

F-Kadertraining 1/03

22. Februar 2003
SGatt@web.de

1 Taktik

Wie trainiert man seine Kombinationsfertigkeit? Eine Möglichkeit besteht natürlich darin, möglichst viele Kombinationsaufgaben zu lösen, so wie wir es im F-Kader-Training schon des öfteren getan haben. Je öfter man das macht, um so mehr Kombinationsmotive bzw. Mattbilder kennt man und desto leichter fällt die Berechnung der Varianten. Das ist *das* Grundlagentraining und darf auch nicht vernachlässigt werden, wenn man schon eine relativ hohe Spielstärke besitzt, sonst sieht man taktisch mit der Zeit einfach weniger.

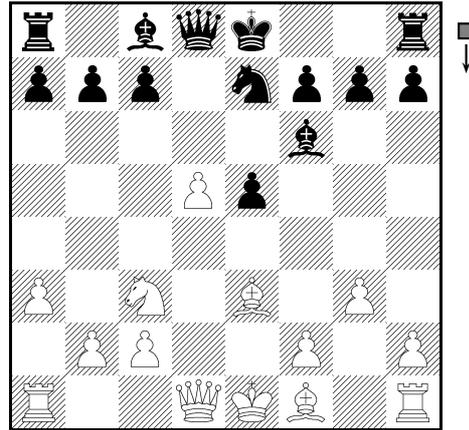
Etwas an dieser Trainingsform ist jedoch partiefremd: man weiß nämlich von vorneherein, dass nach einer Kombination gesucht werden muss, dass jetzt „etwas drin ist“. In der Partie ist es ja häufig so, dass man eine Kombination nicht deshalb übersieht, weil sie etwa schwer zu sehen wäre – nein, man denkt nur nicht daran, dass in einer so harmlos aussehenden Stellung ein taktischer Trick verborgen sein könnte. Ab und zu sollte man deshalb jenes Gefühl trainieren, das sozusagen „Taktikalarm“ schlägt und einen so darauf aufmerksam macht, dass es Zeit ist, nach kombinatorischen Ideen Ausschau zu halten.

Den falschen Zug zu finden ist oft gar nicht so einfach ...

Deshalb wollen wir heute zur Abwechslung einmal falsche Züge finden. Ja, du hast richtig gehört – falsche Züge! Die folgende Partie soll zeigen, was damit gemeint ist.

Andersson – Velimirovic
Bar 1997

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♙b4 4. ♘ge2 d×e4
5. a3 ♙e7 6. ♘×e4 ♘c6 7. g3 ♘f6 8. ♙e3 e5
9. ♘×f6† ♙×f6 10. d5 ♘e7 11. ♘c3



In dieser Stellung zog der Schwarze – immerhin ein Großmeister mit einer Wertungszahl von 2515 – den „normalen“ Zug

11. - ♙f5,

um dann mit ... ♙d7 und ... ♙h3 den starken weißen Läufer, der dann wahrscheinlich auf g2 steht, abzutauschen. Der Plan sieht doch gut aus, oder? Wenn du mit „nein“ antwortest, hast du wahrscheinlich schon erkannt, dass Velimirovics Taktikwarssystem hier versagt hat. Nach

12. g4!

gab er sofort auf, denn nach 12. - ♙g6 13. g5 verliert er eine Figur. Der Grund, warum Schwarz das übersehen konnte, war wohl, dass der Zug 12. g4 positionell so dermaßen blöd aussieht, dass man ihn erst gar nicht in Betracht zieht – es sei denn man ist mit einem guten Frühwarnsystem ausgerüstet!

Blumenfeld-Regel

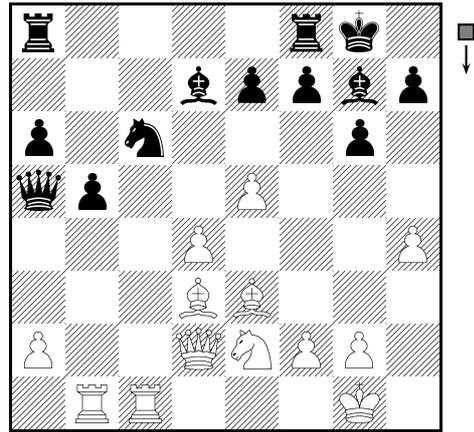
Wenn du solche Unfälle vermeiden möchtest, solltest du dich an das vom russischen Meisterspieler Blumenfeld erdachte Verfahren halten, das deshalb auch den Namen Blumenfeld-Regel bekommen hat: Wenn du die Variantenberechnung abgeschlossen und dich für einen Zug entschieden hast, solltest du eine Pause machen, deinen geplanten Zug aufschreiben und mit ungetrübtem Blick des „Außenstehenden“ auf die Stellung schauen – ist der vorgesehene Zug vielleicht ein grober Schnitzer, der direkt in eine Katastrophe führt? Erst nachdem du davon überzeugt bist, dass die Luft rein ist, führst du den Zug aus; ansonsten musst du dir halt einen anderen suchen.

Der patzende Großmeister aus dem letzten und die aus den folgenden Beispielen kennen diese Regel natürlich, doch im Eifer des Gefechts wird sie oft vergessen. Mach's besser :-)

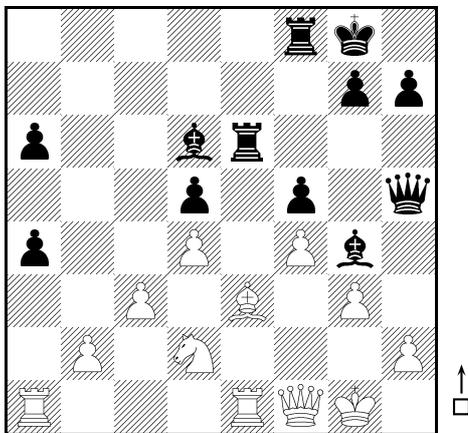
Aufgaben

In den folgenden Stellungen sollst du dich in die Rolle eines starken Großmeisters versetzen und wie dieser den falschen Zug finden, der sofort taktisch verliert. Denke daran: du bist Großmeister und so richtig schlechte Züge wirst du sicherlich nicht machen, auf einen Trick musst du schon reinfallen.

Die Aufgaben zeigen schön, dass man auch in den scheinbar harmlosesten Positionen auf der Hut sein muss; vielleicht springen auch ein paar Anregungen für dich heraus, welche Fallen du deinem Gegner in der nächsten Partie stellen könntest. Vor allem soll es aber Spaß machen auszuknobeln, wie die Partien zuende gingen, schließlich ist es nicht unlustig *anderen* dabei zuzusehen, wie sie ins Fettnäpfchen tappen.

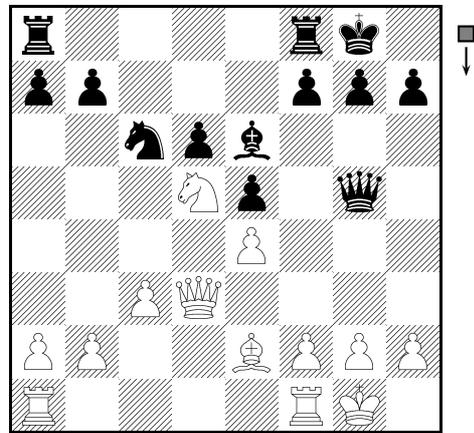


Kuzmin – Tseitlin Welcher Zug von Tseitlin (2480) berechtigte diesen aufzugeben, ohne die Antwort des Gegners darauf abzuwarten?

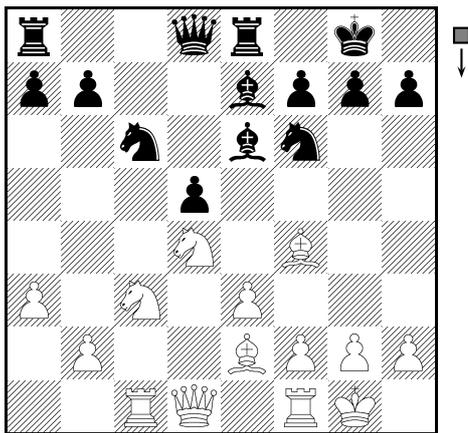


Renet – Nunn Welchen falschen Zug wählte Renet(2515) in dieser Situation?

8



King – Frias Mit welchem Zug, der positionell eigentlich gut wäre, erlitt Schwarz (2500) in dieser Stellung Schiffbruch?



M.Gurevich – San Segundo Auch normale Züge können schlecht sein; was spielte Schwarz (2505), um dies zu merken?

2 Strategie

„Ihr sollt mit den Figuren reden!“
aus der russischen Schachschule

„Besser ein schlechter Plan als gar kein Plan.“

Großmeister Lothar Vogt als Kommentar zu einer Simultanpartie

Wir haben uns im heute im Wesentlichen mit Taktiktraining beschäftigt. Das Gegenstück zur *Taktik* ist die *Strategie*. Hier geht es um Fragen wie: Welchen Plan soll ich verfolgen? Welche Figuren sollte ich abtauschen, welche auf dem Brett behalten? Soll ich am Königsflügel oder am Damenflügel angreifen oder sollte ich mich gar verteidigen?

In der Taktik drängt sich das Lösen von Kombinationsaufgaben und Studien als Haupttrainingsform geradezu auf, doch wie kann man sich im strategischen Bereich fit machen? Die folgende Partie soll Anregungen dazu geben . . .

Eine kleine Bemerkung noch: Trainingsfragen sind durch einleitende drei 'X' gekennzeichnet. Um nicht unabsichtlich zu schummeln, deckst du am besten mit einem Blatt den folgenden Text ab.

**Johann Zuckertort (Polen) –
Henry Blackburne (England)**
London 1883

Du wunderst dich wahrscheinlich, warum ich immer so uralte Partien zeige. Aber das ist gerade für das Strategietraining gar nicht schlecht. Der erste Tipp also: schaut euch die *klassischen* Partien an. Sehr einleuchtend begründet das der russische Schachtrainer Mikhail Shereshevski:

„Warum muß man Aljechin¹ und Capablanca² studieren? Denken wir einmal darüber nach, wie das moderne Schach aussieht. Nehmen wir an, es spielen zwei gleichrangige Gegner miteinander, zum Beispiel Andersson und Hübner. Einer entwickelt einen Plan des Spiels, der andere sieht diesen Plan und versucht, diesen zu verhindern. [...] Ein unerfahrener Schachspieler kommt mit einer solchen Partie schwer zurecht, selbst für einen Meister ist dies mitunter nicht leicht.“

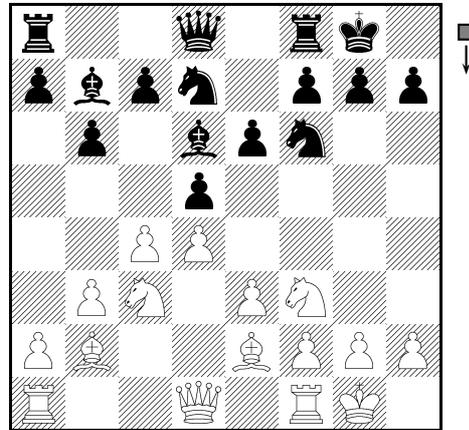
„Wenn aber zum Beispiel Aljechin gegen Tartakower spielt, so ist die Klasse von Aljechins bedeutend höher. Der von ihm verfolgte Plan geht leichter auf. Tartakower versteht ihn nicht und vereitelt ihn deshalb auch nicht. Sie sehen den ganzen Plan in Reinkultur. Gegen heutige Schachgroßmeister [...] würde sich ein so klares Bild nicht ergeben, weil die

¹der vierte Weltmeister

²der dritte Weltmeister

Kraft ihrer Gegenwehr um vieles höher ist. Deshalb muß man seine ersten Unterrichtsstunden, im Aufstellen eines Plans für den Kampf bei den Klassikern nehmen.³

1. c4 e6 2. e3 ♘f6 3. ♘f3 b6 4. ♙e2 ♙b7 5. O-O d5 6. d4 ♙d6 7. ♘c3 O-O 8. b3 ♘bd7 9. ♙b2



**Finde einen Plan für Schwarz und
entscheide dich für einen Zug!**

XXX

Wir sind nun an einer Stelle der Partie angelangt, an der sich der Schwarze einen Plan fürs Mittelspiel überlegen muss – erinnere dich an das Zitat von Lothar Vogt am Anfang des Textes! Die Entwicklung der Figuren ist nahezu abgeschlossen, es sieht sogar so aus, als ob sie auf recht guten Feldern gelandet sind. Doch was will man nun mit Ihnen anfangen?

Die Aufstellung der schwarzen Läufer, die schon so verdächtig nach g2 und h2 zielen, legt nahe, dass man am Königsflügel angreifen sollte. Dazu reichen die beiden Läufer jedoch allein noch nicht aus und es müssen noch weitere Kräfte herangeführt werden. Es bieten sich hierfür die Züge ... ♘e4, ... f5, ... ♗f6-g6 an. Die Dame gehört für diesen Plan nach e7, ... c5 ist auch ein Zug der in den Plan passt und der zweite Turm wird dort zum Einsatz gebracht, wo er benötigt wird (je nachdem wie sich der Weiße verhält). Jetzt wissen wir also welche Aufstellung wir anstreben wollen.

Was wird der Gegner unternehmen (dass man die Möglichkeiten des Gegners nicht außer Acht lassen darf, sollte klar sein)? Die weiße und die schwarze Stellung sind nahezu gleich. Also werden auch deren Pläne ähnlich gestrickt sein. Da aber die schwarzen Figuren für diesen Plan minimal besser gerüstet sind, kann Schwarz zuversichtlich in die Zukunft

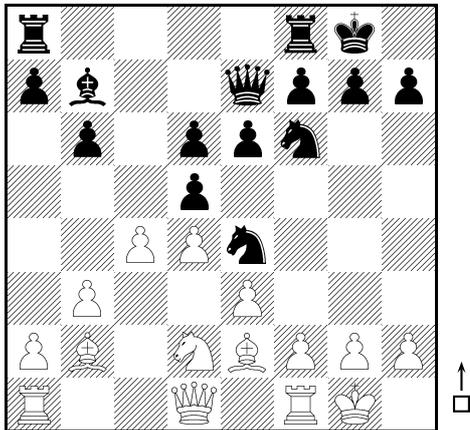
³Mikhail Shereshevski, *Über das Studium der Schachklassik*

blicken (der ♖d7 steht besser als sein Kollege auf c3, da er den weißfeldrigen Läufer nicht blockiert; der ♜d6 steht ebenso eine Spur besser als der ♜e2). Dann spielen wir jetzt einfach einen Zug aus der Wunschliste – sagen wir ... ♖e7 – und unser Angriff wird sich schon von selbst entwickeln. Doch halt! Der Gegner überlegt sich natürlich auch, was wir vorhaben, so wie wir uns vorhin überlegt haben, was er im Sinn hat. Er wird versuchen unsere Pläne zu stören und ... ♖e7?! erlaubt ihm das: mit 10. ♗b5! kann er den für unseren beabsichtigten Königsangriff sehr wichtigen ♜d6 gegen seinen ♗c3 abtauschen und sich so das Läuferpaar sichern. Am besten ist aus diesem Grund das vorbereitende 9. - a6, um dann mit unserem Plan fortzufahren. Schwarz sollte dann das leichtere Spiel haben. Doch Blackburne erkannte diese taktische Feinheit nicht ...

9. - ♖e7?! 10. ♗b5! ♗e4 11. ♗×d6 c×d6!?

Weiß besitzt nun das Läuferpaar und steht deshalb leicht besser.

12. ♗d2 ♗df6



Welchen Plan soll Weiß hier verfolgen und was soll er spielen?

XXX

Es gibt einige Merksätze im strategischen Bereich, die man einfach kennen sollte. Dazu gehört auch der, dass das Läuferpaar zwei Springern bzw. einem Springer und einem Läufer überlegen ist und dass man diese Überlegenheit am besten in offenen Stellungen ausspielen kann. Weiß hat das Läuferpaar und das nächste Teilziel liegt deshalb auf der Hand: die Öffnung der Stellung. Ist das erreicht wird er versuchen mit den starken Läufern einen Königsangriff anzuzetteln. Doch wie erreicht man die Öffnung des Stellung?

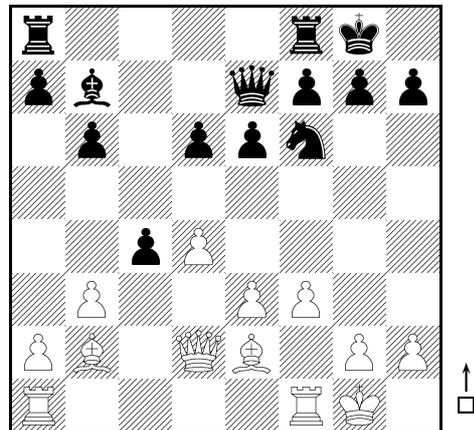
Der Standardplan ist hier, den Zug e4 durchzusetzen. Also bietet sich jetzt 13.f3 an. Nach dem Tausch

der Springer auf d2, kann mit ♜d3 und ♖ae1 der Zentrumsvorstoß e4 unterstützt werden. Der Zug ist gut und Zukertort hat auch so gespielt, allerdings hätte er noch besser spielen können. Der letzte Zug von Schwarz war ein Fehler. Er hätte anstatt 12. - ♗df6?! den Springer mit 12. - ♗×d2 abtauschen sollen. Es gibt da nämlich eine weitere nützliche Regel: *Für die Seite, die einem Angriff ausgesetzt ist, erleichtert der Abtausch von Figuren meist die Verteidigung.* Es gibt auch Ausnahmen – man sollte natürlich keine Figuren abtauschen, die wichtige Verteidigungsaufgaben erfüllen. Aber in den meisten Fällen leistet dieser Merksatz gute Dienste.

In unserer Stellung hätte diesem Prinzip zufolge 13. ♗b1! den Fehler des Schwarzen im letzten Zug bestraft. Die Idee dieses seltsam aussehenden Zuges ist es, dem Tausch auszuweichen, dann den gegnerischen Springer mit f3 zu vertreiben, den Springer darauf nach c3 zu spielen und e4 vorzubereiten. Im Vergleich zur Partie wären dann mehr Figuren auf dem Brett verblieben, was der Seite zugute kommt, die Angriffschancen und Raumvorteil besitzt – hier also Weiß.

Der Zug bietet aber noch mehr Vorteile. Mit 12. - ♗df6 plante Schwarz einen Springer abzutauschen und mit dem anderen das wichtige Feld e4 zu bewachen. Nach 13. ♗b1! stehen sich die Springer jedoch gegenseitig im Weg. Ein weiterer Vorteil ist taktischer Art, denn der Springerrückzug ermöglicht in einigen Varianten ♜a3. Zum Beispiel in dieser: 13. ♗b1! e5 14. f3 ♗g5 15. d×e5 d×e5 16. ♜a3 mit Qualitätsgewinn.

13. f3 ♗×d2 14. ♖d2 d×c4

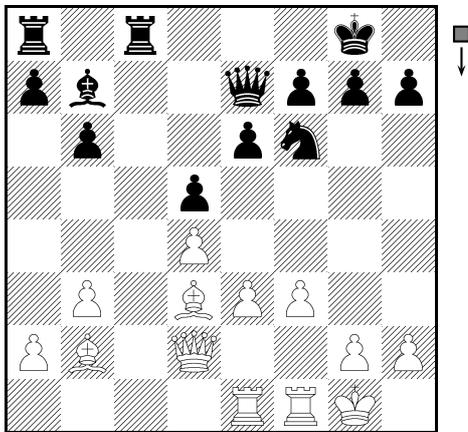


Womit soll Weiß zurücknehmen?

XXX

Natürlich muss Weiß mit dem Läufer zurückschlagen. Ansonsten wird der Bauer auf c4 schnell

sehr schwach werden: Schwarz könnte ihn sehr unangenehm mit dem Zügen ... ♖a6, ... ♜fc8 und ... ♜ac8 angreifen. Aus diesem Grund war der Zug 14. - ♖a6!? von Schwarz interessant, mit der Idee dem Weißen einen schwachen c-Bauer zu verpassen. 15. ♗xc4 d5 16. ♗d3 ♜fc8 17. ♜ae1?



Was soll Schwarz nun spielen?

XXX

Ich behaupte, dass die meisten Spieler an dieser Stelle ohne viel nachzudenken den Zug ... ♜c7 mit der Idee der Turmverdoppelung auf der c-Linie spielen würden. Doch übersieht dieser Plan, dass es auf der c-Linie momentan nichts zu holen gibt: das weiße Läuferpaar verteidigt zuverlässig die möglichen Einbruchsfelder auf c1, c2 und c3.

Aber irgendwie muss Schwarz zu Gegenspiel kommen. Wenn ihm das nicht gelingt wird Weiß früher oder später mit e3-e4 Angriff im Zentrum bekommen ohne das Schwarz ein vergleichbares Angriffsziel hätte. Doch wie soll Schwarz aus dem „Nichts“ Gegenspiel zaubern? In einer russischen Schachschule haben sich die Schachtrainer folgenden Trick einfallen lassen, um die jüngeren Schüler (oft noch vor dem Grundschulalter) dazu zu bewegen, sich über die positionellen Probleme einer Stellung Gedanken zu machen: sie sagen ihnen einfach, dass sie mit ihren Figuren reden sollen! Machen wir das auch einmal und sprechen den Läufer auf b7 an. Der wird sicher davon erzählen, dass ihm auf b7 mächtig langweilig sei, da ihm doch der eigene Bauer auf d5 die Sicht versperrt und er und seine Mitstreiter auch sonst nichts zu tun hätten. Bestimmt wird er auch eifersüchtig auf seinen weißen Kollegen auf d3 sein, der vielleicht später am Königsflügel angreifen darf und jetzt schon auf c2 ein wichtiges Feld bewacht.

Wir sind zwar alle aus dem Grundschulalter erwachsen und brauchen solche Tricks nicht mehr,

doch die Methode, strategische Probleme in Form von Selbstgesprächen anzugehen ist unbedingt zu empfehlen. Die Stellungseinschätzung gewinnt einfach an Tiefe, wenn man versucht die Eigenheiten der Stellung in Worte zu fassen. Oft erkennt man über diesen Weg Möglichkeiten, die eigene Lage zu verbessern. Auch die Variantenberechnung wird effektiver, da es leichter fällt die positionsgemäßen Züge zu finden. Es kommt daher nicht von ungefähr, dass ich in dieser Traingseinheit soviel rede (bzw. schreibe), so funktioniert halt Strategie :-)

So hat uns das Interview mit dem Läufer auf b7 auf das schwarze Hauptproblem aufmerksam gemacht – den passiven Läufer und das Fehlen eines aktiven Plans („wir haben auch sonst nichts zu tun“). Was können wir nun für den passiven Läufer tun? So wie vorher bei Besitz des Läuferpaars die Öffnung der Stellung das Standardverfahren war, gibt es auch für Probleme mit schlecht stehenden Figuren „Routinelösungen“. Ansatz Nummer 1 ist es, zu versuchen die Figur besser zu stellen (scheidet hier aus – für den Läufer ist kein Plätzchen zu finden) und bei Ansatz Nummer 2 strebt man den Abtausch der Figur an (Bingo!).

Gehen wir nun auf die Suche nach einer Möglichkeit den Läufer abzutauschen, ist es nicht mehr so schwer den starken Zug 17. - a5! zu finden. Dieser verfolgt gleich mehrere Ziele – drei um genau zu sein:

Erstens wird der Tausch der weißfeldrigen Läufers mittels ... ♖a6 vorbereitet. Mit diesem Tausch verschwindet übrigens nicht nur eine schlechte Figur auf schwarzer Seite, sondern auch ein gefährlicher Angriffsläufer und wichtiger Verteidiger der c-Linie auf weißer Seite.

Zweitens wird Gegenspiel am Damenflügels mit dem Bauernvorstoß ... a4 möglich.

Drittens wird ein Ausfall der schwarzen Dame nach b4 unterstützt (wenn Weiß diese nimmt öffnet sich die a-Linie und der weiße a-Bauer wird schwach).

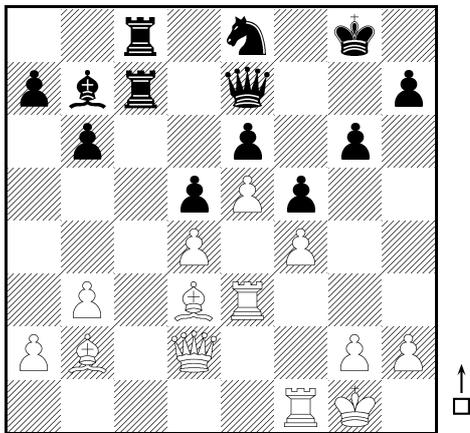
Weiß würde auf 17. - a5! wahrscheinlich mit 18. a4 reagieren, wonach Schwarz mit 18. - ♖a6 genügend Gegenspiel erlangt und keinesfalls mehr schlechter steht. Jetzt sollte klar sein, warum 17. ♜ae1 ein Fragezeichen bekam. Besser wäre 17. ♜e2! gewesen.

17. - ♜c7 18. e4 ♜ac8 19. e5 ♗e8 20. f4 g6? Natürlich durfte Schwarz es nicht zulassen, dass Weiß f5 spielt, da aber Schwarz gar nicht ohne den Zug ... f5 auskommt wäre es besser gewesen ihn gleich – ohne vorhergehende Schwächung des Königsflügels – zu spielen. Nach 20. - f5! 21. exf6 ♗xf6 erhielte Schwarz in Verbindung mit ... ♗e4 Gegenspiel.

21. ♜e3 f5

Nun spielt Schwarz also doch ... f5, doch 20. - g6?

wird sich als entscheidende Schwächung herausstellen.



22. e×f6!

Dieser Zug sieht logisch aus – öffnet er doch dem Läuferpaar die Stellung. Dennoch mussten die Folgen des Zuges genau berechnet werden. Eine Trainingsfrage an dieser Stelle habe ich dir erspart, denn was Zukertort auspacken musste, damit Schwarz nicht plötzlich ausgleicht, ist schier unglaublich und sehr schwer zu finden. Der erste Schachweltmeister, Wilhelm Steinitz, fand dafür folgende Worte:

„Die [folgenden Züge von] Weiß bilden eine der größten Kombinationen, vielleicht sogar die schönste von allen, die jemals auf dem Schachbrett geschaffen wurden. Es fehlen einem die Worte, um unsere Begeisterung über die hohe Meisterschaft von Zukertort auszudrücken, mit der er die Partie spielte.“

Ich hoffe das hat dir Appetit gemacht.

22. - ♖×f6 23. f5! ♗e4 24. ♕×e4 d×e4 25. f×g6!!

Das hat sich Weiß also ausgeheckt. Nach 25. d5 erlangt Schwarz mit 25. - ♖c2 26. ♗d4 e5 27. ♗×e5 ♗×e5 28. ♕×e5 ♕×d5 genügend Gegenspiel. Aber stellt f×g6 nicht eine Figur ein?

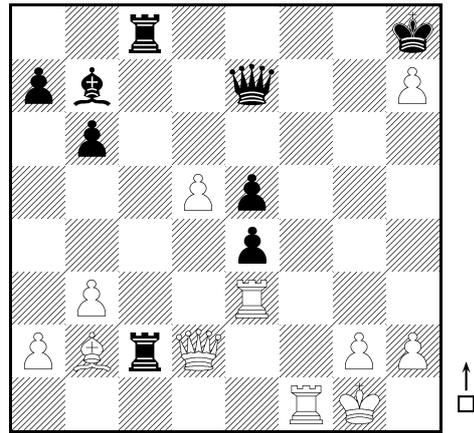
25. - ♖c2

Schwarz muss den Fehdehandschuh aufnehmen und 25. - ♖c2 spielen, denn nach 25. - h×g6 26. Tg3 Dg7 27. d5 ♖c2 28. ♗×c2 steht Weiß auf Gewinn.

26. g×h7† ♖h8!

Die hartnäckigste Verteidigung. Es ist oft eine gute Verteidigungsidee, den König hinter einem *gegnerischen* Bauern zu verstecken.

27. d5† e5



Wie rechtfertigt Weiß sein Vorgehen?

XXX

28. ♗b4!! ♖8c5

1. Wenn du es nicht schon bei der letzten Frage getan hast: Berechne die Folgen von 28. - ♗×b4.
2. Wie geht die Partie nach 28. - ♖8c5 zuende?

XXX

Auf das Schlagen der Dame folgt ein Matt am schnellsten durch 28. - ♗×b4 29. ♕×e5† ♖×h7 30. ♖h3† ♖g6 31. ♖f6† ♖g7 32. ♖g3† ♖h7 33. ♖f7† ♖h6 34. ♕f4† ♖h5 35. ♖h7 matt. Auf die Partiefortsetzung spielt Weiß am besten ...

29. ♖f8† ♖×h7

Oder 29. - ♗×f8 30. ♕×e5 ♗g7 (30. - ♖×h7 31. D×e4† ♖h6 32. Th3† ♖g5 33. Tg3† ♖h5 34. ♗g4† ♖h6 35. ♖h3 matt) 31. ♕×g7† ♖×g7 32. ♗d4† ♖f7 33. h8♖† ♖e7 34. ♗×e4† ♖d7 35. ♗e8† ♖c7 36. ♖e7† ♖d6 37. ♖d7 matt.

30. ♗×e4† ♖g7 31. ♕×e5†! ♖×f8 32. ♕g7†! ♖g8 33. ♗×e7

Und Schwarz gab auf.