



Taktiktraining

Nummer 5

Oskar Braun

11. Juli 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.

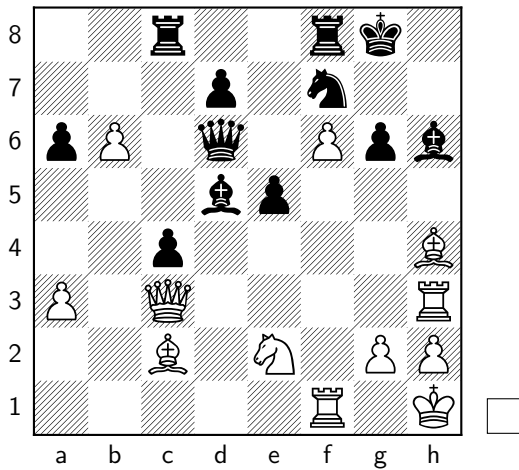
²Dieser Methode bin ich in dem hervorragenden Buch „Chess Lessons“ von Artur Yusupov (Chessgate-Verlag, 2004) begegnet.



Visualisierung

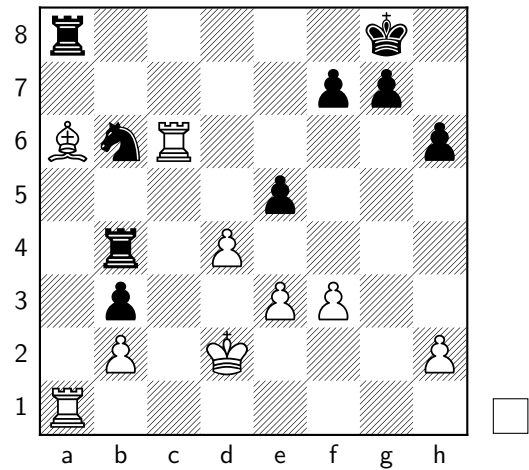
Hier trainierst du die Visualisierung von Schachpositionen. Spiele dafür die zu jeder Stellung vorgegebene Zugfolge im Kopf nach und stelle dir die entstehende Stellung genau vor – finde dann den besten Zug.

1)



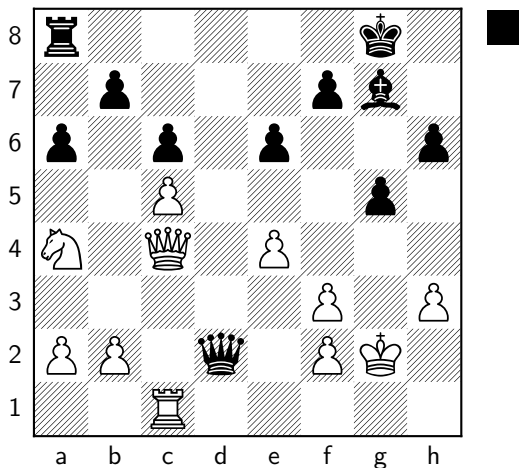
1.Lxg6 Sg5 2.Lxg5 Lxg5 3.?

2)



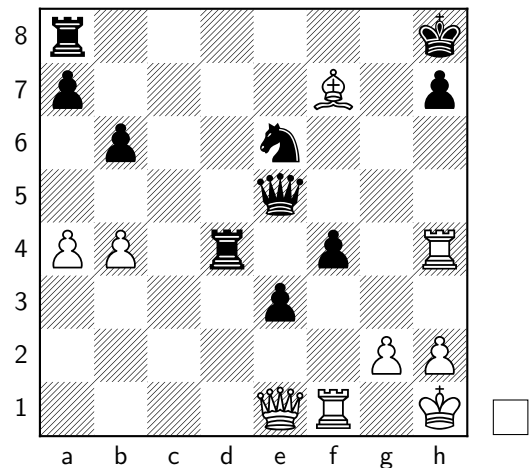
1.dxe5 Sc4+ 2.Kc3 Sxe5
3.Tc5 Tb6 4.?

3)



1...Td8 2.Dc2 Le5 3.Db1 Df4
4.Td1 Dh2+ 5.Kf1 5...?

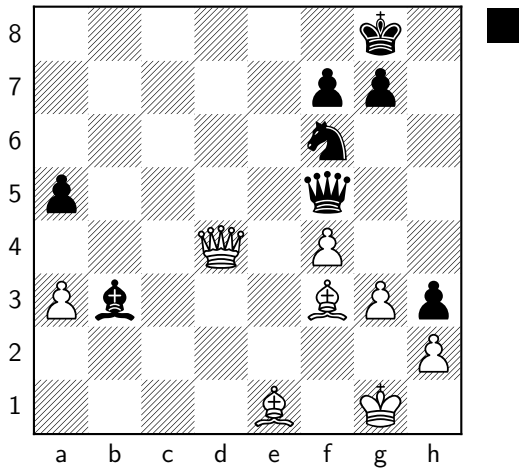
4)



1.Th5 Df6 2.Lxe6 Dxe6 3.Dc3 Dc4
4.Da1 Tc8 5.Te5 Dc3 6.?

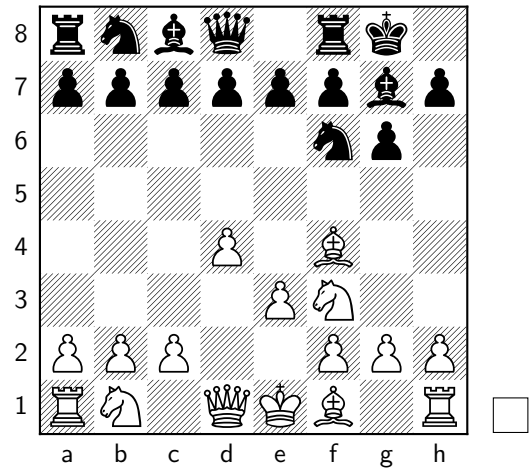


5)



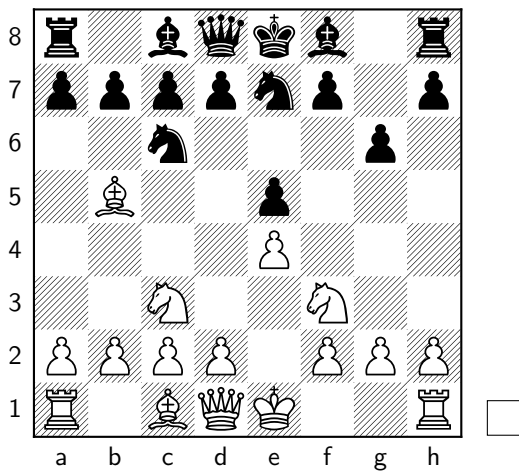
1...Ld5 2.Lxd5 Sxd5 3.Lxa5 Db1+
4. Kf2 Dh1 5.Ke2 Dxb2+ 6.Df2
6...Dh1 7.Df3 7...?

6)



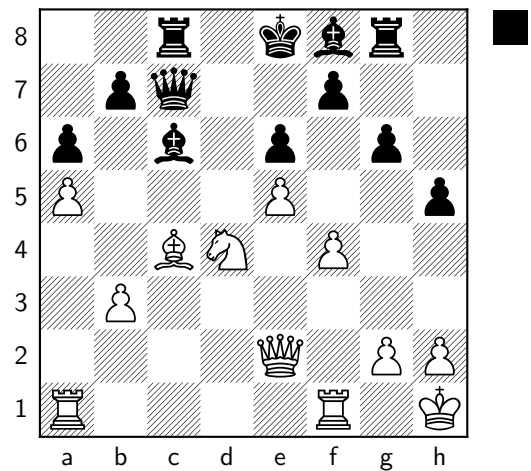
1.Le2 d6 2.h3 Sbd7 3.0-0 De8
4.Lh2 e5 5.c4 De7 6.Sc3 e4
7.Sd2 b6 8.?

7)



1.d4 Lg7 2.Lg5 f6 3.Le3 a6
4.La4 b5 5.Lb3 d6 6.Sd5 Sa5
7.dxe5 dxe5 8.Lh6 Kf8 9.?

8)



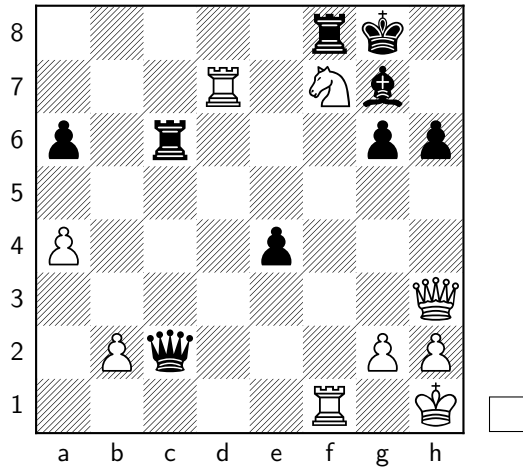
1...Ld7 2.f5 gxf5 3.Sxf5 Lc6 4.Sh4
4...Tg4 5.Sf3 Td8 6.Tad1 Txd1
7.Txd1 Dxa5 8.Dd3 Tg7 9.Dd4
9...Lc5 10.Dh4 10...?



Konzentration

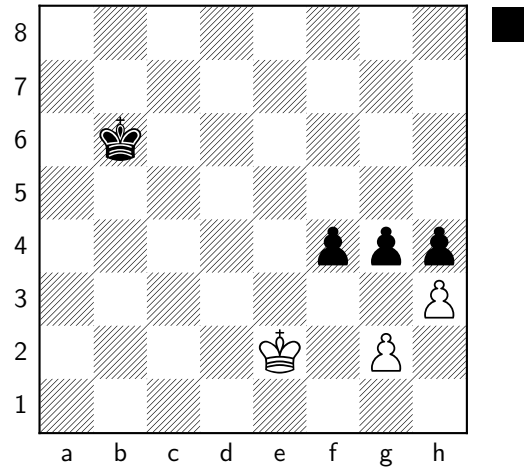
Diese Aufgaben sind schwieriger und hier bietet es sich an, dass du Turnierbedingungen simulierst, also die Stellung am Brett aufbaust, dir eine Zeit vorgibst und versuchst, die Aufgaben in dieser Zeit zu lösen, ohne die Figuren zu bewegen.

9)



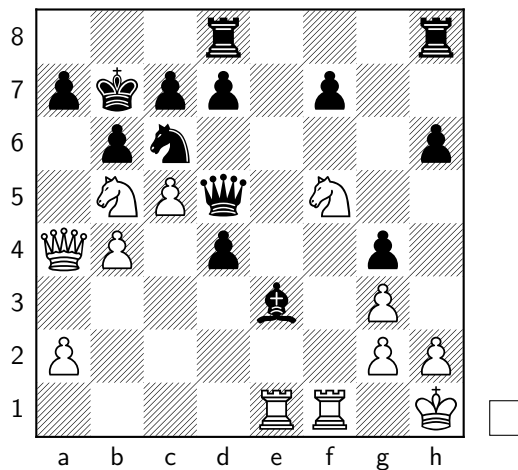
Zeit: 15 Minuten

10)



Zeit: 30 Minuten

11)

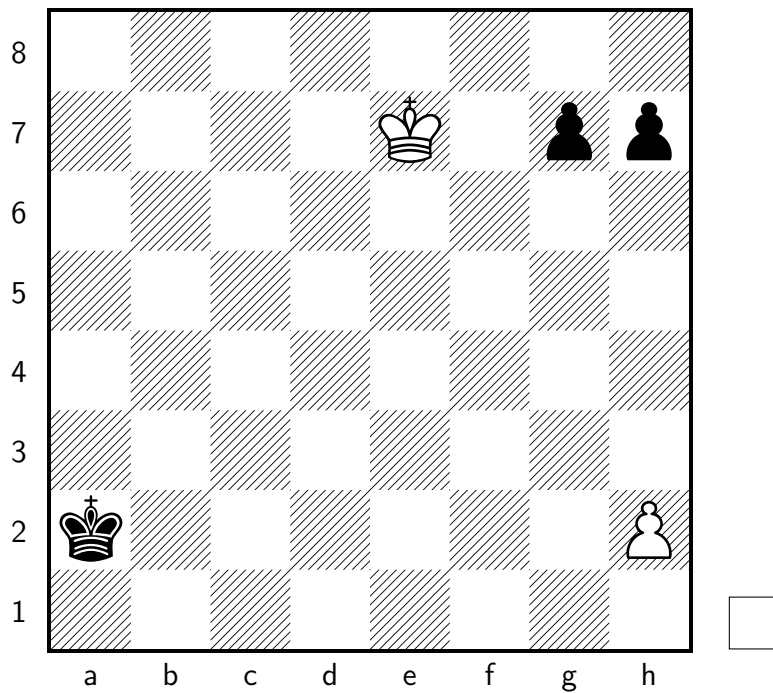


Zeit: Unbegrenzt, mindestens 30 Minuten



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. In dieser Ausgabe gibt es anstatt einer längeren Studie zwei kürzere.



Nikolai Grigorjew 1931

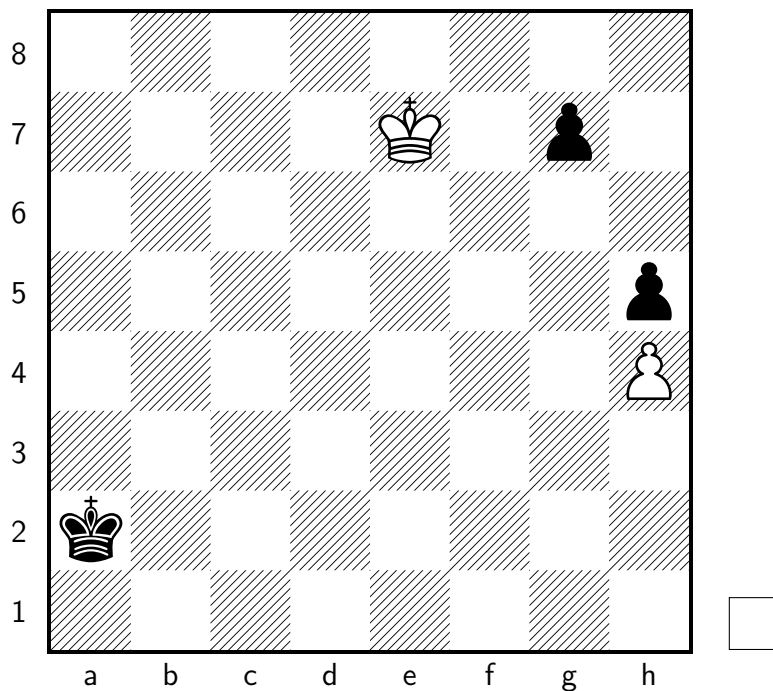


1.h4!

Das naheliegende 1.Kf7 scheitert sowohl an 1...h5 als auch an 1...g5. Bei ersterem indem der Bauer bis nach h3 wandert und dann der schwarze König rechtzeitig das Schlüsselfeld g8 erreicht. Bei letzterem sieht man es zum Beispiel in der folgenden Variante: 1...g5 2.Kf6 (2.Kg7 Kb3 3.Kxh7 Kc4 4.Kg6 g4 5.Kg5 Kd5 6.Kxg4 Ke6 mit Remis.) 2...g4 3.Kg5 Kb3 4.Kxg4 Kc4 5.Kg5 Kd5 6.Kh6 Ke6 7.Kxh7 Kf7 mit Remis.

1...h5

1...Kb3 (1...h6 scheidert sofort an 2.h5) 2.Kf7 Kc4 3.Kxg7 Kd5 4.Kxh7 Ke6 5.Kg7 und Weiß gewinnt.

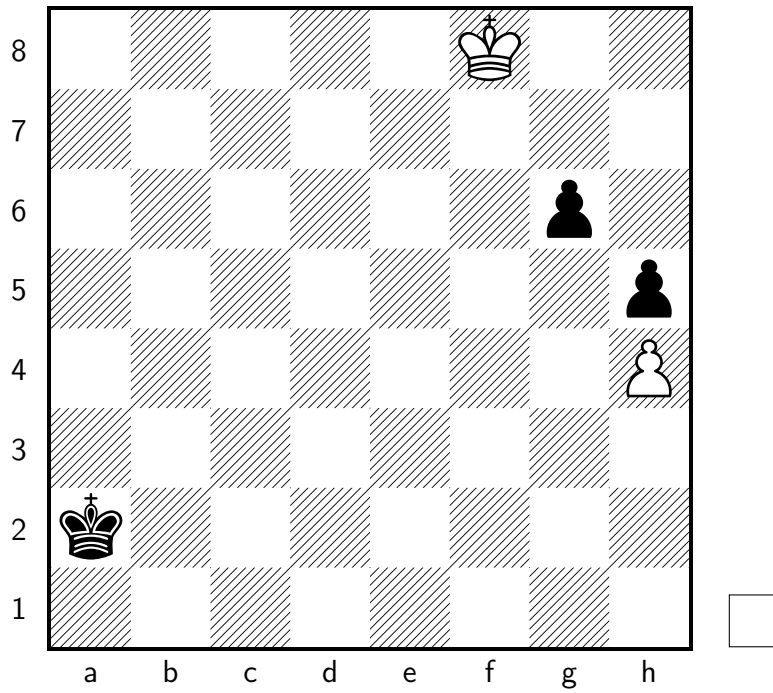




2.Kf8! Geht einem möglichen Damenschach aus dem Weg, wie man hier sieht:
2.Kf7? g5! 3.hxg5 h4 4.g6 h3 5.g7 h2 6.g8D h1D und Schwarz überlebt.

2...g6

2...g5 3.hxg5 h4 4.g6 h3 5.g7 h2 6.g8D+.

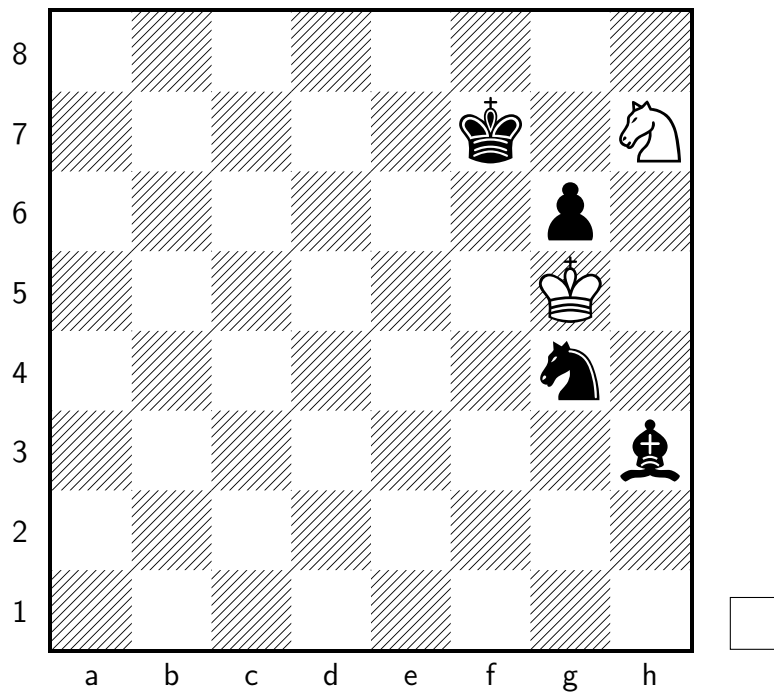




3.Ke7! Geht dem potentiellen weißen g-Bauern wieder aus dem Weg.
3.Kg7? (3.Kf7? scheidert wie auf der vorherigen Seite gesehen.) 3...g5 4.hxg5 h4 und Schwarz hält Remis.

3...Kb3 4.Kf6 Kc4 5.Kxg6 Kd5 6.Kxh5 Ke6 7.Kg6 und der weiße h-Bauer kann ungehindert durchlaufen.

Die zweite Endspielstudie:



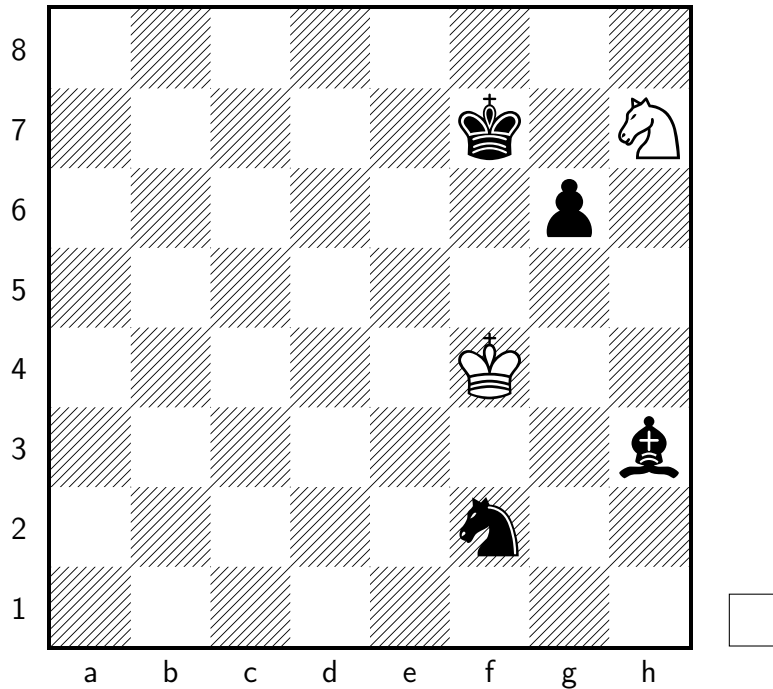
Abram Gurwitsch 1961



1.Kf4! Dieser Zug hat zwei Ideen: 2.Kg3 und 2.Sg5. Ziel ist, dass die schwarzen Leichtfiguren sich gegenseitig nicht mehr ausreichend schützen können und man eine von beiden gewinnt. Weiß muss aber erstens darauf aufpassen, dass das entstehende Bauernendspiel nicht Remis wird und zweitens, dass sein eigener Springer nicht eingefangen wird.

1.Kh4? Sf2 (1...Kg7 2.Sg5 Sf2 3.Sxh3 ist Remis.) 2.Sg5+ (2.Kg3 Se4+ 3.Kxh3 Kg7 fängt den gestrandeten Springer ein.) 2...Kf6 3.Sh7+ (3.Sxh3 Sxh3 4.Kxh3 Kf5 in dieser Variante gewinnt allerdings Schwarz.) 3...Kg7 und Schwarz kann seine Figuren erfolgreich stabilisieren.

1...Sf2 1...Kg7 2.Sg5 Sf2 3.Kg3 Kf6 4.Sh7+ und Schwarz kommt nicht voran.





2.Kf3! Die Alternativen verlieren alle:

2.Kg3 Se4+ 3.Kxh3 Kg7 haben wir bereits gesehen;

2.Sg5+ Kf6 3.Sh7+ Kg7 kam so ähnlich auch schon vor;

2.Ke3 Kg7 3.Sg5 Sd1+ 4.Kd2 Lg4 und Schwarz hat es geschafft, seine Leichtfiguren aus der Gefahrenzone zu bringen.

2...Kg7 3.Sg5 Kh6

3...Kf6 4.Sh7+ ist eine erfolgreiche Remisschaukel.

4.Sf7+ und auch hier muss Schwarz ins Remis einwilligen.

Tipps zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) Eine Schachserie erzwingt das Matt.
- 2) Die schwarze Grundreihe ist nicht so sicher wie sie scheint.
- 3) Es geht um das Feld f2.
- 4) Die schwarzen Türme geben wunderbare Ziele ab.
- 5) Die schwarzen Figuren stehen im Dienst ihres Freibauern.
- 6) Es sieht nicht danach aus, aber die Stellung des Turmes auf a8 ist sehr wichtig.
- 7) Ein Abzugsangriff gewinnt Material.
- 8) Öffne erst die g-Linie, danach kommt der entscheidende Schlag.

Konzentration

- 9) Man braucht die Dame hier nicht, um Matt zu setzen.
- 10) Der richtige Zug ist auf den ersten Blick unintuitiv.
- 11) Wenn man den wichtigsten schwarzen Verteidiger ablenkt, kann man ein Matt erzwingen. Die Variante ist allerdings etwas länger.



Lösungen zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) **3.Th8+!** bringt die Dame mit Tempo zum schwarzen König. **3...Kxh8 4.Dh3+ Lh6 5.Dxh6+ Kg8 6.Dh7#** oder **6.Dg7#** [Chatalbashev – Efimov 1–0, Cutro 1999]
- 2) **4.Ld3!** Schwarz hat eine Grundreihenschwäche! **4...Te8 (4...Txa1 5.Tc8#) 5.Txe5** Der Turm ist immer noch tabu und Weiß hat den Springer gewonnen. [Capablanca – Rossolimo 1–0, Paris 1938]
- 3) **4...Td2!** Weiß muss den Turm schlagen, um das drohende Matt auf f2 abzuwehren. **5.Txd2 Dh1 6.Ke2 Dxb1** und Schwarz hat die Dame gewonnen. [Grant – Wohl 0–1, Hastings 2011]
- 4) **6.Te8+!** Es sieht auf den ersten Blick nicht danach aus, aber tatsächlich ist die schwarze Dame mit der Deckung ihrer Türme überlastet. **6...Kg7 (6...Txe8 7.Dxc3** war die Partiefortsetzung und Schwarz gab nach weiteren 15 Zügen auf.) **7.Txc8** und Weiß hat einen Turm gewonnen. [Simagin – Nikolic 1–0, Kislovodsk 1968]
- 5) **7...Dxf3+! 8.Kxf3 Se3!** Nimmt dem weißen König vorsorglich das Feld g2 weg und sorgt dafür, dass der schwarze h-Bauer gleich ungehindert zur Dame werden kann. [Medina – Tal 0–1, Palma de Mallorca 1966]
- 6) **8.Scxe4!** oder **8.Sdxe4! 8...Sxe4 9.Sxe4** und Weiß hat einen Bauern gewonnen, da Schwarz noch mehr verlieren würde nach **9...Dxe4?? 10.Lf3** In der Partie ließ Weiß sich diese Chance entgehen und spielte stattdessen **8.b4**. [Szmetan – Naka-

mura 0–1, Buenos Aires 2003]

- 7) **9.Sb6!** Durch den Abzugsangriff auf die Dame wird Weiß nun die Qualität gewinnen. Er spielte hier jedoch stattdessen **9.Le3** und Schwarz konnte ausgleichen. **9...Dxd1+** (**9...Lg4 10.Lxg7+ Kxg7 11.Sxa8**) **10.Txd1** und der weiße Springer ist immer noch tabu wegen der Mattdrohung auf d8. **10...Lxh6 11.Sxa8** [Levenfish – Tartakower 1/2–1/2, Karlsbad 1911]
- 8) **10...Lxf3 11.gxf3** Öffnet die g-Linie für **11...Dd2!** Die Dame ist tabu wegen des Matts auf g1. Weiß versuchte noch **12.Le2** mit der Hoffnung auf **12...Dxe2?? 13.Td8#** oder **13.Dd8#**, gab jedoch nach **12...Dxd1+!** auf, wegen **13.Lxd1 Tg1#** [Konguvel – Gdanski 0–1, Koszalin 1998]

Konzentration

- 9) **1.Dxh6!!** Weiß droht **2.Dh8+!** nebst **3.Sh6#** und Schwarz kann die dreiste Dame nicht wegnehmen wegen **1...Lxh6 2.Sxh6+ Kh8 3.Txf8#**. Aber vielleicht kann er den Springer schlagen? **1...Txf7 2.Td8+! Tf8** Oder **Lf8. 3.Tdxf8 Lxf8 4.Txf8#** In der Partie ließ Weiß sich die einmalige Chance entgehen, den „Magier aus Riga“ so spektakulär zu besiegen, spielte stattdessen **1.g3** und die Partie endete nach weiteren sieben Zügen mit einem Schwarzsieg. [Schneider – Tal 0–1, Luzern 1982]
- 10) **1...g3!!** Die Partiefortsetzung war **1...f3?** nach dem Weiß allerdings mehrere Remiswege bereit stehen. Am einfachsten ist das in der Partie gespielte **2.Kf2** wonach Schwarz wie in der Partie mit **2...gxh3 3.gxh3**



auch wirklich ins Remis abwickeln sollte; nach 2...fxg2? 3.hxg4 wäre die Partie nämlich sogar verloren. Ein anderer instruktiver Remisweg besteht in 2.gxf3 g3. Weiß stellt seinen König einfach in die Ecke, während der schwarze König den f-Bauern schlägt. Schwarz kann allerdings nicht vorankommen, da Weiß immer ins Patt entwischt. Aber jetzt wieder zur Hauptvariante: **2.Kf3 Kc5 3.Kxf4** (3.Kg4 Kd4 4.Kxh4 Ke3 5.Kg4 f3 6.Kxg3 f2 und Schwarz holt sich die Dame.) **3...Kd4** Der schwarze König hat nur Augen für den g-Bauern. **4.Kf3** (4.Kg4 Ke3 5.Kxh4 Kf2 6.Kg4 Kxg2 7.h4 Kf2 und auch hier gewinnt Schwarz.) **4...Kd3 5.Kg4 Ke3 6.Kxh4 Kf2 7.Kg4 Kxg2 8.h4 Kf2** und die schwarze Dame entscheidet das Spiel. [Ilyin Zhenevsky – Abramian 1/2–1/2, Leningrad 1938] **11) 1.Se7!!** Lenkt den weißen Springer von der Deckung des Feldes a7 ab. **1...Sxe7** Das führt zum

Matt in neun Zügen, aber auch nach anderen Alternativen steht Schwarz vor dem Abgrund, z.B.:

1) 1...De6 2.Sxc6 Dxc6 3.Dxa7+ Kc8 4.cxb6! Denn nun scheidet 4...Dxb6 an 5.Da8+ Db8 6.Sa7#

2) 1...Dg5 2.Sxc6 Kxc6 3.Sd6+! Kd5 4.Db3+ Ke5 (4...Kc6 5.b5+ Kxc5 6.Sb7# oder 6.Se4#) 5.Txe3+! dxe3 6.Sf7+ Kd4 7.Td1+ Ke4 8.Dd3#

2.Dxa7+ Kc6 3.Dxc7 Kxb5

Weiß hat nun zwei Leichtfiguren geopfert, aber der schwarze König wird unweigerlich ins Mattnetz getrieben. **4.Dxb6+ Kc4**

5.Da6+ Kxb4 (5...Kc3 6.Da3+ Kc4 [6...Kd2 7.Td1+ führt zum Matt mit Dame und Turm] 7.Tc1+ Lxc1 8.Txc1+ Kb5 9.Da5+ Kc6 10.Db6#) **6.Tb1+ Kxc5 7.Db6+**

(7.Tb5+ führt ebenso schnell zum Matt.) **7...Kc4 8.Db3+ Kc5**

9.Db4+ Kc6 10.Db6# [Speelman – Stean 1–0, London 1980]

Quellen:

365 Ways to Checkmate, Joe Gallagher (Gambit 2004)

Chess Lessons, Artur Yusupov (Chessgate 2004)

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

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

Mega Database 2014 (ChessBase 2013)