

Heinz Brunthaler

365 x Schachtaktik für Einsteiger

Eine Aufgabe für jeden Tag des Jahres!



Joachim Beyer Verlag

365 x ***Schachtaktik***

Für Einsteiger

Eine Aufgabe
für jeden Tag des Jahres!

Heinz Brunthaler

Lieber Leser!

Wahrscheinlich möchtest du deine Spielstärke steigern oder, falls du nicht aktiv im Verein spielst, zumindest etwas mehr vom Schachspiel verstehen lernen. Ein begreiflicher Wunsch, dessen Erfüllung jedoch leider mit sehr viel Arbeit und Aufwand verbunden ist, denn das Wissen über das Schachspiel hat mittlerweile die Dimensionen einer Wissenschaft angenommen.

Den meisten von uns fehlt durch die Belastung in Schule, Studium oder Beruf die Zeit und vor allem die Kraft, sich intensiv mit dem Schachspiel zu befassen und ein systematisches Training zu absolvieren. Aber selbst ein minimales Training hilft uns schon, etwas besser Schach zu spielen und zugleich unsere mentale Fitness zu steigern. Wer sich über einen längeren Zeitraum hinweg auch nur wenige Minuten am Tag mit Schachtaktik beschäftigt, wird sich verbessern und mehr vom Schachspiel verstehen.

Aus diesem Grund habe ich in diesem Buch 365 Aufgaben mit leicht verständlichen Lösungen zusammengetragen mit der Idee, dass der Leser jeden Tag eine dieser Aufgaben lösen möge. Du kannst das morgens oder abends tun, auf der Bahn- oder Busfahrt, in den TV-Werbepausen (ein sehr ergiebiges Zeitpolster!) oder bei allen Wartezeiten und Pausen, von denen es täglich selbst für äußerst angespannte Mitmenschen genügend gibt.

Natürlich ist es nicht verboten, mehr als eine Aufgabe zu lösen oder sogar generell das "Trainingsjahr" im Zeitraffertempo zu absolvieren. Wichtig ist jedoch, **regelmäßig** zu trainieren – besser täglich eine Kombination als ein- oder zweimal im Jahr einige Stunden geballtes Training und dann lange Zeit gar nichts mehr!

Wir beginnen mit einfachen Aufgaben und Motiven, aber keine Bange, es wird bald schwerer! Ziel ist nicht nur, Aufgaben zu lösen, sondern auch, typische Motive zu erkennen und in den eigenen Erfahrungsschatz aufzunehmen. Schau dir die Lösungen **genau** an (nicht nur oberflächlich den ersten Lösungszug) und, falls es mehr als eine Lösung oder weitere Varianten gibt, schau dir alle genau an und versuche, sie zu verstehen. Versuche, die Lösung vom Diagramm aus im Kopf nachzuvollziehen, das ist zudem gleichzeitig eine gute Konzentrations- und Variantenberechnungsübung, die ebenfalls deine Spielstärke verbessern wird. Wer lernt, auch nur einen Zug weiter zu berechnen als er das bisher konnte, wird in Blitz- oder Turnierpartien so manches mehr sehen; ob als Angreifer oder in der Verteidigung.

Inhalt:

Die Schachtaktik und ihre Motive	4
365 Schachaufgaben	13
Lösungen	75
Test	136

Warum Taktik-Training?

Taktik hat in der Schachpartie die größte "Spannweite"; Taktik kommt von den Eröffnungszügen bis zum Endspiel in sämtlichen Partiephasen vor. Der Schwerpunkt der Anwendung der Taktik liegt aber meist im Mittelspiel, wo oft schon die Weichen für Sieg oder Niederlage gestellt werden – eine übersehene Springergabel oder ein Abzugsschach, und alle Endspielkunst kann nichts mehr retten!

Taktik ist am einfachsten zu lernen. Man kann mit dem Erlernten sofort etwas anfangen und erweitert seinen Horizont, während z.B. Endspielkenntnisse für den unerfahrenen Spieler meist wenig bringen – weil ihn der Gegner durch einen taktischen Schlag schon lange zuvor besiegt hat!

Taktik lernen macht mehr Spaß als die meisten anderen Trainingsbereiche. Die kombinatorischen Ein- und Reinfälle sind interessant, manchmal sogar verblüffend und die Motive, Ideen und Mattbilder prägen sich leichter ein und bleiben uns länger im Gedächtnis als etwa Theoriezüge in der Eröffnung.

Natürlich muss man, um ein guter Schachspieler zu sein, alle Phasen des Spiels beherrschen und Kenntnisse in der Eröffnung ebenso wie in Taktik und Strategie und erst recht im Endspiel haben. Aber wenn man am Anfang steht oder nicht so viel Zeit ins Training investieren kann/will, dann hilft Taktik schnell, ist gut dosierbar und macht mehr Spaß als das trockene Lernen in den anderen Bereichen der Schachtechnik.

Zur Anwendung dieses Buches

Bei Aufgaben, wo nichts weiter angemerkt ist, ist Weiß am Zug. Die Lösungen findest du auf den Seiten ab S.74. Sie sind versetzt, damit du nicht aus Versehen die Lösung der nächsten Aufgabe siehst. In der ersten Spalte findest du die Lösung der Aufgabe 1, auf der nächsten Seite die der Aufgabe 2 usw. Nach Lösung 61 geht es wieder auf der ersten Lösungsseite in der zweiten Spalte weiter und entsprechend für die weiteren Lösungen.

Die **fettgedruckte Variante** ist die Hauptvariante (auch Textvariante genannt). In Einzelfällen kann die Nebenlösung die bessere sein (z.B. statt Matt nur Materialverlust), aus Gründen der Anschaulichkeit oder weil diese "Reinfälle" typisch sind und häufig vorkommen wurde dennoch die Mattvariante zuerst aufgeführt.

Züge, die **fettgedruckt** und *kursiv* sind (Beispiel: **Tg1-g8+**) geben Alternativen an. Dies kann etwa eine weitere, gleichwertige Lösung sein oder auch eine weitere gegnerische Verteidigung.

Und nun genug der Vorrede. Ich wünsche Dir 365 Tage lang Freude am Schach und an der Schachtaktik!

Heinz Brunthaler

Die Schachtaktik und ihre Motive

Bevor wir richtig loslegen möchte ich noch eine kleine Einführung in die Schachtaktik voransetzen.

"Schachtaktik, die Art, wie man seinen Plan durchführt, wie man sich seinen Zielvorstellungen nähert. Während die Schachstrategie auf die Frage antwortet, *was* man machen soll, bedeutet die S. Antwort auf die Frage, *wie* man es machen soll." ... "Wichtigstes Element des taktischen Planes ist die Durchrechnung einzelner Züge, manchmal einer ganzen Reihe von Zügen, sog. Manövern und Kombinationen."

(aus "Großes Schach Lexikon", Klaus Lindörfer, Gütersloh 1977, S.228)

Etwas pragmatischer formulierte Großmeister Tartakower (1887-1956):

"Der Taktiker muss wissen, was er zu tun hat, wenn es etwas zu tun gibt; der Stratege muss wissen, was er zu tun hat, wenn es nichts zu tun gibt."

Tatsächlich kann der Taktiker nichts tun, wenn eine Stellung keine Schwächen aufweist und im Gleichgewicht ist. Wird eine Schachpartie von beiden Spielern korrekt geführt, sollte sie stets Remis enden und der Versuch dennoch etwas zu unternehmen wird scheitern. Beim Versuch aber, auf Gewinn zu spielen, muss man Ungleichgewichte schaffen / zulassen und damit Risiken eingehen, die der Gegner eventuell zum Gewinn nutzen kann. Dazu muss er oft Bauern oder Figuren opfern, was er wie oben erwähnt als "Kombination" durchrechnen muss, um die Machbarkeit und die gegnerischen Erwidlungsmöglichkeiten zu prüfen. Grundsätzlich unterscheiden wir drei Arten von Kombinationen:

- Die Mattkombination;
- Die Pattkombination;
- Die Kombination zum Materialgewinn.

Erstere ist heute selten geworden und überwiegend im unteren Spielstärkebereich anzutreffen, denn die Kenntnis der Eröffnung und die Verbesserung der Spieltechnik verhindern die spontanen Überfälle, die das Schach der frühen Jahrhunderte kennzeichnete.

Unter Pattkombinationen versteht man auch alle solche, die ein Remis durch Dauerschach oder Zugwiederholung herbeiführen, was ja oft auch die Alternative zum Patt darstellt.

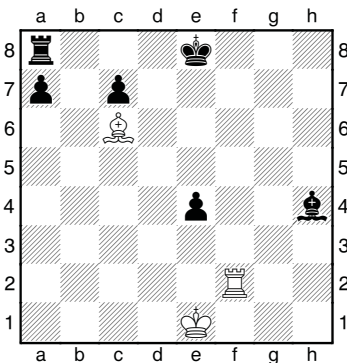
Kombinationen zum Materialgewinn sind die häufigste Art. Sie unterteilen sich in verschiedene Bereiche, die wir "Motive" nennen.

Die wichtigsten sind:

Doppelangriff; Fesselung; Abzug und Abzugsschach; Doppelschach; Hin- und Weglenkung und Figuren in der Falle.

Es gibt darüber hinaus zahlreiche weitere Untermotive oder komplette Angriffstechniken, die in bestimmten Situationen gewinnen. Je nach Stärke der Spieler treten solche Kombinationen mehr oder weniger häufig auf und dies in grober oder subtilerer Form. Der unerfahrene Spieler wird schon in den ersten Zügen mit Kombinationen konfrontiert. Fast jeder Schachfreund hat zu Beginn Bekanntschaft mit dem "Schäfermatt" gemacht und schnell gelernt, es zu vermeiden. Damit hat er das erste Kombinationsmotiv kennen gelernt und auch, wie er es vermeiden kann. Der doppelte Nutzen von Kombinationsmotiven liegt genau darin, sie sowohl anwenden als auch vorhersehen und vermeiden zu können. Das lernt man meistens auf die harte Tour durch Eröffnungsfallen und – reinfälle. Schauen wir uns die wichtigsten Motive ein wenig näher an.

Der Doppelangriff kommt wohl am häufigsten vor. Alle Figuren und auch der Bauern können ihn ausüben, wenn auch mit unterschiedlichster Reichweite und Kraft.

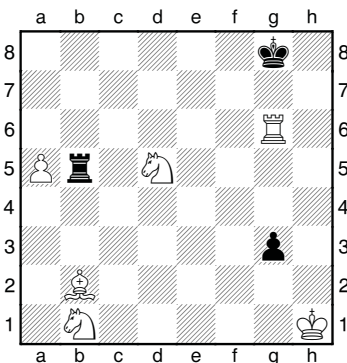


Der Läufer

kann zwei Arten von Doppelangriff führen.

Die Gabel greift nach zwei Seiten hin an, was nach links und rechts oder oben und unten geschehen kann, (*D links oben und mitte*).

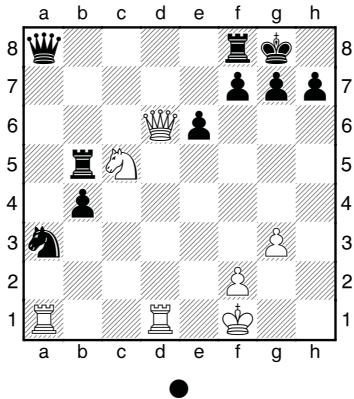
Der Spieß greift zwei hintereinander stehende Figuren an (*D rechts unten*).



Der Turm

kann ebenfalls zwei Arten von Doppelangriff führen und zwar in seiner Laufrichtung waagerecht (*D links*) und senkrecht (*D rechts*).

Zudem kann er auch Figuren aufspießen, wie er es links in Richtung nach unten tut. Läufer und Springer sind aufgespießt, nur einer von ihnen kann sich retten.

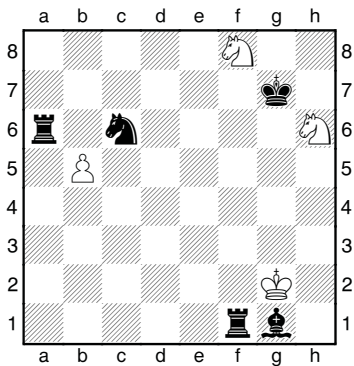


Die Dame

kombiniert die Gangart von Läufer und Turm, kann also die Doppelangriffe beider anwenden und zwischen ihnen wechseln, was sie so gefährlich und vielseitig macht. Da die Dame aus der Entfernung und brettumspannend angreifen kann, sind ihre Doppelangriffe für den ungeübten Spieler oft schwer vorherzusehen. Hier ein Beispiel:

1...Da8-h1+ 2.Kf1-e2 Dh1-h5+

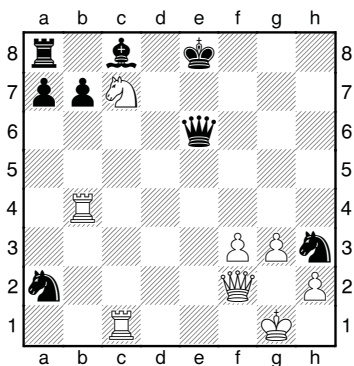
Doppelangriff gegen König und Springer!



Bauer und König

können nur sehr bescheidene Doppelangriffe führen. Der Bauer kommt bei Vorstößen öfter zum Doppelangriff, wie *D links* zeigt. Der König kann keinen Doppelangriff gegen eine Dame führen, da er ja nicht in ein Schach eintreten darf. Doch auf engen Raum findet er manchmal seine Opfer, wie die Beispiele im *D rechts* zeigen.

Ein Doppelangriff kann sich nicht nur gegen zwei oder mehr Steine richten, sondern auch gegen einen Stein und ein wichtiges Feld, z. B. das Mattfeld, und kann so auch ohne Materialgewinn erfolgreich sein.

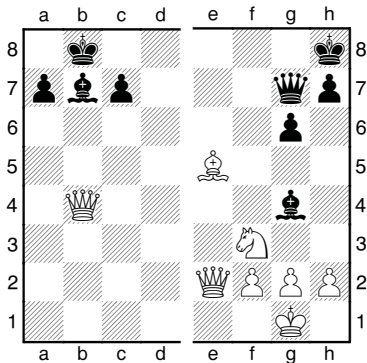


Der Springer

hat seine eigene Art des Doppelangriffs, die Springergabel. Da sie nach allen Seiten wirken kann, ist sie schwerer zu erkennen als es bei den "Linienfiguren" (so nennt man Dame, Turm und Läufer, die sich auf Linien fortbewegen). Die schlimmste Springergabel sehen wir im *Diagramm oben links*, das sogenannte "Familienschach", bei dem der Springer gleich drei Figuren angreift.

Die Fesselung

liegt vor, wenn ein Stein nicht wegziehen kann, ohne dadurch eine andere, wertvollere Figur preiszugeben. Es gibt drei verschiedene Arten von Fesselungen:



Die **"echte"** Fesselung sehen wir im *D links*. Der gefesselte Läufer kann gar nicht ziehen, weil sonst sein König im Schach stünde.

Die **"bedingte"** Fesselung zeigt *D rechts oben*. Die gefesselte Dame kann ziehen und den Läufer schlagen, aber keinen anderen Zug machen.

D rechts unten zeigte eine **"unechte"** Fesselung. Der Springer kann beliebig ziehen, gibt aber dadurch seine Dame preis.

Auf solche Fesselungen sollte man sich nicht zu sehr verlassen, wie die folgende Eröffnungsfalle zeigt. Nach

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7-d6

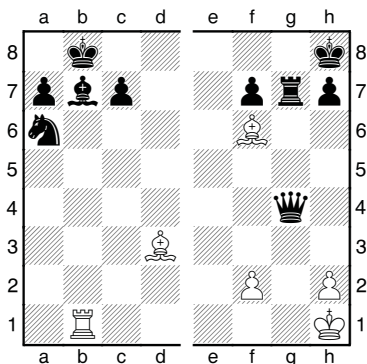
3.Lf1-c4 Lc8-g4 4.Sb1-c3 h7-h6? (D)

wird der unecht gefesselte Springer aktiv:

5.Sf3xe5 Lg4xd1?? [5...d6xe5 6.Dd1xg4]

6.Lc4xf7+ Ke8-e7 7.Sc3-d5#

Diese Falle wird "Seekadetten-Matt" genannt.



Ein wichtiger Punkt, der von unerfahrenen Schachfreunden leicht übersehen wird:

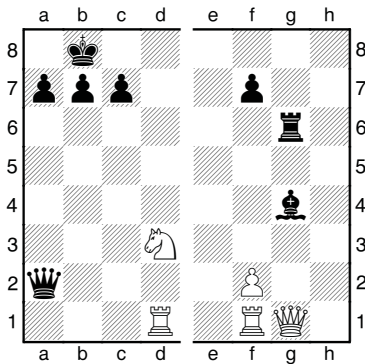
Ein gefesselter Stein kann einen anderen Stein nicht verteidigen!

Im *D links* ist der Springer daher praktisch ungedeckt und kann vom Läufer einfach geschlagen werden.

Ein gefesselter Stein kann aber einen Angriff unterstützen. Im *D rechts* ermöglicht der gefesselte Turm daher **...Dg4-g2#**

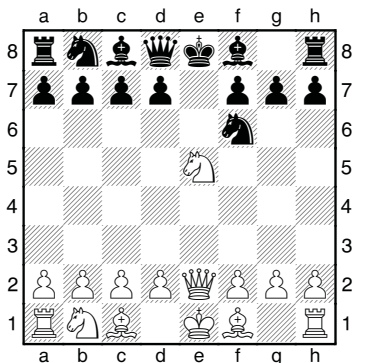
Der Abzug und das Abzugsschach

Zieht ein Stein weg und macht die Wirkungslinie einer anderen Figur frei, so nennt man das einen Abzug. Wenn durch die frei gewordene Figur etwas droht, muss sich der Gegner darum kümmern und der Stein, der abgezogen ist, droht vielleicht auch etwas oder hat ein Feld betreten, das er sonst nicht hätte betreten mögen. Besonders wenn eine der beteiligten Figuren des Abzugs Schach bieten kann, hat der Gegner ein ernsthaftes Problem. Hier einige Beispiele:



Im *D links* macht der Abzug Sd3-b4 dem Turm die d-Linie frei, wodurch Matt auf d8 droht, während der Springer die Dame angreift. Da Schwarz das Matt abwehren muss, geht die Dame verloren.

Im *D rechts* gewinnt der Abzug Lg4-e2 oder Lg4-h3 den Turm.



Einen typischen Eröffnungsreinflall durch ein Abzugsschach sehen wir hier:

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sg8-f6

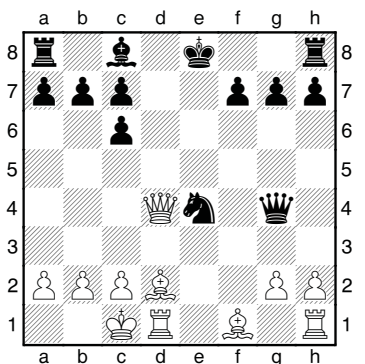
3.Sf3xe5 Sf6xe4

[Richtig 3...Dd8-e7 4.Se5-f3 De7xe4+ (4.d2-d4 d7-d6)]

4.Dd1-e2 Se4-f6?? (D) 5.Se5-c6+

mit Damengewinn, z.B.

5...Dd8-e7 6.Sc6xe7 Lf8xe7 usw.



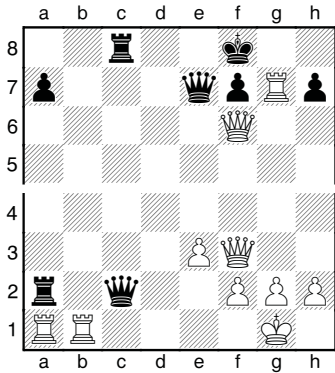
Eine besonders gefährliche Abart des Abzugs ist das Doppelschach, was oft gleich zum Matt führt. Hier ein nettes Beispiel:

1.Dd4-d8+ Ke8xd8 2.Ld2-g5+ und sogar ein Doppelschach und Matt!

Schwarz könnte beide Schachgebote leicht abwehren, aber nicht gleichzeitig – und das heißt Game over!

Hin- und Weglenkung

Der erste Zug der vorhergegangenen Stellung 1.Dd4-d8+ leitet gleich zu unserem nächsten Motiv hin. Mit einem Opfer wird ein Stein des Gegners auf ein Feld hin (oder von einem Feld weg) gelenkt, wo er angegriffen werden kann. Dieses Motiv ist also der Wegbereiter für ein anderes, z.B. für Doppelangriff oder Abzug.



Im *D oben* lenkt der Turm den König weg:

1.Tg7-g8+ Kf8xg8 2.Df6xe7

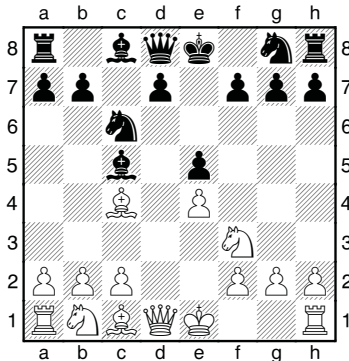
Besonders beim Kampf um die Grundreihe spielt die Weglenkung eine wichtige Rolle, wie wir im *D unten* sehen:

1...Dc2-b2 gewinnt einen Turm:

2.Tb1xb2? [2.Tb1-f1 Ta2xa1]

2...Ta2xa1+ und Matt folgt.

In manchem Eröffnungsreinfluss wirkt die Hinlenkung aktiv mit dem Einschlag auf f7:

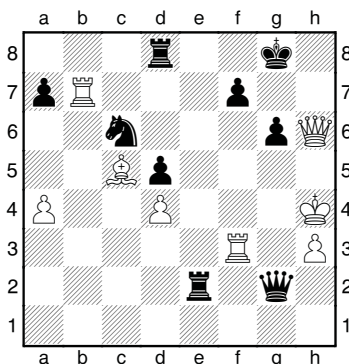


1.Lc4xf7+ Ke8xf7

Hinlenkung des Königs in einen Doppelangriff der Dame!

2.Dd1-d5+

gewinnt den Läufer zurück und hat außer dem Bauerngewinn auch die gegnerische Stellung arg geschwächt und die Rochade verdorben.



Eine Hinlenkung des Königs ins Matt ist der ultimate Fall dieses Motivs. Weiß am Zug ist hier akut vom Matt bedroht. Aber Judit Polgar, die stärkste Schachspielerin aller Zeiten, nutzte eine Hinlenkung zum Gewinn:

1.Dh6-g7+ Kg8xg7 2.Tf3xf7+ Kg7-g8

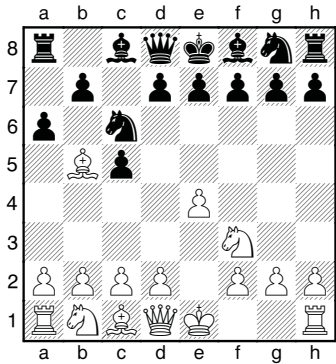
3.Tf7-g7+ Kg8-h8 4.Tg7-h7+ Kh8-g8

5.Tb7-g7#

Polgar – Hansen, Vejstrup 1990

Figuren in der Falle

Unerfahrene Spieler machen zu Beginn der Partie gerne verfrühte Ausfälle oder ziehen zu oft mit der gleichen Figur. Diese findet sich dann manchmal in der Situation, abgeschnitten und erobert zu werden. Auch bei Stellungen mit vielen Steinen auf dem Brett wird manchmal eine Figur gefangen. Hier einige typisch Beispiele:



Einen typischen Anfängerfehler sehen wir hier schon nach den Zügen

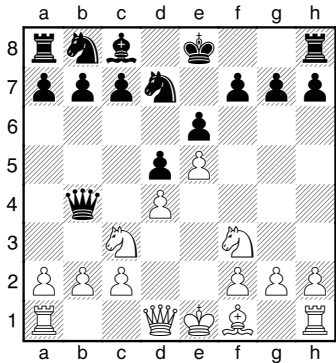
1.e2-e4 c7-c5 2.Sg1-f3 Sb8-c6

3.Lf1-b5 a7-a6 (D) 4.Lb5-a4?

[richtig ist Rückzug nach e2 oder Abtausch 4.Lb5xc6 d7xc6]

4...b7-b5 5.La4-b3 c5-c4

und der Läufer geht gegen einen Bauern verloren.



Der bekannteste Fall des Figurenfangs ist der "vergiftete Bauer". Hier greift die Dame den b-Bauern an, den der vermeintlich unaufmerksame Weiße nicht verteidigt:

1.a2-a3 Db4xb2 2.Sc3-a4

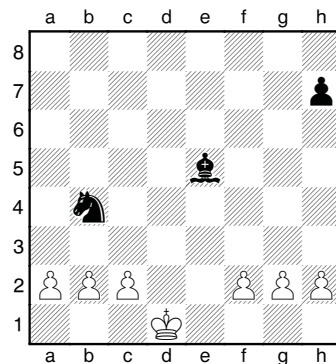
Und es wird klar, dass der Schwarze der Unaufmerksame war - wohin mit der Dame?

Einige scheinbar harmlose Situationen entpuppen sich als typische Reinfälle. Die Bauern auf a2 und h2 sind beide angegriffen. Doch sie zu schlagen will bedacht sein:

1...Sb4xa2? 2.c2-c3 und der König erobert den Springer durch Kd1-c1 - b1.

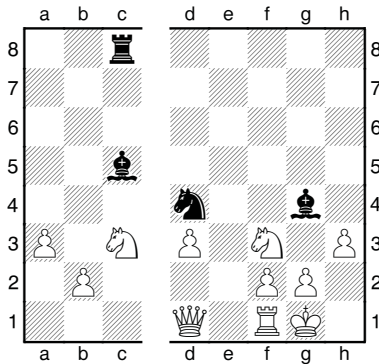
1...Le5xh2 2.g2-g3 und der Läufer ist abgeschnitten, kann sich aber gerade noch durch das Manöver **2...h7-h5 3.Kd1-e2 h5-h4** retten, **4.Ke2-f3 h4xg3 5.f2xg3 Lh2-g1**

Hätte der König ein Feld näher gestanden, wäre der Läufer aber verloren gegangen.



Überlastung

Wenn eine Figur oder ein Bauer mehrere Steine verteidigen muss, kann sie "überlastet" werden. Das meint, dass sie zwar jede dieser Verteidigungsaufgaben erfüllen kann, aber nicht alle gleichzeitig. Dies wird leicht übersehen und kann Material kosten:



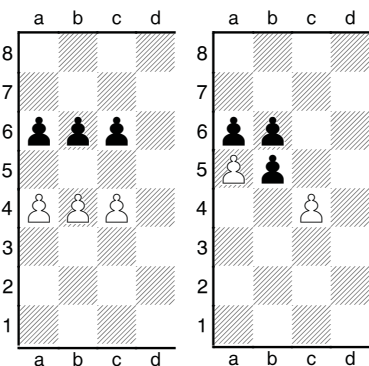
D links: **1...Lc5xa3** und der Bb2 ist überlastet: **2.b2xa3 Tc8xc3**

Im D rechts zog Weiß zuletzt h2-h3, um den Läufer zu vertreiben. Aber damit hat er eine Überlastungssituation geschaffen, die einen wichtigen Bauern kostet und die Königsstellung schwächt:

1...Sd4xf3+ 2.g2xf3 Lg4xh3

Taktik im Endspiel

Viele Schachfreunde glauben, Taktik sei nur in Eröffnung und Mittelspiel anzutreffen und nicht im oft für langweilig gehaltenem Endspiel. Das ist ein großes Missverständnis, denn auch in der finalen Phase der Partie entscheidet oft die Taktik über den Ausgang der Partie. Hier zum Abschluss ein nettes Beispiel:



Man sollte meinen, es gäbe keine Möglichkeit zum Durchbruch eines Bauern. Aber ein taktischer Trick macht es möglich:

1.b4-b5 c6xb5

[1...a6xb5 2.c4-c5 b6xc5 3.a4-a5
(2...b5xa4 3.c5xb6)]

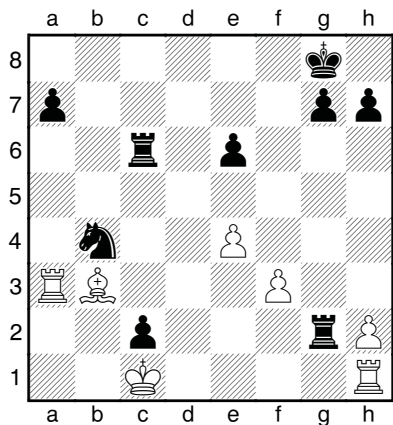
2.a4-a5 (*D rechts*) Weglenkung des Bb6 - oder auch Überlastung, da er die Felder a5 und c5 verteidigen muss!

2...b6xa5 3.c4-c5 [2...b5xc4 3.a5xb6]

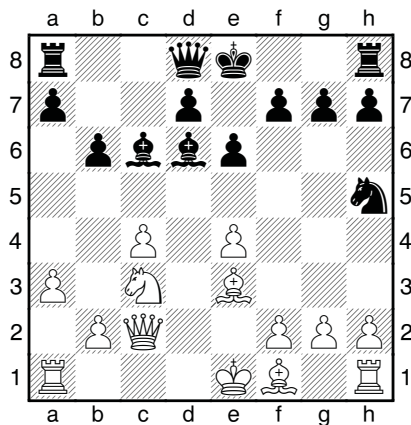
Dies waren nur einige der zahllosen taktischen Motive und Methoden. Sie werden im weiteren Verlauf oft vorkommen und der Leser kann dann gleich wissend nicken: "Aha, eine Weglenkung", o. dgl.

Und nun genug der Theorie, los geht's mit den praktischen Aufgaben!

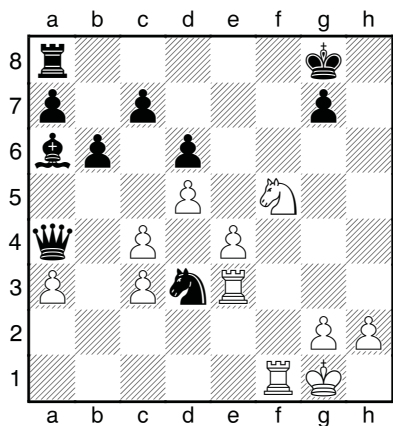
1.
Tag



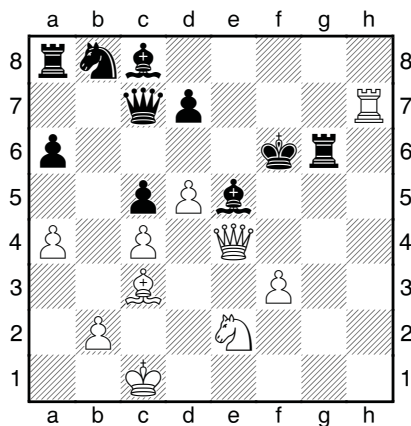
2.
Tag



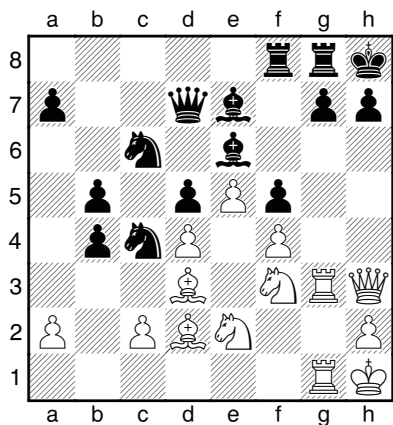
3.
Tag



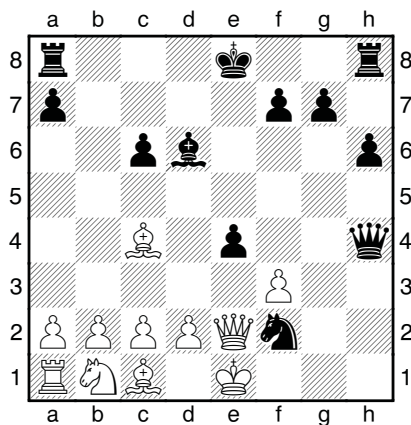
4.
Tag



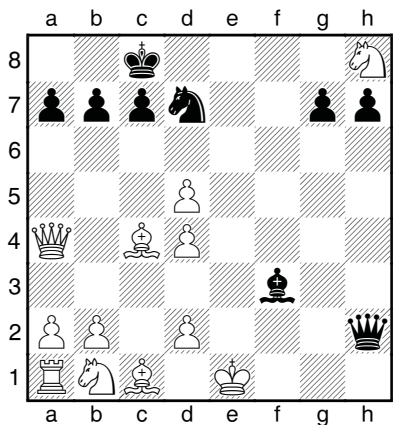
5.
Tag



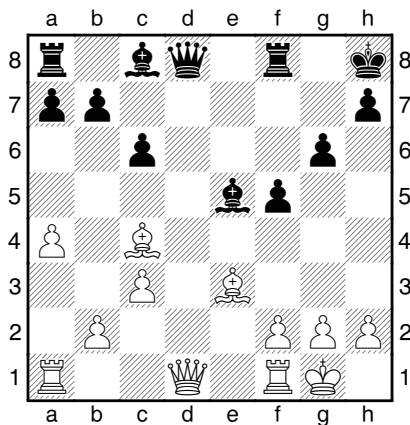
6.
Tag



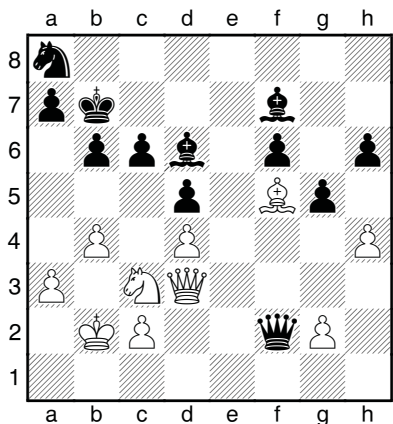
7.
Tag



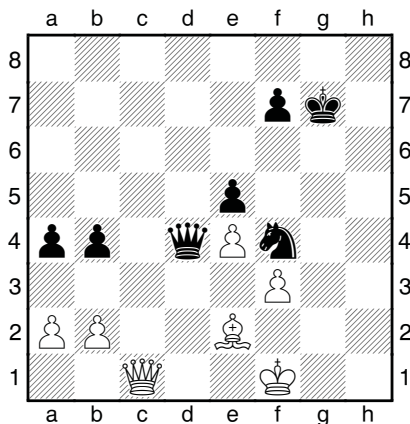
8.
Tag



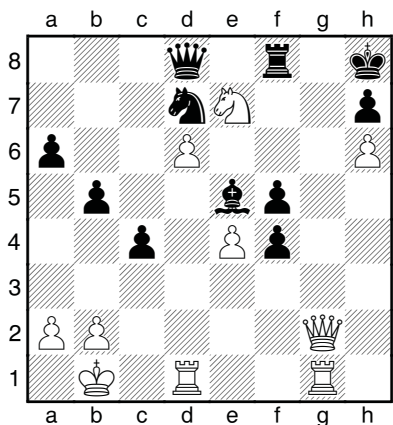
9.
Tag



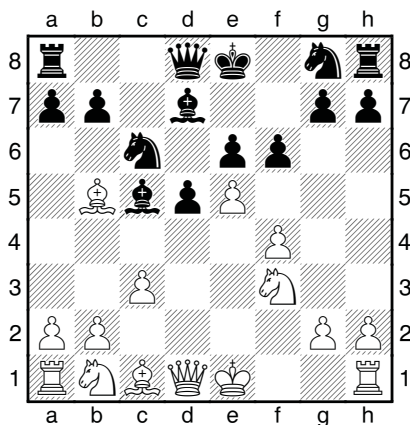
10.
Tag



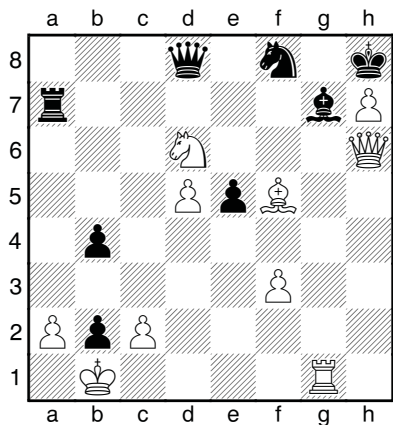
11.
Tag



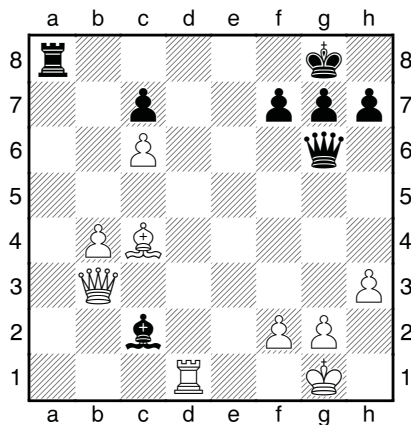
12.
Tag



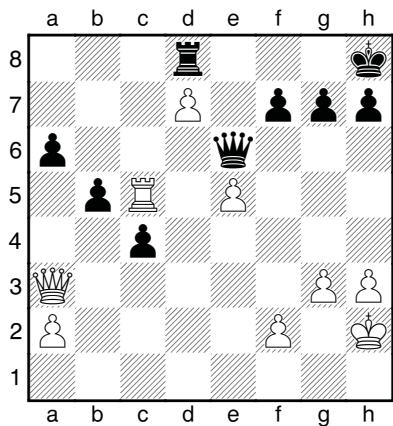
361.
Tag



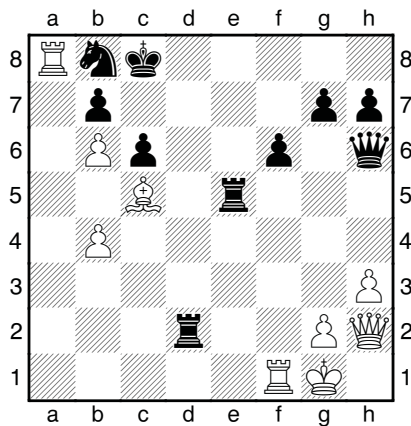
362.
Tag



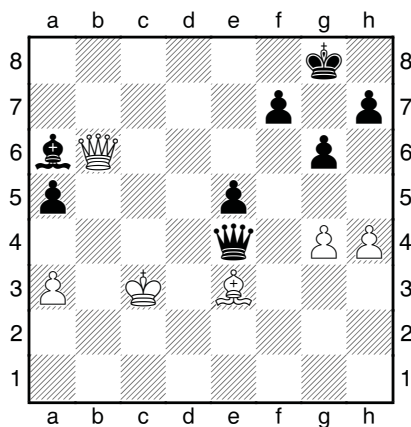
363.
Tag



364.
Tag



365. Tag !!!



Gratuliere! Du hast es geschafft!

365 Aufgaben lang durchzuhalten ist eine reife Leistung; gleichgültig, ob du täglich eine Aufgabe gelöst oder ein schnelleres Tempo vorgelegt hast.

Bestimmt hast du eine Reihe Motive kennen gelernt, die du in Blitz- und Turnierpartien früher oder später einmal verwenden kannst.

Wie geht es nun weiter?

Vielleicht hast du ja Lust bekommen, **intensiveres** Taktiktraining zu betreiben. Dann könntest du mit einer unserer zahlreichen Taktikbroschüren weiter arbeiten, z.B. "**SCHACH – TAKTIK**, Training & Test auf allen Ebenen, **Level 1**". Diese ist durchschnittlich schon etwas schwerer als das vorliegende Buch. Wenn dir aber unsere Aufgaben zu leicht vorkamen, kannst du auch gleich mit **Level 2** beginnen.

Falls du Lust hast, weiter wie bisher täglich eine oder mehrere Aufgaben zu lösen, kannst du mit "**365 x Schachtaktik für Klubspieler**", dem Folgeband dieses Buches, weiterarbeiten. Das Niveau liegt höher, statt wie hier mit meist 2- bis 3-zügigen Aufgaben hast du es in der Regel mit 4- bis 5-zügigen Kombinationen zu tun und auch die Zahl und Vielfalt der Motive steigt an. Das ist zwar schwerer, aber natürlich auch viel interessanter.

Was du aber auch machen möchtest, du solltest bei regelmäßigem Taktiktraining bleiben. Nicht, damit der Autor mehr Bücher und Broschüren verkaufen kann (obwohl das natürliche eine recht erfreuliche Aussicht wäre, ☺), sondern, weil sich die taktischen Fähigkeiten durch regelmäßiges Training verbessern und gleichzeitig deine Fitness im Berechnen von Varianten auf einem guten Niveau bleibt. Es wäre doch schade, wenn sich deine nach unserem Trainingsjahr erreichte Form nach einiger Zeit wieder abschwächen würde.

Um die schachliche Fitness zu erhalten braucht es nicht viel; eben eine Kombination täglich oder ab und an mal einige Stunden der Beschäftigung mit Taktik und Partieanalyse. Kaum ein anderer Sport verlangt so wenig Training!

Auf jeden Fall wünsche ich dir auch weiterhin viel Freude und Erfolg mit der Schachtaktik und ihrer praktischen Anwendung!

Heinz Brunthaler



Auf den folgenden Seiten findest du die
Lösungen ►►►

1	<p>Okay, das war sehr leicht – aber es sollte auch nur der Einstieg sein, so leichte Aufgaben gibt es die nächsten 364 Tage nicht mehr!</p> <p>1...Sb4-d3# PS: Es ist gar nicht so verkehrt, erst mal alle Schachgebote anzuschauen, um zu sehen, ob ein Matt dabei ist! Denk an die bewährte Regel: "Lasse nie ein Schach aus, es könnte Matt sein!"</p>
62	<p>Der König ist bereits im Kreuzfeuer der weißen Läufer gefangen. Durch Linienräumung (= Abzug des Läufers) wird die Drohung sofort tödlich:</p> <p>1.Lh6-f8 Tg6-g7 [1...Dh7xh5 2.Th3xh5+ Tg6-h6 3.Th5xh6#] 2.Lf8xg7+ Kh8xg7 3.Dh5xh7+ Kg7-f8 4.Dh7-f7#</p>
123	<p>Nur ein kleiner Schritt für einen Bauern, aber ein großer Sprung zum Partiegewinn:</p> <p>1.e5-e6+ Schlagen oder Nichtschlagen, das ist hier nicht die Frage, sondern egal:</p> <p>1...Kd7xd6 2.Sg5xf7#; oder 1...f7xe6 2.De2xe6+ Kd7-d8 3.Sg5-f7#; oder 1...Kd7-d8 2.Sg5xf7#</p>
184	<p>Die Springergabel ist offensichtlich, aber es ist mehr als nur ein einfacher Qualitätsgewinn, es ist der Anfang vom Matt:</p> <p>1...Sg4-e3+ 2.Kg2xh3 Tg8-h8# [2.Kg2-f2 Tg8-g2+ 3.Kf2-e1 Th3-h1#]</p>
245	<p>1.Td2-d8 Ein notwendiger Vorbereitungszug, denn das "Erstickte Matt" funktioniert hier nicht auf Anhieb:</p> <p>1.Se5-f7+? Tf8xf7 2.De6xf7 De4-e1+ 3.Kg1-h2 De1xd2 und Schwarz sollte auf Dauer gewinnen.</p> <p>1...Tf8xd8 2.Se5-f7+ Kh8-g8 3.Sf7-h6+ Kg8-h8 4.De6-g8+ Td8xg8 5.Sh6-f7#</p>
306	<p>Hier ist das Ende viel einfacher, als die meisten Spieler wohl denken werden!</p> <p>1.Te2-e8 Dd8-c7 2.Dh5xg5+ f6xg5 3.Sg3-h5# Hättest du das auch in einer Partie gesehen?</p>

2	Zwar kein Matt, aber ein erfolgreicher Doppelangriff durch 1.Dc2-d1 – Läufer d6 und Springer h5 sind angegriffen, einer wird vom Platz gestellt! So überrumpelte übrigens der amerikanische Großmeister Larry Christensen den langjährigen Weltmeister Karpow!
63	Hier geht ein "Trick", den wir noch nicht kennen gelernt haben: Die Deckungsbasis des fesselnden Läufers wird geschlagen! 1...Tf3xb3+ 2.Lc4xb3 Dd5xb3+ Nutzt die Fesselung des Bc2 zum Gewinn aus und kann jetzt die weiße Stellung abräumen, z.B. 3.Kb1-a1 [3.Kb1-c1?? Db3xc2#] 3...Db3xa4+ 4.Ka1-b2 Da4xc2+ 5.Kb2-a3 nebst Matt.
124	Die Öffnung der g-Linie reicht schon aus, um mittels Damenopfer ein Zwei-Türme-Matt zu erreichen: 1.Sd5xf6 Lg7xf6 2.Dh5xh7+ Kh8xh7 3.Tf5-h5# [Der direkte Weg funktioniert nicht: 1.Dh5xh7+ Kh8xh7 2.Tf5-h5+ Lg7-h6]
185	Direkt umzuwandeln geht nicht: 1.g6-g7+ Kh8-h7 2.Tb8-b7 Ld5-g8. Aber der richtige Zwischenzug führt zum Sieg: 1.Tb8-b7 Ld5-g8 2.Tb7-h7+ Lg8xh7 3.g6-g7# [1...Ld5xb7 2.g6-g7+ Kh8-h7 3.g7-g8D#; oder ebenso 1...Se4-f6 2.g6-g7+ Kh8-h7 3.g7-g8D#]
246	Weiß könnte mit Sc7+ die Dame gewinnen. Weiß könnte mit 0–0–0 die leere Drohung LxDe6 einfach ignorieren, denn nach Sxd6 ist Schwarz Matt. Oder aber er macht kurzen Prozess: 1.Dd6xf8+ Tg8xf8 2.Sb5-d6#
307	Ein bisschen vom Anastasia Matt, ein bisschen vom Matt des eingeklemmten Königs auf der h-Linie - sollen die Experten sich ruhig über den genauen Matttyp Gedanken machen. Wir beschränken uns auf: 1.h6xg7+ Tg8xg7 2.Th1xh7+ Kh8xh7 3.Td1-h1+ Lc8-h3 4.Th1xh3#

3	<p>Wenn der Springer dem König die Fluchtfelder versperrt (g8/g6) und der Turm (oder die Dame) auf der offenen h-Linie Matt setzen kann, nennt man das Motiv "Anastasia Matt". Hier kommt es ohne Opfer zustande:</p> <p>1.Sf5-e7+ Kg8-h7 2.Te3-h3#</p>
64	<p>Und immer wieder droht die Springergabel - achte ganz besonders auf mögliche einleitende Hinlenkungsoffer!</p> <p>1.Dc2xf5 De6xf5 2.Sg6-e7+ und wieder hat es einen erwischt!</p>
125	<p>Der am Brettrand eingeklemmte König lebt gefährlich, ihm droht Böses von allen Seiten. Weiß leitet seine Mattdrohungen mit einem dicken Opferangebot ein:</p> <p>1.Sg5-e6 Tf8xf7 2.g4-g5+ De7xg5+ 3.Dh4xg5# [1...De7xh4 2.Lb2-g7#; oder 1...De7xf7 2.g4-g5#]</p>
186	<p>Ohne Bauernschutz und in der Ecke ist es um den weißen König schnell geschehen:</p> <p>1...Ld6xh2+ 2.Kg1xh2 [2.Kg1-f1 Sf5-g3+ 3.Kf1-e1 Df3-e2#] 2...Df3xf2+ 3.Kh2-h1 Sf5-g3#</p>
247	<p>Ein häufiger vorkommender Fehler ist, beim Abtausch nur quantitativ zu rechnen. Manchmal ergeben sich nämlich Feinheiten, die aus einem 3:3 wie hier auf g7 einen K.o. für Schwarz machen:</p> <p>1.Tg5xg7+ Tf7xg7 [1...Kg8-h8 2.Tg7-g8#; oder 1...Kg8-f8 2.Tg7-g8#] 2.De5xe7 und der gefesselte Turm kann die Dame nicht schlagen.</p>
308	<p>Die schwarze Dame ist nur vom Sd7 gedeckt. Wenn Weiß ihn mit Schach ausschalten kann, gewinnt er die Dame. Wenn nicht, hilft Plan B:</p> <p>1.Te6-e8+ Th8xe8 2.Te1xe8+ Kd8xe8 3.Lb5xd7+ Lc8xd7 4.Db4xc5 f6xg5 5.Dc5xd5 [2...Kd8-c7 PLAN B: 3.Lg5-f4+ Kc7-b6 4.Lf4-e3]</p>

4	<p>Hast du das Matt in einem Zug sofort gefunden? 1.De4-f4# Oder etwa statt dessen an 1.Lc3xe5+ Dc7xe5 2.Th7-f7+ Kf6xf7 3.De4xe5 überlegt – ganz nett, aber noch lange nicht gewonnen?</p>
65	<p>Ein schönes Beispiel, was Spieltechnik oder Variantenberechnung auch in scheinbar gleicher Stellung erreichen kann, bietet diese Stellung: 1.De2-e5+ Kg7-f8 2.De5-f6 Dd8/Td7xe7 3.Df6-h8# [1...Kg7-g8 2.Te7-e8+; oder 1...Kg7-h6 2.De5-f4+ Kh6-h5 3.g2-g4+ Kh5-h4 4.Df4-h6#]</p>
126	<p>Oft stellt sich die Frage: Abtauschen oder nicht? Wer noch ein paar Züge weiter rechnet, findet manchmal gute Entscheidungshilfen, so auch hier: 1...Dh2-h1+ 2.De4xh1 Th8xh1+ 3.Kf1-e2 Th1xd1 4.Ke2xd1 Ld7-c8+ mit Läufergewinn.</p>
187	<p>Ein Springerpaar in einer beengten Stellung kann manchmal eine erstaunliche Wirkung erzielen, z.B. wie hier ein Matt: 1.Df6-f7+ Lg6xf7 2.Sg4-f6#</p>
248	<p>Natürlich könnte Schwarz die Qualität zurückgewinnen. Aber die Stellung bietet mehr Möglichkeiten; Dame und Springer tanzen den schwerfälligen Turm einfach aus: 1...Df2-f3+ 2.Tg1-g2 Df3-f1+ 3.Tg2-g1 (bei einem Generalabtausch gewinnt der weiße Freibauer) 3...Se2-g3+ 4.h2xg3 Df1-h3#</p>
309	<p>Der schwache Punkt der weißen Königsstellung ist b2, der von Dame und Turm angegriffen werden könnte, wenn die 2.Reihe offen wäre. Das lässt sich einrichten: 1...Td8xd3 2.c2xd3 De7-b4 3.Df3-a8+ Lg5-d8 [hofft auf 3...Kg8-h7 4.Da8-e4+] 4.b2-b3 Db4-c3 und gegen Db2# gibt es keine Verteidigung.</p>