

SCHACH - FAN

Nr. 1 / 24.2.2021

Lieber Leser!

Die Corona Pandemie mit ihren erzwungenen Einschränkungen hat dazu geführt, dass viele Menschen ihr Interesse am Schach (wieder-)entdeckt haben. Das wird sicher dazu beitragen, dass der Stellenwert des Schachspiels auch über diese schwere Zeit hinaus höher sein wird als zuvor.

Doch es gibt ein Problem. Die vielen neuen Schachfreunde tun sich schwer, Informationen und Unterstützung zu finden. Man mag denken, dass das Internet eine brauchbare Quelle ist. Doch es ist ohne gute Vorkenntnisse schwer, aus der Vielzahl der Beiträge die richtigen Informationen zu finden. Zudem sind viele davon nicht für die Erfordernisse von völligen Laien und Einsteigern geeignet, da die Hauptzielgruppe - ebenso wie auch bei Schachbüchern - meist Klubspieler sind. Hobbyspieler und Spieler unterer Klassen fristen in der Schachliteratur als Zielgruppe leider ein Mauerblümchen Dasein. Tatsächlich klafft auch zwischen dem Erlernen der Regeln und dem Beginn eines systematischen Trainings eine Lücke, die eigentlich nur durch einen geduldigen Spielpartner geschlossen werden kann, der erklärt und auf falsche Züge hinweist.

Wir, eine Gruppe von Schachfreunden, darunter auch Experten und bekannte Autoren, die Material zur Verfügung stellen, hat sich zum Ziel gesetzt, zur Popularisierung des Schachspiels beizutragen und insbesondere Einsteiger und Hobbyspieler zu unterstützen. Dies soll durch einen kostenlosen zunächst während Corona wöchentlichen "Schach-Brief", genannt "**SCHACH-FAN**" geschehen. Dies ist eine pdf, die Schachaufgaben, Materialien für das selbständige Training, Wissenswertes aus der Welt des Schachs und neutrale Rezensionen speziell zu Büchern für diese Spielklasse bringt, aber darüber hinaus auch die Möglichkeit bietet, Fragen an Experten zu stellen. Dies können Sie auf unserer Homepage www.schachwoche.de tun (nicht zu verwechseln mit der früheren Schachzeitung gleichen Namens).

Wir können in dieser ersten Ausgabe nicht alle Themen starten, werden das aber in den folgenden Ausgaben tun. Im wöchentlichen Wechsel erscheint ein umfangreicher "SCHACH-FAN" wie dieser hier mit einem kürzeren, der "Aufgabenfutter" für die Zwischenzeit bietet.

Der "SCHACH-FAN" ist nichtkommerziell und frei von bezahlter Werbung.

Um eine möglichst weite Verbreitung zu erreichen, bitten wir Sie, den "SCHACH-FAN" an Freunde und Bekannte weiterzuleiten, die sich für Schach interessieren.

Bitte helfen Sie damit den vielen Schachlaien, die mehr über dieses schöne Spiel erfahren und es lernen möchten, und dem Schachspiel!

Im Voraus besten Dank und viel Freude mit der Lektüre des SCHACH-FAN wünscht Ihnen

Ihr "**Team SCHACH-FAN**"

Sie können den "SCHACH-FAN" kostenlos abonnieren (und bei Nichtgefallen auch einfach wieder abbestellen, ☹) unter www.schachwoche.de

Dort können Sie auch:

- weiteres Material gratis downloaden, so eine **Broschüre für Einsteiger mit einfachen Matts** als pdf für noch wenig erfahrene Leser, mehr wird folgen;
- uns mailen, wenn Sie **Fragen oder Anregungen** haben;
- **ältere Ausgaben** des "SCHACH-FAN" downloaden;
- **Informationen und Erklärungen** finden, z.B. zu Schachbegriffen.
- **Antworten zu interessanten Leserfragen** in späteren Ausgaben.

Das SCHACH-FAN Team freut sich, gleich mit der ersten Ausgabe auf eine wissenschaftliche Studie hinweisen zu können. Wir bitten um Beachtung und Unterstützung für diese. Und zur Belohnung sehen die Teilnehmer einige interessante Mattaufgaben!

Hallo Schachfreunde,

Wir spielen häufig unter der Annahme all unserer Fähigkeiten. Unbeachtet bleibt hierbei jedoch, wie stark sich Ablenkungen auf unsere Spielstärke auswirken. Seien es andere Personen, andere Schachbretter neben unserem oder aber auch Geräusche und Stimmen. Den Einfluss auf die Spielstärke, soll in dieser Studie getestet werden. Je mehr an der Studie teilnehmen, desto aussagekräftiger wird so und eröffnet womöglich noch neue Forschungsfelder in der Verbindung von Schach und Psychologie. Die Studie wird im Lehrstuhl allgemeine Psychologie der Fernuni Hagen durchgeführt. Titel der Studie ist: Sie glauben, Sie spielen fokussiert? Einfluss von visuellen Distraktoren beim Schach.

Teilnehmen kann jede Person, die Schach spielen kann und mit der Notation vertraut ist. Die Studie dauert ungefähr 10-15 Minuten. Die Instruktionen sind der Studie selbst zu entnehmen. Sie werden lediglich aufgefordert 4 Schachprobleme zu lösen. Am Ende der Studie erhalten Sie auf Rückfrage noch wertvolles Zusatzwissen zu der Kombination aus Schach und Psychologie, welches sehr spannend ist und zudem das eigene Spiel verbessern kann.

Die Studie ist bis zum 04.03.2021 Online über folgenden Link verfügbar:

https://ww2.unipark.de/uc/BA_Notheis_2021/

Viel Spaß beim Teilnehmen und vielen Dank. Bei Fragen melden Sie sich gerne bei mir

(Janik.notheis@gmx.de).

Freundliche Grüße
Janik Notheis

Das SCHACH-FAN Team unterstützt alle Vorhaben auf Gebieten, die sich mit Schach befassen, so z.B. Schach-Psychologie, Schach-Geschichte, Schach Trainingsmethodik und –Didaktik, Schach-Soziologie (ein bisher noch völlig unbearbeitetes Feld?!) usw.

Wir sind gerne bereit, Informationen dazu zu veröffentlichen, soweit der Platz es zulässt, oder sonst Links zu längeren Veröffentlichungen zu zeigen.

Interessenten wenden sich dazu bitte direkt an

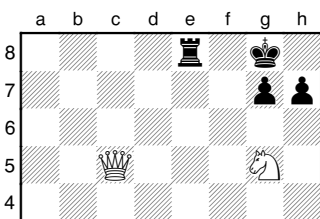
info@schachwoche.de

unter dem Betreff: **Schachthemen**.

Wie geht Schachtraining?

Viele Schachfreunde haben keine klare Vorstellung, wie man Schach überhaupt trainieren kann. Manche, die schon etwas Erfahrung gesammelt haben, halten das Studium der Eröffnungstheorie, so u.a. das Auswendiglernen langer Zugfolgen (Eröffnungsvarianten) für die Grundlage jeden Trainings. Dieses und die damit verbundenen Anforderungen sind aber bei unterschiedlichen Spielstärken sehr verschieden. Eröffnungstheorie bringt Spielern unterer Stärkeklassen so gut wie nichts. Da der Gegner schnell abweicht und irgendetwas zieht, hilft das mühsam Gelernte schon nach wenigen Zügen nicht mehr weiter.

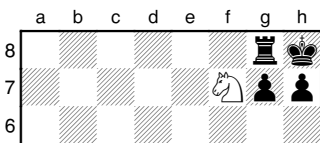
Großmeister, FIDE Senior Trainer und dreifacher Deutscher Meister Thomas Luther schrieb, er empfehle Spielern unter DWZ* 1700 (das umfasst ca. 70% aller organisierter Spieler) **Taktiktraining und die Analyse ihrer eigenen Partien**. Die grundlegenden Kenntnisse der Eröffnung wie Entwicklung, Zentrum usw. würden bis dahin völlig ausreichen. Erst nach Überschreiten dieser Stärkeklasse mache Eröffnungstheorie Sinn. Eine wichtige Grundlage für jedes Taktik-Training sind die sogenannten **"Pattern"** (Muster), der Begriff stammt aus der Schachpsychologie. Hier ein Beispiel dafür:



Im Jahre 1497 zeigte der Spanier Luis Ramirez **Lucena** in seinem Buch (das erste jemals gedruckte Schachbuch) das **"ersticke Matt"**, das bis auf den heutigen Tag immer wieder vorkommt:

1. ♖c5-d5+/c4+ ♔g8-h8 [1... ♕g8-f8? 2. ♗d5-f7#] 2. ♘g5-f7+ ♔h8-g8
3. ♘f7-h6+ ♔g8-h8 4. ♗d5-g8+ ♚e8xg8 5. ♘h6-f7# (D2)

Wer dieses Pattern (er)kennt, braucht nicht lange nachzudenken und weiß gleich, was zu tun ist. Dieses Pattern kann in vielen Variationen vorkommen. Immer gleich sind aber die Kennzeichen: fehlender f-Bauer / offene Diagonale zum König und ein Springer, der nach f7 ziehen kann. Steht der Turm auf f8 statt auf e8 kann Schwarz die Qualität geben und so Matt verhindern.



Es empfiehlt sich, mit einem Buch zu arbeiten, das die vielen taktischen Motive erklärt und eine große Menge von Übungsaufgaben enthält. (Siehe dazu unsere Rezension.) Durch Lösen der Taktikaufgaben und aus der Spielpraxis lernt man solche Pattern und ihre zahlreichen Variationen kennen und kann sie gegebenenfalls in den eigenen Partien anwenden oder, wenn der Gegner mit ihnen droht, rechtzeitig mit der Verteidigung beginnen. Erfahrene Spieler sehen solche Pattern in Sekundenbruchteilen. Besonders wichtig ist das Erlernen von Pattern für Anfänger und noch unerfahrene Spieler, denn wie unser Lucena Beispiel zeigt, ist ein Pattern ja auch zugleich eine Art Handlungsanweisung. Sind die Bedingungen für ein Pattern nur teilweise erfüllt, können wir auch darauf hinarbeiten, dies "nachzubessern". Pattern = Taktikaufgaben, um solche kennen zu lernen, sind daher ein Grundpfeiler jedes Trainings. Halten wir fest:

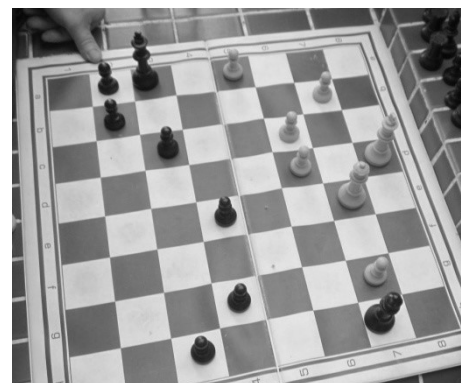
Im unteren Spielstärkebereich ist das Lösen von Taktikaufgaben, um typische Pattern kennen zu lernen, der wichtigste Trainingsbereich.

Unterstützt werden die Pattern durch Faustformeln und Regeln. Solche lauten z.B., im ersten Zug einen der Mittelbauern vorzuziehen, keine Figur in den ersten Eröffnungszügen zweimal zu ziehen, die Springer nicht an den Rand zu ziehen, oder mittels Abtausch dem Angriff des Gegners den Zahn zu ziehen. Manche solcher Regeln fallen in den Bereich der Strategie und wir werden später dazu kommen.

Eine weitere wichtige Säule eines guten Trainings ist die Analyse unserer Partien. *"95% aller Fehler sind einfache Fehler. Wenn wir die vermeiden, haben wir schon viel erreicht"*, sagte der russische Weltklassetrainer Mark Dworetzki. Und bei unerfahrenen Spielern gibt es ganz gewiss viele Fehler zu finden, aus denen er lernen und die er in Zukunft vermeiden kann. Es lohnt sich, Partien mitzuschreiben und später noch einmal anzuschauen. Doch nicht jeder Schachfreund mag es, Salz in seine Wunden zu reiben und seine Verlustpartie noch einmal anzusehen. Damit gibt er aber ein bärenstarkes Werkzeug der Verbesserung aus der Hand. Denk daran, dass das derzeit stärkste Computerprogramm Alpha Zero seine Stärke erreicht hat, indem es eine Unzahl von Partien gegen sich selbst gespielt und aus den Fehlern gelernt hat. Da der Mensch nicht so objektiv und präzise ist, kann uns ein Spielpartner, der vorzugsweise etwas besser spielt als man selber, oder der Computer beim Fehlerausmerzen helfen. ⇒

Wer schon nicht die Partie mitschreiben mag, sollte zumindest interessante Stellungen festhalten. Das kann man tun, indem man die Stellung notiert. Oder einfacher und schneller, indem man mit dem Handy ein Foto davon macht, am besten von schräg oben. Der Spielpartner mag zwar darüber witzeln, aber längerfristig, ... ☺!

Nachher kann man die Stellung auf dem Brett aufbauen und sich in Ruhe anschauen. War das Opfer korrekt? Hätte man abtauschen sollen? Die Klärung solcher Fragen und Situationen, auch mit der Hilfe von Computerprogrammen, ist ein guter Weg zur Verbesserung. Es ist erstaunlich, was sich nach der Partie alles herausfinden lässt!



Wer Internet Schach spielt hat ohnehin die Möglichkeit, seine Partien nachzuspielen. Doch die zahlreichen, oft sehr simplen Fehler in Internetpartien zeigen, dass die meisten Spieler immer nur spielen wollen, aber nie Partien analysieren. Vieles Spielen ohne Analyse fixiert aber nur Fehler und schlechte Spielweise.

Manche Schachfreunde ziehen es vor, nur mit digitalen Medien am Computer zu trainieren. Da spart natürlich Zeit für das Aufbauen von Stellungen. Spieler mit noch geringer Spielerfahrung sind aber gut beraten, noch am Schachbrett und mit Büchern zu trainieren. Zum einen prägen sich die realen, dreidimensionalen Stellungen besser ein, was auch wissenschaftliche Untersuchungen belegt haben. Und beim Aufbauen einer Stellung wird diese buchstäblich "erfasst", bilden sich schon erste Eindrücke über ihre Beschaffenheit. Noch wichtiger aber ist, dass bei der Arbeit mit einem Buch alle Züge von einem Diagramm aus nur im Kopf gemacht werden. Am Computer dagegen wird mit jedem Mausklick ein neues Bild erzeugt. Die Fähigkeit aber, die jeweilige Stellung im Kopf zu behalten, weiterzuentwickeln und mit den Ergebnissen von Berechnungen zu vergleichen, ist eine der wichtigsten Fähigkeiten des guten Spielers. Also der gute Rat:

Analysiere und trainiere wenn möglich auf einem richtigen Schachbrett.

Soweit für heute, mehr in 14 Tagen - und Taktikaufgaben schon nächste Woche!

* DWZ = Deutsche Wertungszahl, eine Messskala der Spielstärke. Der Wert ergibt sich aus Turnierergebnissen. Mehr dazu auf unserer Website www.schachwoche.de

Foto aus M.Weteschnik: "Schach lernen mit System", Dresden 2015, s. Rezension

Willkommen zu unserem Taktik-Training!

Taktiktraining ist der schnellste und beste Weg zur Verbesserung im Schach. Wir finden sie in allen Phasen der Partie. In der Eröffnung wird der Novize bereits im 2.Zug mit Taktik konfrontiert - und erliegt ihr schon im dritten - erraten, gemeint ist das Schäfermatt! Taktik zu kennen hilft uns, solche und subtilere Reinfälle zu vermeiden und, besser noch, selbst den Gegner mit taktischen "Tricks" zu traktieren.

Das beste Taktiktraining ist natürlich die *systematische* Arbeit mit einem einschlägigen Buch. Aber nicht jeder Schachfreund hat die Zeit und Muße, so vorzugehen. Und mancher mag es auch als zu langweilig empfinden.

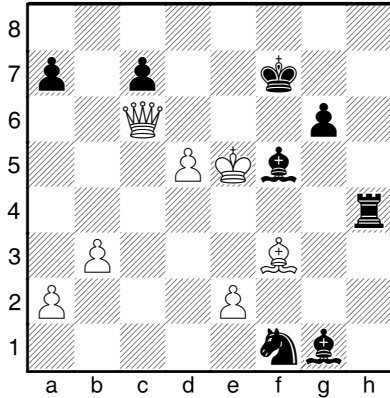
Wir haben deshalb eine Methode gewählt, die zwar weniger effizient, dafür aber abwechslungsreich und bequem ist. In jeder Ausgabe zeigen wir sechs Stellungen, teils mit Fragestellungen, die Einsteigern und Hobbyspieler ansprechen und ihnen nach und nach Schach-Kenntnisse vermitteln. Dies wird als zweiter Teil mit elf Aufgaben unterstützt, die mit wechselnden Themen viele Taktikbereiche zeigen werden.

Im Verlauf einiger Monate lernt der Leser so eine Menge verschiedener Motive und Methoden kennen, die seinen "taktischen Werkzeugkoffer" füllen, was ihn zu einem stärkeren Spieler macht und sein Schachverständnis erweitert. Es bleibt ganz bestimmt einiges hängen.

Wichtig: Sei nicht enttäuscht, wenn du manche Lösungen nicht findest. Der Versuch zu lösen, sich die verschiedenen Möglichkeiten zu überlegen und sich dabei anzustrengen, ist selbst schon Training, auch für Konzentration und Ausdauer. Und das sind zwei der wichtigsten Eigenschaften im Schach!

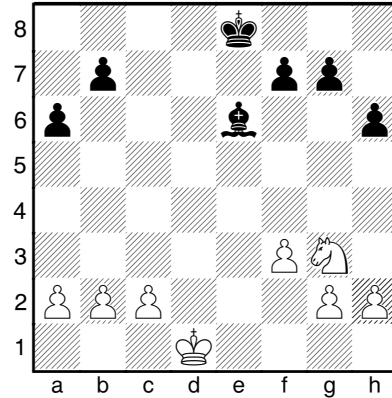
Und nun viel Spaß mit unseren Aufgaben!

Kleines Training für Einsteiger



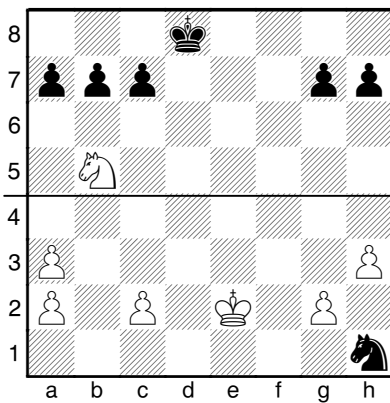
1 ○ / ●

Es gibt viele mögliche Züge - doch welcher ist der richtige? Finde es heraus für Weiß wie für Schwarz!



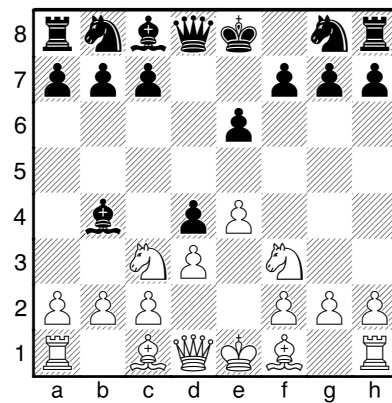
2 ●

Weiß hat zuletzt Kc1-d1 gezogen statt seinen a-Bauer zu verteidigen oder vorzuziehen. Fehler oder Trick?



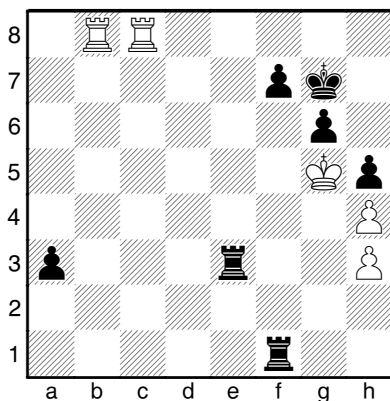
3

Wieder wird ein Bauer angeboten. Soll der Springer den Ba7 schlagen oder besser nicht? Und kann Weiß den schwarzen Springer in der Ecke fangen?



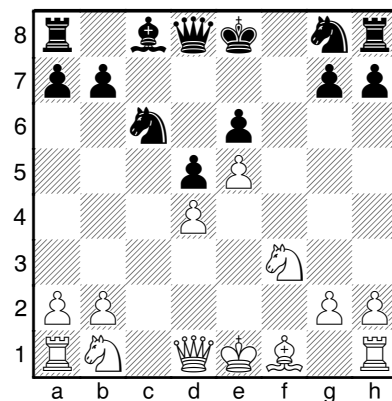
4

Oh weh! Weiß hat nicht aufgepasst und zugelassen, dass der gefesselte Springer vom d-Bauer angegriffen wird. Ist der Springer jetzt verloren?



5 ○ / ●

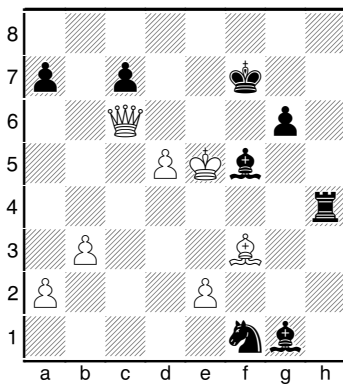
Für welche Seite möchtest du weiterspielen? Weiß oder Schwarz, du hast die Wahl!



6

Weiß möchte seinen Sb1 entwickeln und überlegt wohin mit ihm. Nach c3, nach d2, oder ist es egal?

Lösungen "Kleines Training für Einsteiger"



1 ○ / ●

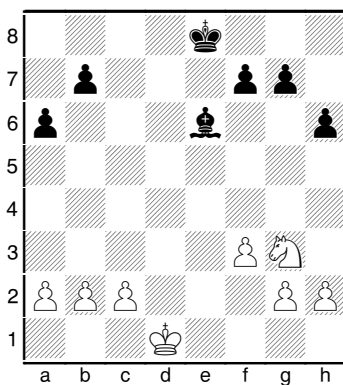
Die verschiedenen Möglichkeiten zu sehen, zu bewerten und abzuwägen ist ein wichtiger Bestandteil des schachlichen Denkens.

○ kann den Bc7 schlagen, was nicht viel bringt, aber auch nichts verdirbt. Das kann man von 1. ♖c6-c1?? nicht sagen, denn die angegriffenen Figuren können nicht nur entkommen, sondern gewinnen sogar mit ♗g1-d4# (oder etwas langsamer auch mit 1... ♗g1-h2+). Richtig ist

1. ♖c6-f6+ ♔f7-e8 2. ♖f6xh4

● kann sich aussuchen, wie er die Partie beenden will, denn der weiße König steht gleich zweimal auf Matt:

1.-- ♗g1-h2# oder 1.-- ♗g1-d4#



2 ●

Weiß hofft auf die Gier des Gegners und bietet den Bauer leichten Herzens an. Schlägt Schwarz, wird sein Läufer gefangen und die Partie geht verloren:

1... ♗e6xa2? 2. b2-b3 a6-a5 3. ♔d1-c1 a5-a4 (D2)

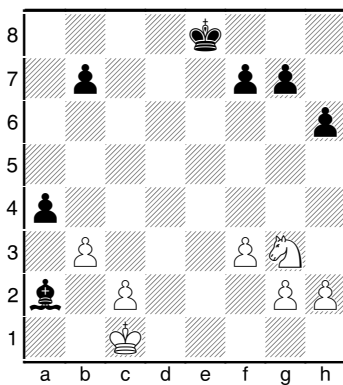
Der Retter kommt zu spät um den Weg noch freimachen zu können.

4. ♔c1-b2 a4xb3 5. c2xb3 ♗a2xb3 6. ♔b2xb3

Sei vorsichtig und schau ganz genau hin, wenn der Gegner dir einen Bauern anbietet. Man nennt solche Bauern "**vergiftete Bauern**".

Solche Situationen kommen vor allem in Eröffnung und Mittelspiel vor, wobei meistens der b-Bauer angeboten wird, den die Dame bei einem frühen Ausfall erobern kann.

Hierbei mag in der Eröffnung aber auch eine andere Überlegung eine Rolle spielen, nämlich dass, auch wenn der Bauer nicht vergiftet ist, die Dame etliche Züge braucht, um wieder in Sicherheit zu gelangen. Diese Zeit kann der Gegner für seine Entwicklung nutzen, was wichtiger sein mag als der Verlust eines Bauers. Denk daran: Material ist nicht alles!



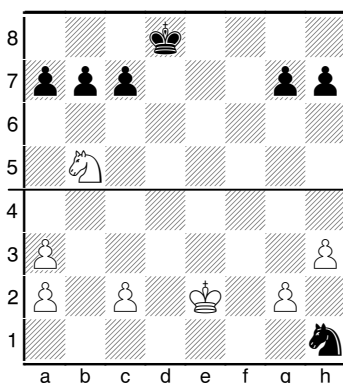
D 2

(D unten) Ein Springer in der Ecke ist extrem verwundbar, da er nur zwei Fluchtfelder hat, die der König leicht sperren kann:

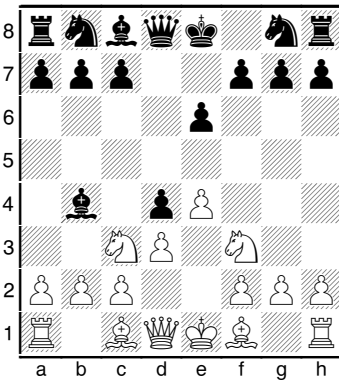
1. ♔e2-f3 h7-h5 2. g2-g3 -- 3. ♔f3-g2 ♖h1xg3 4. ♔g2xg3

(D oben) Den Bauer auf a7 zu schlagen verliert auf ähnliche Weise wie zuvor beim Läufer gesehen. Nur sperrt nun ein anderer Bauernzug das Pferd ein:

1. ♖b5xa7 c7-c6 2.-- ♔d8-c7 3.-- ♔c7-b8 4. ♖a7xc6+ b7xc6



3



4

Auch wenn es schlimm aussieht ist keineswegs alles – oder auch nur der Springer – verloren. Du siehst jetzt einen "Entfesselungstrick":

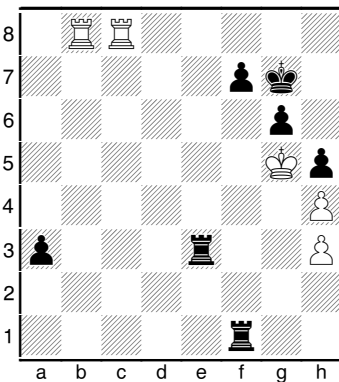
1.a2-a3 ♖b4-a5

Gut für Weiß wäre 1...d4xc3? 2.a3xb4 c3xb2 3.♙c1xb2

2.b2-b4 d4xc3 3.b4xa5 und die Stellung ist ungefähr ausgeglichen.

3...c7-c5 4.-- ♔d8xa5 Auf Dauer wird Weiß den Bc3 gewinnen und damit materiell ausgleichen.

Wenn dir mal ein Missgeschick passiert ist, resigniere nicht gleich innerlich sondern schau, ob sich ein Ausweg oder zumindest ein "Billigmacher" finden lässt!



5

Die richtige Wahl wäre, für die Seite weiterzuspielen, die am Zug ist. Beide Parteien können nämlich Matt setzen:

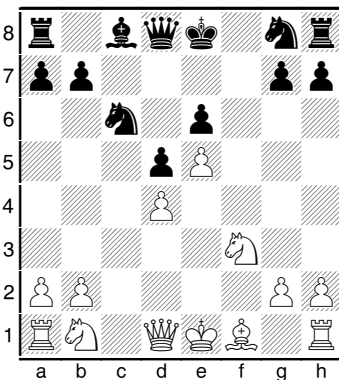
○ **1.♖c8-g8+ ♔g7-h7 2.♖g8-h8+ ♔h7-g7 3.♖b8-g8#**

● Hat nicht nur das schnellere Matt, sondern auch reichlich Auswahl:

1.-- f7-f6# / 1...♖e3-e5# / 1...♖f1-f5# / 1...♖e3-g3#

Hast du alle Matts oder zumindest mehr als eines davon gesehen?

In der Partei reicht es, ein Matt zu sehen – und es muss nicht einmal das schnellste oder schönste sein. Im Training dagegen sollte man möglichst alles sehen oder dies zumindest versuchen.



6

Es ist nicht egal, wohin der Springer zieht.

1.♞b1-c3 bietet sich an. Von dort kann der Springer drohen, über b5 nach d6 zu ziehen, was lästig für Schwarz wäre und z.B. a7-a6 bewirken könnte, was Weiß ein Tempo gibt. Zudem kann das Pferd auch über e2 -f4 / g3 leicht zum Königflügel überführt werden, was von d2 aus nicht geht.

Neben diesen strategischen Erwägungen, die du im Zweifel auch anstellen solltest, gibt es noch einen taktischen, der gegen das Ziehen nach d2 spricht:

1.♞b1-d2? ♞c6xd4 2.♞f3xd4 ♔d8-h4+ (D2)

Dieser Ausfall holt den Springer zurück, gewinnt den d-Bauer und schwächt so auch den e-Bauer, der nun stets von einer Figur gedeckt werden muss.

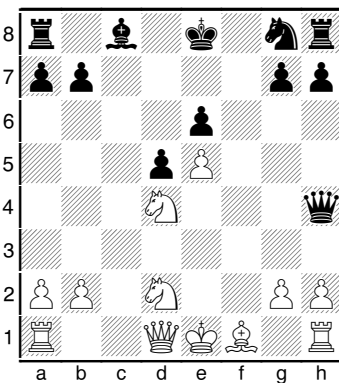
3.g2-g3 ♔h4xd4 und zwei Bauern sind angegriffen.

4.♞d2-f3 ♔d4xb2

Wenn du frühzeitig rochierst bist du fast immer gegen solche Damenausfälle geschützt.

Noch eine andere Lehre können wir aus diesem Beispiel ziehen.

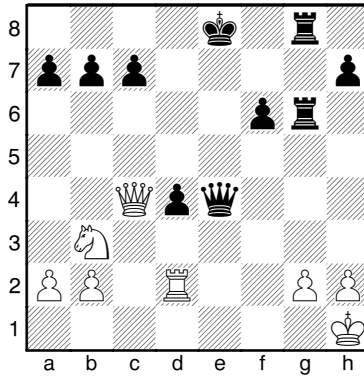
Wenn du überlegst, wohin du eine Figur ziehen willst, schau auch, welcher Zug dir mehr Möglichkeiten im weiteren Partieverlauf bietet. Kleine Ungenauigkeiten in solchen Dingen können besser erhebliche Probleme bereiten.



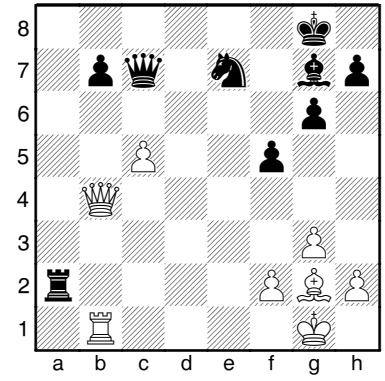
D 2

11 x Was droht?

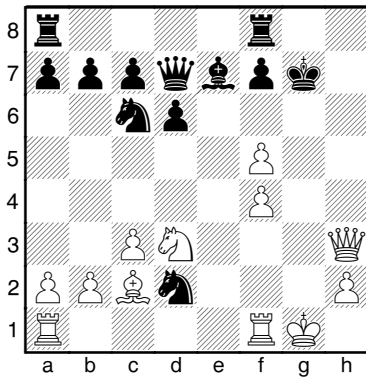
Für Einsteiger
Finde eine Drohung, die
etwas angreift!



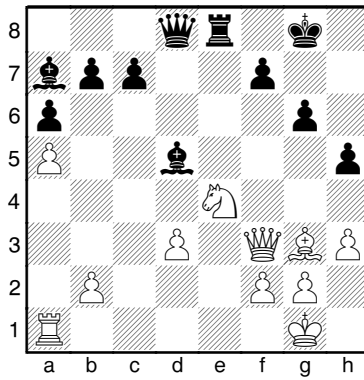
1



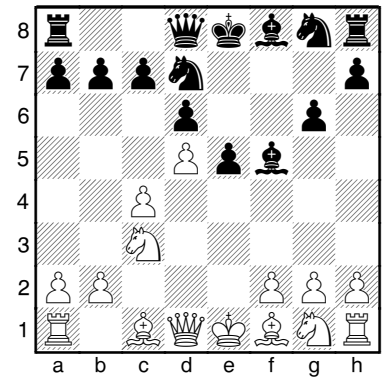
2



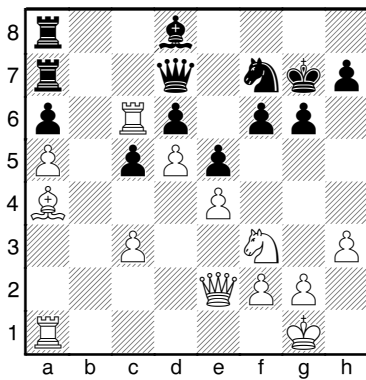
3



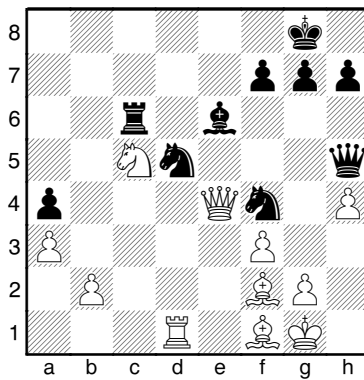
4



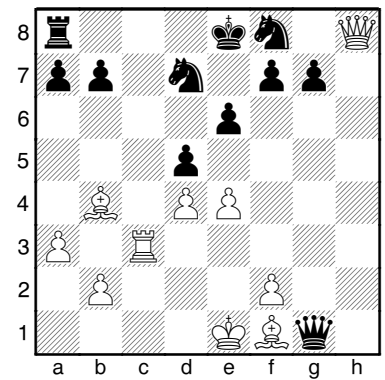
5



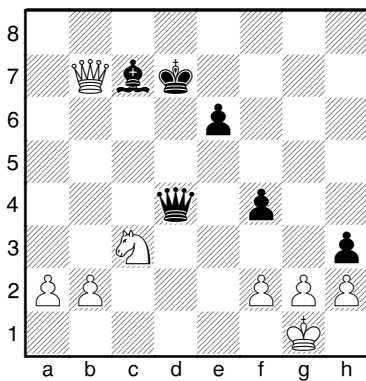
6



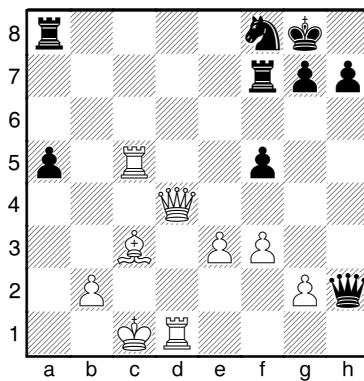
7



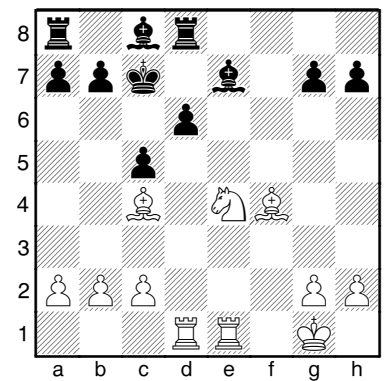
8



9



10



11

Lösungen 11 x Was droht?

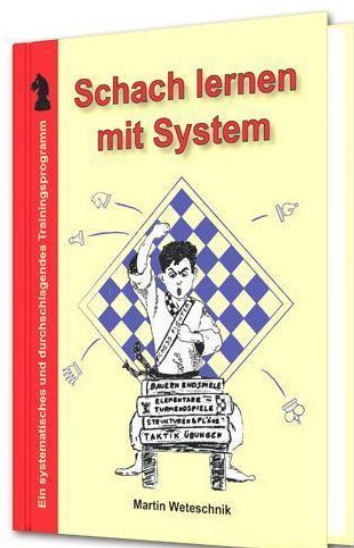
- 1 Schwarz hat sich ganz auf seinen Mattangriff konzentriert, den er mit Tg6xg2 einleiten wollte. Dabei übersah er, dass seine Dame aufgespießt werden kann:
1. ♖d2-e2 und ist das Ende von Dame und Angriff!
- 2 Wenn auf bereits offenem Brett die gegnerische Dame los ist, sollte man gut aufpassen, seine Figuren nicht ungedeckt herumstehen zu lassen. Hier hat Weiß sogar zwei Felder zur Auswahl:
1. ♖b4-b3+ [1. ♖b4-c4+] ♘g8-h8 2. ♖c4xa2
- 3 Der kleinstmögliche Zug hat die größtmögliche Auswirkung. Ein Abzugsschach öffnet die Diagonale gegen die schwarze Dame: 1. f5-f6+ ♙e7xf6 2. ♖h3xd7
- 4 Da der gefesselte Springer mit Schach abziehen kann, gewinnt Weiß einen Läufer:
1. ♘e4-f6+ ♘g8-f8 2. ♘f6xd5
- 5 Mit seinem letzten Zug g7-g6 wollte Schwarz seinen Läufer entwickeln. Doch damit nahm er dem anderen Läufer das einzige Rückzugsfeld: 7. g2-g4
- 6 Wenn der Turm wegzieht ist die Dame vom La4 bedroht. Er kann dadurch sogar zwei Bauern schlagen: 1. ♖c6xc5
1. ♖c6xa6 geht auch, ist aber schwächer, weil Schwarz auf den weißen a-Bauern drücken kann.
- 7 Eine Mattdrohung ist stets ein gutes Argument. Das zeigt sich auch hier, wo der Sd5 gegen das Mattfeld d8 gefesselt ist:
1. ♖e4xf4 ♘d5xf4?? 2. ♖d1-d8#
- 8 Beide Damen sind voll im Angriff. Die schwarze hat sich allerdings in eine unglückliche Position manövriert, aus der es keinen Ausgang gibt: 1. ♖c3-g3
- 9 Wenn der Gegner einen Springer hat, heißt es ganz besonders gut aufzupassen. Das erfuhr hier auch Schwarz auf die harte Tour:
1. ♖b7xc7+ ♘d7xc7 2. ♘c3-b5+ gabelt die Dame zurück und gewinnt.
- 10 Der Tf7 ist an die Deckung des Mattfeld g7 gebunden. Er ist zugleich auch Verteidiger des Bf5. Aber beides zugleich kann er nicht tun. Dieses Motiv heißt "**Überlastung**". Dadurch kann Weiß den praktisch ungedeckten Bf5 einfach wegputzen:
1. ♖c5xf5 ♖a8-a7 Falls 1... ♖f7xf5?? 2. ♖d4xg7#
- 11 Der Bd6 ist gegen seinen König gefesselt, darf also nicht ziehen. Das bedeutet, dass der Bc5 praktisch ungedeckt ist und eine Beute des Springers wird: 1. ♘e4xc5

Vermutlich finden viele Schachfreunde, die gerade erst das Spiel erlernt haben, diese Aufgaben immer noch zu schwer. Unser Ziel ist aber nicht, viele Aufgaben zu lösen, sondern, zu lernen. Und das tust du, wenn du dir eine Stellung anschaust, dich anstrengst, etwas zu finden und nachher die Lösung anschaut.

Aus jeder nicht gelösten Aufgabe lernst du ein kleines bisschen dazu.

Die Konzentration, die du zum Lösungsversuch anwendest, stärkt deine Kondition und hilft dir später, auch bei langen Partien durchzuhalten.

Also nicht verzagen, versuch es immer wieder und die Verbesserung wird eintreten!



Rezensionen

Gerade jetzt in der Corona Krise ist das Interesse an Schachbüchern sprunghaft angestiegen. Es gibt wohl zu keiner Sportart soviel Literatur wie zu Schach, aber der Großteil der Titel behandelt Eröffnungstheorie, die für Einsteiger und Spieler unterer Klassen wenig hilfreich ist. Was nützt es, Eröffnungsvarianten zu lernen, wenn dem Gegner freisteht, schon nach wenigen Zügen abzuweichen und eigene Wege zu gehen? Selbst wenn die schwach sind muss man es ihm schließlich beweisen = selber denken.

Nur sehr wenige Bücher sind für den Kreis von Schachfreunden, für die wir den SCHACH-BRIEF gedacht haben, gut brauchbar und wir wollen solche nach und nach in zwangloser Folge vorstellen.

Heute zeigen wir euch ein zweibändiges Werk, das auch Spieler mit geringen Vorkenntnissen sehr gut nutzen können.

FM Martin Weteschnik: **Schach lernen mit System**, Band 1 ISBN: 978-3-944710-04-4

Tim Martin: **Schach lernen mit System**, Band 2 ISBN: 978-3-944710-09-9

Erschienen im JugendSchachVerlag Dresden, Hardcover 17 x 24 cm, Preis jeweils € 24,80

Beide Bände Hardcover mit je 224 S. und zweifarbigem Druck (Analysediagramme etc. in Rot).

"Das Titelblatt zeigt den "Chess Fighter", der sich in Karate Pose daran macht, eine Reihe von Schachbüchern zu durchschlagen. Damit wird wohl auf den berühmten "gordischen Knoten" angespielt, der so manchen Schachspieler fest mit den unteren Spielklassen "verbindet" und der durch das Studium von Spezialliteratur nur selten gelöst werden kann."

Dieser erste Abschnitt aus einer Rezension von Band 1 bringt es auf den Punkt. Der Lernwillige kann unmöglich durchschauen, was wichtig für ihn ist und was nicht und müsste ohnehin mit einem Stapel Bücher arbeiten, um das passende zu finden. Hier braucht er nur zwei Bücher, die auch ein gutes Preis-Leistungsverhältnis aufweisen, zu studieren und findet alles was er braucht. Es ein komplettes Programm zum Lernen und Verstehen mit praktischen Erläuterungen, Anleitungen, Ratschlägen und zahlreichen Übungsaufgaben. Die Autoren verwenden Vollnotation, Diagramme mit Rundum-Beschriftung und führen Züge und Varianten sehr übersichtlich auf, was die Arbeit mit den Büchern sehr erleichtert.

Beide Autoren sind sehr bekannt und haben eine große Anzahl von Büchern und Broschüren herausgebracht, die sich speziell dem Training und der Leistungsverbesserung widmen. Martin Weteschnik, der erst als junger Erwachsener Schach gelernt und sich durch Training bis zum Fideimeister hochgearbeitet hat, kennt ganz besonders die Nöte der (Spät-)Einsteiger.

Eine Leseprobe zu Band 1 und das Inhaltsverzeichnis zu Band zwei sowie eine ausführliche Rezension findet man auf www.euroschach.de

In der nächsten Rezension stellen wir ein Buch vor, das auch dem Leser, der nicht nur lernen, sondern auch unterhalten werden möchte, viel zu bieten hat. Mehr wird aber noch nicht verraten!

Leserfragen

Wenn Sie Fragen, Kommentare oder Anregungen zu unseren Rezensionstiteln, aber auch zu anderen Schachbüchern haben, werden wir gerne versuchen, diese zu beantworten oder an entsprechende Experten weiterzuleiten.

Mailen Sie an <mailto:info@schachwoche.de>

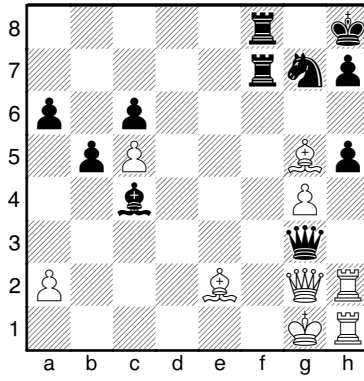
Bitte haben Sie Verständnis, dass die Beantwortung eine Weile dauern kann, da der Beantworter vielleicht gerade mit der Arbeit an einem neuen Buch oder einer Übersetzung ausgelastet ist.

11 x Taktik

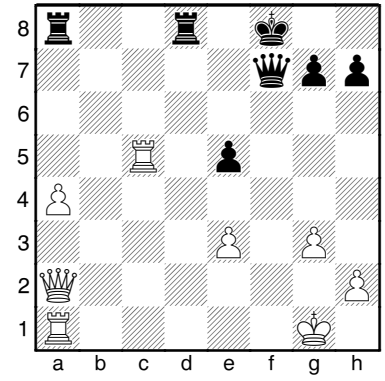
Heute gemischt mit Materialgewinn oder Matt.
Ab No. 6 Kombinationen aus aktuellen Turnieren.

Die Zahlen in Klammern hinter den Spielernamen sind "Elo-Zahlen".

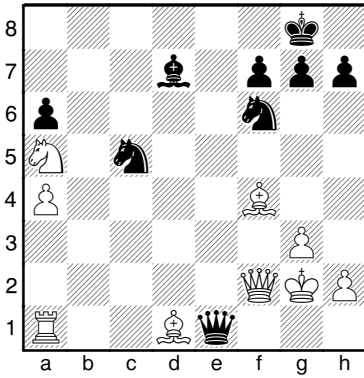
Siehe dazu Erklärung auf unserer Homepage www.schachwoche.de



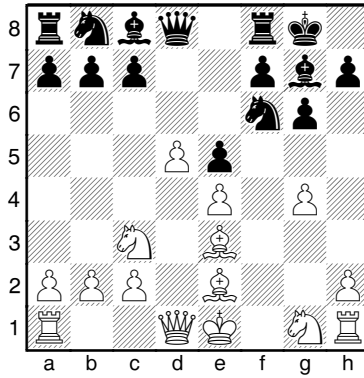
1 ●



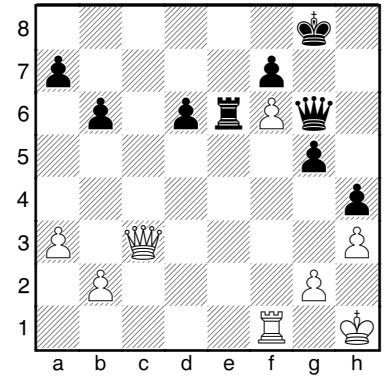
2 ●



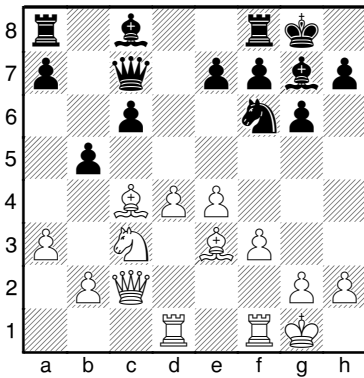
3 ●



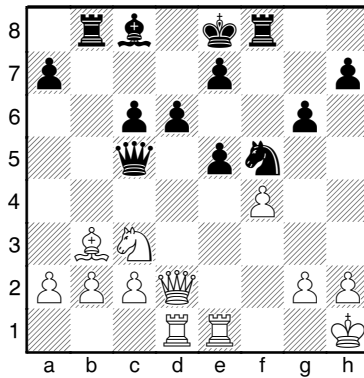
4 ●



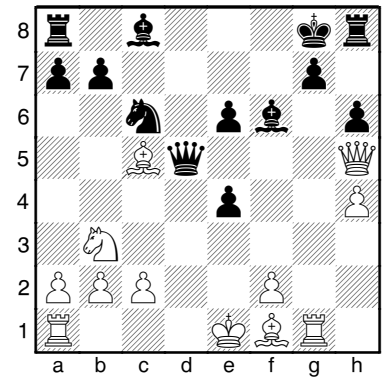
5



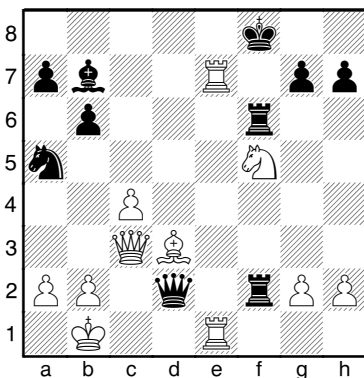
6



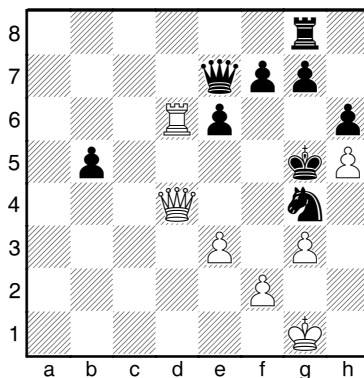
7



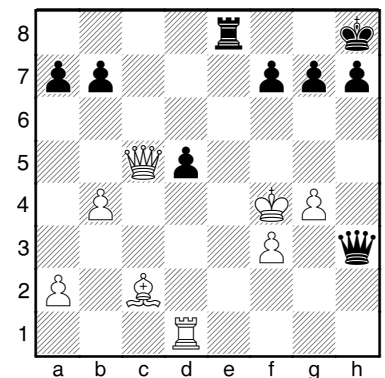
8



9



10

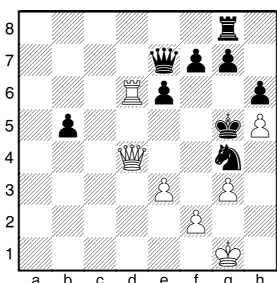


11 ●

Lösungen 11 x Taktik

- 1** Die weiße Dame ist gefesselt und der schwarze Läufer wirkt über seinen Gegenspieler hinweg auf das Mattfeld f1 (Röntgenangriff): **1...♖f7–f1+ 2.♙e2xf1 ♖f8xf1#**
- 2** Im Spiel mit Schwerfiguren kommt dieses Motiv immer wieder vor. Eine Weglenkung gewinnt die Dame: **1...♖d8–d1+ 2.♙a1xd1 ♖f7xa2 [2.♙g1–g2 ♖f7–f1#]**
- 3** Und auch dies ist ein häufiges Motiv, Weglenkung des Verteidigers:
1...♙d7–h3+ 2.♙g2xh3 ♖e1xf2 [2.♙g2–f3 ♖e1–e4#]
- 4** Zweimal angegriffen, zweimal gedeckt; der Bg4 schien sicher. Aber Weiß hatte die Öffnung der Diagonalen übersehen, die ein Schach ermöglicht:
1...♗f6xg4 2.♙e2xg4 ♖d8–h4+ 3.♙e3–f2 ♖h4xg4
- 5** Die Stellung ist weitgehend ausgeglichen. Ein Minusbauer macht im Schwerfiguren–Endspiel oft nicht viel aus. Aber Weiß hat einen "Trick", wie er schnell die Umwandlung erzwingt:
1.♖c3–c8+ ♗g8–h7 2.♖c8xe6 f7xe6 3.f6–f7 -- 4.f7–f8♖
- 6** Burrows,M (2125) – Truman,R (1913) 4th 4NCL Online Congress lichess.org INT2021
Der letzte Zug ...b7–b5 war ein Fehler. Er schwächt nicht nur den Bc6, sonst ermöglicht auch einen taktischen Schlag:
16.♗c3xb5 ♖c7–b6 17.♗b5–c3 [16...c6xb5? 17.♙c4xf7+ ♖f8xf7 18.♖c2xc7]
- 7** Griffith,K (2346) – Wang,Tianqi (2256) CCCSA Winter IM Charlotte USA 2021
Der Bauer d6 ist gegen das Mattfeld d8 gefesselt. Das ermöglicht das freche
19.♖e1xe5 ♖c5–b6 20.♖e5–e1 [19...d6xe5?? 20.♖d2–d8#]
- 8** Poobesh Anand,S (2389) – Jogstad,Daniel (2173) Titled Tuesday 12th Jan chess.com INT 2021
Mit zwei Schachs bringt Weiß das Motiv Fesselung aufs Brett:
17.♖h5–e8+ ♗g8–h7 18.♖e8–g6+ ♗h7–g8 19.♖g6xf6 ♖h8–h7 20.♖f6–f8#
Das Matt konnte Schwarz natürlich mit 19...♖d5–d7 20.♖f6–f4 usw. vermeiden.
- 9** Hasterok,Ma (2108) – Lisowski,K (2198) 31st Cracovia Open A Krakow POL 2021
Der schwarze König sieht sich so vielen Angreifern gegenüber, dass ein Matt wahrscheinlich ist. Es galt, die verschiedenen Möglichkeiten durchzudenken. Schnell gewinnt:
28.♖e7–e8+ ♗f8–f7 29.♗f5–d6+ ♖f6xd6 30.♖e1–e7#
Ein eleganter Gewinn mit einem allerdings unnötigen Opfer ist:
28.♖c3xf6+ g7xf6 29.♖e7–e8+ ♗f8–f7 30.♖e1–e7+ ♗f7–g6 31.♖e8–g8+ ♗g6–h5 32.g2–g4#

10



- Dubov,D (2702) – Carlsen,M (2862)** Airthings Masters chess24.com INT 2020
Taktik hilft auch gegen den besten Spieler der Welt. Ein ruhiger Zug zwingt Schwarz, entweder die Dame zu geben oder Matt hinzunehmen:
36.f2–f3 f7–f5
[36...♗g4–f6 37.♖d4–e5# oder auch 37.♖d4–h4+ ♗g5–f5 38.♖h4–f4#
37.f3xg4 ♖g8–c8 38.♖d4–f4+ ♗g5–f6 39.♖f4xf5#
Eine erstaunliche Wirkung der Fesselung des Bd6, sehr schwer zu sehen.

- 11** Belous,V (2524) – Drygalov,Sergey (2490) Collegiate RUS–USA chess24.com INT 2021
Den König weiter nach vorne zu treiben ist fast immer eine sichere Bank zum Gewinn. Hier gibt es etliche Mattvarianten:
34...♖h3–h2+ 35.♗f4–g5 [35.♗f4–f5 ♖e8–e5#] h7–h6 36.♗g5–f5 ♖h2–e5#
[Oder 35...♖e8–e5+ 36.♙c2–f5 f7–f6# / ♖h2–h6# / h7–h6#;
Oder 35...f7–f6+ 36.♗g5–f5 ♖e8–e5#]