

Karl Colditz

LEHR-, ÜBUNGS- UND TESTBUCH DER

SCHACH KOMBINATIONEN

PraxisSchach
EDITION OLMS



In **15.** aktualisierter Auflage! --- Mit großem Übungsteil ---
Schachtaktik im Selbststudium --- Spielend lernen ---

Karl Colditz

Lehr-, Übungs- und Testbuch der **Schach- kombinationen**

15. aktualisierte Neuausgabe

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnd.d-nb.de> abrufbar.

© Edition Olms AG, Zürich 1992
Rosengartenstraße 13B, CH-8608 Bubikon/Zürich
E-Mail: info@edition-olms.de
Internet: www.edition-olms.de

- 2. Auflage 1992
- 3. Auflage 1996
- 4. Auflage 1999
- 5. Auflage 2002
- 6. Auflage 2003
- 7. Auflage 2004
- 8. Auflage 2005
- 9. Auflage 2007
- 10. Auflage 2009
- 11. Auflage 2010
- 12. Auflage 2012
- 13. Auflage 2014
- 14. Auflage 2016
- 15. Auflage 2022

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung
außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung
des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,
Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen
Systemen.

Diagramme: K. Eggmann, CH-8821 Schönenberg
Umschlag: Eva König, Hamburg
Printed in Lithuania

ISBN 978-3-283-01050-8

2022

EDITION OLMS ZÜRICH



Inhaltsverzeichnis

Einführung 7

A. Die Grundelemente der Kombination 9

1. Was ist eine Kombination? 9
2. Kombinationen, die die Wirkungskraft der eigenen Figuren erhöhen 12
 - 2.1. Der Doppelangriff 12
 - 2.1.1. Die Gabel 12
 - 2.1.2. Der Spieß 15
 - 2.1.3. Die Fesselung 17
 - 2.1.4. Der Abzug 21
 - 2.2. Räumungskombinationen 23
3. Kombinationen, die die Verteidigungsstellung des Gegners schwächen 26
 - 3.1. Die Beseitigung der Schutzfigur 26
 - 3.2. Die Ablenkung 28
 - 3.3. Die Hinlenkung 31
 - 3.4. Die Blockade 33
4. Endspielkombinationen (Bauerndurchbruch und -verwandlung) 35
5. Mattkombinationen – der Angriff auf den König 38
 - 5.1. Merkmale von Mattkombinationen 38
 - 5.2. Die normale Rochadestellung (f7, g7, h7) 39
 - 5.3. Die Rochadestellung, in der Bauern gezogen haben 42
 - 5.3.1. Der h-Bauer hat gezogen (f7, g7, h6) 42
 - 5.3.2. Der g-Bauer hat gezogen (f7, g6, h7) 42
 - 5.4. Die Rochadestellung, in der 1 Bauer fehlt 44
 - 5.4.1. Der f-Bauer fehlt (g7, h7) 44
 - 5.4.2. Der g-Bauer fehlt (f7, h7) 46
 - 5.4.3. Der h-Bauer fehlt (f7, g7) 47
 - 5.5. Die Rochadestellung, in der 2 Bauern fehlen 49
 - 5.5.1. Der f- und der g-Bauer fehlen (h7) 49
 - 5.5.2. Der g- und der h-Bauer fehlen (f7) 51
 - 5.5.3. Der f- und der h-Bauer fehlen (g7) 53
 - 5.6. Die Rochadestellung, in der alle Bauern auf der 7. Reihe fehlen 55
6. Gegenkombinationen, oder: Fehler beim Kombinieren 57
 - 6.1. Der Gegner hat weitergerechnet 57
 - 6.2. Die „Ressourcen“ des Gegners 58
 - 6.3. Die Zugumstellung 59
 - 6.4. Der Zwischenzug 60

B. Die Übungsaufgaben 62

- Serie 1: Doppelangriff und Räumung 63
- Serie 2: Kampf gegen die Schutzfigur 73
- Serie 3: Mattbilder 82
- Serie 4: Endspiel 91
- Serie 5: Königsangriff 101
- Serie 6: Überraschungen 111
- Serie 7: Fehltritte 120
- Serie 8: Verpaßte Gelegenheiten 129
- Serie 9: Berühmtheiten 138

C. Die Testaufgaben 149

1. Erläuterungen 149
2. Die Testserien 152
 - Serie 10: 152
 - Serie 11: 162
 - Serie 12: 171
3. Auswertung der Testergebnisse 180
 - 3.1. Vergleichsergebnisse 180
 - 3.2. Analysetabelle 182

Quellenverzeichnis und weiterführende Literatur 183

Thematisches Register 184

Einführung

Viele Anfänger, aber auch Fortgeschrittene halten es für ausgeschlossen, daß das Kombinieren und Opfern im Schach gelernt und trainiert werden kann. Sie sind der Auffassung, daß dazu eine besondere Veranlagung oder Begabung nötig ist, die man hat oder nicht hat.

Das vorliegende Buch will mit dieser irrigen - und die eigenen Entfaltungsmöglichkeiten einschränkenden - Meinung aufräumen. Es geht davon aus, daß in der Vielfalt der Kombinationen prägnante Elemente enthalten sind, die wie die Steine eines Mosaiks durch ihre beliebige „Kombination“ immer wieder neue Bilder ergeben, sich selbst aber auf eine geringe, überschaubare Anzahl beschränken lassen.

Diese Kombinationselemente geben typische Manöver wieder, die sich auf bestimmte Figurenstellungen und Bauernstrukturen beziehen. Der Spieler, der diese Verknüpfung lernt und trainiert, bekommt mit der Zeit ein „Gefühl“ für die kombinatorischen Möglichkeiten, die in der jeweiligen Stellung liegen.

Auf dieser Basis bietet das Buch ein 3stufiges Trainingsprogramm zur Verbesserung der Kombinationsfähigkeiten an.

In einem 1., theoretischen Teil erfolgt eine systematische Darstellung der Grundelemente des Kombinationsspiels. Diese Einführung richtet sich besonders an den Anfänger und wenig Erfahrenen und sollte von ihm sorgfältig studiert werden.

Aber auch der Fortgeschrittene wird hier nachschlagen, wenn er beim Lösen der Aufgaben Schwierigkeiten hat.

Der 2., umfangreichste Teil des Buches bietet die Möglichkeit, die theoretischen Kenntnisse aktiv - d. h. durch eigenes

Spielen - zu erlernen und zu vertiefen. 9 Übungsserien zu jeweils 10 Aufgaben sollen Ihre kombinatorischen Fähigkeiten herausfordern. An jede Übungsserie schließen sich die Abschnitte „Lösungshilfen“ und „Lösungen“ an. Die „Lösungshilfen“ geben Tips zum leichteren Finden der Lösung. Sie sind für denjenigen gedacht, der nach spätestens 5 Minuten die Lösung nicht findet oder schon durch Vergleich des 1. Zuges seiner Lösung mit der tatsächlichen merkt, daß er sich geirrt hat. Der Vorteil ist, daß dadurch die Aufgabe sowohl vom Anfänger als auch vom erfahreneren Spieler gelöst werden kann, da die Schwierigkeit selbst beeinflußt werden kann.

Die „Lösungen“ enthalten neben der Zugfolge auch eine Erörterung des Zusammenhangs von Stellungstyp und Kombinationselement. Es soll also nicht nur überprüft werden, ob Sie richtig gespielt haben, sondern auch verständlich werden, warum die jeweilige Kombination möglich war. Nur auf diese Weise kann sich das kreative „Sehen“ der taktischen Möglichkeiten auch für das praktische Spiel entfalten, in dem ja nicht bekannt ist, wann und ob eine Kombination möglich ist.

Im 3., dem Testteil, der 3 Übungsserien enthält, kann das Niveau der kombinatorischen Fähigkeiten ermittelt werden. Daneben können Sie über ein Prüfungsdiagramm die eigenen Stärken und Schwächen im Finden der jeweiligen Kombinationselemente ablesen, so daß Sie erfahren, welche Teile des Buches eventuell noch einmal durchgearbeitet werden sollten.

Schwarz antwortet aber

1. ... Tf6-f2!

Da der schwarze Turm, gedeckt durch den Läufer e5, auf h2 Matt droht, ist der Schutz der schwarzen Dame belanglos (2. Dxe1 Th2 matt). Gleichzeitig bedroht der Turm aber auch die Dame auf e2, so daß Weiß, um das Matt abzuwenden, mindestens auf die Dame verzichten muß. Weiß gab daher nach 1. ...Tf2 sofort auf.

Bisher ist verschwiegen worden, daß auch der König Doppeldrohungen aufstellen kann. Dies scheint im Endspiel plausibel, wenn viele Figuren getauscht sind, so daß sich die Könige aus ihrem Versteck wagen können. Eine überraschende Gabel bot sich dem schwarzen König in der nächsten Partie an.

Diagramm 8



Das strategische Ziel des Weißen ist der Bauernvorstoß f4-f5-f6. Es scheint so, als würde dies Schwarz ohne weiteres zulassen, denn es scheint gegen 1. f5 keine Gegenwehr zu geben, da der Bauer f5 vom Turm f1 gedeckt ist.

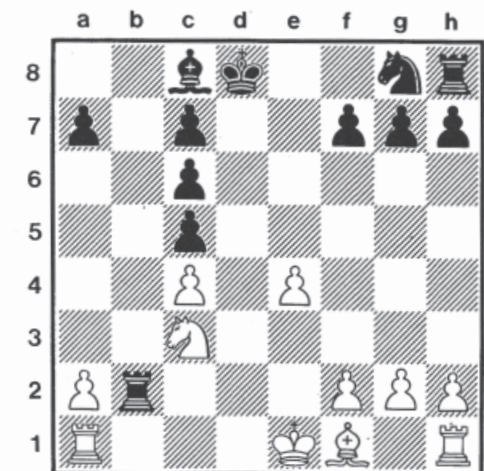
Weiß entdeckte eine Falle:

- | | |
|-----------|---------|
| 1. f4-f5? | Lg6xf5! |
| 2. Tf1xf5 | Tb2xg2+ |
| 3. Kg1xg2 | Ke7-e6 |

und Schwarz holt sich durch den Doppelangriff auf die Türme, die sich gegenseitig nicht helfen können, einen Turm zurück und hat damit im Endergebnis die Qualität gewonnen.

Daß auch die Rochade ein Doppelangriff sein kann, zeigt folgendes, seltenes Beispiel:

Diagramm 9



Schwarz hat mit seinem letzten Zug auf b2 einen Bauern eingeehmt. Weiß spielte überraschend 1. 0-0-0+!, und Schwarz gab auf, da nach einem Zug des Königs 2. Kb2 erfolgt.

Da in Trainingskursen hier immer wieder die Meinung geäußert wird, daß die Rochade gar nicht erlaubt sei, sei es an dieser Stelle noch einmal gesagt: Der König darf nicht über ein bedrohtes Feld ziehen, der Turm ja.

2.1.2. Der Spieß

Während bei der Gabel ein Angriff auf 2 Steine in verschiedener Richtung geschieht, erfolgt beim Spieß ein Angriff auf 2 Steine in einer Richtung. Entlang einer Reihe, Linie oder Diagonale wird ein wertvoller Stein bedroht. Zieht dieser Stein

A. Die Grundelemente der Kombination

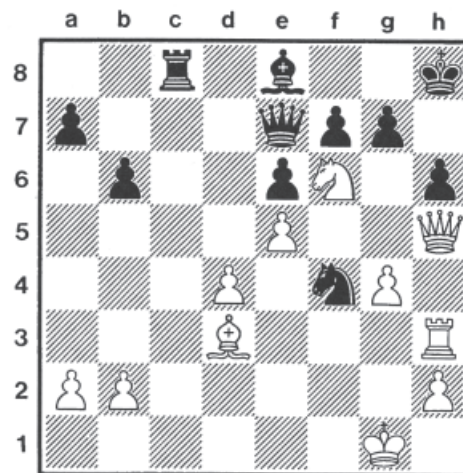
1. Was ist eine Kombination?

Die Theorie des Mittelspiels gliedert sich in zwei große Bereiche, die Strategie und die Taktik.

Die **Strategie** hat die Aufgabe, einen Plan für die Partie oder einen größeren Abschnitt der Partie zu finden. Dieser Plan besteht nicht in der Festlegung einer Zugfolge, sondern ist mehr wie ein grober Handlungsentwurf, ein Leitfaden, zu verstehen, der ein bestimmtes Ziel verfolgt. Die **Taktik** befaßt sich mit der korrekten Durchführung des Planes. Sie bemüht sich, die Zugfolgen genau durchzurechnen, Fehler zu vermeiden, Fehler beim Gegner zu sehen und auszunutzen. Vortreibendes Element der Taktik ist die Kombination.

Sehen wir uns zur näheren Begriffsbestimmung 2 Beispiele an.

Diagramm 1



Im Diagramm 1 sind sämtliche weiße Figuren in Angriffsstellung auf den schwarzen König. Weiß sieht ein Mattbild, zu dessen Erreichen er aber den Bauernschutz des Königs zerstören muß:

1. Dh5xh6 + ! g7xh6
2. Th3xh6 + Kh8-g7
3. Th6-h7 + Kg7-f8
4. Th7-h8 + Kf8-g7
5. Th8-g8 + Kg7-h6
6. g4-g5 matt.

Es handelt sich hier um eine Mattkombination. Weiß opfert Material, weil er ein bestimmtes Mattbild, d. h. ein Zusammenspiel seiner Figuren, sieht, das den gegnerischen König mattsetzt.

Schwarz konnte sich dagegen nicht wehren. Die weißen Züge stellten jeweils eine unmittelbare Bedrohung des Königs dar,

Diagramm 2

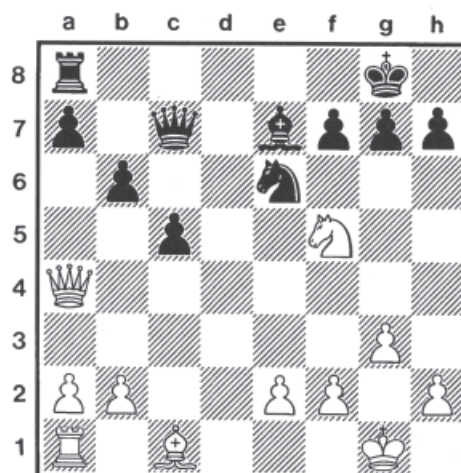
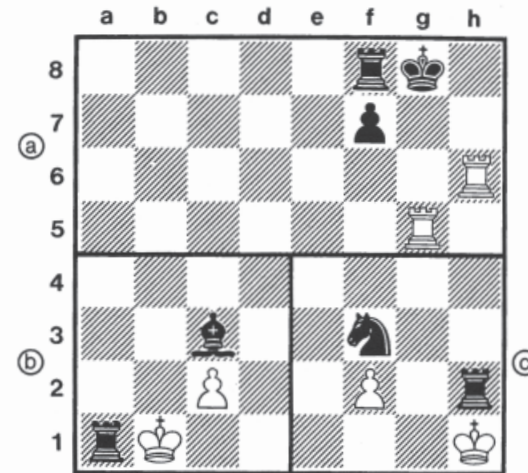
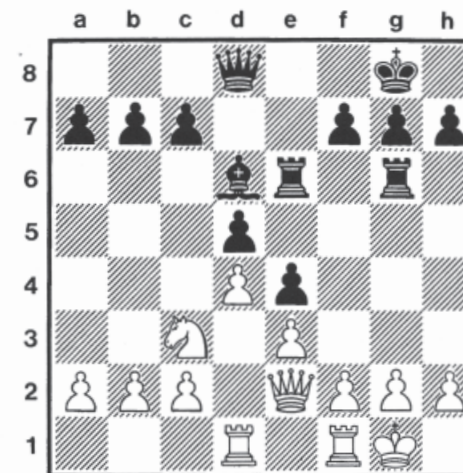


Diagramm 79



Dieses Matt ist meist das Ergebnis von Zerstörungskombinationen, die mit Hilfe von Figurenopfern einen oder beide Bauern aus der Rochadestellung entfernen.

Diagramm 80



In diesem vereinfachten Schema öffnet Schwarz zunächst Linien gegen den König, um dann mit 2 Schwerfiguren mattssetzen.

1. ... Ld6xh2+!
2. Kg1xh2

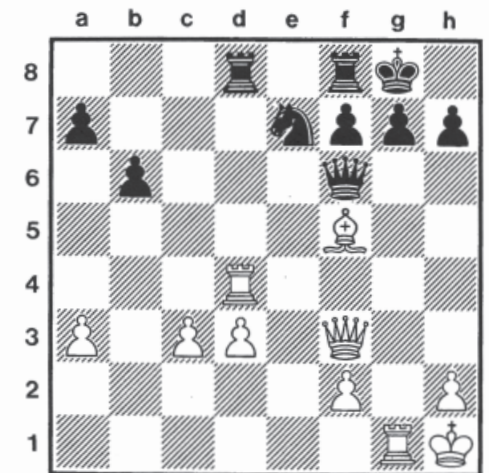
Falls 2. Kh1, so 2. ... Dh4, und es droht ein

Abzugsschach des Läufers mit nachfolgendem Matt der Dame auf h2.

2. ... Dd8-h4+
3. Kh2-g1 Tg6xg2+
4. Kg1xg2 Te6-g6+
5. De2-g4 Tg6xg4 matt

Zur Ergänzung zwei einfache Beispiele aus der Praxis:

Diagramm 81



Weiß hat es hier sehr leicht. Er braucht nur eine Figur zur Linienöffnung zu opfern, weil ihm der Damentausch die Ablenkung des g-Bauern einbringt.

1. Lf5xh7+! Kg8xh7
2. Df3xf6 g7xf6
3. Td4-h4 matt

oder 1. ... Kg8-h8 2. Df3xf6 g7xf6 3. Td4-h4 Se7-g6 4. Lh7xg6+ Kh8-g7 5. Lg6-f5 matt

Im Diagramm 82 lenkt Weiß den Turm g7 nach h7, um dann den ungedeckten Turm g8 mit Matt zu erobern. Wenn man es einmal gesehen hat, erscheint es sehr leicht.

1. Dh6xh7+ Tg7xh7
2. Tg3xg8 matt

riser Oper während der Vorstellung der „Hochzeit des Figaro“ gespielt haben soll.

Weiß: Morphy

Schwarz: Herzog von Braunschweig
(Paris 1858)

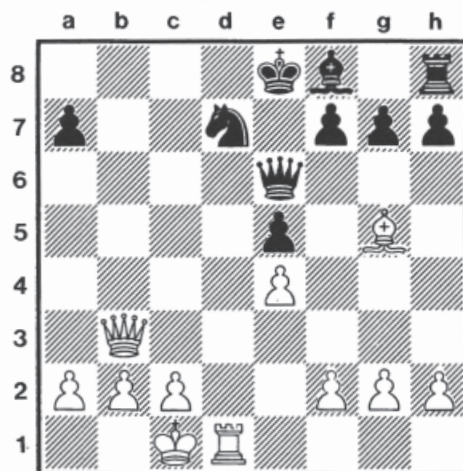
1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1-f3 d7-d6
3. d2-d4 Lc8-g4?
- (3. ...Sbd7 war besser)
4. d4xe5 Lg4xf3
5. Dd1xf3 d6xe5
6. Lf1-c4 Sg8-f6
7. Df3-b3 Dd8-e7
8. Sb1-c3

(verzichtet auf den Bauerngewinn, da er mit dem Damentausch verbunden wäre:
8. Dxb7 Db4+)

8. ... c7-c6
9. Lc1-g5 b7-b5
10. Sc3xb5! c6xb5
11. Lc4xb5+ Sb8-d7
12. 0-0-0 Ta8-d8

13. Td1xd7! Td8xd7
14. Th1-d1 De7-e6
15. Lb5xd7+ Sf6xd7

Diagramm 102



16. Db3-b8+! Sd7x8
17. Td1-d8 matt

Diese Partie ist aus einem Guß, in ihrer Einfachheit und Eleganz ist sie nicht mehr zu überbieten.

Diagramm 106

Torre



Adams (am Zug)
(New Orleans 1920)

Der Punkt e8 ist der Kristallisationspunkt

der weißen Kombination. Er ist zweimal angegriffen, aber ebensooft verteidigt. Gelänge es, eine der Verteidigungsfiguren wegzulenken, so führte Txe8+ zum Matt. Auf dieser Idee bauen die folgenden, scheinbar bizarren Züge der weißen Dame auf.

1. Dd4-g4!! Dd7-b5
(1. ...Dxg4 2. Txe8+ usw. oder 1. ...Dd8 2. Dxc8!)
2. Dg4-c4!! Db5-d7
(2. ...Txc4 oder Dxc4 3. Txe8+)
3. Dc4-c7!! Dd7-b5
4. a2-a4! Db5xa4
5. Te2-e4! Da4-b5
6. Dc7xb7!

Sie werden fragen, wozu das Manöver 4. a4 und 5. Te4 nötig war, und warum nicht sofort 4. Dxb7? gespielt wurde. Dies wäre aber ein Fehler gewesen wegen 4. ...Dxe2! 5. Txe2 Tc1+ usw. Schwarz gab jetzt auf. Er hat nur noch die Wahl zwischen Damenverlust und Matt.

N. N.



Ahues (am Zug)
(Dresden 1914)

41

Weiß zieht und gewinnt.

Euwe



Lasker (am Zug)
(Nottingham 1936)

81

Lasker, der Weltmeister von 1894-1921, zog 1. Ke2-d3. Euwe, der amtierende Weltmeister, konnte nun den Springer decken oder wegziehen. Er stand in jedem Fall besser, wenn auch ein Remis wahrscheinlich war.

Er antwortete aber 1. ...Lc7-a5? und sorgte damit „für die größte Sensation des Turniers“.

Was antwortete Weiß nach 1. Kd3 La5?

In 15. aktualisierter Auflage: Dieser bewährte Klassiker garantiert eine wesentliche Verbesserung Ihrer individuellen Spielstärke!

Karl Colditz

LEHR-, ÜBUNGS- UND TESTBUCH DER SCHACHKOMBINATIONEN

15. aktualisierte Neuauflage.

184 Seiten mit 227 Diagrammen.

Broschur im Format 17 x 24 cm

ISBN-13: 978-3-283-01050-8

€ (D): 17,80 / € (A): 18,30 / sFr.: 22.90

Erscheint im Februar 2022



➔ Sie sind Hobbyschachspieler oder noch Anfänger? Und schon wieder hat Ihr Gegner Sie mit einem kleinen Trick hereingelegt? Dann ist dieses Buch genau das Richtige, um den Frust in Erfolg zu verwandeln! Basierend auf einer Auswahl von Kombinationselementen wird ein systematisches Übungsprogramm angeboten. Neu daran ist, daß der Spieler nicht nur Aufgaben erhält, sondern auch Wert darauf gelegt wird, daß der Zusammenhang zwischen der Lösung (dem Kombinationstyp) und dem zugrundeliegenden Stellungstyp erkannt wird: Der Spieler soll nicht nur die richtige Lösung finden, sondern auch verstehen lernen, warum sie richtig ist.

➔ Die gestellten Aufgaben sind unterschiedlich schwierig. Durch einen Vergleich des eigenen Ergebnisses mit dem optimalen Resultat kann jeder Schachfreund seine individuelle Stärke einschätzen und Schwachpunkte systematisch verbessern.

Schachtaktik im Selbststudium verwandelt Frust in Erfolg!

Lernen Sie spielend: bauen Sie das Schachbrett auf und das Buch daneben und los geht's!

Klassifizieren Sie mit diesem bewährten Lehrbuch Ihre Spielstärke.

Der bewährte Ratgeber garantiert Einsteigern und Vereinsspielern eine wesentliche Verbesserung der eigenen Spielstärke.



➔ **Karl Colditz**, von Jugend an aktiver Spieler, führte viele Jahre an einer Volkshochschule Schachkurse für Anfänger und Fortgeschrittene durch. Seine pädagogischen Erfahrungen und das Studium der Psychologie fließen in dieses Buch ein, mit dem das Kombinieren als eine für jeden Schachspieler erlernbare Fähigkeit vermittelt werden soll.



«Eines der besten Taktikbücher».

— SCHACHPANDA

„Verschiedene Schachbücher habe ich schon ausprobiert, mit diesem habe ich jedoch meinen größten Leistungssprung gemacht.“ — N. Scheidtweiler

— N. SCHEIDTWEILER

