



Taktiktraining

Nummer 3

Oskar Braun

01. März 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.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.

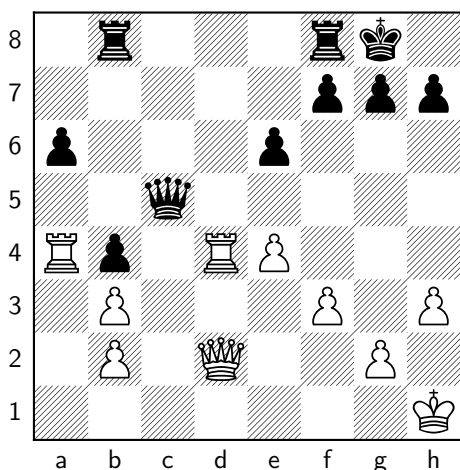
²Dieser Methode bin ich in dem hervorragenden Buch „Chess Lessons“ von Artur Yusupov (Chessgate-Verlag, 2004) begegnet.



Visualisierung

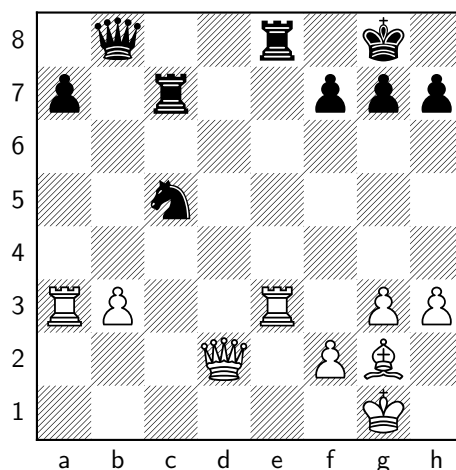
Hier trainierst du die Visualisierung von Schachpositionen. Spiele dafür die zu jeder Stellung vorgegebene Zugfolge im Kopf nach und stelle dir die entstehende Stellung genau vor – finde dann den besten Zug.

1)



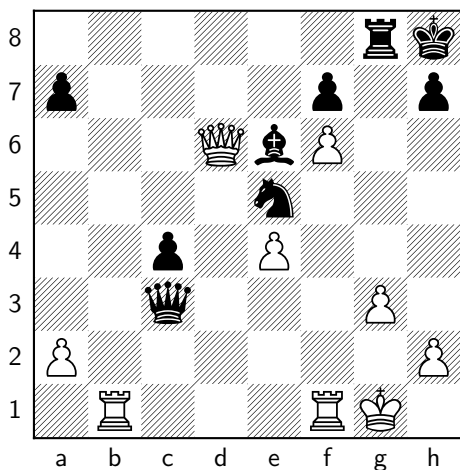
1...a5 2.Ta1 Tfc8 3.Td1 h6
4.Td7 Tc7 5.?

2)



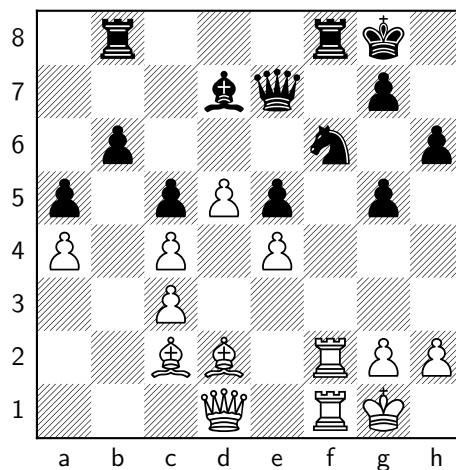
1...Td8 2.De2 g6 3.Kh2 Se6
4.Ta2 Sd4 5.Da6 5...?

3)



1.Tb8 h6 2.Tfb1 De3+ 3.Kg2
3...Dxe4+ 4.Kg1 De3+ 5.Kh1
5...Df3+ 6.Kg1 Ld5 7.?

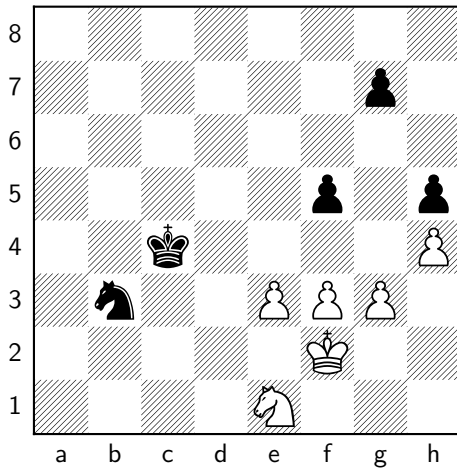
4)



1...De8 2.Le1 Dg6 3.Dd3 Sh5
4.Txf8+ 4...Txf8 5.Txf8+ Kxf8
6.Ld1 Sf4 7.Dc2 7...?

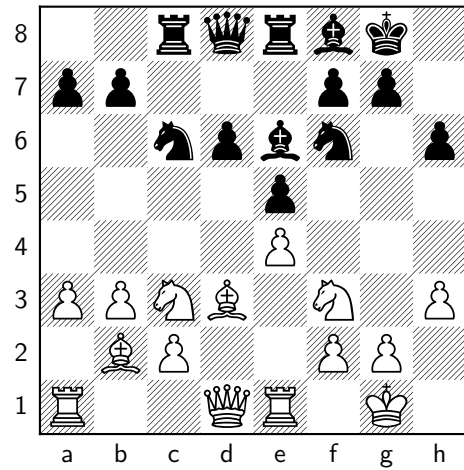


5)



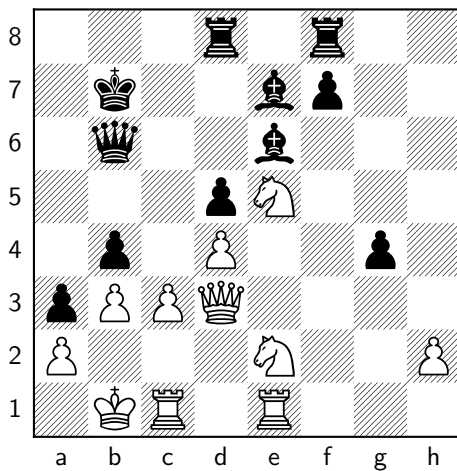
1...Kc3 2.Sg2 Kd2 3.e4 fxe4
4.fxe4 Sc5 5.Kf3 Sd3 6.g4 g6
7.Kg3 hxc4 8.Sf4 Se5 9.?

6)



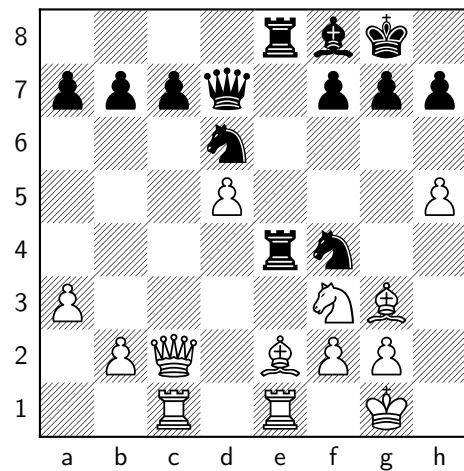
1...a6 2.De2 g6 3.Tad1 Lg7
4.Sb1 Sh5 5.De3 b5 6.Lf1 Dc7
7.Sc3 Se7 8.Td2 Sf6 9.?

7)



1.cxb4 Lxb4 2.Tc6 Da5 3.Tec1 Tc8
4.Sf4 Ld6 5.Sxe6 fxe6 6.Dh7+ Tc7
7.Txc7 Lxc7 8.Dd7 Db6
9.Sd3 Td8 10.?

8)



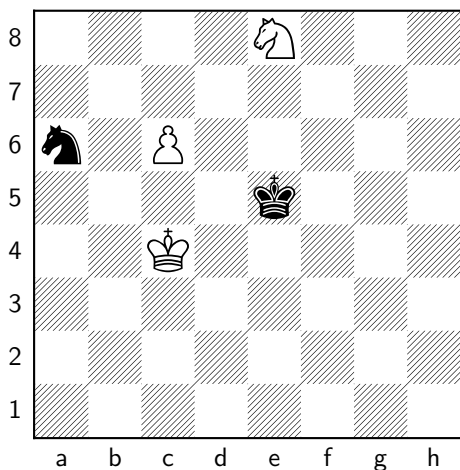
1.Sg5 Df5 2.Sxe4 Txe4 3.Lxf4 Dxf4
4.Ld3 Td4 5.Tcd1 g6 6.hxc6 hxc6
7.Lf1 Txd1 8.Txd1 Sf5 9.Dd2 Dg4
10.Le2 Dh4 11.Ld3 11...?



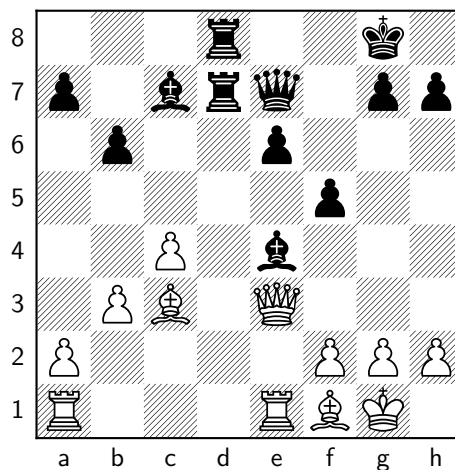
Konzentration

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)



10)

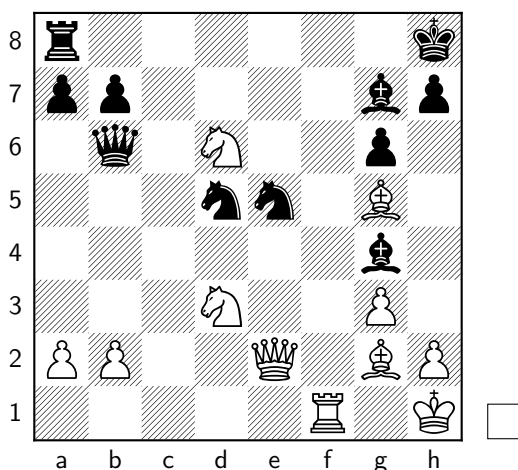


Ist **1...Ke6** ein guter Zug oder sollte Schwarz doch etwas anderes ziehen?

Zeit: 15 Minuten

Zeit: 30 Minuten

11)

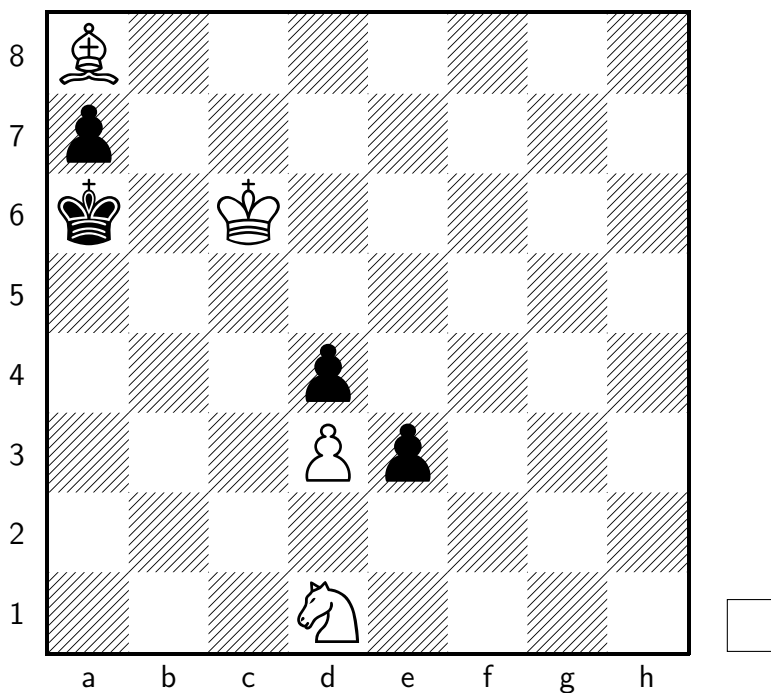


Zeit: Unbegrenzt, mindestens 30 Minuten



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.



Valery Vlasenko 1970



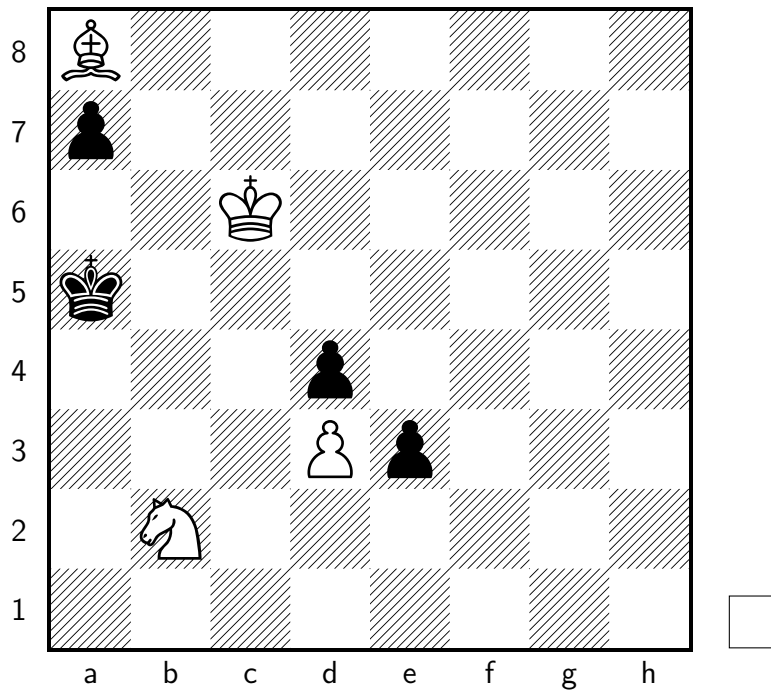
1.Sb2! Da man den schwarzen e-Bauern im Moment nicht aufhalten kann, muss man drohen, ein Mattnetz zu knüpfen. Genau das macht der Textzug.

1.Lb7+? Ka5 2.Sb2 e2 und Schwarz gewinnt.

1.Kc5? e2 gewinnt ebenfalls für Schwarz.

1...Ka5

1...e2? 2.Sc4 e1D 3.Lb7# ist die Mattidee.



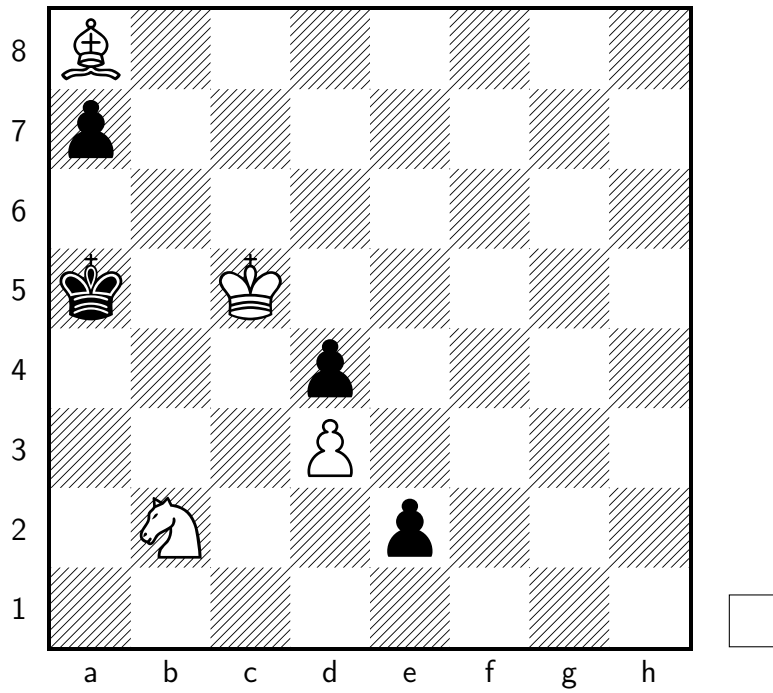


2.Kc5 Man sperrt weiterhin den schwarzen König ein.

2...e2

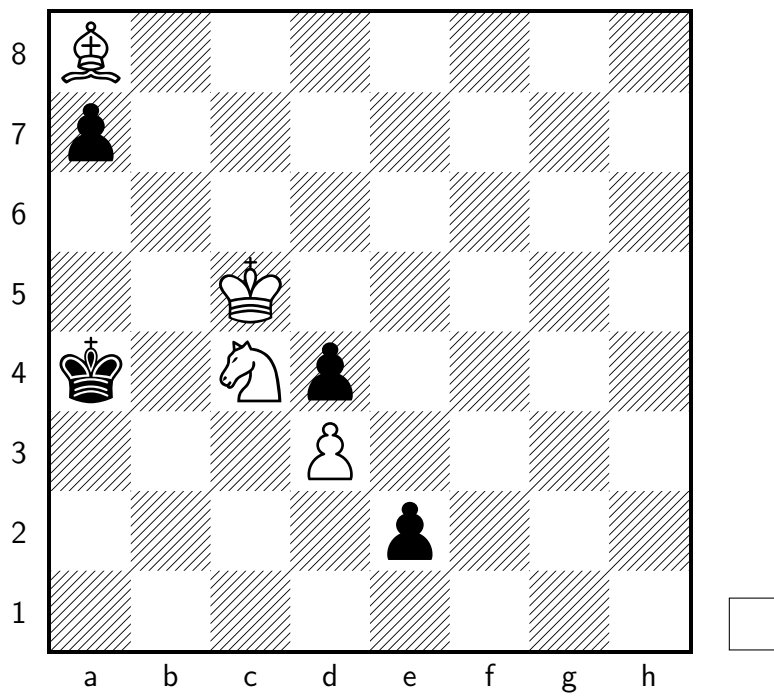
2...Ka6? 3.Sc4 e2 4.Kc6 e1D 5.Lb7#

2...a6? 3.Lc6 e2 4.Sc4#





3.Sc4+ Ka4

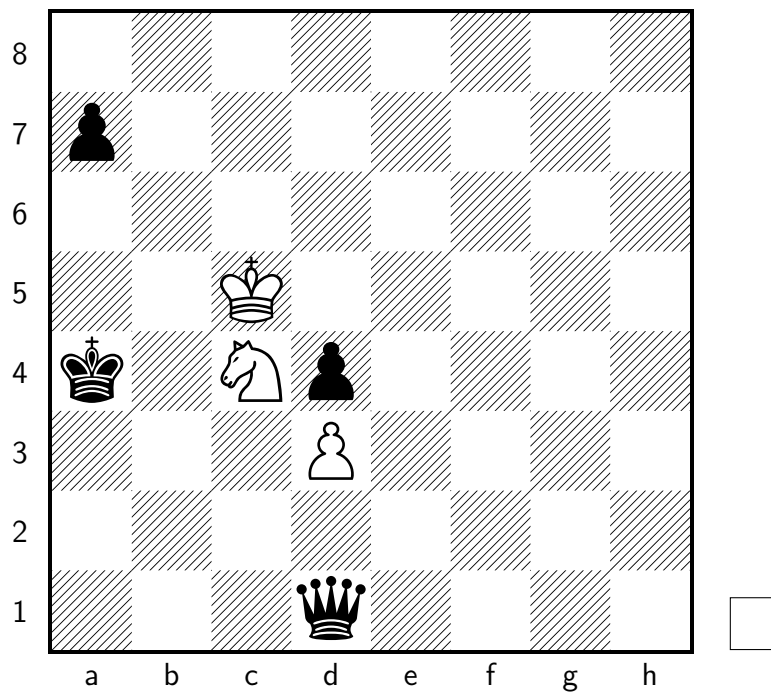




4.Lf3!

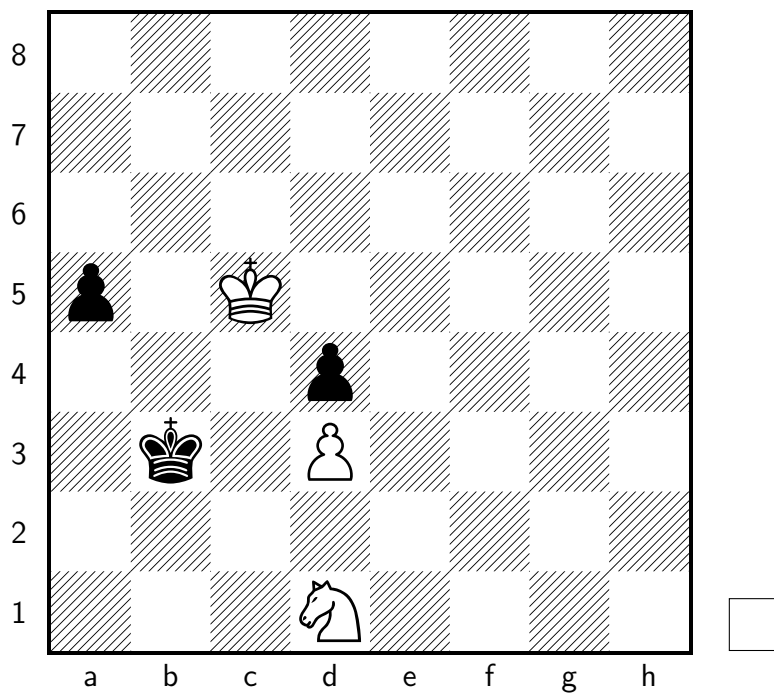
4.Lc6+? Kb3 5.Sd2+ Kc3 6.Sf3 Kxd3 hält zwar den schwarzen e-Bauern unter Kontrolle, vergibt aber die Gewinnchancen. Diese Stellung ist nur Remis.

4...e1D 5.Ld1+ Dxd1





6. **Sb2+ Kb3** macht den Weg für den a-Bauern frei.
7. **Sxd1 a5**





8.Kd5!! Der weiße König macht ein Dreiecksmanöver!

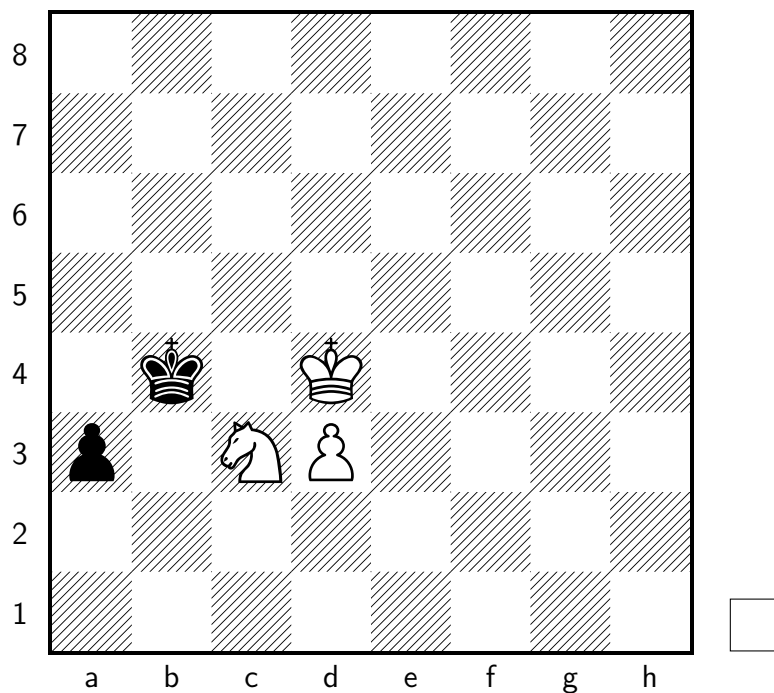
8.Kxd4? erreicht nur ein Remis wegen 8...a4 9.Sc3 a3 10.Se2 (Das ist der einzige Zug, der noch Remis hält, da er Sc1+ droht.) 10...Kb2 11.Sc3 Kb3=.

8...a4

8...Kc2 9.Kxd4 Kxd1 (9...a4 10.Sc3 ist Zugumstellung zur Hauptvariante.) 10.Kc3 und Weiß hält den gegnerischen Bauern auf, während der eigene durchläuft.

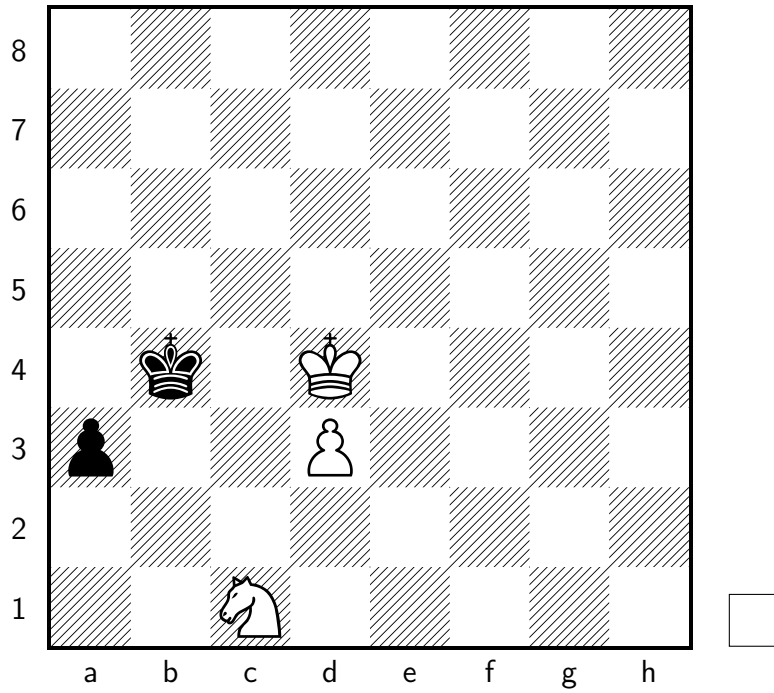
9.Kxd4 a3 10.Sc3 Kb4

10...Kb2 11.Kc4 geht dem weißen Bauern aus dem Weg und gewinnt.





11.Sa2+ Kb3 12.Sc1+ Kb4
12...Kb2 13.Kc4 Kxc1 14.Kb3 und wieder kann der weiße König den schwarzen Bauern aufhalten, während der eigene freie Bahn hat.





13.Kd5! Kc3 14.d4 Kc2 15.Kc4 Kxc1 16.Kb3 Das schwarze Gegenspiel ist nun endgültig eingedämmt und Weiß wird seinen d-Bauern verwandeln.

Die Lösung dieser Studie hat drei Stufen: Zunächst musste man die Mattideen finden und den weißen Springer richtig postieren. Danach konnte man die gegnerische Bauernverwandlung zulassen und die neue Dame mit einer kleinen Kombination gewinnen. Im letzten Teil musste man ein Dreiecksmanöver mit dem König finden, um Schwarz in Zugzwang zu bringen.

Tipps zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) Suche nach einem starken Doppelangriff.
- 2) Es gibt mehrere Gabeln.
- 3) Weiß setzt Matt in drei Zügen.
- 4) Die weißen Bauern sind nicht so stabil wie sie scheinen.
- 5) Man kann die schwarze Blockade gewaltsam durchbrechen.
- 6) Beginne mit einem Opfer und ende mit einer Gabel.
- 7) Nach einer forcierten Zugfolge entsteht ein für Weiß gewonnenes Endspiel.
- 8) Nach einem geschickten Opfer können die beiden übrigen Figuren Matt setzen.

Konzentration

- 9) Nur ein Zug hält hier das Remis fest – 1...Ke6 ist es jedenfalls nicht.
- 10) Bring die Schwerfiguren möglichst schnell zum Königsflügel. Beginne mit einem Qualitätsoffer.
- 11) Die Dame in Sicherheit zu bringen wäre Zeitverschwendung. Stattdessen garantieren die zwei Springer einen überwältigenden Angriff.



Lösungen zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) **5.Df4!** greift gleichzeitig den schwarzen Turm auf c7 und das Feld f7 an. Schwarz gab hier auf, da auch **5...Txd7** an **6.Dxb8+** scheitert. [Antunes – Van Wely 1–0, Linares 1995]
- 2) **5...Sc2!** gabelt den Turm auf e3 und das Feld b4 auf. Weiß gab hier auf, es könnte z.B. **6.Te4 Sb4** folgen. [Beliavsky – Jussupow 0–1, Ubeda 1997]
- 3) **7.Txg8+!** **Kxg8** (7...Kh7 8.Tg7+ Kh8 9.Df8#) **8.Df8+!** **Kxf8** (8...Kh7 9.Dg7#) **9.Tb8#** [Ledger – Cherniaev 1–0, Hastings 2000]
- 4) **7...Lxa4!** **8.Dxa4 Dxe4** mit zwei Mattdrohungen und auch **9.Kf2** rettet Weiß nicht wegen **9...Sd3+ 10.Kg3 Dh4+ 11.Kf3 Df4+ 12.Ke2 Sc1#** [Spassky – Fischer 0–1, Reykjavik 1972]
- 5) **9.Sxg6!** **Sxg6 10.h5! Sf8** Es ist egal, wohin der Springer zieht – er ist überlastet. **11.h6 Ke3 12.e5** und Weiß verwandelt bald einen Bauern. [Christiansen – Root 1–0, Pasadena 1983]
- 6) **9.Lxb5!** **axb5 10.Sxb5 Db8 11.Sxd6** und Weiß bekommt sein Material mit Zinsen zurück. [Smyslov – Speelman 1–0, Hastings 1981]
- 7) **10.Txc7+!** Weiß steht zwar auch nach anderen Zügen besser, aber so erzwingt er sofort den Sieg. **10...Dxc7 11.Sc5+ Kb6** (11...Kb8 12.Sa6+ gewinnt die Dame.) **12.Dxc7+ Kxc7 13.Sxe6+ Kd7 14.Sxd8 Kxd8 15.b4** Das entstandene Bauernendspiel ist für Weiß gewonnen. [Bogoljubow – Aljechin 1–0, Den Haag 1929]

8) **11...Sg3!** droht Matt auf h1, also muss der Springer geschlagen werden. **12.fxg3** (12.f3 Lc5+ 13.Df2 Dh1#) Jetzt wird Weiß aber ebenso forciert Matt gesetzt: **12...Lc5+ 13.Kf1 Dh1+ 14.Ke2 Dxc2 15.Ke1 Dxc3+ 16.Kf1 Dg1+ 17.Ke2 Df2#** [Vysochin – Rozentalis 0–1, Pocztowy 2000]

Konzentration

- 9) **1...Ke6?** (1...Sc7! ist der einzige Zug, der Remis hält, z.B. nach 2.Sxc7 Kd6 3.Kb5 Kxc7) **2.Kb5 Kd5 3.Kb6 Sb8** (Stünde der schwarze König nicht auf d5, gäbe es hier womöglich noch die Idee Sa6-b4 nebst Sd5+.) **4.Sf6+** (4.c7 Sd7+ 5.Kb5 gewinnt auch.) **4...Kd6 5.c7** und Weiß verwandelt seinen Bauern. [Larsson – Karlsson 1–0, Schweden 1976]
- 10) **1...Td3! 2.Dc1** Es ist egal, ob der Turm geschlagen wird – Hauptsache, die weiße Dame wird vom Königsflügel vertrieben. Es hätte auch so weitergehen können: **2.Lxd3 Txd3 3.Dc1** (3.De2 Txc3 ist ebenfalls hoffnungslos für Weiß.) **3...Dh4.** Jetzt wo die weiße Dame am Königsflügel nicht mehr mithelfen kann, bricht die weiße Königsstellung zusammen: **4.g3** (4.h3 Txh3 5.gxh3 Lh2! ist wie die Partiefortsetzung.) **4...Lxg3! 5.fxg3 Txg3+ 6.hxg3 Dxc3+ 7.Kf1 Dg2#.** In der Partie geschah **2...Dh4 3.h3** (3.g3 Lxg3 4.fxg3 Txg3+ 5.hxg3 Dxc3+ 6.Lg2 Dxc2#) **3...Txh3! 4.gxh3 Lh2+!** und Weiß gab auf wegen **5.Kxh2 Dxf2+ 6.Lg2 Dxc2#** [Kharitonov – Bareev 0–1, Elista 1997]



11) **1.Sxe5!!** Weiß würde nicht schlechter stehen, wenn er die Dame wegziehen würde, aber indem er den Springer aktiviert, bekommt er einen ungeheuer starken Angriff, an dem sich alle Figuren beteiligen und der ihm letzten Endes eine Gewinnstellung einbringt. Schwarz hat keine Wahl, er muss das Opfer annehmen. **1...Lxe2 2.Sef7+!** Tatsächlich ist es auch wichtig, welcher der beiden Springer auf f7 Schach sagt. Der Unterschied liegt darin, dass nach dem Textzug die schwarze Dame das Feld f6 nicht deckt. Wir werden gleich in einer Variante sehen, wie sich das äußert. An dieser Stelle vorausszusehen, mit welchem Springer man auf f7 Schach geben muss, ist ziemlich schwierig. **2...Kg8 3.Sh6+ Lxh6** (3...Kh8 4.Sdf7#) **4.Lxd5+ Kh8** (4...Kg7 5.Tf7+ Kh8 [5...Kg8 6.Txb7+ Kh8 7.Lf6+ *nebst Matt im nächsten Zug.*] 6.Lf6+ Hätte man vorhin

im 2. Zug mit dem Springer von d6 Schach gesagt, würde Schwarz jetzt die Dame auf f6 zurückkopfern und den Angriff abwehren können. Die Stellung wäre dann ausgeglichen. So folgt jetzt aber **6...Kg8** [6...Lg7 7.Lxg7+ Kg8 und der weiße Turm kann auf der siebten Reihe mit Matt abziehen.] **7.Tg7+!** mit Matt im nächsten Zug. **5.Sf7+ Kg8** In der Partie spielte Schwarz stattdessen **5...Kg7**, was zu einem schnellen Matt führt, nach **6.Lxh6+ Kg8 7.Sd8+! Kh8 8.Tf8#**. Nach dem zäheren Verteidigungszug von Schwarz wäre es so weitergegangen mit **6.Sxh6+ Kg7** (6...Kh8 7.Sf7+ Kg8 8.Sd6+ Kg7 9.Tf7+ ergibt ein Matt, wie wir es in einer Variante bereits gesehen haben.) **7.Tf7+ Kh8 8.Lf6+ Dxf6 9.Txf6 Kg7 10.Tf2** und Weiß hat eine volle Leichtfigur mehr. [Tregubov – Lalic 1–0, Saint Vincent 2000]

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)