



# Taktiktraining

## Nummer 2

Oskar Braun

4. Januar 2016

### 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.<sup>1</sup>

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.<sup>2</sup>

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

Viel Spaß! ☺

---

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

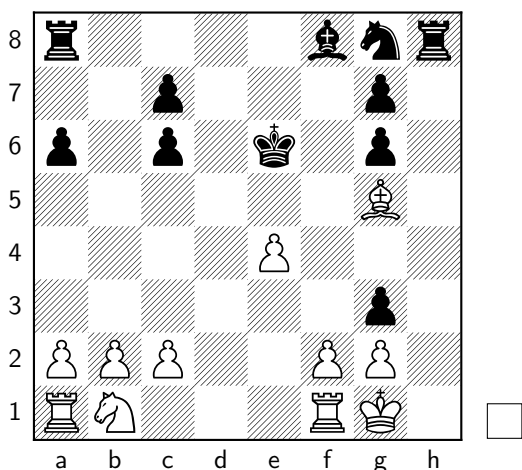
<sup>2</sup>Dieser Methode bin ich in dem hervorragenden Buch „Chess Lessons“ von Artur Yusupov (Chessgate-Verlag, 2004) begegnet.



# Visualisierung

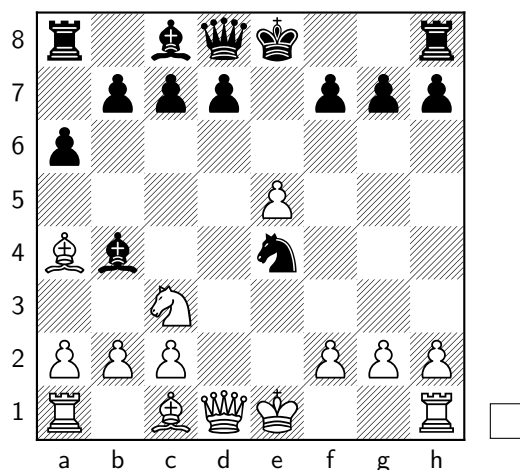
Hier trainierst du die Visualisierung von Schachpositionen. Spiele dafür die zu jeder Stellung vorgegebene Zugfolge im Kopf nach und stelle dir die entstehende Stellung genau vor – finde dann den besten Zug.

1)



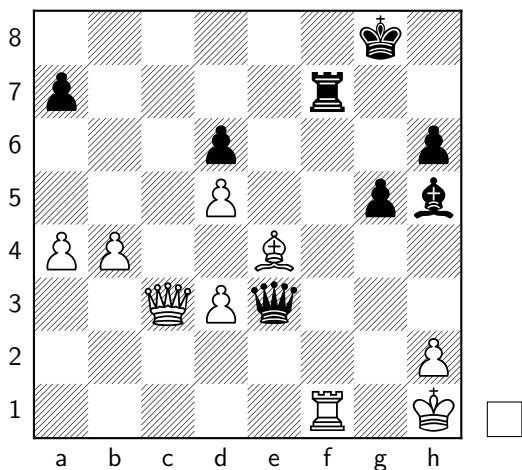
1.Le3 Sf6 2.Sd2 Sg4 3.Sc4  
Th5 4.fxg3 4...?

2)



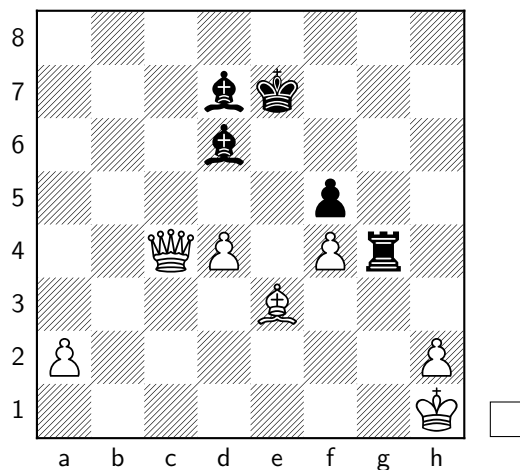
1.Dd4 Sxc3 2.bxc3 La5 3.La3  
b6 4.e6 Df6 5.?

3)



1.Txf7 Lxf7 2.Dc8+ Kg7 3.Df5 De1+  
4.Kg2 De2+ 5.Kh3 De3+ 6.Df3 6...?

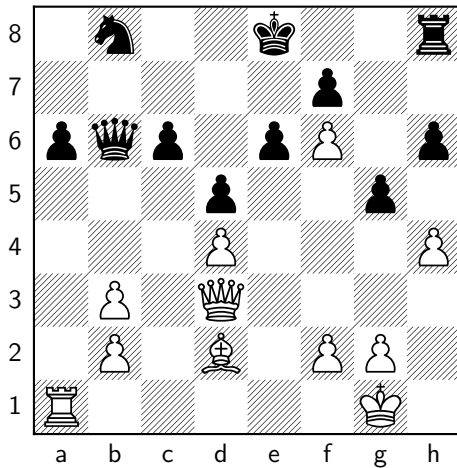
4)



1.d5 Tg8 2.Lc5 Lxc5 3.Dxc5+ Kd8  
4.a4 Tg6 5.a5 Le8 6.d6 6...?

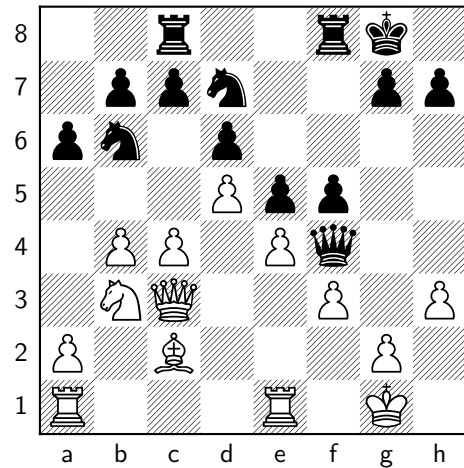


5)



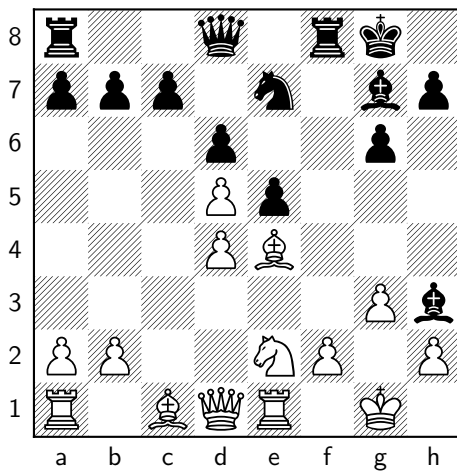
1.La5 Db7 2.hxg5 hxg5 3.Dg3 Kd7  
4.Dxg5 Dc8 5.Te1 Tg8 6.Dh5 Df8  
7.Dh2 Dc8 8.?

6)



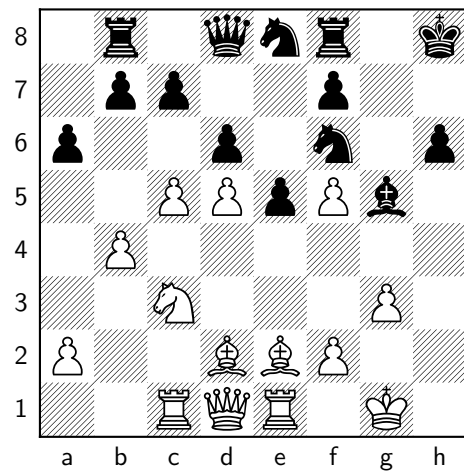
1...fxe4 2.Lxe4 Sf6 3.Sa5 Tb8  
4.c5 Sxe4 5.fxe4 Sd7 6.Sxb7 Sf6  
7.cxd6 Txb7 8.dxc7 8...?

7)



1...Sf5 2.dxe5 dxe5 3.Db3 Df6  
4.f4 exf4 5.Lxf4 Tae8 6.d6+ Kh8  
7.Dxb7 Sxd6 8.Lxd6 Df2+ 9.Kh1  
cxd6 10.Sf4 10...?

8)



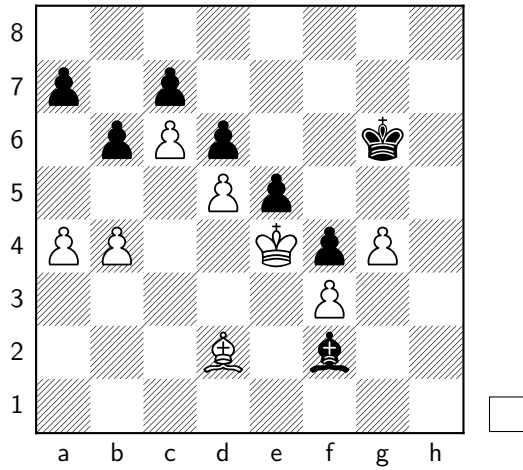
1.Kg2 Dd7 2.Ld3 De7 3.Th1 Sg8  
4.Lxg5 Dxg5 5.Se4 Dg7 6.cxd6 cxd6  
7.Dd2 Sef6 8.Sxf6 Dxf6 9.Th4 Tfc8  
10.Tch1 Kg7 11.Tg4+ Kf8 12.?



# Konzentration

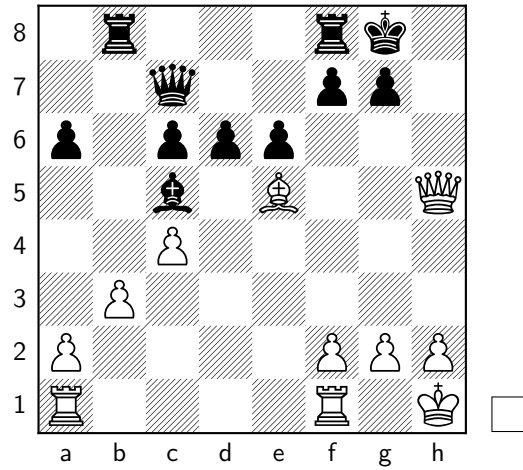
Diese Aufgaben sind schwieriger und hier bietet es sich an, dass du Turnierbedingungen simulierst, also die Stellung am Brett aufbaust, dir eine Zeit vorgibst und versuchst, die Aufgaben in dieser Zeit zu lösen, ohne die Figuren zu bewegen.

9)



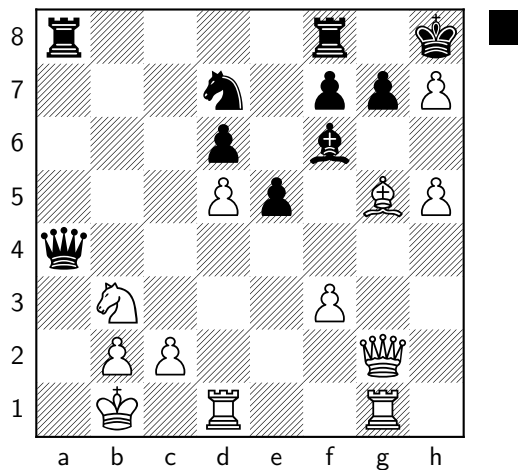
Zeit: 15 Minuten

10)



Zeit: 30 Minuten

11)

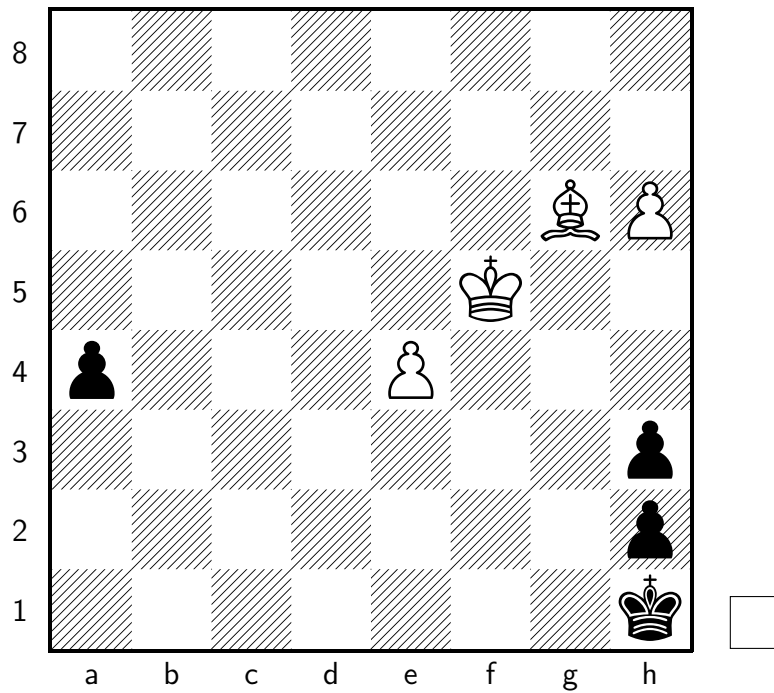


Zeit: Unbegrenzt, mindestens 30 Minuten



## 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.



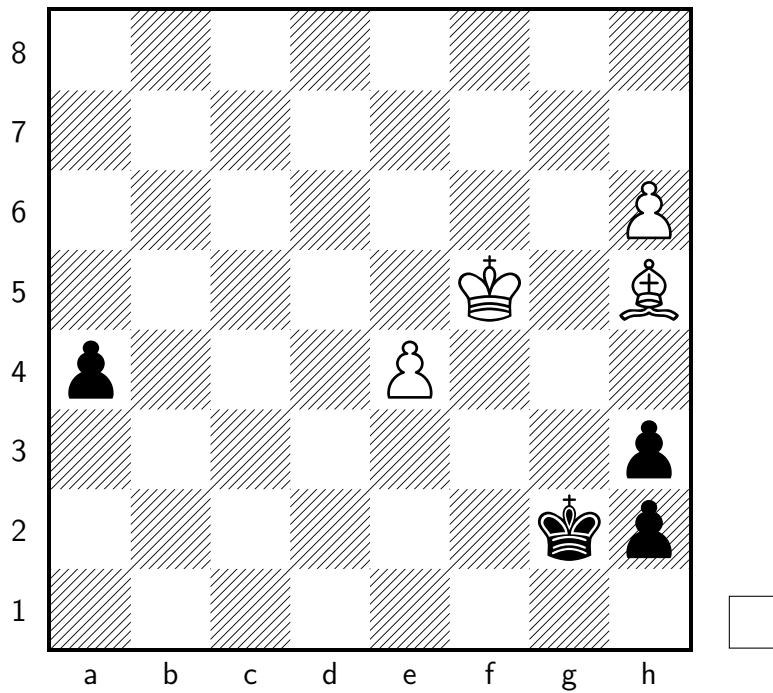
Ernest Pogogyants 1969



**1.Lh5!** um Kontrolle über das Feld h1 zu erlangen.  
1.h7 Kg2 2.h8D h1D ist ausgeglichen.

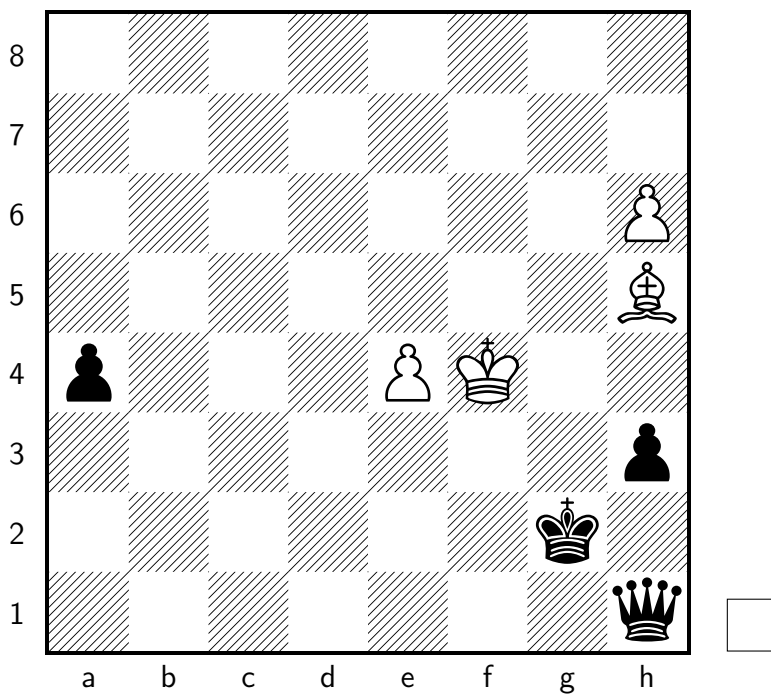
**1...Kg2!**

1...Kg1 2.Lf3 h1D 3.Lxh1 Kxh1 4.h7 und Weiß gewinnt leichter als in der Hauptvariante.





2.Kf4!  
2...h1D







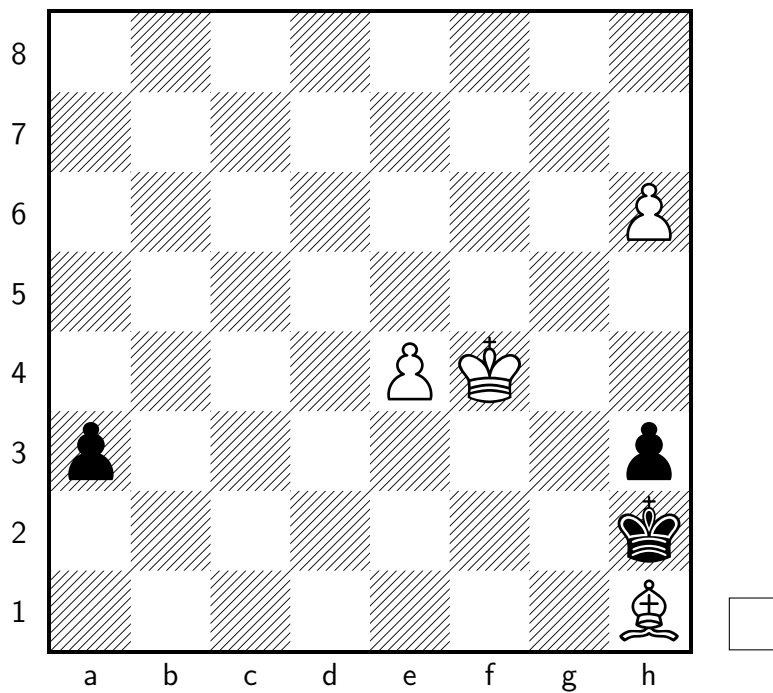
3.Lf3

3...Kh2!

4.Lxh1

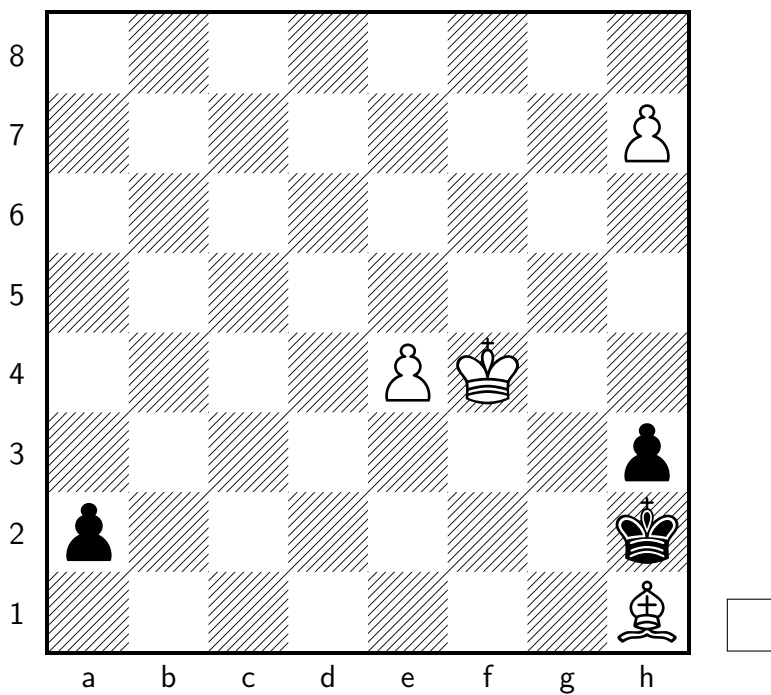
4...a3!

4...Kxh1 5.h7 h2 6.h8D ist bereits Matt in fünf Zügen, beispielsweise nach 6...Kg1  
7.Kg3 h1S+ 8.Kf3 Sf2 9.Dd4 Kh1 10.Dxf2 a3 11.Dg2#





5.h7  
5...a2



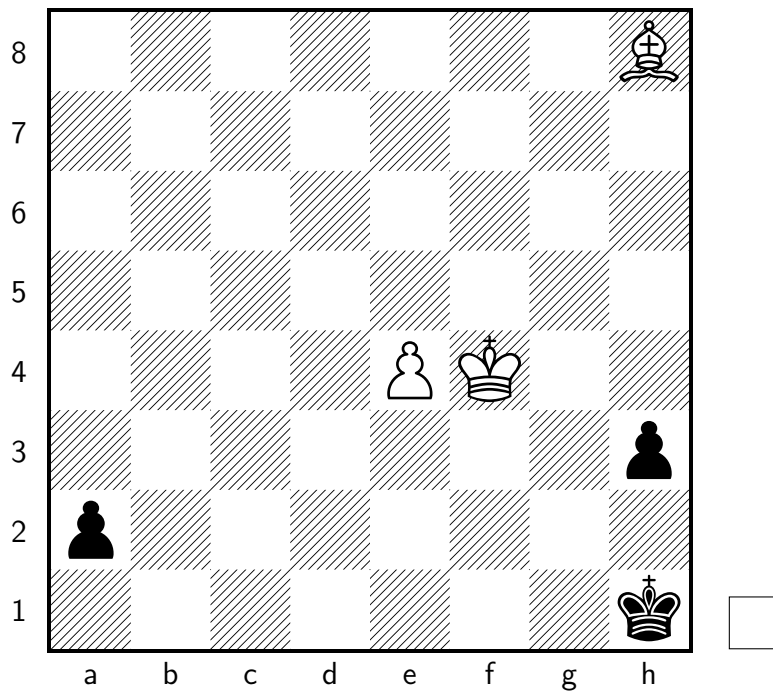


**6.h8L!**

6.h8D? a1D 7.Dxa1 ist Patt.

**6...Kxh1**

6...a1D 7.Lxa1 Kxh1 8.Kf3 Kg1 9.Le5 und Weiß gewinnt mühelos.

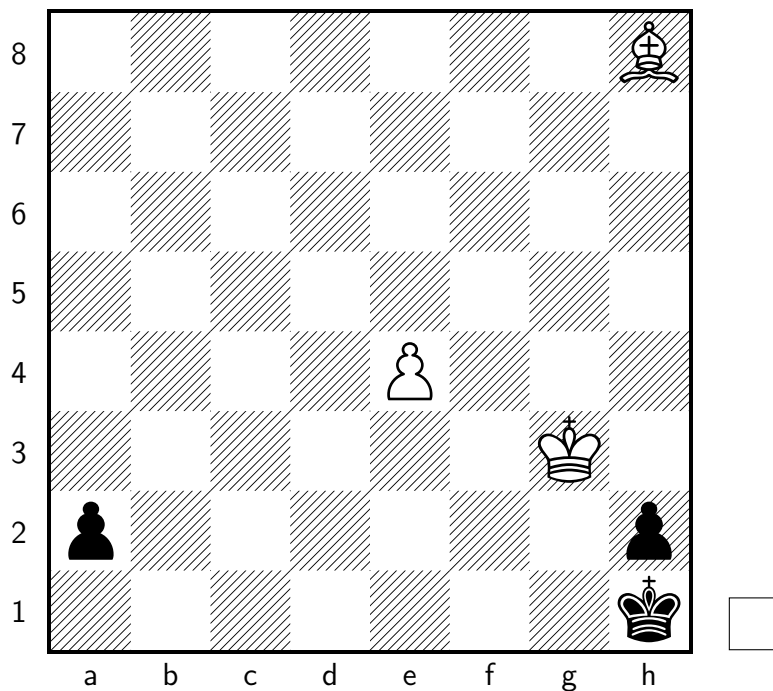




**7.Kg3!** Weiß muss verhindern, dass Schwarz mit seinem König nach g2 geht und der h-Bauer freie Bahn bekommt.

7.Kf3 scheitert allerdings wegen 7...h2 8.Kg3 (8.Ld4 a1D 9.Lxa1 Kg1 10.Ld4+ Kf1 und hier gewinnt sogar Schwarz.) 8...a1D 9.Lxa1 Kg1 10.Ld4+ Kh1 und Weiß kann nicht mehr gewinnen, da er den schwarzen König auf den Feldern g1 und h1 eingesperrt lassen muss.

**7...h2**



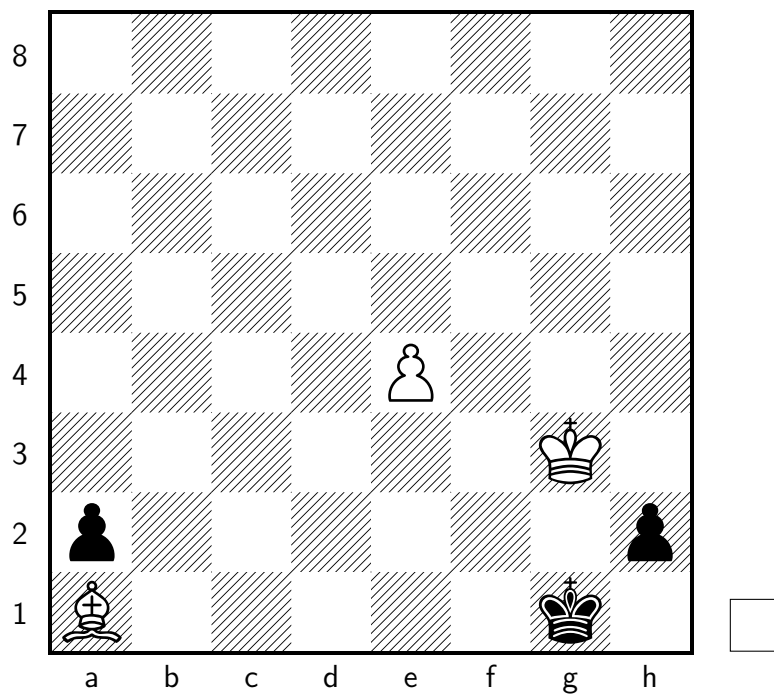


**8.La1!!** Zugzwang!

8.Ld4? a1D 9.Lxa1 Kg1 10.Ld4+ Kh1 ergibt wieder nur Remis.

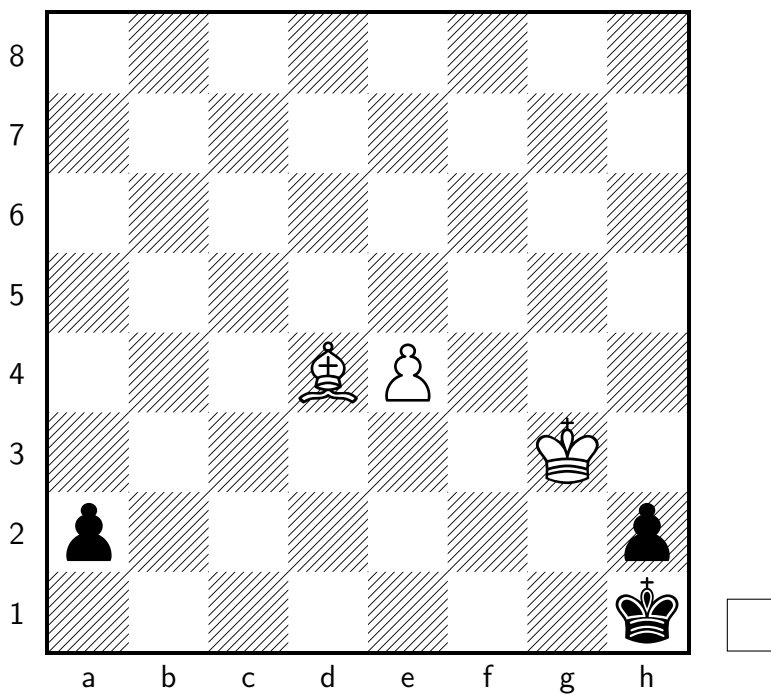
8.Kh3? Kg1 9.Ld4+ Kh1 10.Le5 (10.e5 a1D 11.Lxa1 Kg1 12.Ld4+ Kh1 und wieder kann Weiß nicht gewinnen.) 10...Kg1 11.Lxh2+ Kf2 12.Le5 Kf3 und Schwarz wird den letzten weißen Bauern vom Brett nehmen.

**8...Kg1**





9.Ld4+  
9...Kh1





10.Kh3! a1D 11.Lxa1 Kg1 12.Ld4+ Kh1 13.Le5 Kg1 14.Lxh2+ Kf2  
15.e5 und Weiß gewinnt.

## Tipps zu Visualisierung und Konzentration

### Visualisierung

- 1) Beteilige den zweiten Turm am Angriff.
- 2) Weiß setzt Matt in drei Zügen.
- 3) Lenke den weißen König ab.
- 4) Du kannst in sehr wenigen Zügen schon ein Remis erzwingen.
- 5) Reiße die schwarze Königsstellung mit einem Opfer auf.
- 6) Wenn die weiße Dame abgelenkt wird, kannst du ein Remis erzwingen.
- 7) Die weiße Grundreihe und das Feld g2 sind nicht so sicher, wie sie scheinen.
- 8) Entferne den wichtigsten Verteidiger am schwarzen Königsflügel.

### Konzentration

- 9) Mit dem richtigen Läuferopfer brechen die weißen Bauern durch.
- 10) Hier bieten sich zwei verschiedene Läuferopfer an, jedoch ist das eine deutlich stärker als das andere.
- 11) Bringe den Springer zum Damenflügel, damit du dort so schnell wie möglich durchbrechen kannst. Im zweiten Zug beginnt eine Schachserie.



# Lösungen zu Visualisierung und Konzentration

## Visualisierung

- 1) **4...Lc5!** räumt die achte Reihe für den Turm und nach **5.Lxc5 Tah8** kann Schwarz das Matt nicht mehr abwenden. [Dely – Kerkhoff 0–1, Sombor 1966]
- 2) **5.Lxd7+! Kd8 6.Lc6+ Dxd4 7.e7#** [Aljechin – Forrester 1–0, Großbritannien 1923]
- 3) **6...g4+! 7.Kxg4 Lh5+ 8.Kxh5 Dg5#** [Larsen – Spassky 0–1, Linares 1981]
- 4) **6...Lc6+! 7.Dxc6 Tg1+ 8.Kxg1** und es ist Patt. [Fichtl – Blatny 1/2–1/2, Bratislava 1956]
- 5) **8.Txe6!** Weiß steht auch nach anderen Zügen gut, aber nach dem Textzug setzt er bald Matt. **8...fxe6** (8...Kxe6 9.De5+ Kd7 10.De7#) **9.Dh7+ Tg7 10.Dxg7+ Kd6 11.De7#** [Sermek – Crisan 1–0, Portoroz 2001]
- 6) **8...Txc7!** Mit der Ablenkung der weißen Dame wird eine Remiskombination eingeleitet. **9.Dxc7 Sg4!** droht Matt auf h2 und Weiß muss den Springer schlagen. **10.hxg4 Df2+ 11.Kh2 Dh4+** mit Dauerschach. [Unzicker – Awerbach 1/2–1/2, Saltsjöbaden 1952]
- 7) **10...Txf4!** Schwarz steht auch nach anderen Zügen gut, aber der Textzug entscheidet sofort. **11.gxf4 Lg2! 12.Lxg2 Txe1+ 13.Txe1 Dxe1+ 14.Lf1 Dxf1#** [Miezis – Lobzhanidze 0–1, Schwäbisch Gmünd 2001]
- 8) **12.Txg8+! Kxg8 13.Txh6+ Dg7** Sonst spielt Weiß Dg4+. **14.f6 Dg4 15.Th8+!** Andere Züge gewinnen ebenfalls, aber dieser am schnellsten. **15...Kxh8 16.Dh6+ Kg8 17.Lh7+ Kh8 18.Lg6+**

**Kg8 19.Dg7#** [Aseev – Solovjov 1–0, St. Petersburg 1998]

## Konzentration

- 9) **1.Lc3! Lh4** Beordert den Läufer zurück hinter die Bauernkette, aber es ist schon zu spät. (Auf 1...Kf6 folgt die gleiche Idee: 2.Lxe5+! dxe5 3.d6 Ke6 4.dxc7 und Weiß holt sich eine Dame.) **2.Lxe5 dxe5 3.d6 Ld8 4.Kxe5 Kf7 5.b5** Weiß kann auch direkt 5.g5 ziehen, aber nach dem Textzug hat er noch mehr Kontrolle. **5...Lf6+ 6.Kd5 Ld8 7.g5** und Weiß lenkt erfolgreich den schwarzen König ab, um mit seinem eigenen einzudringen, z.B.: **7...Kg6 8.Ke6 cxd6 9.Kd7** und Weiß bekommt bald eine Dame. [Legky – Tasic 1–0, Chanac 1995]
- 10) Das naheliegende 1.Lxg7 bringt nicht mehr als ein Remis nach 1...Kxg7 2.Dg5+ Kh7 und nun hat Weiß keine Zeit, mehr Figuren in den Angriff einzuschalten, z.B.: 3.f4? Tg8 4.Dh5+ Kg7 und der schwarze König entkommt. Richtig ist: **1.Lf6!!** Weiß droht Dg5 und Matt auf g7, also hat Schwarz keine Wahl. **1...gxf6 2.f4!** Im Gegensatz zur vorherigen Variante ist der schwarze König jetzt auf g8 und blockiert dadurch den eigenen Turm. **2...Tfe8** (2...Kg7 3.Dg4+ Kh7 4.Tf3 und Weiß setzt Matt.) **3.Dh6!** Nimmt dem König seine Fluchtroute über f8 weg. **3...e5** Es gibt keine Verteidigung mehr. **4.Tf3 exf4 5.Th3** nebst Matt auf h8. [Areshchenko – Savon 1–0, Nikolaev 2001]
- 11) **1...Sc5!!** Der weiße Springer auf b3 erfüllt eine wichtige Rolle in der Verteidigung des weißen Königs





und muss entfernt werden. **2.Lxf6**  
Auch nach anderen Zügen steht Weiß auf Verlust, aber nach diesem muss Schwarz schon ununterbrochen Schach geben, damit er nicht verliert. **2...Da2+ 3.Kc1 Sxb3+ 4.cxb3 Tfc8+ 5.Kd2 Da5+!** (5...Dxb2+? verdirbt die schwarze Stellung: 6.Ke1 Dxc2 (6...Dc3+?? 7.Kf1 und Schwarz hat kein gutes Schach mehr.) 7.Txc2 gxf6 führt zu einem ausgeglichenen Endspiel.) **6.Ke3** (Nach 6.Ke2 Tc2+ oder 6.Kd3 Db5+! 7.Kd2 Db4+ 8.Ke2 Tc2+ geht die weiße Dame verloren.) **6...Db6+! 7.Ke2** (7.Kd2

Db4+ 8.Ke3 Df4+ 9.Ke2 Tc2+ und wieder bekommt Schwarz die weiße Dame.) **7...Tc2+ 8.Td2 Txd2+ 9.Kxd2 Dd4+ 10.Ke2** (10.Kc2 oder 10.Kc1 führen auch zum Matt nach 10...Tc8+ 11.Kb1 Dd3+ 12.Ka2 Ta8# und 10.Ke1 zögert das Matt zwar einen Zug länger hinaus als 10.Ke2, dieses sieht allerdings genauso aus wie nach dem Textzug.) **10...Dxb2+ 11.Kd3+ Dd4+ 12.Ke2 Ta2+ 13.Kf1 Da1#** [Sax – Gallagher 0–1, Baden 1999]

#### Quellen:

*365 Ways to Checkmate*, Joe Gallagher (Gambit 2004)

*Chess Tactics for the Tournament Player*, Sam Palatnik & Lev Alburt (Chess Information & Research Center 1995)

*Chess Lessons*, Artur Yusupov (Chessgate 2004)

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

*Mega Database 2014* (ChessBase 2013)