



# Taktiktraining

## Nummer 4

Oskar Braun

01. Mai 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.

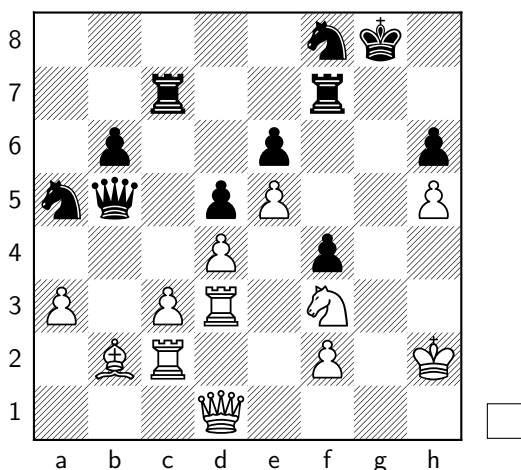
<sup>2</sup>Dieser Methode bin ich in dem hervorragenden Buch „Chess Lessons“ von Artur Yusupov (Chessgate-Verlag, 2004) begegnet.



# Visualisierung

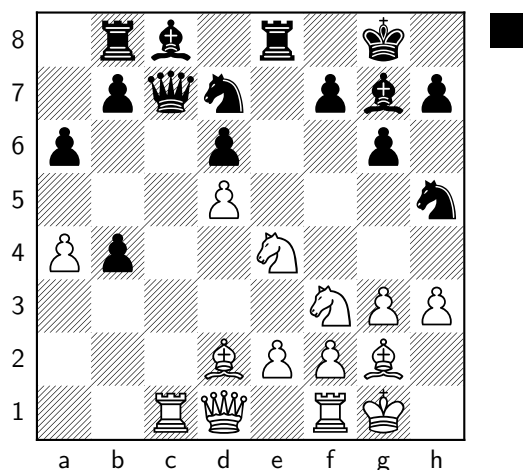
Hier trainierst du die Visualisierung von Schachpositionen. Spiele dafür die zu jeder Stellung vorgegebene Zugfolge im Kopf nach und stelle dir die entstehende Stellung genau vor – finde dann den besten Zug.

1)



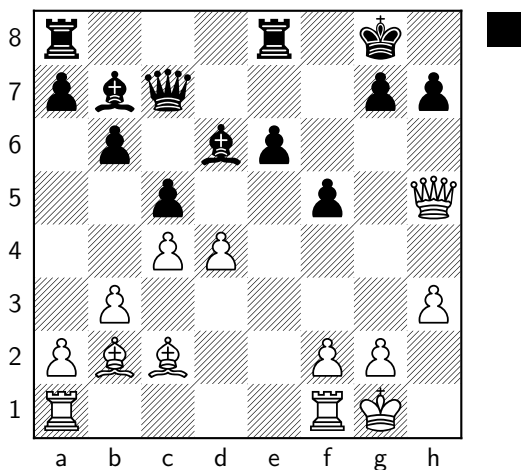
1.Sh4 Tg7 2.Lc1 Tcf7  
3.Tb2 De8 4.Txb6 4...?

2)



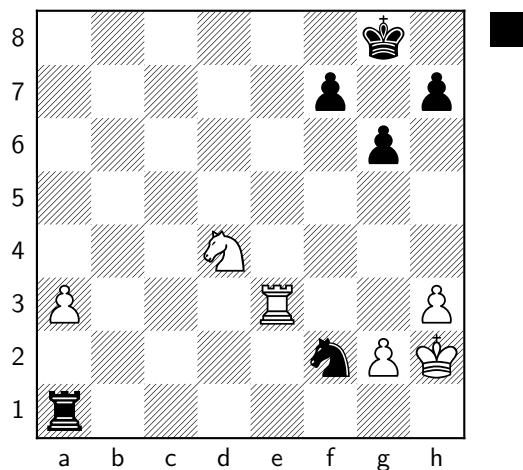
1...Sc5 2.Sxc5 dxc5 3.Lxb4 b6  
4.a5 De7 5.La3 5...?

3)



1...Tad8 2.Tad1 cxd4 3.Lxd4  
3...Lh2+ 4.Kh1 Le5 5.Lxe5  
5...Dxe5 6.Tfe1 Df4 7.?

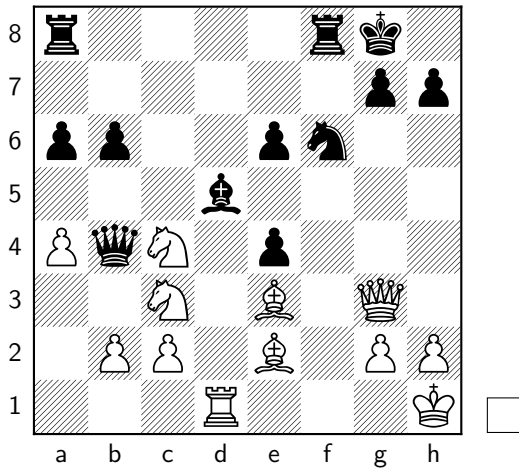
4)



1...Td1 2.Sf3 f5 3.Kg3 Sd3  
4.Te8+ Kf7 5.Td8 f4+  
6.Kh4 Kf6 7.a4 7...?

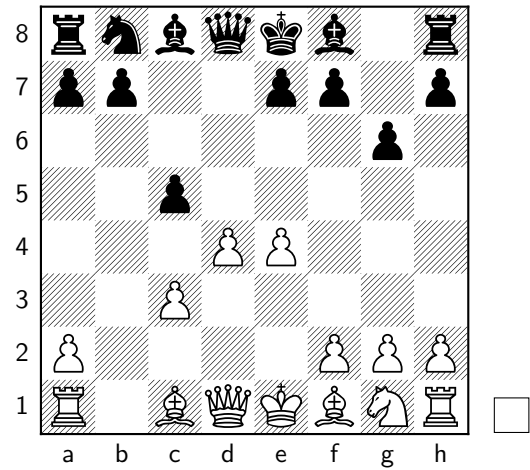


5)



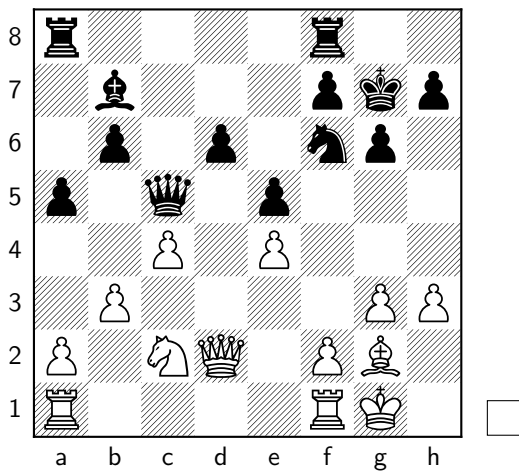
1.Sxb6 Tad8 2.Scxd5 Sxd5 3.Ld4  
3...Tf7 4.Sxd5 Txd5 5.c3 Dxa4  
6.Te1 e5 7.Lxe5 Td2 8.?

6)



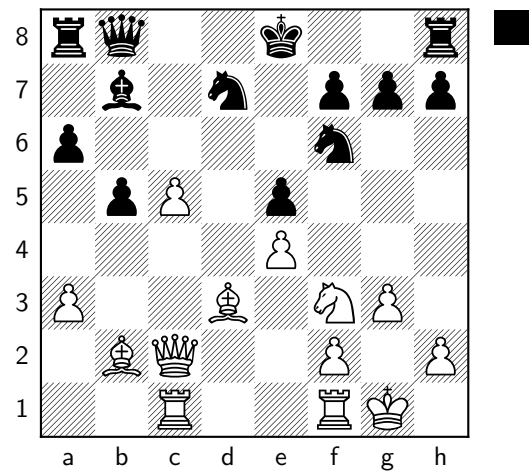
1.Lc4 Lg7 2.Se2 Sc6 3.Le3 cxd4  
4.cxd4 Da5+ 5.Ld2 Da3 6.Tb1  
6...0-0 7.d5 Se5 8.Lb4 8...?

7)



1.Dd3 La6 2.Se3 b5 3.Tfc1 b4  
4.Tc2 Tfd8 5.Td2 Lb7 6.Tad1  
6...a4 7.Kh2 h5 8.h4 Lc6 9.f3  
9...axb3 10.axb3 10...?

8)



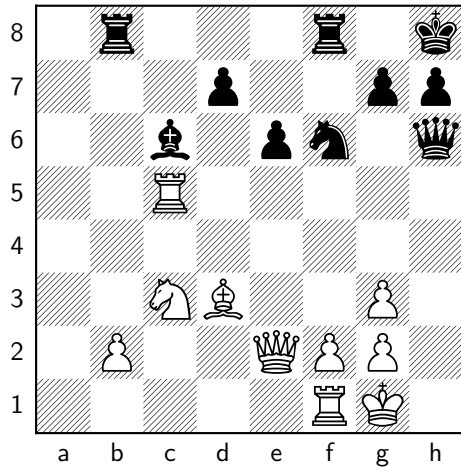
1...Lc6 2.Sh4 g6 3.f4 0-0 4.Dc3 Sxe4  
5.Lxe4 Lxe4 6.fxe5 f6 7.exf6 Tf7  
8.Tfe1 Lc6 9.Te7 Df8 10.Tce1  
10...Dh6 11.Db3 Taf8 12.?



# Konzentration

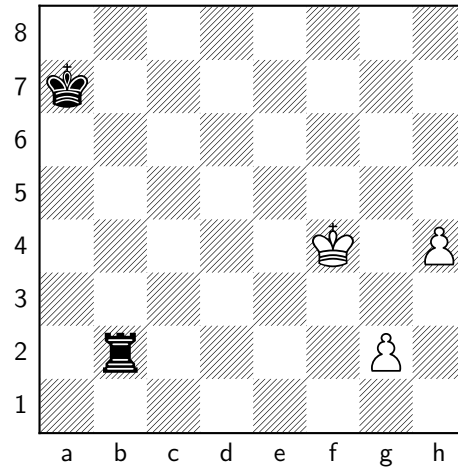
Diese Aufgaben sind schwieriger und hier bietet es sich an, dass du Turnierbedingungen simulierst, also die Stellung am Brett aufbaust, dir eine Zeit vorgibst und versuchst, die Aufgaben in dieser Zeit zu lösen, ohne die Figuren zu bewegen.

9)



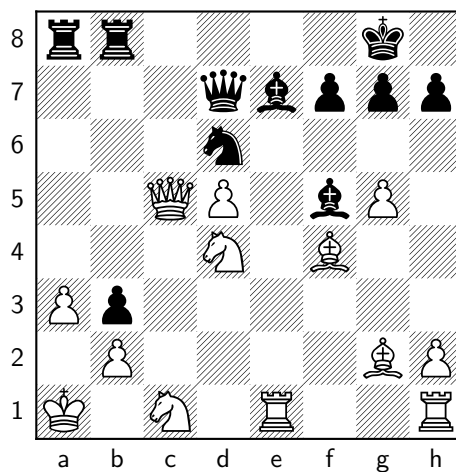
Zeit: 15 Minuten

10)



Zeit: 30 Minuten

11)

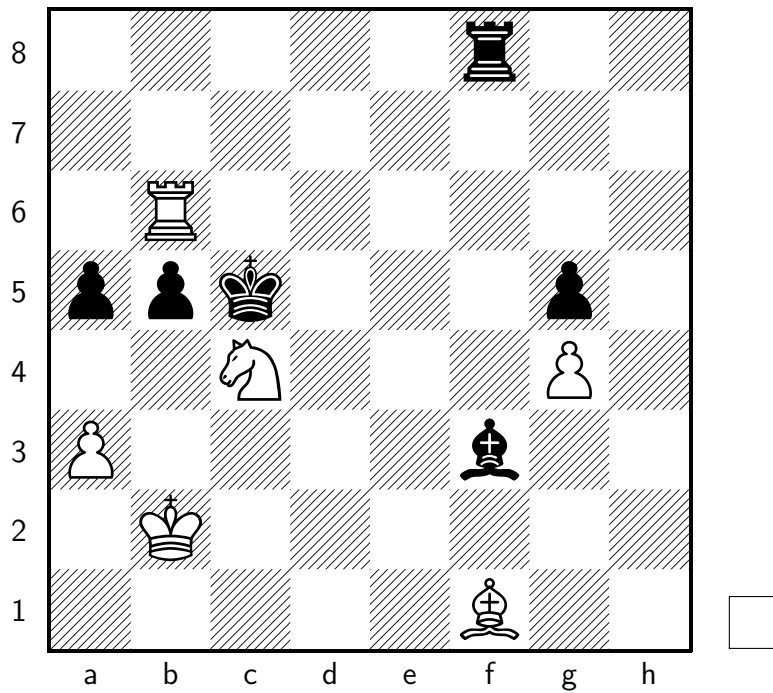


Zeit: Unbegrenzt, mindestens 30 Minuten



## 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.



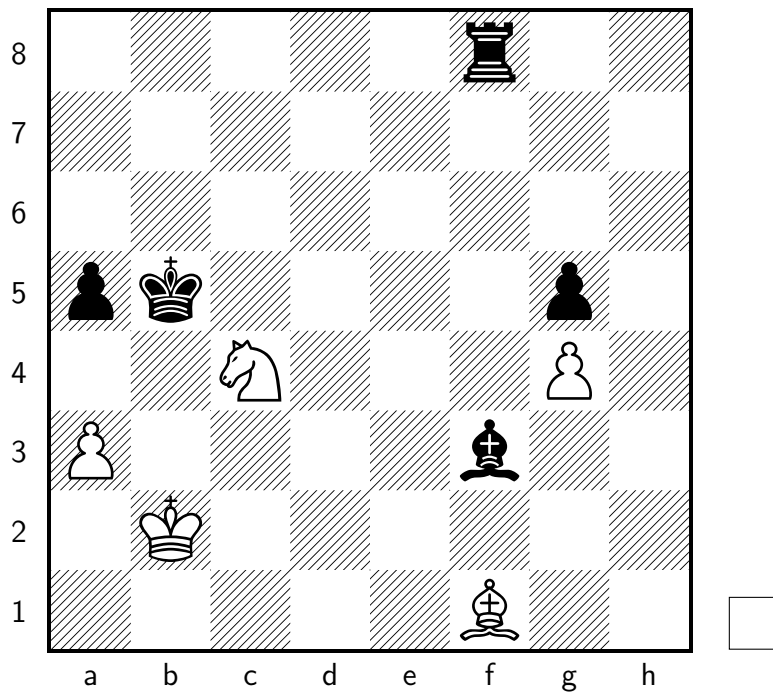
Yochanan Afek 1972



**1.Txb5!!** Da Turm und Springer praktisch beide angegriffen sind, muss man sich schon was überlegen, um nicht in eine schlechtere Stellung zu geraten.

1.Se5? Kxb6 2.Sd7+ Kc6 3.Sxf8 Lxg4 und Weiß verliert wenigstens nicht, aber vom Sieg ist er hier ebenso meilenweit entfernt, da Schwarz nicht nur den Plan Lg4-d1 nebst b5-b4 hat, um alle weißen Bauern zu eliminieren, sondern mit dem g-Bauern seinerseits auch über genügend Gegenspiel verfügt.

**1...Kxb5**

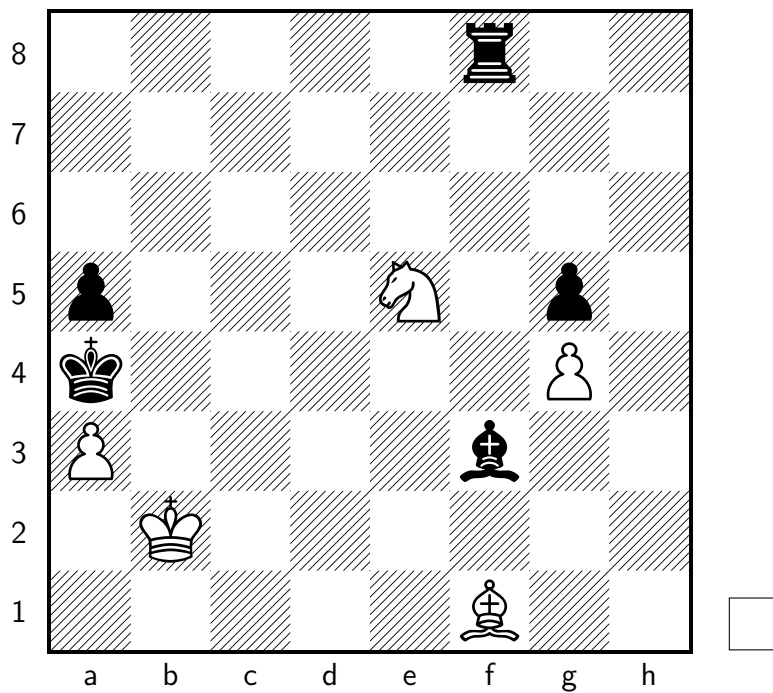




**2.Se5!** Dieser Springer droht Gabeln soweit das Auge reicht.

**2...Ka4!?**

2...Kc5 3.Sd7+ Kd6 4.Sxf8 Ke5 ist objektiv am besten, hält aber – abgesehen von guter Endspieltechnik – keinerlei Fallstricke für Weiß bereit, wie man zum Beispiel nach 5.Lh3 Kf4 6.Se6+ sieht. Man hat sogar den richtigen Läufer, falls am Ende nur noch der a-Bauer übrig bleibt.



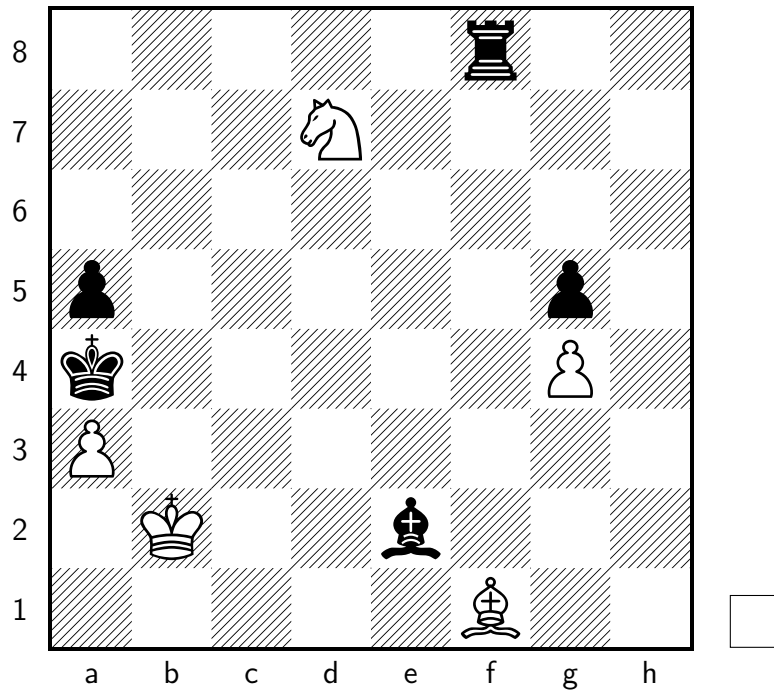




**3.Sd7** Droht Matt auf b6 und c5, greift den Turm auf f8 an und deckt das Feld b8, auf dem der Turm Schach geben möchte. Der weiße Sieg scheint unausweichlich.

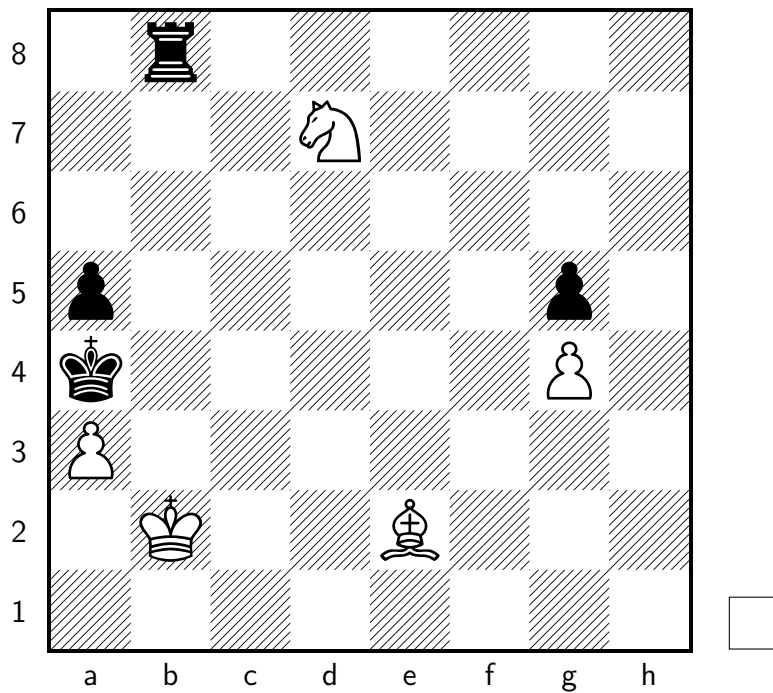
**3...Le2!**

3...Tb8+ 4.Sxb8 Le2 5.Lg2 droht Matt auf c6 und nach 5...Kb5 6.Sd7 würde 6...Lxg4 7.Lf1+ den Läufer auf g4 an eine Springergabel auf e5 verlieren.





4.Lxe2  
4.Sxf8 würde bald im Remis enden.  
4...Tb8+!



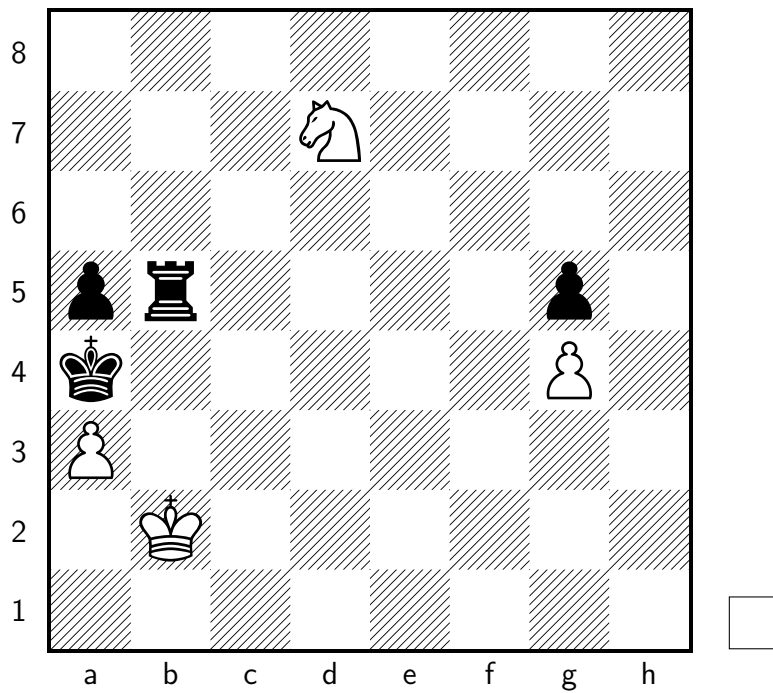


5.Lb5!! lenkt den Turm auf das Feld b5.

5.Sxb8?? ist Patt!

5...Txb5

5...Kxb5 6.Sxb8 gewinnt Weiß leicht.





**6.Ka2!** Die Pointe des letzten Läuferzuges: Ganz egal, wohin der Turm zieht, er geht verloren – Schwarz ist im Zugzwang!

**6...Tb1** Auf den vermeintlich zugänglichen Feldern wird der Turm aufgegabelt: 6...Tb7 7.Sc5+ bzw. 6...Td5 7.Sb6+. Egal, wie Schwarz den Turm abgibt, das Endspiel kann Weiß immer auf die gleiche Art und Weise gewinnen: In der Zeit, die Schwarz braucht, um mit seinem König am Königsflügel anzukommen, gewinnt der weiße Springer den schwarzen g-Bauern und stellt sich hinter seinen eigenen g-Bauern, um ihn zu decken. Schwarz kann den Springer niemals schlagen, da der g-Bauer sonst zur Umwandlung läuft. Dann eliminiert der weiße König einfach den letzten schwarzen Bauern und kommt den anderen Figuren zu Hilfe. Zum Beispiel: **7.Kxb1 Kxa3 8.Sf8 Kb3 9.Se6 Kc4 10.Sxg5 Kd4 11.Sf3+ Ke4 12.g5** usw.

## Tipps zu Visualisierung und Konzentration

### Visualisierung

- 1) Es gibt hier einen Doppelangriff.
- 2) Der Läufer auf a3 steht wacklig.
- 3) Es geht um die siebte Reihe.
- 4) Die Fesselung lässt sich brechen.
- 5) Der Turm auf d2 ist ungedeckt.
- 6) Die schwarze Dame entwischt ihrem Gefängnis mit Leichtigkeit.
- 7) Schwarz kann mit Hilfe von Opfern einige Figuren tauschen und dabei einen Bauern gewinnen.
- 8) Die ersten beiden Züge sind noch normal, erst im dritten wird es spektakulärer.

### Konzentration

- 9) Die weiße Dame kontrolliert ein Feld, das Schwarz für den Angriff nutzen möchte.
- 10) Erst nachdem man die naheliegenden Züge durchgerechnet hat, wird die Lösung plausibel.
- 11) Eine zusätzliche Leichtfigur im Angriff hilft dabei, die weiße Königsstellung gewaltsam aufzubrechen.



# Lösungen zu Visualisierung und Konzentration

## Visualisierung

1) **4...Dd8!** Doppelangriff auf den Turm auf b6 und den Springer auf h4. **5.Tb2 Dxb4+** und Weiß gab wenige Züge später auf. [Ehlvest – Nogueiras 0–1, Rotterdam 1989]

2) **5...Sxg3!** bereitet einen Doppelangriff vor: **6.fxg3 De3+ 7.Kh2 Dxa3** Schwarz hat nun Gewinnchancen. [Csom – Kindermann 0–1, Dortmund 1983]

3) **7.Td7!** Droht gleichzeitig Df7+ mit Matt und Txb7. Außerdem darf Schwarz den Turm auf d7 nicht schlagen, wegen eines sofortigen Matts. **7...Tf8 (7...Txd7?? 8.Dxe8#) 8.Txb7 Td2** Schwarz versucht noch Gegenspiel zu bekommen, aber Weiß stabilisiert sich mit **9.Ld1 Txf2 10.Lf3** [Pächtz – Zawadzka 1–0, Antakya 2010]

4) **7...Se1!** Schwarz kann die Fesselung auf der d-Linie brechen, indem er Matt droht. In der Partie folgte jedoch **7...Sb2? 8.Txd1 Sxd1** und Schwarz verlor später. **8.Sd2** wehrt die Mattdrohung ab, indem das Feld f3 für den König geräumt wird. **8...Ta1 9.Kg4** (9.Ta8 oder 9.Td4 laufen in **9...Sxg2+ 10.Kg4 Ta3!** und Schwarz hat immer noch eine gefährliche Initiative.) **9...Txa4** und Weiß muss versuchen, dieses Endspiel zu verteidigen. [Baburin – Jessel 1–0, Dublin 2008]

5) **8.Lxg7!** Weiß steht auch nach anderen Zügen klar besser, aber dieser Einschlag entscheidet die Partie sofort. **8...Txb2** Andere Züge verlieren noch schneller. **9.Db8+ Kf7 10.Df4+** mit Doppelangriff auf den König und den Turm auf d2. Schwarz gab an dieser Stelle

auf. [Beliavsky – Chandler 1–0, Wien 1986]

6) **8...Df3!** Die schwarze Dame findet einen Ausweg, da sie auf diesem Feld tabu ist. **8...Dh3** würde die Dame auch retten, ist aber klar schwächer, da die Dame auf h3 dezentral steht und demgegenüber von f3 aus der Bauer auf e4 angegriffen wird. **9.0-0 (9.gxf3?? Sxf3 10.Kf1 Lh3#) 9...Dxe4** und Schwarz ist im Vorteil. [Waffenschmidt – Eidinger 0–1, Baden Baden 1998]

7) **10...Lxe4! 11.fxe4 Dxe3! 12.Dxe3 Sg4+ 13.Kh3 Sxe3** Schwarz hat einen wichtigen Bauern gewonnen. **14.Te1 Sg4** Da der weiße f-Bauer fehlt, hat Schwarz hier einen starken Vorposten für seinen Springer erhalten. Weiß gab wenige Züge später auf. [Uhlmann – Spiridonov 0–1, Polanica-Zdrój 1981]

8) **12.Txf7!** Auch nach anderen Zügen steht Weiß klar besser, muss die Stellung allerdings erst noch verwerten. Nach dem Textzug ist die Partie direkt vorbei. **12...Txf7 13.Te8+! Sf8** (13...Df8 wehrt das Matt zwar ab, ist aber auch hoffnungslos.) **14.Dxf7+!** ist die nette Pointe, nach der Schwarz in der Partie aufgab. Das Finale sieht folgendermaßen aus: **14...Kxf7 (14...Kh8 15.Txf8+ Dxf8 16.Dxf8#) 15.Te7+ Kg8 16.f7#** [Sagalchik – Bonin 1–0, New York 1992]

## Konzentration

9) **1...Txb2!** Lenkt die weiße Dame ab, damit der schwarze Springer mit Mattdrohungen nach g4 ziehen kann. **2.Dxb2 (2.Dd1** bringt nichts wegen **2...Td2!**) Objektiv ist



2.De5 am besten: 2...Sg4 3.Dh5 Dxb5 4.Txb5 Txf2 und obwohl Weiß hier noch etwas Gegenspiel bekommt, kann Schwarz mit ein paar genauen Zügen seinen deutlichen Vorteil behaupten, z.B. 5.Txf2 Txf2 6.Lxb7! Txb2+ 7.Kf1 Se3+ 8.Ke1 Lf3! 9.Th3 Lg4 10.Th1 Txb3. **2...Sg4 3.Te1** In der Partie folgte 3.Tb1 Dh2+ 4.Kf1 Dh1+ und Weiß gab auf, bevor er mit 5.Ke2 Txf2# Matt gesetzt werden konnte. **3...Lxb2** Einen Zug langsamer setzt auch 3...Dh2+ Matt. **4.Th5 Dxb5 5.Kxb2 Dh2+ 6.Kf1 Txf2+ 7.Dxf2 Dxf2#** [Aseev – Greenfeld 0–1, München 1992]

10) Hier kommt man vermutlich nur auf die Lösung, indem man zunächst die beiden naheliegenderen Kandidatenzüge überprüft:

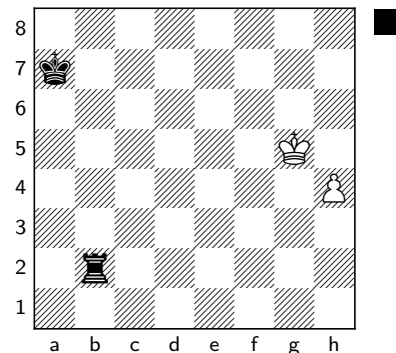
1) 1...Kb7 2.h5 Weiß hat keine Zeit, seine verbundenen Bauern zusammen vorzuschieben, da sie sonst blockiert werden können. Also muss der h-Bauer so schnell wie möglich zur gegnerischen Grundreihe streben. 2...Kc7 3.h6 Kd7 4.h7 Tb8 5.Kf5 Ke7 6.Kg6 und Weiß kann nicht gewinnen.

2) 1...Txb2 2.h5 Kc7 3.Kf5 (nach 3.h6 folgt 3...Tg6 und Weiß verliert.) 3...Kc7 4.h6 Kd7 5.h7 Th2 6.Kg6 Ke7 7.Kg7 Tg2+ 8.Kh8 und wieder hält Schwarz Remis.

**1...Tf2+!!** ist der einzige Zug, der Schwarz den Sieg beschert, indem er den Gewinn eines wichtigen Tempos vorbereitet. **2.Kg5** (2.Kg3 Tf8! deckt h8 und nun gewinnt Schwarz, indem er einfach seinen König nach g7 bringt, z.B.: 3.h5 Kb7 4.Kg4 Kc7 5.h6 Kd7 6.Kg5 Ke7 7.h7 Kf7 8.Kh6 Ta8 9.g4 Ta6+ 10.Kg5 Kg7+-) **2...Txb2+ 3.Kf6** (3.Kh6 geht auf die gleiche Weise Matt wie der Textzug und sogar noch etwas schneller.) **3...Th2!** Hier gewinnt Schwarz

das entscheidende Tempo, da der schwarze König gezwungen wird, nach hinten zu gehen. **4.Kg5 Kb7** Der schwarze Monarch stürmt heran, um seinem Turm zu helfen. **5.h5 Kc7 6.h6 Kd7 7.Kg6 Ke7 8.Kg7 Tg2+ 9.Kh8** (9.Kh7 Kf7 10.Kh8 Tg8+ [Oder auf ein beliebiges Feld auf der zweiten Reihe; nur Th2 ist etwas langsamer.] 11.Kh7 Tg6 12.Kh8 Txb6# **9...Kf6 10.Kh7** (10.h7 Ta2 11.Kg8 Ta8#) **10...Th2 11.Kh8 Txb6+ 12.Kg8 Th5 13.Kf8 Th8#** [Dolmatov – Kupreichik (Variante) 1/2–1/2, Minsk 1979]

Man kann diese Aufgabe übrigens ein bisschen variieren, indem man am Anfang im Diagramm den weißen g2-Bauern entfernt und den weißen König nach g5 stellt:



Schwarz am Zug gewinnt dann immer noch. Wie?

Es geht weiter mit der Lösung der letzten Konzentrationsaufgabe:

**11) 1...Sc4!!** Zielt auf das Feld a3: Wie wir sehen werden, setzt Schwarz in vielen Varianten mit dem b-Bauern Matt. Nun kann Weiß den Läufer auf e7 nicht schlagen, wegen 2.Txe7 Sxa3! und nun:

- 1) 3.Txd7 Sc2+ 4.Kb1 Ta1#
- 2) 3.bxa3 b2+ 4.Ka2 b1D#
- 3) 3.Dxa3 Txa3+ 4.bxa3 b2+ 5.Ka2 b1D#



4) 3.Scxb3 Sb5+ 4.Da3 und hier gewinnt Schwarz sowohl mit 4...Dxe7, als auch mit 4...Txa3+ oder 4...Sxa3.

Also muss Weiß sich etwas anderes überlegen: **2.d6 Txa3+!** (2...Sxa3+! reicht auch nach 3.Lxa8 Da4!) **3.Dxa3** (3.bxa3 b2+ 4.Ka2 b1D#) **3...Sxa3 4.dxe7** Hier ist 4.Sxf5 etwas zäher, verliert aber auch schnell nach 4...Da4! 5.Sxb3

Sc4+ 6.Kb1 Dxb3 7.Te2 Sxb2. **4...Sc2+ 5.Sxc2** Das Matt wird durch 5.Kb1 etwas hinausgezögert: 5...Sxe1+ 6.Sxf5 Dxf5+ 7.Ka1 Sc2+ 8.Kb1 Sa3 9.Ka1 Db1# **5...Da4+** und Weiß gab auf wegen **6.Sa3 Dxa3 7.bxa3 b2+ 8.Ka2 b1D#** [Svidler – Vallejo Pons 0–1, Monte Carlo (Rapid) 2004]

### Quellen:

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

*Chess Lessons*, Artur Yusupov (Chessgate 2004)

*Invisible Chess Moves*, Yochanan Afek & Emmanuel Neiman (New In Chess 2011)

*Mega Database 2014* (ChessBase 2013)