.

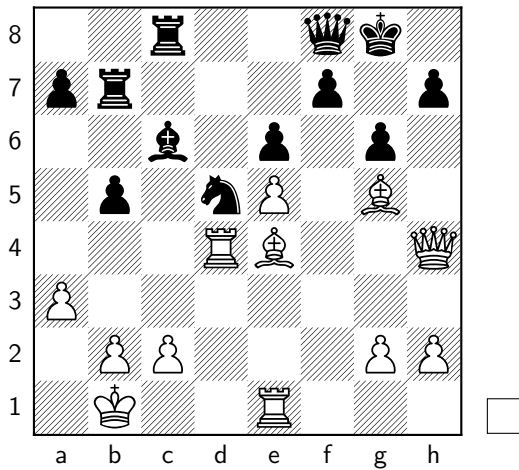
²Dieser Methode bin ich in dem hervorragenden Buch „Chess Lessons“ von Artur Yusupov (Chessgate-Verlag, 2004) begegnet.



Visualisierung

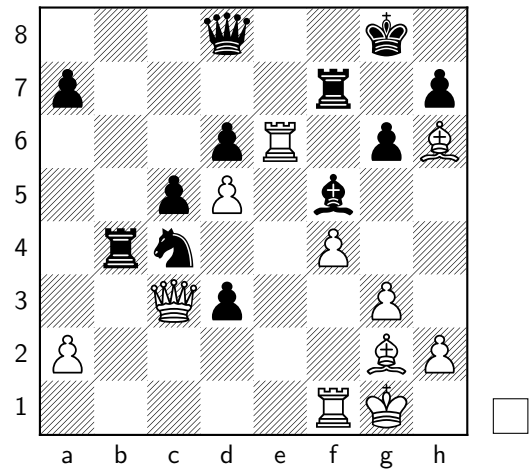
Hier trainierst du die Visualisierung von Schachpositionen. Spiele dafür die zu jeder Stellung vorgegebene Zugfolge im Kopf nach und stelle dir die entstehende Stellung genau vor – finde dann den besten Zug.

1)



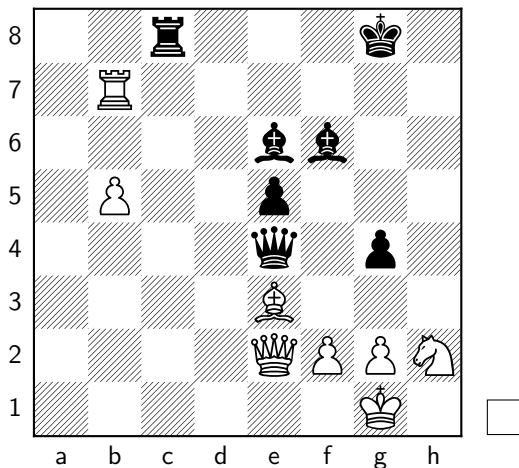
1. Tf1 Dc5 2. Lxd5 Lxd5
3. c3 a5 4. ?

2)



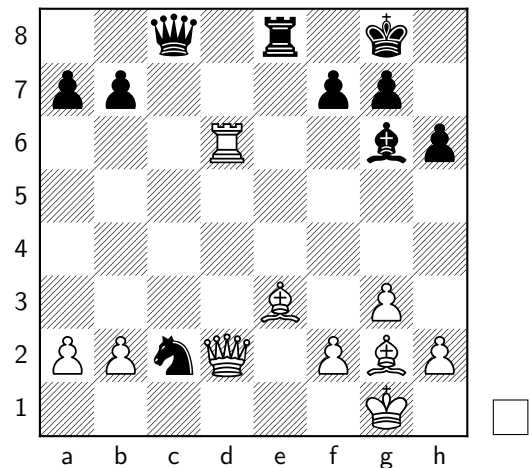
1. Tfe1 Lxe6 2. dxe6 Te7
3. Ld5 d2 4. ?

3)



1. Sxg4 Lxg4 2. Da2+ Kh8 3. Df7
Db1+ 4. Kh2 Df5 5. ?

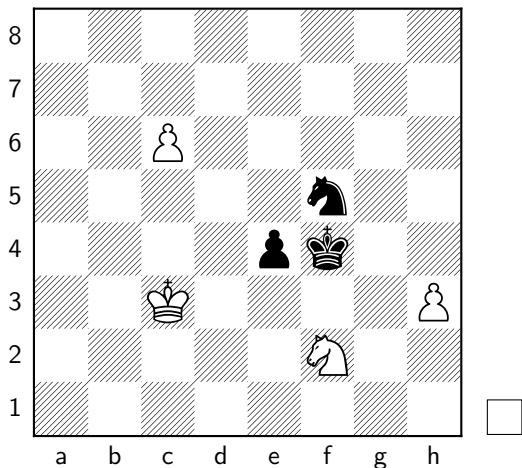
4)



1. Lxa7 Da8 2. Ld4 Dxa2 3. Lc3
Db1+ 4. Lf1 Te1 5. ?

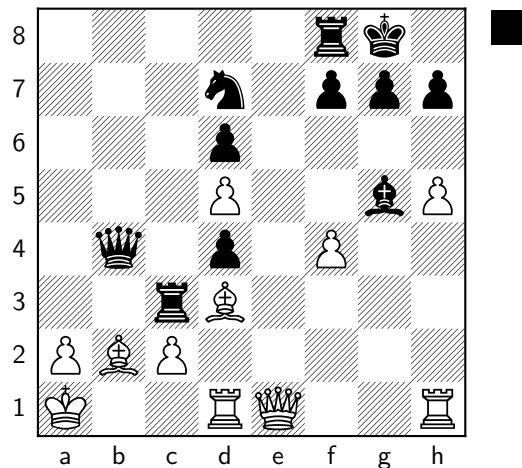


5)



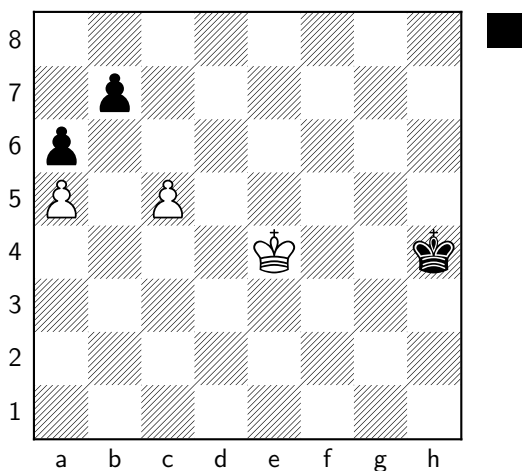
1.c7 Sd6 2.Kc2 e3 3.Sg4 Ke4
4.h4 Kd5 5.h5 Kc6 6.?

6)



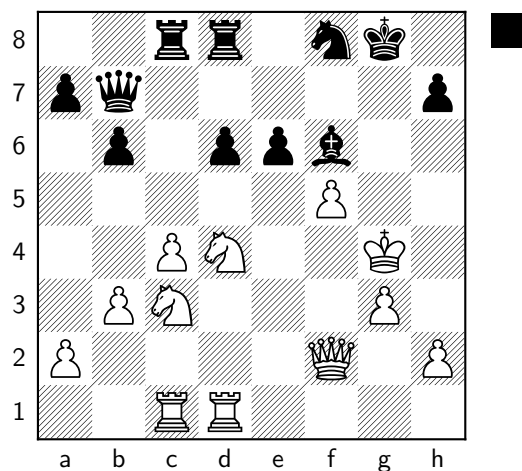
1... Ta8 2.fxg5 Sc5 3.Lxh7+ Kxh7
4.g6+ Kh8 5.h6 5...?

7)



1... Kg4 2.Kd5 Kf5 3.Kd6 Ke4
4.Kc7 Kd5 5.Kb6 5...?

8)



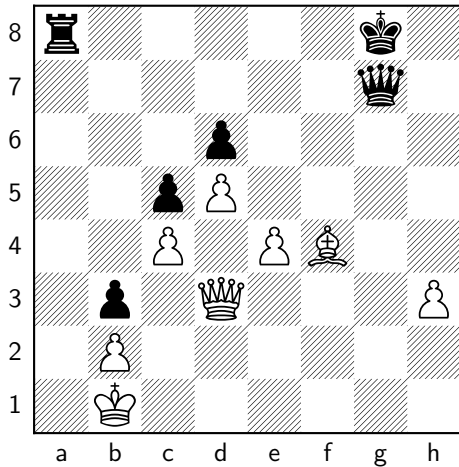
1... Tc5 2.Kh3 Lxd4 3.Dxd4 Txf5
4.Se4 Sg6 5.Tf1 Tdf8 6.Sxd6 Th5+
7.Kg4 7...?



Konzentration

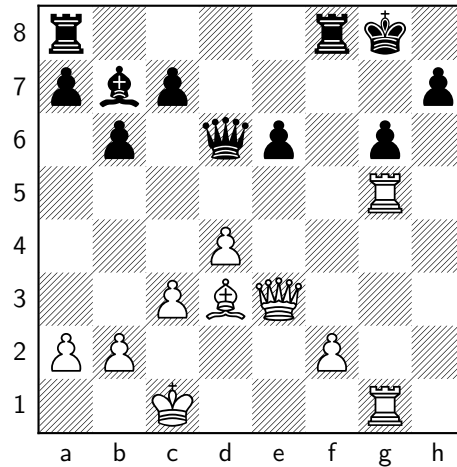
Diese Aufgaben sind schwieriger und hier bietet es sich an, dass du Turnierbedingungen simulierst, also die Stellung am Brett aufbaust, dir eine Zeit vorgibst und versuchst, die Aufgaben in dieser Zeit zu lösen, ohne die Figuren zu bewegen.

9)



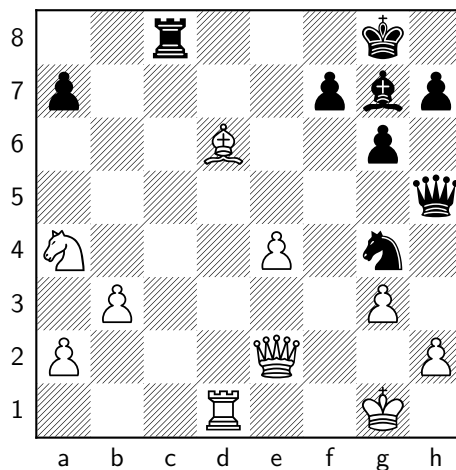
Zeit: 15 Minuten

10)



Sollte Schwarz lieber **1...Df4** oder
1...Tf3 ziehen?
Zeit: 30 Minuten

11)

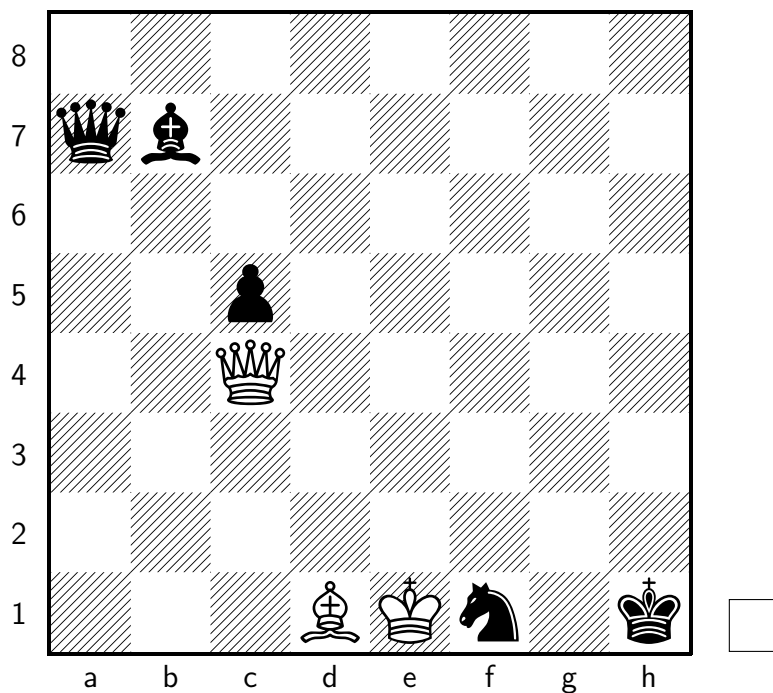


Zeit: Unbegrenzt, mindestens 30 Minuten



Endspielstudie

Diese Studie muss nicht direkt komplett gelöst werden (wobei das natürlich nicht verboten ist). Versuche zunächst die sinnvollen Kandidatenzüge zu finden und dann mithilfe eines Ausschlussverfahrens zu ermitteln, welcher von ihnen der richtige sein muss. Auf der nächsten Seite wird dieser erste Zug dann aufgelöst. Dann versuchst du mit dem gleichen Verfahren wieder den richtigen Zug zu finden, dieser wird dann aufgelöst und so weiter – bis du die ganze Studie gelöst hast.



Mario Matous 1979



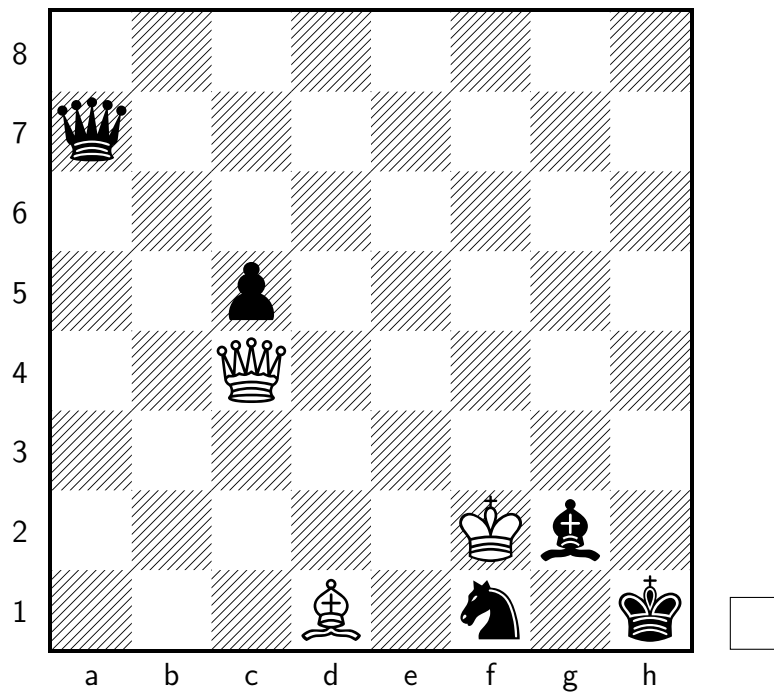
1.Kf2! mit der Drohung Df1-g1-g3#
1.Dxf1+? Kh2 führt nur zu Dauerschach. Nach 1.Dh4+ Sh2 steht Weiß schlechter, während 1.Kxf1 La6 sogar sofort verliert.

1...Lg2

1...Da3 2.Dxf1+ Kh2 3.Dg1+ Kh3 4.Dg4+ Kh2 5.Df4+ Kh1 (5...Kh3 6.Dh6#)
6.Dh4+ Dh3 7.Dxh3#

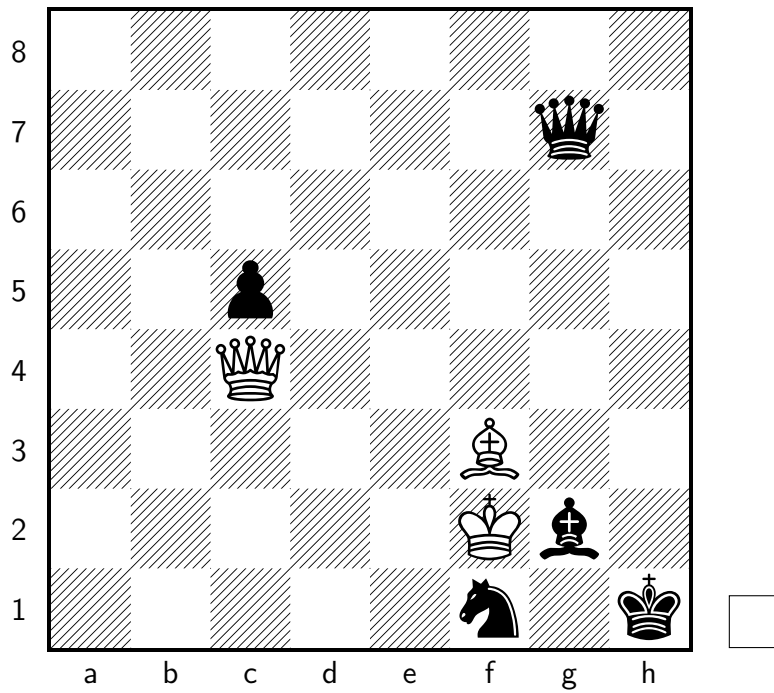
1...Sh2 2.Lf3+! Sxf3 (oder 2...Lxf3) 3.Dc1+ und Weiß setzt bald Matt.

1...Da6 2.Lf3+ und Weiß gewinnt hier ebenfalls in Kürze.





2.Lf3!
2...Dg7
2...Lxf3 3.Dxf1+ mit dem bekannten Matt auf g3.

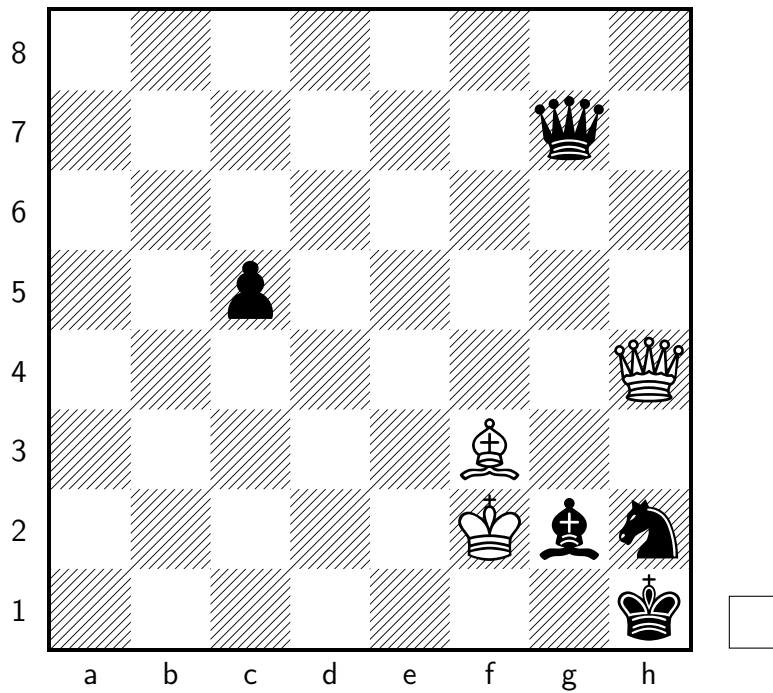




3.Dh4+!

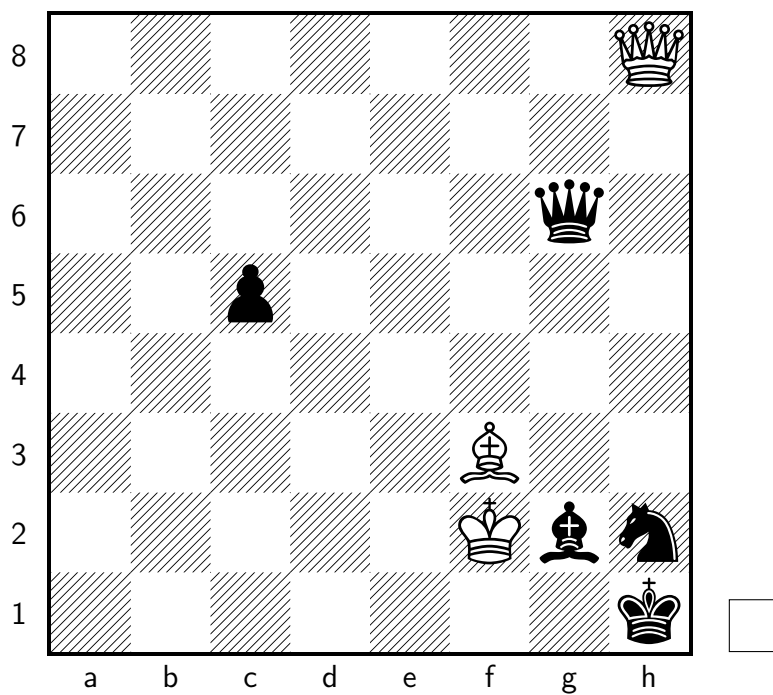
3.Dxf1+? sieht zwar auf den ersten Blick gut aus, bringt aber bloß ein Remis nach
3...Kh2 4.Dg1+ Kh3 5.Lxg2+ Kh4 6.Dh2+ Kg5

3...Sh2



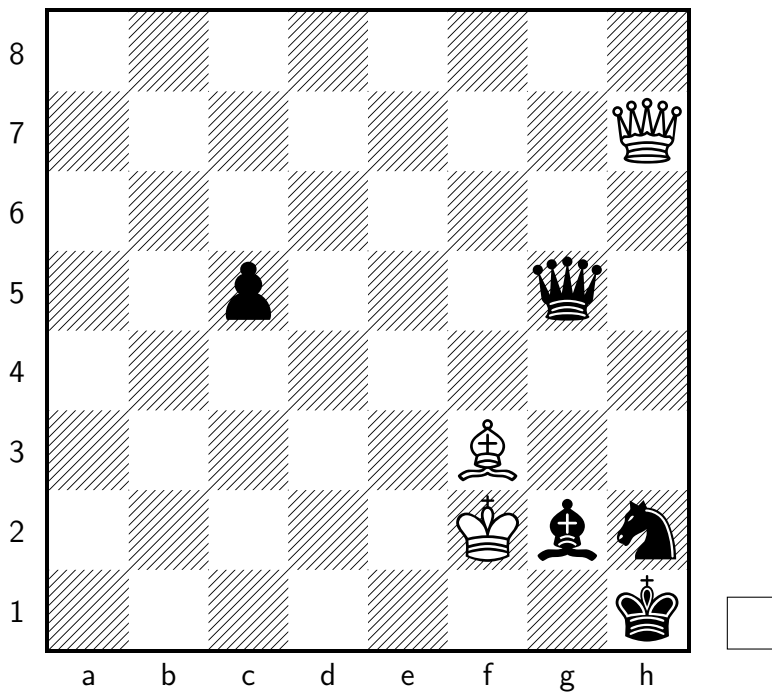


4.Dh8!
4...Dg6
4...Dxh8 5.Lxg2#



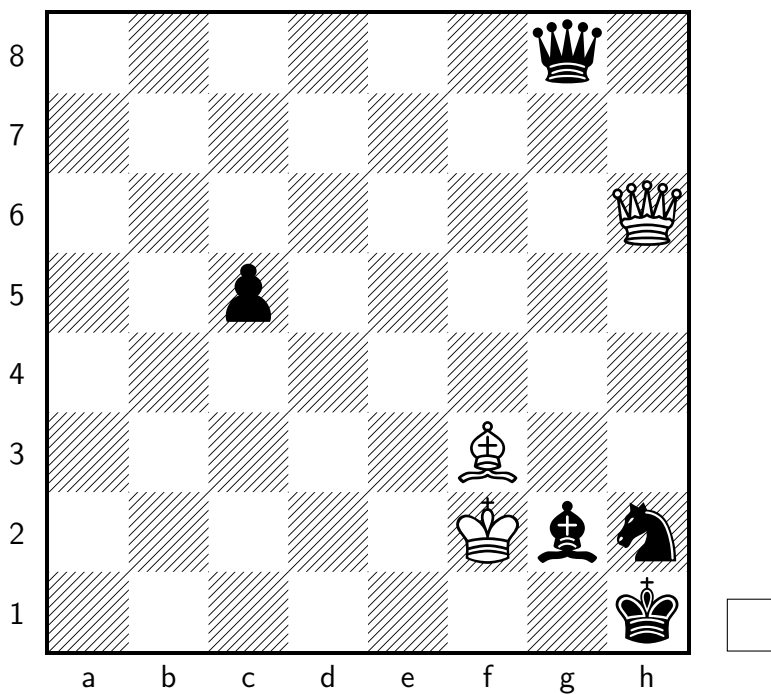


5.Dh7!
5...Dg5





6.Dh6!
6...Dg8





7.Dc1+! Sf1 8.Dxf1+ Kh2 9.Dg1+ Kh3 10.Lxg2+ Kh4 11.Dh2+ Kg5 12.Dg3+ und Weiß gewinnt endlich die schwarze Dame. Der vorherige Tanz zwischen den beiden Damen hatte nur den Zweck, die schwarze Dame nach g8 und somit in dieser Variante möglichst weit vom schwarzen König zu bringen.

Tipps zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) Starte mit dem Opfer einer wertvollen Figur.
- 2) Eine Folge von Schachs gewinnt das Spiel.
- 3) Welche weiße Figur nimmt noch nicht am Angriff teil?
- 4) Der Läufer auf c3 spielt eine Hauptrolle.
- 5) Der weiße Springer greift erst ganz am Schluss ein.
- 6) Schwarz setzt Matt in fünf Zügen.
- 7) Es gibt einen feinen, aber wichtigen Unterschied zwischen den beiden weißen Kandidatenzügen.
- 8) Schwarz kann bereits in vier Zügen Matt setzen.

Konzentration

- 9) Der zweite ist ein stiller Zug.
- 10) In einer Variante erreicht Weiß nur Dauerschach, in der anderen spielt er auf Gewinn: Selbst eine angegriffene Dame muss man nicht unbedingt in Sicherheit bringen.
- 11) Es beginnt mit einem naheliegenden Opfer.



Lösungen zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) **4.Dxh7+! Kxh7 5.Th4+ Kg8 6.Lf6 Le4+ 7.Ka1** und Schwarz kann das Matt auf h8 nur noch einen Zug hinauszögern. [Jakovenko – Pataki 1–0, Chalkidiki 2001]
- 2) **4.Dg7+! Txxg7 5.e7+ Kh8 6.exd8D+ Tg8 7.Dxxg8#** [McNab – Sherwin 1–0, West Bromwich 2003]
- 3) **5.Lg5!** verhindert 5... Dh5+, droht 6.Lxf6+ und Schwarz darf den Läufer nicht schlagen: **5...Lxxg5** (5...Dxxg5 6.Dh7#) **6.Dg7#** [Seul – Van der Weide 1–0, Essen 2000]
- 4) **5.Td8+ Kh7 6.Th8+! Kxh8 7.Dxh6+ Kg8 8.Dxxg7#** [Sandner – Müller 1–0, Bad Wörishofen 2000]
- 5) **6.c8D+ Sxc8 7.h6 e2 8.Kd2** und jetzt ist es egal, wie der schwarze Springer den h-Bauern aufhält, eine Gabel entscheidet immer zu Gunsten von Weiß: **8...Se7 9.h7 Sg6 10.Se5+!** oder 8...Sd6 9.h7 Sf7 10.Se5+! [Larsen – Timman 1–0, Brüssel 1987]
- 6) **5...Txa2+! 6.Kxa2 Da4+ 7.Kb1 Dxc2+ 8.Ka2** (8.Ka1 Ta3+ 9.Lxa3 Sb3#) **8...Ta3+ 9.Kxa3 Db3#** [Skrupchenko – Naiditsch 0–1, Dortmund 2001]
- 7) **5...Kd4!** (5...Kc4? geschah in der Partie. Hier steht der König aber gleich dem eigenen Bauern im Weg und verschwendet ein entscheidendes Tempo: 6.c6 bxc6 7.Kxa6 c5 8.Kb6 Kb4 9.a6 c4 10.a7 c3 11.a8D Kb3 12.Da1) **6.c6** (6.Kxb7 Kxc5 7.Kxa6 Kc6=) **6...bxc6 7.Kxa6 c5 8.Kb5 c4 9.a6 c3 10. a7 c2 11.a8D c1D=** [Goryachkina – Arabidze 1–0, Kocaeli 2013]
- 8) **7...Th4+! 8.gxh4** (8.Kg5 h6+

9.Kxg6 Dh7#) **8...Dg2+ 9.Kh5 Sf4+ 10.Txf4 Dg6#** [Epishin – Korobov 0–1, Ohrid 2001]

Konzentration

- 9) **1...Dg1+!** (1...Da7 2.Dxb3 und 1...Ta1+ 2.Kxa1 Da7+ 3.Kb1 Da2+ 4.Kc1 bringen Schwarz nichts ein.) **2.Lc1 De1!** (ist noch stärker als 2...Ta1+ 3.Kxa1 Dxc1 4.Db1 Dxc4, was Schwarz ebenfalls gute Gewinnchancen gibt. Von e1 aus verhindert die schwarze Dame ein Schach auf g3, bindet die weiße Dame an die Deckung von e4 und droht den Schwenk nach a5.) **3.h4** (3.Dxb3 Dxe4+ 4.Dc2 Ta1+! und 3.Dc3 Dxe4+ verlieren ebenso.) **3...Ta1+! 4.Kxa1 Da5+ 5.Kb1 Da2#** [Marcelin – Volokitin 0–1, Deutschland 2004]
- 10) Nach 1...Df4! würden entweder die Damen getauscht werden und der weiße Angriff würde sich verflüchtigen oder die Partie würde im Dauerschach enden nach: 2.Txxg6+ hxxg6 3.Txxg6+ Kh8 4.Th6+ Kg7 5.Tg6+, da der schwarze König die f-Linie nicht betreten darf. In der Partie geschah allerdings **1...Tf3? 2.Lxxg6!! Txe3** (2...hxxg6 3.Txxg6+ Kf7 (3...Kf8 4.Tg8+ Ke7 5.T1g7+ Tf7 6.Dg5+ gewinnt für Weiß) 4.Tg7+ Ke8 5.Tg8+ und nun:
 - 1) 5...Tf8 6.Txf8+ Kxf8 7.Dh6+ Ke8 8.Tg7 und Schwarz muss die Dame abgeben, um das Matt zu verhindern.
 - 2) 5...Kd7 6.T1g7+ Kc6 Dxf3+ und Weiß gewinnt.**3.Le8+!! Kf8 4.Tg8+ Ke7 5.T1g7+ Kf6** (5...Kd8 6.Lc6+ Df8 Txf8#) **6.Tf7#** [Saulin – Pushkov



1–0, Tula 2001]

11) 1...Ld4+! 2.Txd4 (2.Kh1 Sf2+ gewinnt die weiße Dame)
2...Tc1+ 3.Kg2 Dxb2+ 4.Kf3 Dh1+ 5.Kf4 (5.Kxg4 Dh5+ 6.Kf4 Dxe2 und wieder geht die weiße Dame verloren) **5...Tf1+ 6.Dxf1 Dxf1+ 7.Kxg4 h5+ 8.Kg5**

(8.Kh4 f6! nebst Matt) **8...Kg7! 9.e5** (9...Lf8+ verhindert zwar das sofortige Matt, bringt Schwarz ansonsten aber auch nicht viel ein.) **9...f6+! 10.exf6 Dxf6#** [Stangl – Polzin 0–1, Österreich 2004]

Quellen:

365 Ways to Checkmate, Joe Gallagher (Gambit 2004)

Chess Lessons, Artur Yusupov (Chessgate 2004)

Endgame Tactics, Gerardus van Perlo (New In Chess 2006)

Mega Database 2014 (ChessBase 2013)