

Schachprogramme helfen wunderbar beim Kiebitzen im Internet; in Windeseile zaubern sie oft eine plausible Erklärung mysteriöser GM-Züge herbei. Der Nachteil an der Sache: Durch exzessiven Gebrauch dieses Hirnersatzes verkümmern die eigenen schachlichen Fähigkeiten. CSS Online möchte allen Computerschachfreunden, die sich noch für jung genug zum Lernen halten, ein Schachtraining bieten, das nichts oder nur sehr wenig mit dem Computer zu tun hat, wohl aber dem eigenen Denkmuskel auf die Sprünge helfen kann. FM Bernd Rosen, ein erfahrener Schachlehrer mit A-Trainer-Lizenz, vertieft in dieser Ausgabe den Taktik-Kurs aus dem letzten Heft.

Etappen der individuellen schachlichen Entwicklung

In der letzten Folge habe ich die herausragende Rolle der Taktik bei der Entwicklung des Schachspielers bereits hervorgehoben. Dieses Thema wollen wir diesmal einer vertiefenden Untersuchung unterziehen:

Idealtypisch lassen sich folgende Etappen unterscheiden (wenn wir mal den Erwerb der Regelkenntnisse voraussetzen):

1. Die Wirkung der Figuren kennen lernen; einzügige taktische Operationen: Einstellen und Wegnehmen sind an der Tagesordnung
2. Kurzzügige Drohungen und elementare Fallen aufstellen
3. Typische taktische Wendungen ohne Rücksicht auf die strategischen Notwendigkeiten der Stellung
4. Komplexe taktische Operationen und Opferwendungen kennen
5. Die Fähigkeit, stellungsgemäße Pläne zu entwickeln und diese mit taktischen Mitteln durchzusetzen. Hierzu kann der Spieler auch lange Varianten korrekt berechnen.
6. Die Fähigkeit, Ausnahmen von scheinbar zutreffenden Schemata zu erkennen.

Betrachten wir zur Einstimmung eine Partie:

Noe, Christopher (1509) - **Pauly, Carlo** (1111) [B01]

DEM U10 Willingen (1), 15.05.2005

[Bernd Rosen]

Die folgende Partie wurde in der Deutschen Jugendmeisterschaft 2005 in der Altersklasse U10 gespielt. Beiden Spielern fehlt sichtlich noch die Erfahrung und das positionelle Spielverständnis, sie zeigen jedoch beide eine große taktische Geschicklichkeit. Ich würde sie aufgrund der vorliegenden Partie in dem obigen Schema der Stufe 3 zuordnen, was angesichts der Jugend der beiden Protagonisten schon ziemlich beeindruckend ist. Wir werden von beiden Spielern in der Zukunft noch hören! **1.e4 d5 2.exd5 Sf6 3.c4 c6 4.dxc6 Sxc6** Ein typisches Gambit: Schwarz hat Entwicklungsvorsprung und gute Kontrolle über den Punkt d4.

5.Sc3 e5 6.Sf3 Lg4 7.Le2 Ld6 Die letzten beiden schwarzen Züge sind weniger folgerichtig. Der Läufer gehört nach c5.

8.h3 Lh5



9.Sxe5? Gute Taktik, aber schlechte Strategie: Weiß gewinnt zwar einen Bauern, verliert jedoch die Rochade.

9...Sxe5 10.Lxh5 Sd3+! [10...Sxc4? 11.Da4+ Kf8 (11...Dd7 12.Lxf7+! Kxf7 13.Dxc4+±) 12.Dxc4 Sxh5 13.0-0± Schwarz hat zwar nur einen Bauern weniger, dafür aber keine Kompensation.]

11.Kf1 0-0 12.Le2 Sf4? Schwarz lässt sich freiwillig zurückdrängen und erleichtert die Entwicklung des weißen Damenflügels.

13.d3 Se6 14.Le3 Lc5?! [Mit 14...Le5 konnte Schwarz besser um das Feld d4 kämpfen.]

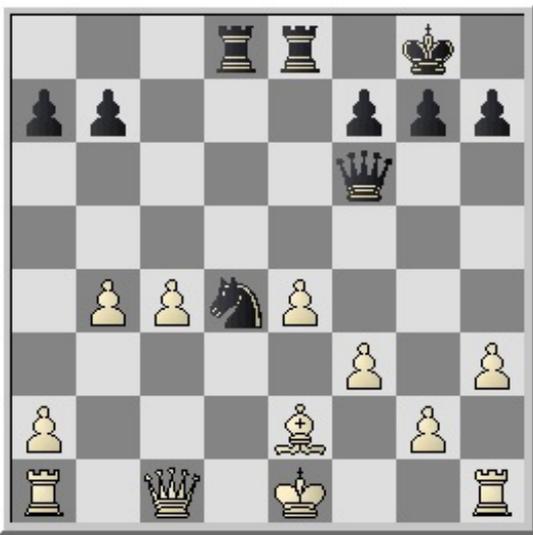
15.Lxc5 Sxc5 16.b4? [16.d4 war natürlich der richtige Weg, um die Stellung zu konsolidieren.]

16...Se6 Nun ist das Feld d4 doch in schwarzer Hand.

17.Se4 Sd4 18.f3? Schwächt die schwarzen Felder noch mehr.

18...Sxe4 [18...Sh5! würde Schwarz die überlegene Stellung einräumen. Sowohl Sf4 als auch f5 nebst Sg3 sind unangenehme Drohungen.]

19.dxe4 Df6! 20.Kf2 Tad8 21.Dc1 Tfe8 22.Ke1? Weiß möchte der Drohung Txe4 aus dem Weg gehen, gerät dabei aber vom Regen in die Traufe:



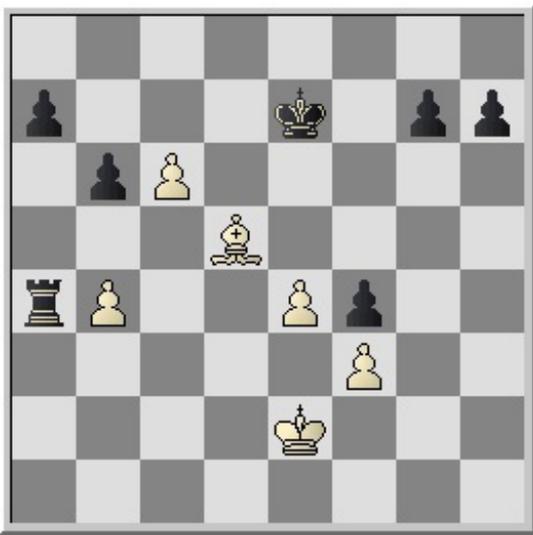
22...Sc2+! 23.Kf2 Dd4+! 24.Kg3 Sxa1 25.Dxa1 Dxa1? Schwarz hat bis jetzt wunderbar "antimaterialistisch" gespielt, aber jetzt überschätzt er seinen materiellen Vorteil und tauscht unnötig die Damen. [25...De3 war natürlich viel stärker. Der weiße König bleibt im Visier, und es drohen sowohl Dxe2 als auch Txe4.]

26.Txa1 Td2 27.Kf2 Tb2 28.a3 f5! 29.Ke3 Kf7? [Besser sofort 29...f4+ 30.Kf2 Td8]

30.c5? [Hier lässt sich Weiß die Gelegenheit entgehen, die offene Linie zu besetzen: 30.Td1]

30...f4+ 31.Kf2 Td8 32.Kf1 Tdd2 33.Te1 Ke7 34.h4 Ta2µ 35.Lc4 Tf2+ 36.Kg1 Txc2+ 37.Kh1 Th2+ 38.Kg1 Tag2+ 39.Kf1 Tg3 40.Le2 Th1+ [40...Tgh3! droht Matt in zwei Zügen. Der Läufer muss ziehen, und dann fällt der Bf3.]

41.Kf2 Txe1 42.Kxe1 Th3 43.Lc4 Txc4 Das ist natürlich auch eine Gewinnstellung für Schwarz. Weiß sieht noch eine kleine Chance: 44.Ld5! b6 45.c6! Th1+ 46.Ke2 Ta1 47.a4 Txa4? Ein Spieler mit mehr Erfahrung hätte stärker darauf geachtet, welche Drohungen der Gegner noch hat als Jagd auf weitere Beute zu machen. [47...h5-+; 47...Kd6-+]



48.c7! Kd7 49.Lc6+! Sehr hübsch - nun entsteht ein interessantes Endspiel.

49...Kxc7 50.Lxa4 h5 [50...a5! hätte die spätere Blockade des Damenflügels vermieden. Diese Möglichkeit lässt sich Schwarz noch einige Züge lang entgehen.]

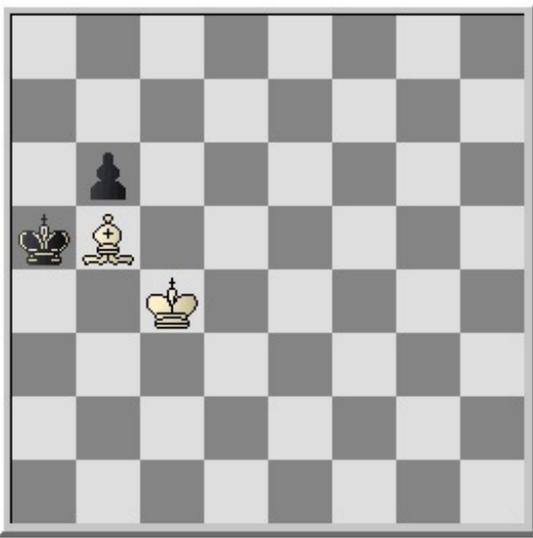
51.Kf2 g5 52.Kg2 Kd6 53.Kh3 Ke5 54.b5! g4+ 55.Kg2 [55.fxc4 hxc4+ 56.Kxc4 Kxe4 57.Ld1 wäre eine Abkürzung gewesen.]

55...gxf3+ 56.Kxf3 h4 57.Lc2 h3 58.Ld3 h2 59.Kg2 Kd4 60.Lc2 Kc5 61.Ld3 Kd4 62.Le2 Kxe4 63.Kxh2 Ke3 Dieses Endspiel ist für Weiß gewonnen, allerdings erfordert dies hohe technische Fähigkeiten.

64.Lc4 f3 65.Kg1 Kd4 66.Lf1 Ke3 Eine witzige Verteidigung von Schwarz, der den weißen Läufer unbedingt von der Diagonale f1-b5 verdrängen will.

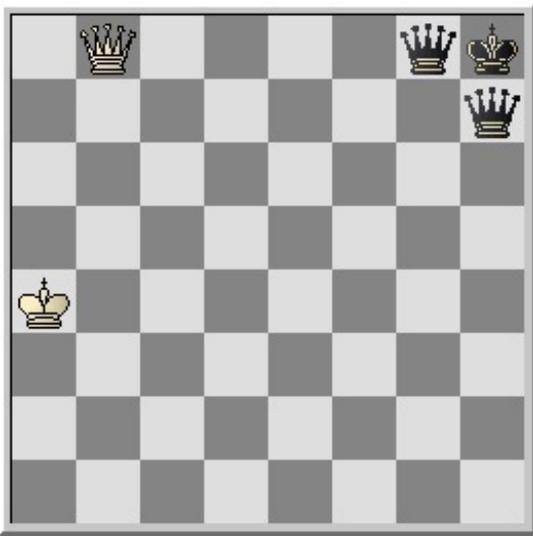
67.Kh2 Kf4!? [67...Kf2 68.Lc4 Ke3 69.Kg3 Kd4 70.Lf1 Ke3 71.Lh3! Ke4 (71...Ke2 72.Lg4 Kd3 73.Lxf3 Kc4 74.Le2+-)
 72.Lg4 f2 73.Le2 Ke3 74.Lf1+-] 68.Kh3 Ke3 69.Kg4 [69.Kg3!+-] 69...Ke4 70.Kg3 Ke3 71.Lh3! Ke4 72.Lg4 f2
 73.Kxf2 Kd4 74.Le2 Ke4 75.Lf3+ Kd4 76.Lc6? Die Hartnäckigkeit von Schwarz wird belohnt. [76.Le2 Ke4 77.Lf1 Kf4
 78.Lg2 Ke5 79.Ke3 Kd6 80.Kd4 Kc7 81.Ke5 Kb8 82.Kd6 Kc8 83.Kc6 Kb8 84.Kd7 a6 85.bxa6 Ka7 86.Lf1+- Eine
 Gewinnstellung, da der Läufer das Einzugsfeld des Randbauern kontrolliert!]

76...Kc5= 77.Le8 Kb4 78.Ke3 Ka5 79.Kd4 a6 80.Kc4 axb5+ 81.Lxb5 Wenigstens ein kleiner Erfolg für Weiß, der seinen
 Gegner am Ende eines titanischen Ringens immerhin Patt gesetzt hat!



Mustererkennung

Während der Partie greift der erfahrene Spieler immer wieder auf sogenannte "Muster" zurück – bekannte Motive, die er auf die konkrete Stellung zu übertragen versucht. Hierzu zählen zunächst einmal einfache taktische Operationen wie Gabeln, Spieße, Fesselungen, typische Mattbilder usw. Hier ein typisches Muster für ein Dauerschach:



1.De5+ Dhg7 2.Dh2+ Der schwarze König kann aus drei Richtungen angegriffen werden, die beiden Damen können aber nur je eine abdecken, so dass immer ein Schach übrig bleibt. **2...D8h7 3.Db8+=**

Ob dem Führer der weißen Steine in der folgenden Partie dieses Muster bereits vertraut war oder er die Lösung des Stellungsproblems am Brett fand, ist mir nicht bekannt. Sicher ist jedoch, dass er nach dieser Partie auf jeden Fall ein Vorbild hat, auf das er zukünftig zurückgreifen kann:



Aufgabe 1: Weiss am Zug

Lösungen am Ende des Textbeitrages!

Mit wachsender Erfahrung wächst nicht nur die Zahl der bekannten Muster, sondern auch deren Komplexität. Vielzügige taktische Operationen sind in einem einzigen Muster zusammengefasst und können abgerufen werden. Ein sehr bekanntes und noch recht einfaches Muster ist das berühmte *Seekadettenmatt*, auch als "Matt des Legal" bekannt:

Taktik im Dienst der Strategie

Den fortgeschrittenen Spieler erkennt man daran, dass er bereit ist, taktische Züge auch dann zu berechnen, wenn diese zu gar keinem greifbaren Ergebnis führen, sondern "nur" positionellen Erwägungen dienen. "Aufwand" (nämlich die Anstrengung der Variantenberechnung) und Ertrag (nämlich der erlangte Vorteil) scheinen dem unerfahrenen Spieler in keinem angemessenen Verhältnis zueinander zu stehen – dennoch handelt es sich oft um den einzig gangbaren Weg, eine Stellung zu behandeln:



Aufgabe 3: Schwarz am Zug

Schwarz verzichtete auf 14...Ta2. Wie hätte Weiß darauf reagiert?

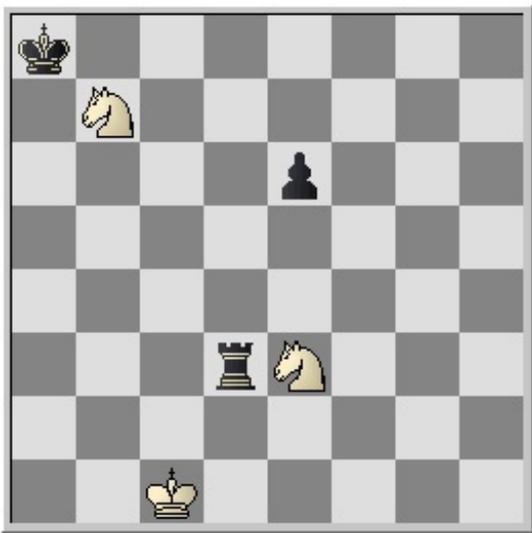
Das folgende Beispiel aus der Praxis der Top-Großmeister hat mich seinerzeit tief beeindruckt:



Aufgabe 4: Weiss am Zug

Taktik und Endspiel

Entgegen der verbreiteten Annahme, das Endspiel sei eher technisch, fade und trocken, trifft man gerade in diesem Partieabschnitt auf taktische Wendungen in Hülle und Fülle. Insbesondere weit vorgepreschte Freibauern sorgen für ständige Unruhe. Der Exweltmeister Vassily Smyslov hat darauf hingewiesen, dass im Endspiel jede Figur bis an die äußerste Grenze ihrer Leistungsfähigkeit geführt wird und sich daher die taktischen Fertigkeiten des Spielers anhand dieses Spielabschnitts besonders gut schulen lassen. Unsere Trainingsecke beherzigt dies und wird als ständige Einrichtung einige Endspielstudien als Trainingsmaterial anbieten.



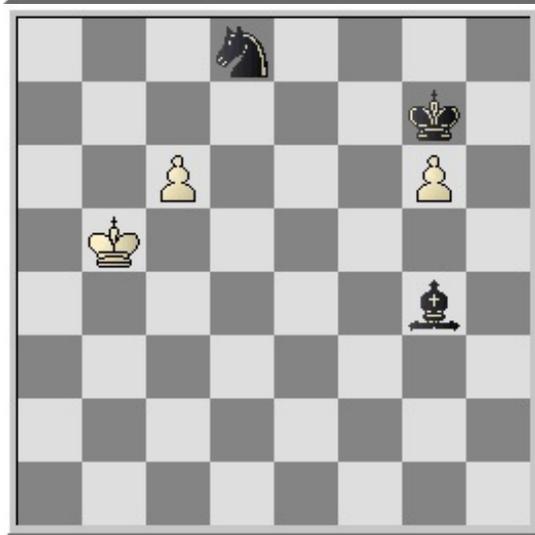
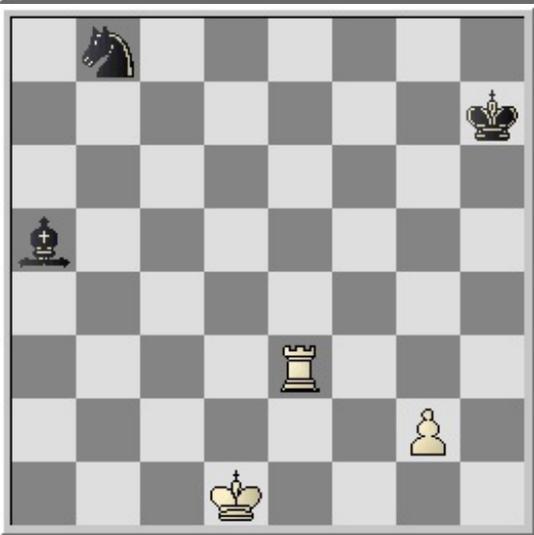
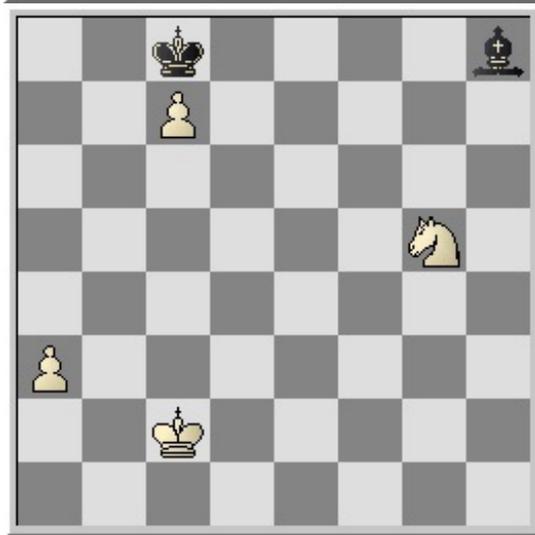
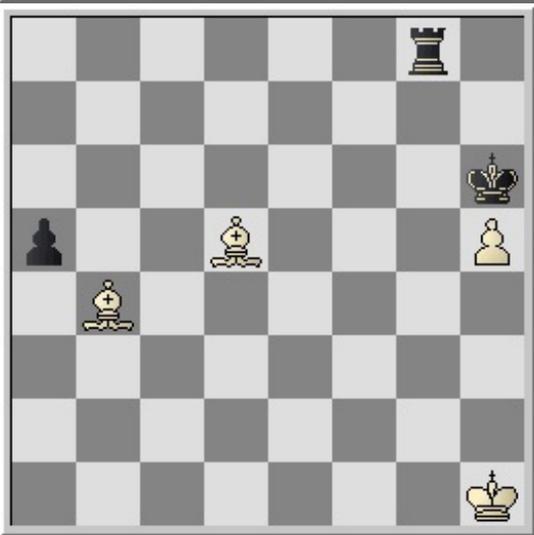
Aufgabe 5: Weiss zieht und schafft remis!

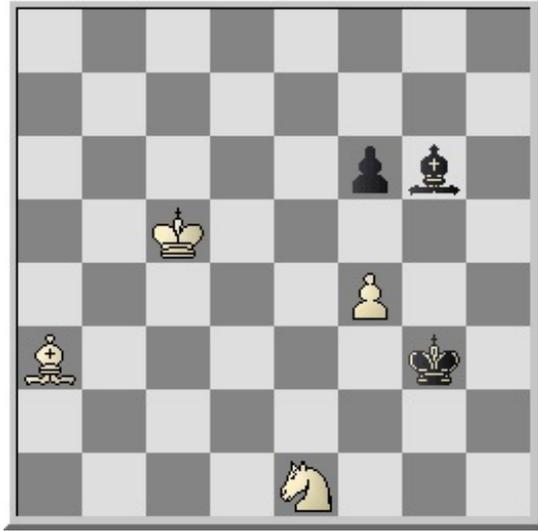
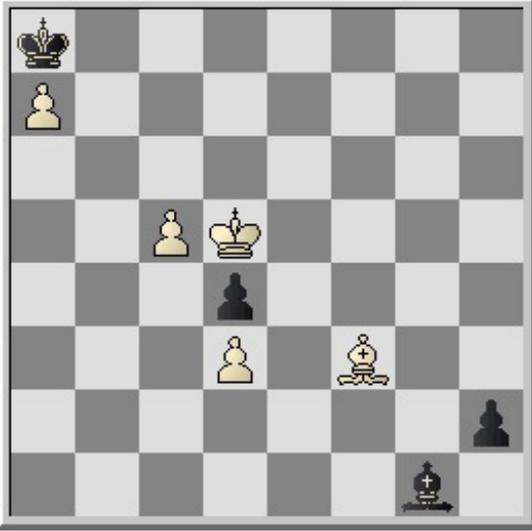
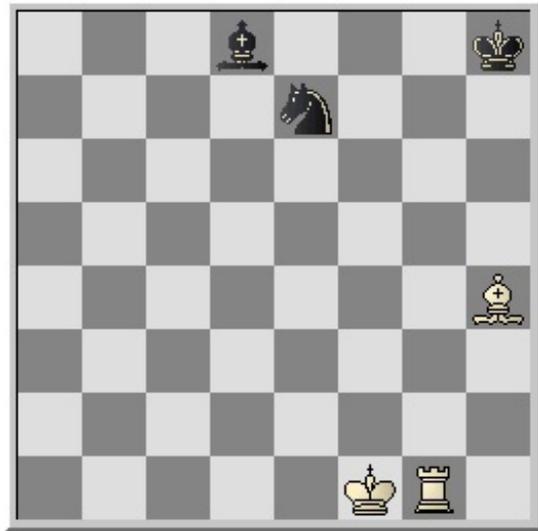
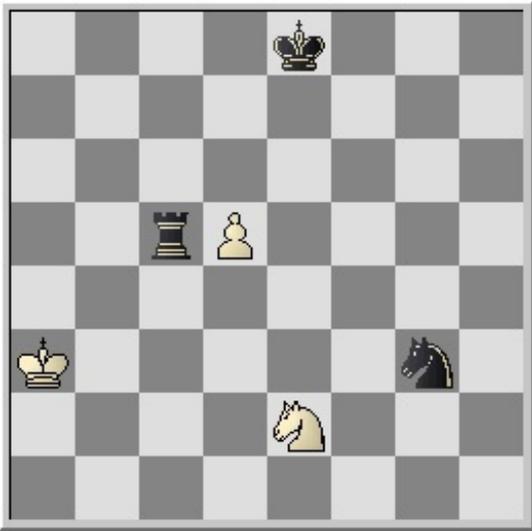
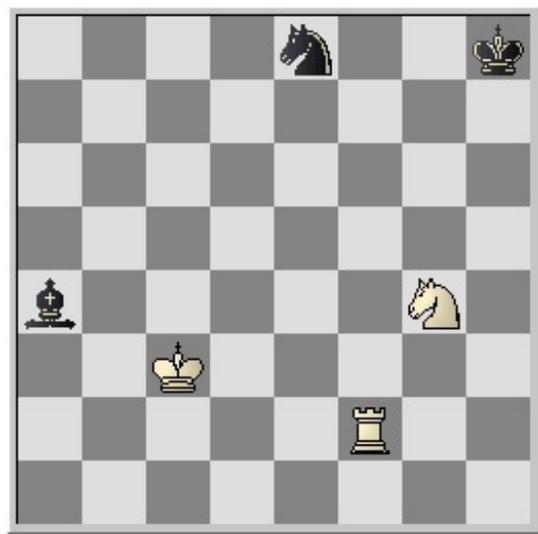
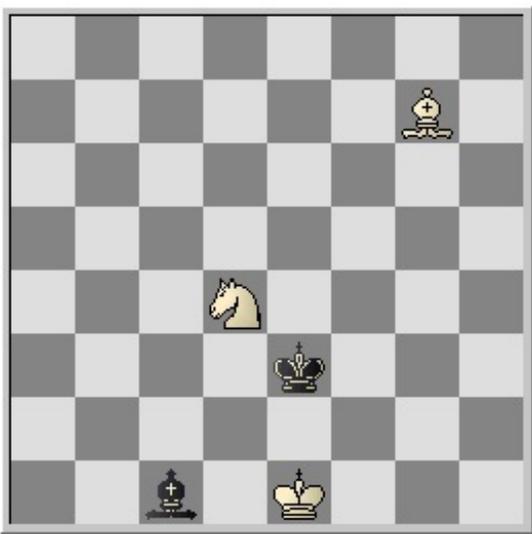
Aufgaben

Selbstverständlich ist es für den Lernenden von besonderer Bedeutung, seinen Vorrat an taktischen Wendungen und bekannten Mustern ständig zu erweitern. Das Lösen von Taktikaufgaben dient nicht nur diesem Zweck, sondern hilft auch dabei, die bekannten Bilder immer wieder aufzufrischen und lebendig zu halten, so dass sie im "Ernstfall", nämlich während der Partie, auch abgerufen werden können.

Um das Training möglichst partienah zu gestalten, habe ich bei den folgenden Aufgaben auf jeden Hinweis wie "Schwarz am Zug gewinnt" oder "Matt in drei Zügen" verzichtet. Finden Sie selbst heraus, welche Ziele für die am Zuge befindliche Partei in der gegebenen Stellung realistisch sind. Den Schwierigkeitsgrad können der Aufgabenstellung können Sie selbst beeinflussen, indem Sie mit beschränkter Bedenkzeit arbeiten. Und nun: an die Arbeit!

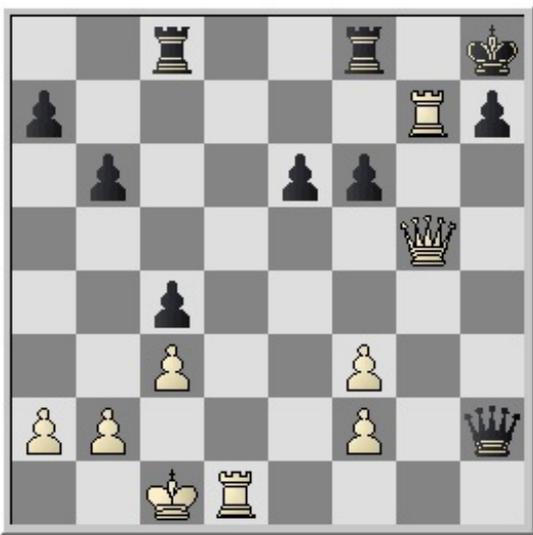






Lösungen

Aufgabe 1:



24. **Tg8+!** In bedrängter Lage findet Weiß das rettende Dauerschach. 24... **Txg8** 25. **Dxf6+ Tg7** 26. **Td8+ Txd8** 27. **Dxd8+ Tg8** 28. **Df6+ Tg7** 29. **Dd8+ Tg8** 30. **Df6+ ½–½**
(Pauly,Carlo (1111) - Sarchisov,Slavik (1337); DEM U10 Willingen (2), 15.05.2005)

Aufgabe 2:



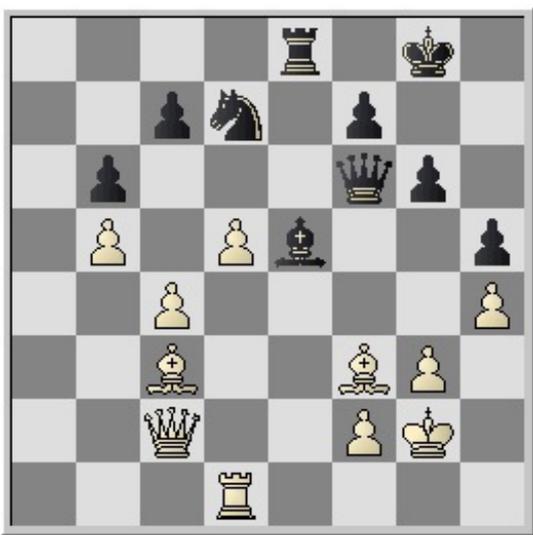
11. **Sxe5! Lxd1** 12. **Lxf7+ Ke7** [12...Kf8 13.Lxc5+ De7 14.Lxe7+-] 13. **Lxc5+** [13.Lg5+? Sf6] 13... **Kf6** [13...Dd6 14.Lxd6+ cxd6 15.Txd1 dxe5 16.Lxh5+-] 14. **0–0+ Kxe5** [14...Kg5 15.Le3+ Kh4 16.g3+ Sxg3 (16...Kh3 17.Le6+ Lg4 18.Lxg4#) 17.Tf4+ Kg5 (17...Kh3 18.Le6+-; 17...Lg4 18.Txg4+ Kh3 19.Txg3+ Kh4 20.Sf3#) 18.h4+ Kh6 19.Tf6#] 15. **Tf5# 1–0**
(Alekhine,A- Tenner,F ; Köln 1911)

Aufgabe 3:



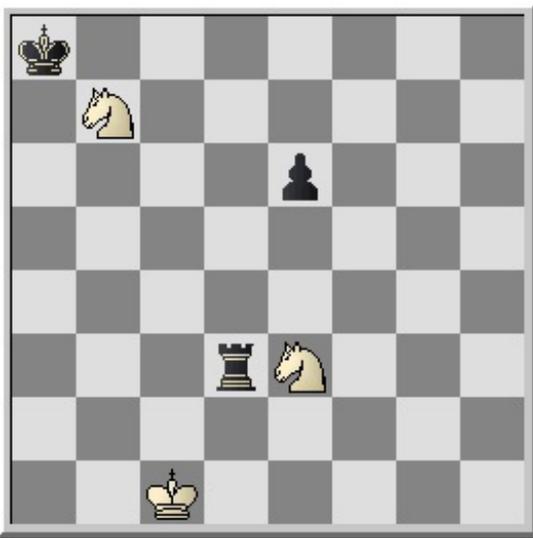
14...Lxb2 [Auf 14...Ta2 folgt 15.Lxg7! (Das scheinbar "ganz einfache" 15.Db3? stößt auf eine tückische Antwort: 15...Sc3! 16.Lxc3 Le6! 17.Dd1 (17.Lxg7 Lxb3 18.Lxf8 Lc2) 17...Lxc3 Schwarz behauptet die a-Linie und hat ein sehr agiles Läuferpaar.) 15...Kxg7 Auch hier scheint Weiß Probleme zu haben, denn wie soll der Ta2 vertrieben werden? Es droht ...Sc3, und e2 muss auch geschützt bleiben... 16.Tb2! Txb2 (16...Ta8 17.Dd2 Sc7 sonst folgt ...b5 18.Ta2) 17.Da1; 14...Sc3 15.Lxc3 Lxc3 16.Dc2 (16.d4? Lf5! 17.Tc1 Ta3) 16...Lg7 17.b5] **15.Txb2 Sc3 16.Dd2 Sb5 17.Ta2 Txa2 18.Dxa2** Die Stellung ist für Weiß etwas angenehmer zu spielen, da er die offene Linie besitzt. Da Schwarz den Vorstoß b4-b5 unterbunden hat, ist aber nicht viel los. (Rosen,B – Haub, TM; NRW-Liga 2002)

Aufgabe 4:



40.d6! Dieses Räumungsoffer erweckt den weißfeldrigen Läufer zum Leben. Es illustriert sehr eindrücklich den Grundsatz, dass es beim Kampf des Läuferpaares gegen Läufer und Springer darauf ankommt, die Überlegenheit des Läufers gegenüber dem Springer nachzuweisen. Faszinierend an diesem Beispiel ist, dass Weiß ein Damenopfer durchrechnet, nur um - einen Bauern loszuwerden. **40...cxd6** [40...Lxc3? 41.dxc7 Sc5 42.Dxc3! Dxc3 43.Td8+-] **41.Ld2! De6 42.Ld5** Der schlafende Riese ist erwacht! **42...Dg4 43.Lg5 Kg7** [43...Sf6? 44.Dxg6+-] **44.Te1 Tc8 45.Da2 Df5 46.Te3** Weiß nimmt den Punkt f7 aufs Korn! **46...f6** Schwächt die 7. Reihe **47.Tf3 Dg4 48.Lf4 Te8 49.Da7 Te7 50.Dc7+- Kh7 51.Lxe5 dxe5 52.Dd6 Tg7 53.Lc6 Dd4 54.Td3 Dxd6 55.Txd6 Sc5 56.Txf6 Ta7 57.Ld5 1-0** (Morozevich,A (2723) - Shirov,A (2726); SuperGM It Sarajevo (3), 1999)

Aufgabe 5:



Die Lage von Weiß scheint hoffnungslos, denn einer der Springer geht unweigerlich verloren, und da Schwarz außer dem Turm auch noch einen Bauern besitzt, erscheint es vermessen, noch an Widerstand zu denken. Und dennoch: **2.Kc2! Txe3 3.Sd8!** Der weiße Springer steht äußerst aktiv: Er bedroht den Bauern und schließt den schwarzen König in der Ecke ein. **3...Te2+ [3...e5 4.Sf7! Te2+ 5.Kd3 Te1 6.Kd2=; 3...Ka7 4.Kd2 Te4 5.Kd3 Te1 (5...Te5 6.Sc6+) 6.Kd2 Te4= Verfolgung!]** **4.Kd3 Te1 5.Kd2 Te4 6.Kd3 Te5 7.Kc3!!** Nun hat Schwarz keinen nützlichen Zug, mit dem er die Bindung seiner Figuren aufheben könnte. **7...Tc5+ 8.Kb4** [Natürlich nicht **8.Kd4?? Td5+--+**] **8...Te5 9.Kc3 =** (Liburkin,M; 1946)

(Bernd Rosen)

Informationen zum Autor:

[Bernd Rosen](#)
