



Taktiktraining

Nummer 6

Oskar Braun

15. September 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:

- www.training.chessbase.com
- www.chesstempo.com
- www.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.

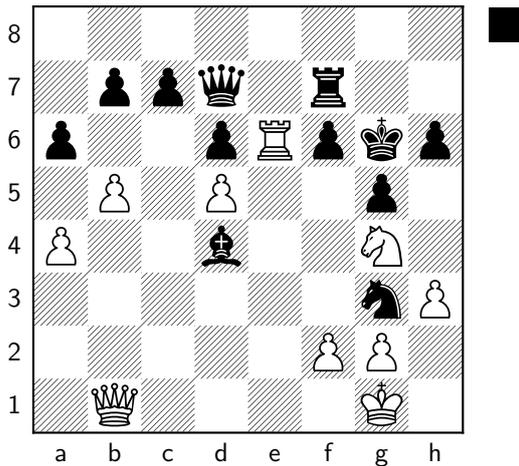


Visualisierung

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.

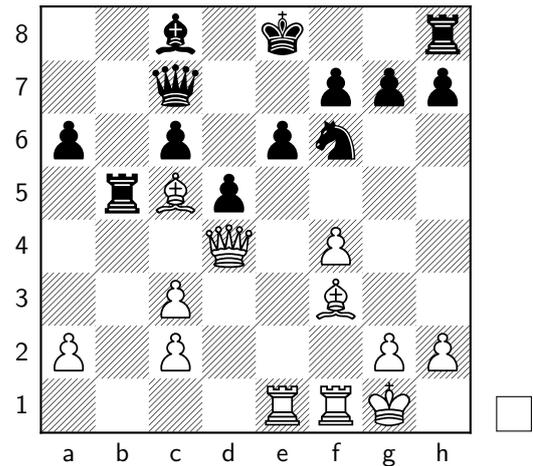
In dieser Ausgabe stammen alle Visualisierungsaufgaben von der Schacholympiade 2016 in Baku.

1)



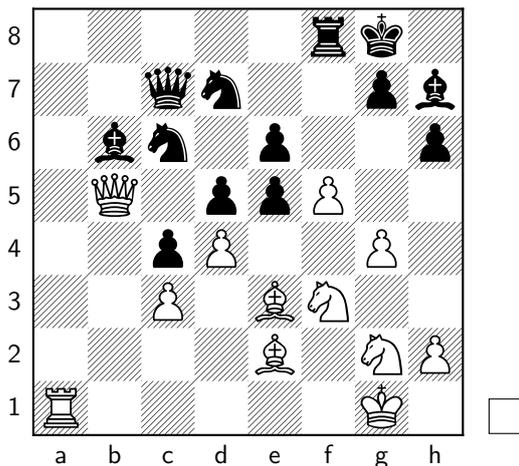
1...Kg7 2.Dd3 h5 3.Dxd4 3...?

2)



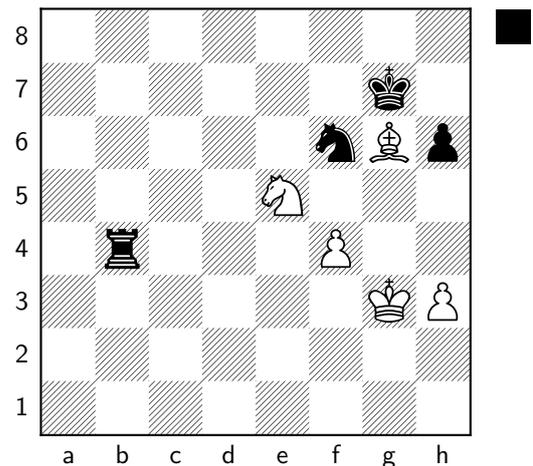
1.c4 Txc5 2.Dxc5 Sd7 3.Da3 Dxf4 4.?

3)



1.fxg6 exd4 2.Dxd5 Sf6 3.Dxc4 dxe3 4.e7+ Tf7 5.?

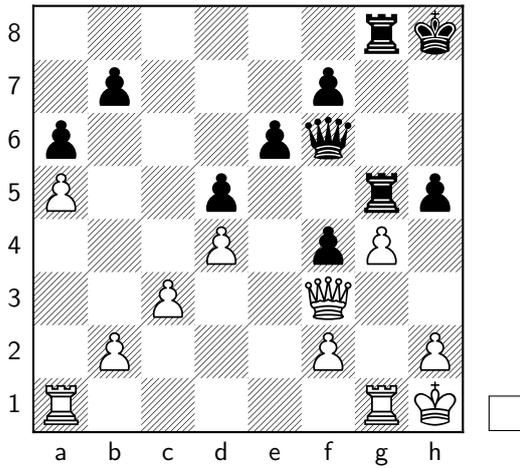
4)



1...Sd5 2.Lf5 Sxf4 3.Sg4 Se2+ 4.Kh4 Sd4 5.Le4 Se6 6.Lg2 6...?

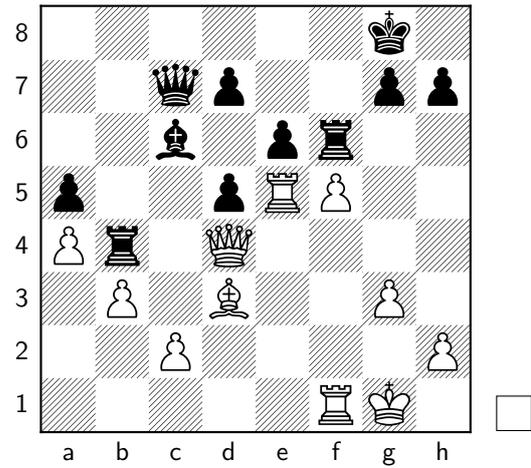


5)



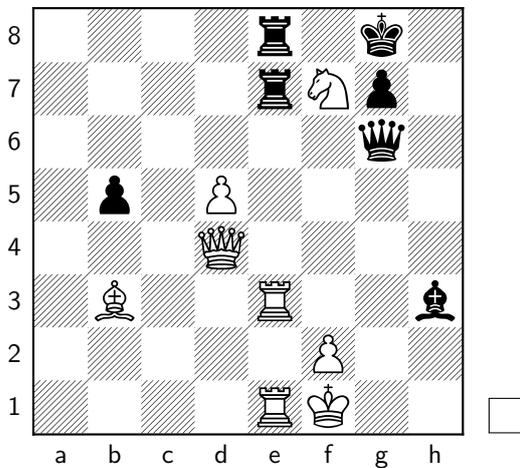
1.gxh5 Dh6 2.Txg5 Txg5 3.Tg1 Txxh5
4.Tg2 Th4 5.Dd1 Dh7 6.f3 Dh5 7.?

6)



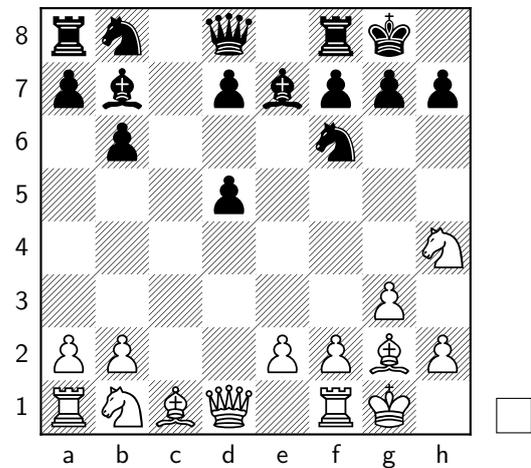
1.De3 Te4 2.Txe4 dxe4 3.fxe6 Txe6
4.Dc5 Dd8 5.Lc4 d5 6.Td1 Td6
7.Kg2 e3 8.?

7)



1.Ke2 Dxf7 2.Kd1 Txe3 3.Txe3 Txe3
4.fxe3 Df6 5.d6+ Kh8 6.Dd5 Lg4+
7.Kc2 Df2+ 8.Kb1 Kh7 9.?

8)



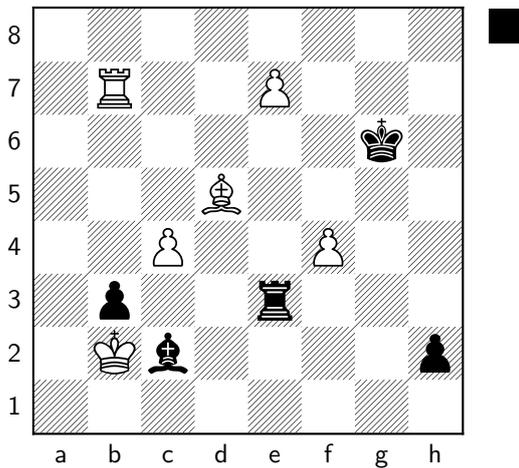
1.Sc3 Te8 2.Sf5 Lb4 3.Lg5 Te5 4.Sxd5
Lxd5 5.Lxd5 Sc6 6.e4 h6 7.Lf4 Te6
8.Tc1 Sxe4 9.Dg4 Lf8 10.?



Konzentration

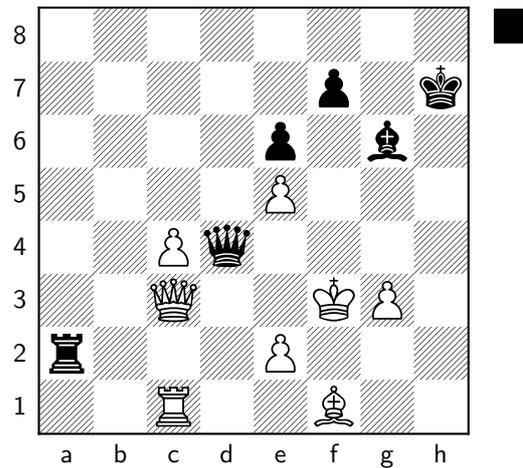
Diese Aufgaben sind schwieriger und hier bietet es sich an, dass Du Turnierbedingungen simulierst, also die Stellung am Brett aufbaust, Dir eine Zeit vorgibst und versuchst, die Aufgaben in dieser Zeit zu lösen, ohne die Figuren zu bewegen.

9)



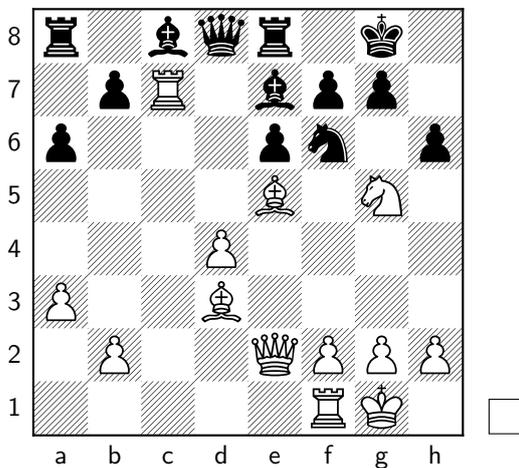
Zeit: 15 Minuten.

10)



Zeit: 30 Minuten.

11)

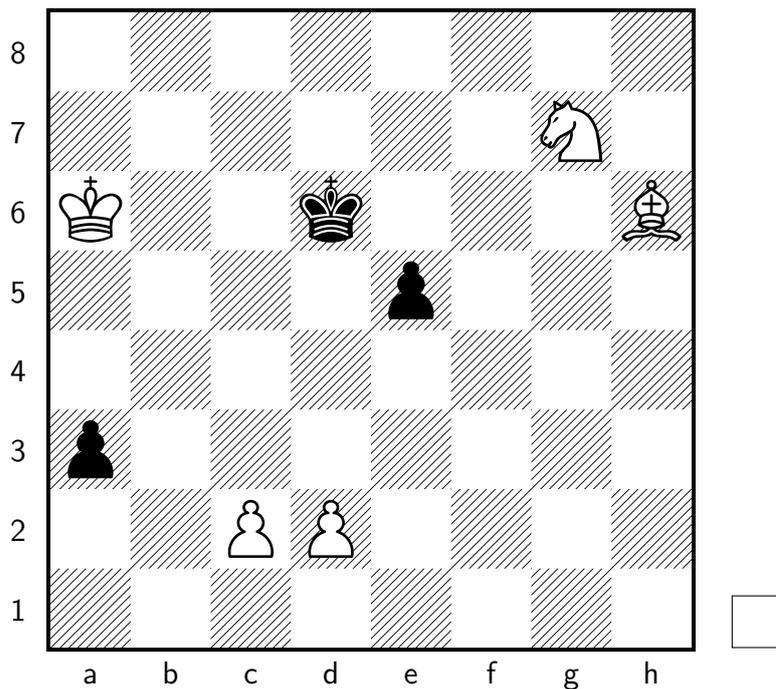


Zeit: Unbegrenzt, mindestens 30 Minuten.



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.



Pál Benkö / Leonid Kubbel 2015/1922

(Originalstudie von Leonid Kubbel, 1922;
Variation von Pál Benkö, 2015.)

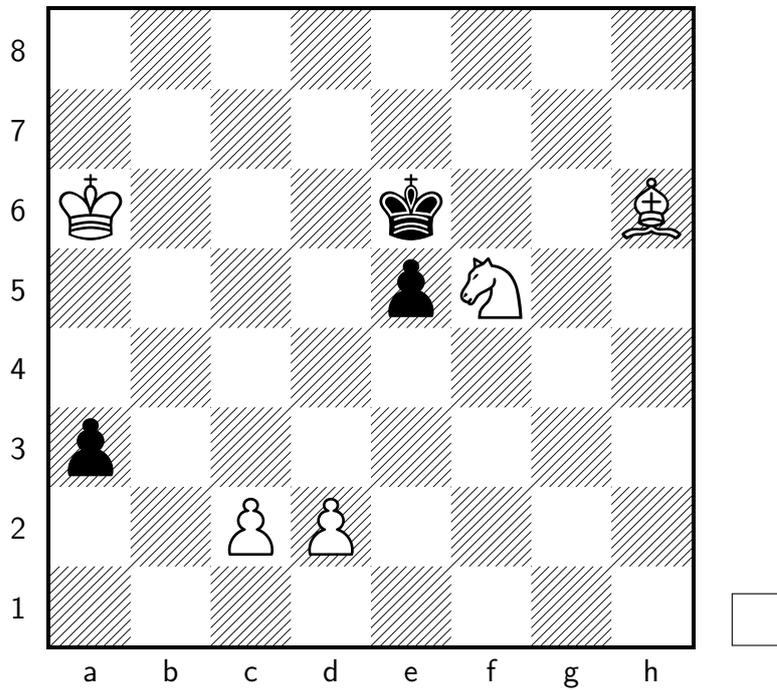


1.Sf5+! Der a-Bauer muss gestoppt werden und das geht nur mit den Leichtfiguren. Der andere Weg bringt jedoch nichts:

1.Se8+? Ke6! 2.Sc7 Kf5! und Weiß ist zu spät, z.B. nach 3.Sd3 Ke4 4.d3+ Kd4 5.c3+ Kxd3 wird sich der a-Bauer bald verwandeln. Weiß könnte wohl noch versuchen, mit 3.c4 a2 4.Kb6 a1D 5.Le3 ein Remis zu erkämpfen, aber wir wollen gewinnen und in der Hauptvariante geht das auch!

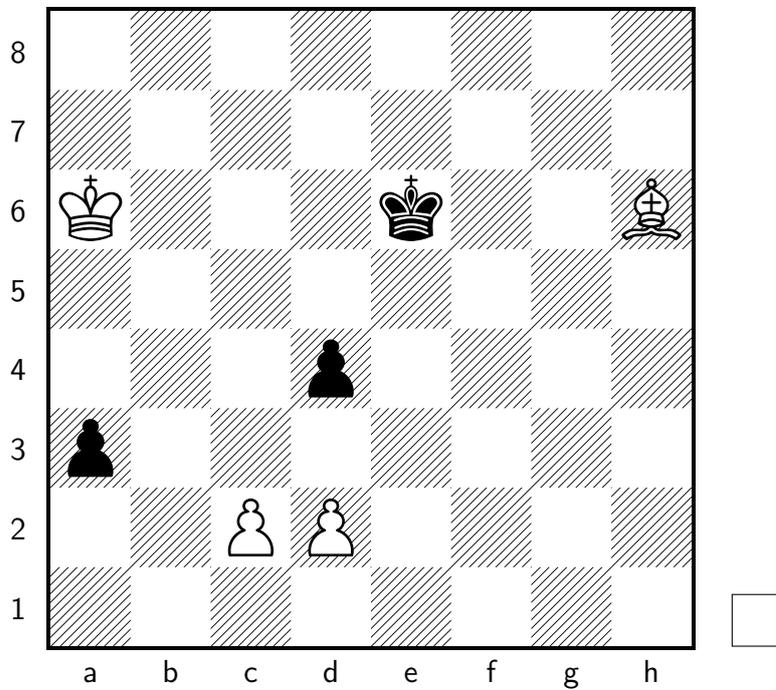
1...Ke6 ist am zähesten.

1...Kd5 2.Se3+ Kd4 (2...Kc5 3.Lf8+ und 2...Ke4 3.Sd1 verlieren sofort.) 3.Sd1! a2 4.Le3+ Kc4 (4...Kd5 und 4...Ke4 laufen in die Gabel 5.Sc3+ hinein.) 5.d3+ Kb4 6.Ld2+ und der Läufer erreicht c3 und damit endlich die Diagonale a1-h8.





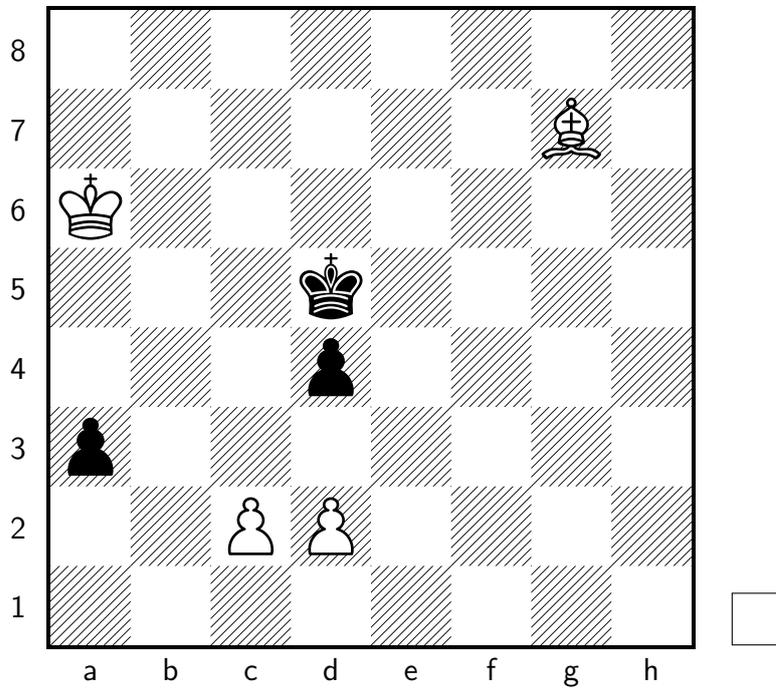
2.Sd4+! Strebt nach b3 um den a-Bauern zu stoppen.
2...exd4 Schwarz hat keine andere Wahl, nun verändert sich aber die Bauernstruktur zu Gunsten von Weiß.





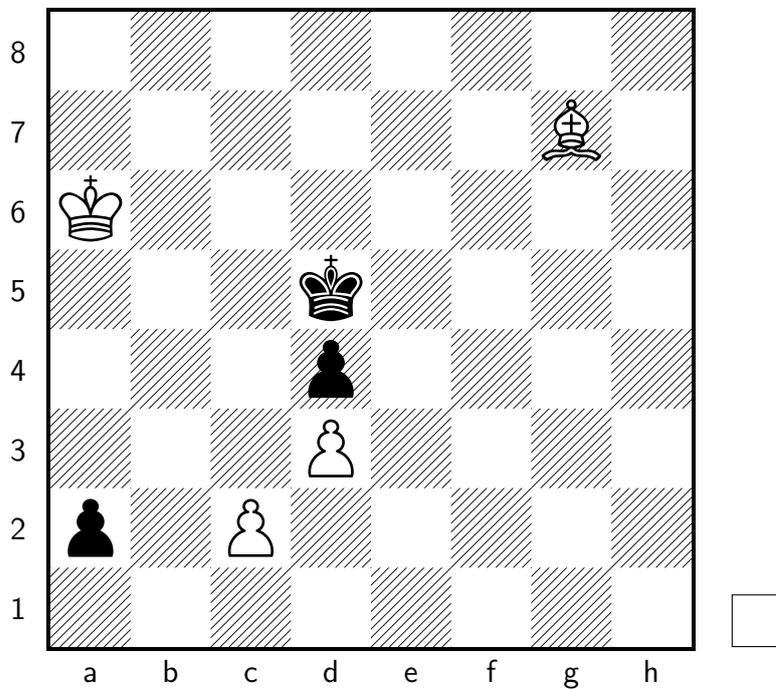
3.Lg7

3...Kd5 Hier gibt es weder für Weiß noch für Schwarz eine andere Möglichkeit.





4.d3! Die Alternativen verlieren einfach:
4.c4+ Kxc4 5.d3+ Kxd3;
4.c3 a2.
4...a2

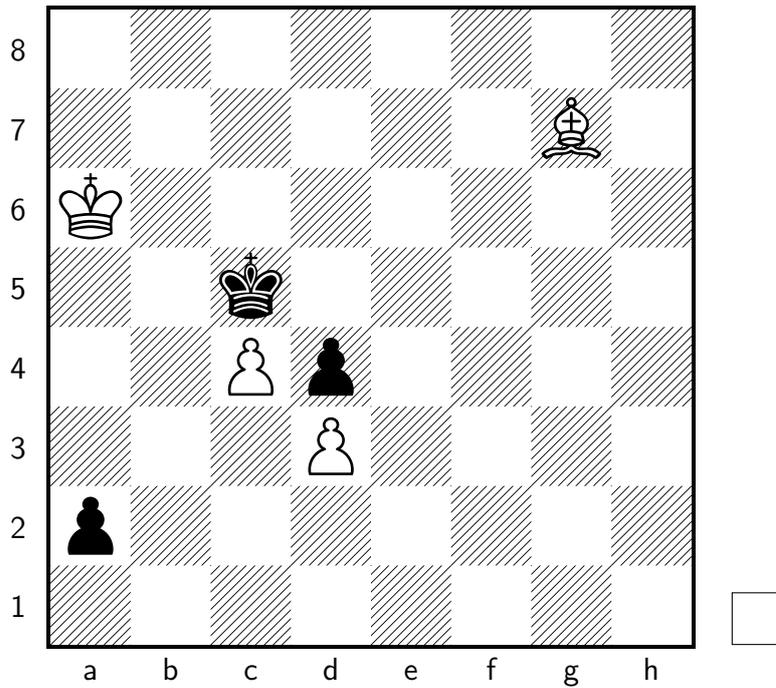




5.c4+!

5...Kc5 Nach jedem anderen Königszug erobert Weiß den d4-Bauern und der Läufer hält den verbliebenen a-Bauern bequem auf.

5...dxc3 6.Lxc3 Auch hier gewinnt Weiß nun einfach, da der Läufer nicht nur a1, sondern auch d4 kontrolliert und Schwarz nicht an den weißen d-Bauern heran kommt.





6.Kb7! Die Pointe des weißen Spiels. Man gestattet Schwarz, sich eine neue Dame auf das Brett zu stellen.

6...a1D Wieder erlangt der weiße Läufer nach jedem anderen Zug uneingeschränkte Kontrolle über die Diagonale a1–h8.

7...Lf8#. Zunächst hat der Springer versucht, rechtzeitig den Damenflügel zu erreichen, später versuchte der Läufer Kontrolle über a1 zu erlangen. Schritt für Schritt wurde dabei ein Mattnetz geknüpft, das schlussendlich durch den weißen König fertig gestellt wurde.

Tipps zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

- 1) Die Positionen von König und Dame von Weiß sind verdächtig und lassen ein Motiv erahnen.
- 2) Die schwarze Dame hat sich zu weit vorgewagt.
- 3) Schwarz hat eine Grundreihenschwäche.
- 4) Eine Fesselung wird mit einer Gabel kombiniert.
- 5) Auch wenn es zunächst anders aussieht, ist es doch der schwarze König, der hier zu offen steht. Lass Deine beiden Schwerfiguren zusammenarbeiten.
- 6) Das Feld d5 ist der Knotenpunkt, über den hier alles abläuft. Noch wird es von den schwarzen Figuren aber gut bewacht.
- 7) Beginne mit einem Doppelangriff und lasse Dich nicht von der schwarzen Antwort verunsichern.
- 8) Lenke erst den schwarzen Turm auf das richtige Feld. Dann schlägt die Stunde des weißen Springers.

Konzentration

- 9) Die schwarzen Figuren stehen zu ungünstig, um den weißen e-Bauern wirklich kontrollieren zu können.
- 10) Eine bestimmte weiße Figur stört Schwarz noch bei dem Versuch, den weißen König Matt zu setzen.
- 11) Da Weiß fünf angriffsbereite Figuren hat, kann er ein paar von ihnen opfern. Fange mit dem bedrohten Springer an.



Lösungen zu Visualisierung und Konzentration

Visualisierung

1) **3...Dxe6+!** eliminiert den Verteidiger des Feldes e2. **4.dxe6 Se2+ 5.Kf1 Sxd4 6.exf7 hxg4** und Schwarz hat einen Springer mehr im Endspiel. [Navara – Eljanov 0–1, Baku 2016]

2) **4.Txe6+!** Mit diesem Zug will man ein Abzugsschach ermöglichen. **4...fxe6** Die Dame zu behalten ist keine bessere Option. **5.Lh5+ g6 6.Txf4+ gxh5** und Schwarz gab einige Züge später auf. [Harika – Peng 1–0, Baku 2016]

3) **5.Ta8+ Sb8 6.Se5! Lg6** Der Springer ist tabu: **6...Dxe5** führt nach **7.Dc8+** zu Grundreihenmatt. **7.Sxg6** und Schwarz kann weitere Materialverluste nicht vermeiden, z.B. **7...La5 8.Db5**. [Atabayev – Soors 1–0, Baku 2016]

4) **6...h5!** Der gefesselte weiße Springer wird einfach vom schwarzen Bauern angegriffen und wenn Weiß diesen nun mit **7.Kxh5** schlägt, gewinnt Schwarz mit einer Gabel nach **7...Sf4+** den Läufer. [Kosteniuk – Krush 0–1, Baku 2016]

5) **7.Da4!** Weiß droht einfach mit der Dame über e8 auf der g-Linie reinzukommen und Matt zu setzen. Schwarz gab hier bereits auf, da er die Niederlage nur aufschieben kann, indem er die Dame abgibt. Auf **7...f6** folgt **8.Dd7** mit einer zusätzlichen Mattdrohung auf g7 und nach **8...Dh7** folgt **9.De8+ Dg8 10.Dxg8#**. [Ziaur – Palac 1–0, Baku 2016]

6) **8.Dxc6! Txc6** Schwarz spielte **8...Df8** und erreichte nach **9.Txd5 Txc6 10. Td8 Txc4 11. Txf8+ Kxf8 12.bxc4** ein verlorenes Bauernendspiel. **9.Txd5 De8** Man kann die Dame nicht retten, da z.B. **9...Db6** wegen des Doppelschachs

10.Td8# schon Matt ist. **10.Td8** führt zum gleichen gewonnenen Bauernendspiel wie in der Partie. [Goh – Duda 1–0, Baku 2016]

7) **9.De4+!** Ein Doppelangriff auf König und Läufer. Aber nun wird doch die weiße Dame gefesselt, oder? **9...Lf5** (**9...Df5 10.Dxf5+ Lxf5+ 11.Lc2** gewinnt ebenfalls für Weiß.) **10.Dxf5+ Dxf5+ 11.Lc2** und diese endgültige Fesselung entscheidet das Spiel dank des vorgerückten d-Freibauern zu Gunsten von Weiß. [Hansen – Glud 1–0, Baku 2016]

8) **10.Lxe4!** Schwarz gab an dieser Stelle schon auf, ohne sich die folgende schöne Variante zeigen zu lassen: **10...Txe4 11.Sxh6+ Kh7 12.Sxf7 De8 13.Sg5+** Der Springer macht Überstunden! **Kg8 14.Df5** droht Matt auf h7. **14...g6 15.Dxe4** und Weiß hat einen Turm mehr. [Adly – Almedina Ortiz 1–0, Baku 2016]

Konzentration

9) **1.Le6!!** Das naheliegende **1.Lc6** bringt nichts wegen **1...Kf6** und Weiß kann seinen Bauern nicht umwandeln, ohne es Schwarz ebenfalls zu gestatten. Der Partiezug nutzt die ungünstige Stellung von Turm und König von Schwarz aus. **1...Txe6 2.Tb6!** Nach der Hinlenkung kommt nun die Fesselung. **2...h1D** Auf **2...Txb6** folgt **3.e8D+ Kg7 4.De7+** und die neue Dame hält den h-Bauern auf. Nach **2...Kf5** folgt **3. Txe6 h1D 4.e8D Db1+ 5.Ka3 Da1+ 6.Kb4** und Schwarz gehen die Schachs aus, wonach der schwarze König zur Zielscheibe wird. **3.e8D+ Kf5 4.Dxe6+ Kxf4 5.Dh6+** Hier gab Schwarz auf. [Piasetski – Rajkovic 1–0, Stip 1977]



10) **1...Ta3!!** Auf den ersten Blick sieht 1...Le4+ vielversprechend aus, jedoch erreicht Schwarz nach 2.Kf4 nichts, da seine Dame auf d4 angegriffen ist. Er lenkt also zuerst die weiße Dame ab, damit seine Figuren in Ruhe Matt setzen können. **2.Dxa3 Le4+ 3.Kg4** Auch 3.Kf4 ändert nichts. **3...Lg2+ 4.Kg5 Dxe5+ 5.Kg4** Hier führt 5.Kh4 Df6+ zur gleichen Variante. Der weiße König wird nun erfolgreich zur Strecke gebracht. **5...Df5+ 6.Kh4 Dh3+ 7.Kg5 Dh6+ 8.Kg4 f5#.** [Ivanov – Sveshnikov 0–1, Tscheljabinsk 1973]

11) **1.Sxf7!!** Von den sechs weißen Figuren stehen fünf bereit, um den schwarzen König anzugreifen. **1...Kxf7 1...Dd5** in der Hoffnung, den weißen Springer gleich erst zu schlagen wird beantwortet mit **2.Sxh6!** und nun z.B. **2...gxh6 3.De3 Sg4 4.Lh7+! Kxh7 5.Dd3**

nebst Matt. **2.Lxf6! Dxc7** Der Läufer ist tabu, da es nach **2...gxf6 3.Dh5+** bald Matt wird und es nach **2...Kxf6** sogar noch schneller geht: **3.Df3+ Kg5 4.Dg3+ Kh5 (4...Kf6 5.Dg6#.) 5.Lg6#.** **3.Dh5+ Kf8** Hier ist **3...Kg8** noch am zähesten, aber nach **4.Dg6 Lf8 5.Dh7+ Kf7 6.Lh4!** (droht einzügig Matt) **6...e5 7.Lg6+ Ke6 8.Lxe8** erhält Weiß sein Material zurück und der schwarze König ist hoffnungslos im Zentrum und damit im Kreuzfeuer der weißen Figuren gestrandet. **4.Lxg7+ Kxg7 4...Kg8 5.Dg6** nebst Matt. **5.Dg6+ Kf8 6.Dxh6+ Kf7** Nach **6...Kg8** folgt das typische Mattbild **7.Lh7+ Kh8 8.Lg6+ Kg8 9.Dh7+ Kf8 10.Df7#.** **7.Lg6+ Kf6 8.Lh5+ 8.Lh7+** gewinnt genauso schnell. **8...Kf5 9.Dg6+ Kf4 10.g3#.** Oder **10.Dg4#.** [Kallai – Radulescu, Ungarn 1980]

Quellen:

Endgame Tactics, Gerardus van Perlo (New In Chess 2006)
Zauberwelt der Kombination, Jakow Neistadt (Ullstein 1991)
www.chess24.com
www.en.chessbase.com
www.youtube.com/user/PowerPlayChess