

Taktiv vom 16. November 2017 / JH

Thema: Warum bringe ich immer 2-Züger zur Einstimmung?

1. Oft kommen Stellungen vor, in denen Matt in 2 möglich ist
2. Vor allem in Zeitnot oder im Schnellschach werden solche Mattwendungen sehr häufig übersehen
3. Durch die Schulung mit Mattbildern wird der Blick geschärft

Eine Kurz-Partie zu diesem Thema

1. d4 d5
2. Sf3 Lg5 !? Schwarz weicht in seltene Varianten ab



3. Se5 Lh5
4. Lf4 f6 (!) Aufpassen !



5. Sf3 Sc6

6. e3?? e5!

Weiss verliert eine Figur



7. dxe5 fxe5

8. Lg3

auf Lg3 folgt e4

Lxf3!

9. Dxf3 Dxc5

10. Dxd5 Sf6

11. Db3 0-0-0

12. Sd2



... Txd2!

Der König soll die weitere Entwicklung hemmen

13. Kxd2 Se4+

14. Ke2 **Ld6?**

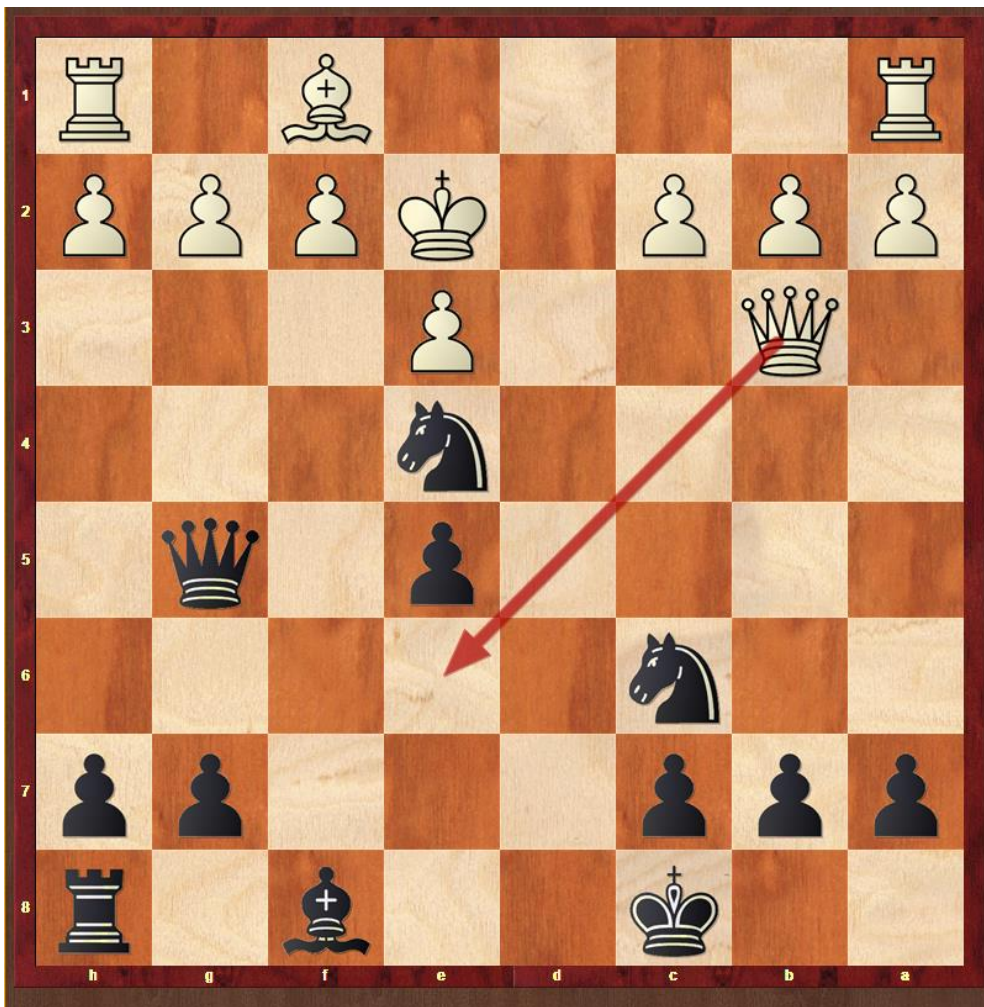
15. f3?? Sd4+!

Weiss gibt auf, er verliert die Dame oder wird nach exd4 mit Dd2 mattgesetzt!

Die Schluss-Stellung:



Der Zug 14. ... Ld6? wurde mit Fragezeichen versehen, weshalb?

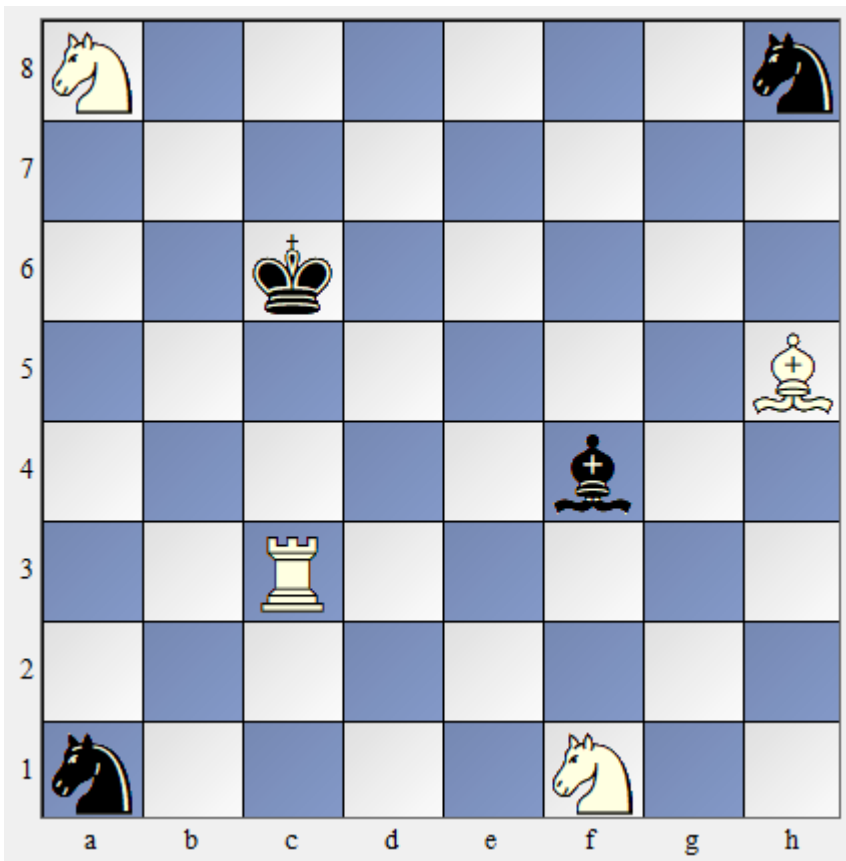


- ⇒ **Weil hier bereits Sd4+!! möglich ist!**
Wenn Weiss den Springer nimmt, folgt ein **Matt in 4 Zügen!**
- ⇒ Alle Züge erfolgen mit Schach, Weiss hat immer nur einen Zug, d.h. ALLE sollten diese Aufgabe ab Diagramm lösen können

Thema „Hilflose Figuren“

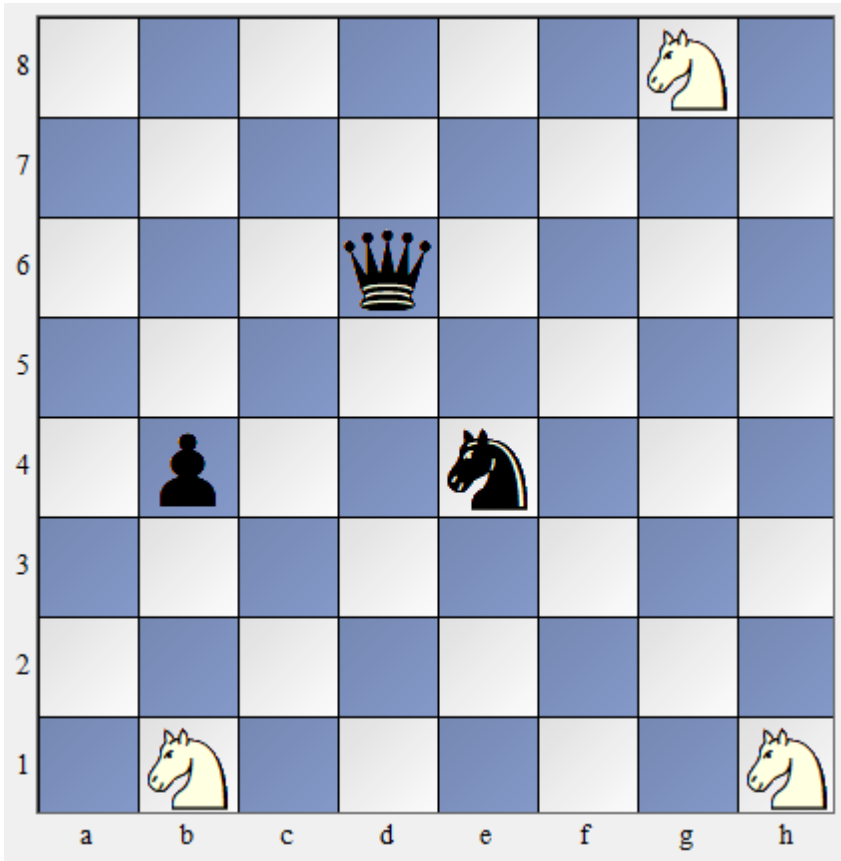
Als hilflos bezeichnet man eine Figur, wenn diese aus eigener Kraft nicht mehr ziehen und somit „am Spiel teilnehmen“ kann; dieses Schicksal kann alle Figuren inkl. den König ereilen, bei der Dame kommt es allerdings extrem selten vor.

Thema „hilfloser Springer“ Teil-1:



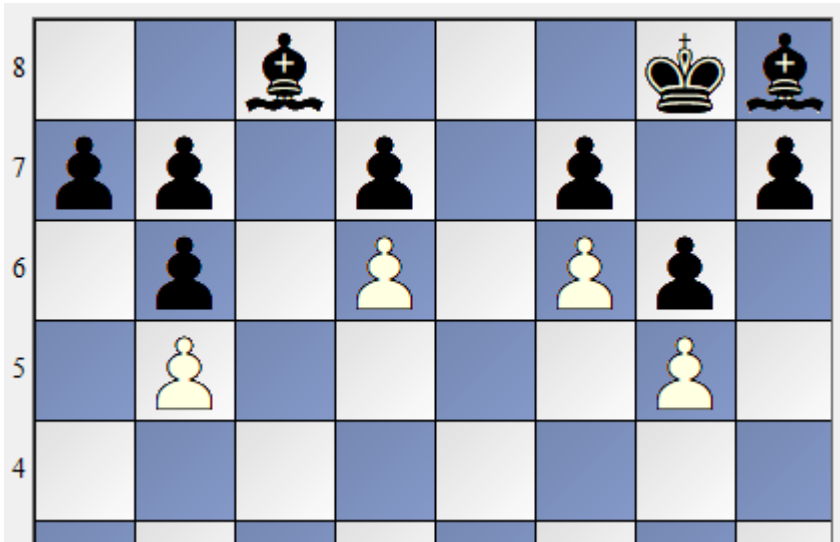
- A) Im oberen linken Viertel hält ein König den Springer gefangen – und kann ihn im nächsten Zug erobern
- B) Im oberen rechten Viertel hält der Läufer den Springer gefangen
- C) Im unteren linken Viertel sperrt der Turm einen Springer ab
- D) Im Rechteck d1-d4-h4-h1 hält ein Läufer den Springer am Rand fest

Thema „hilfloser Springer“ Teil-2:



- E) In der oberen Bretthälfte sperrt die Dame einen Springer ein – und droht Df8
- F) Im Rechteck a1-a4-e4-e1 halten Bauer b4 und Springer e4 den Springer b1 fest
- G) Im rechten unteren Viertel hält Springer e4 den Springer h1 gefangen

Thema „hilfloser Läufer“:



H) Rechts wurde der Läufer auf h8 eingeschlossen, ein häufiges Motiv

I) Links ist der Läufer c8 vorerst unbeweglich

→ Schwarz kann ihn frühestens nach fünf (!) Bauernzügen ziehen:

1. a6

2. axb5

3. b5-b4

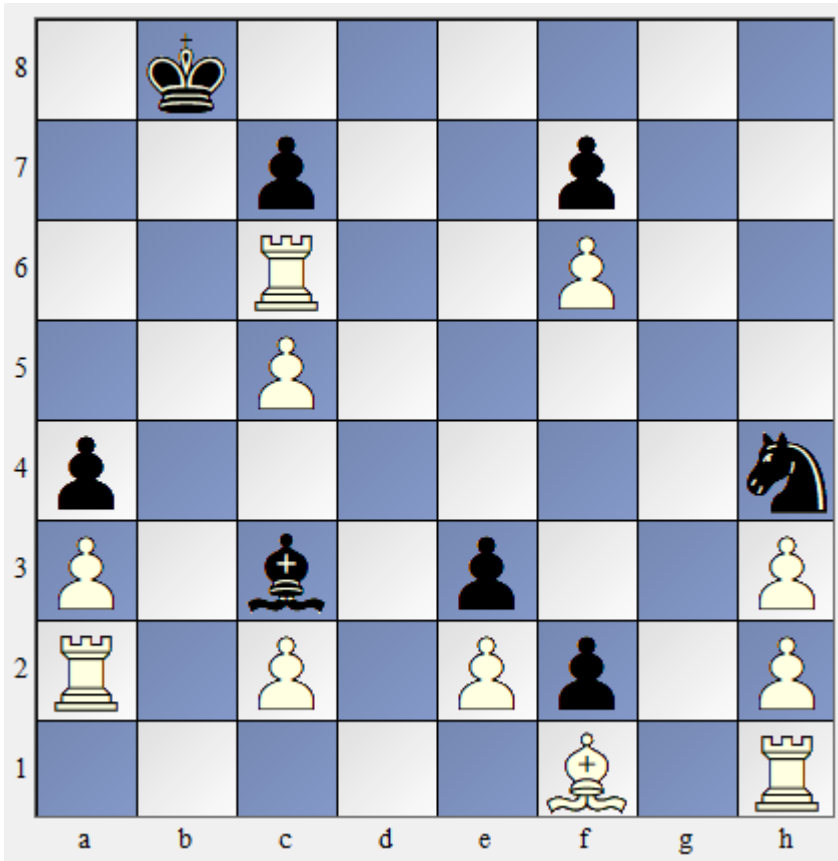
4. b6-b5

5. b7-b6

und erst jetzt kann sich der Läufer auf b7 ins Spiel einbringen

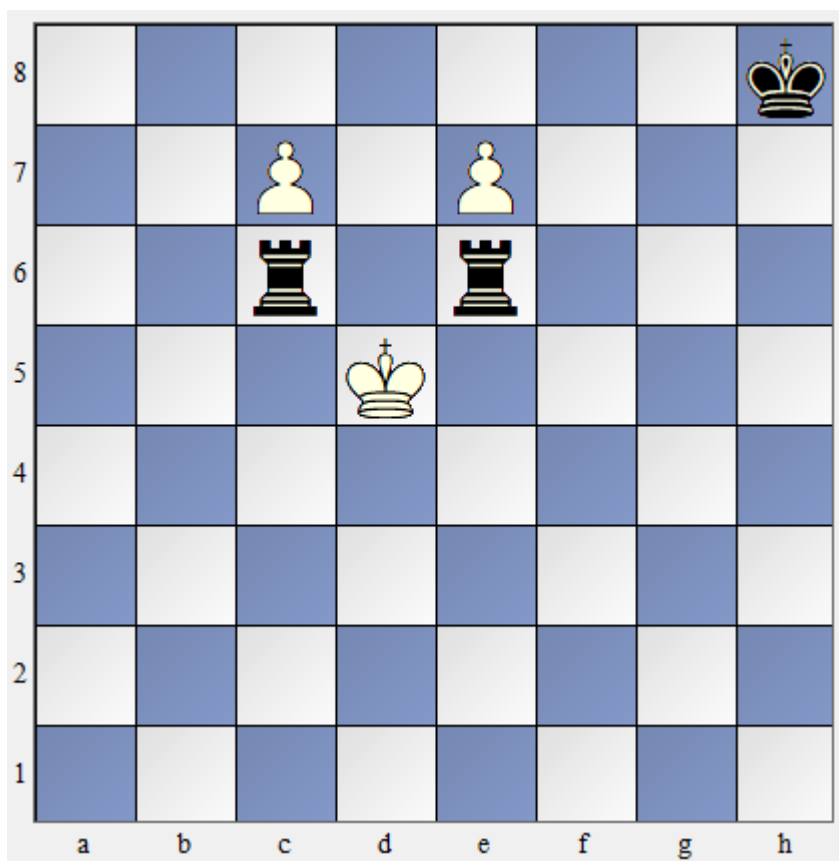
→ auf a6 wäre er immer noch durch DREI eigene Bauern ausgesperrt

Thema „hilfloser Turm“:



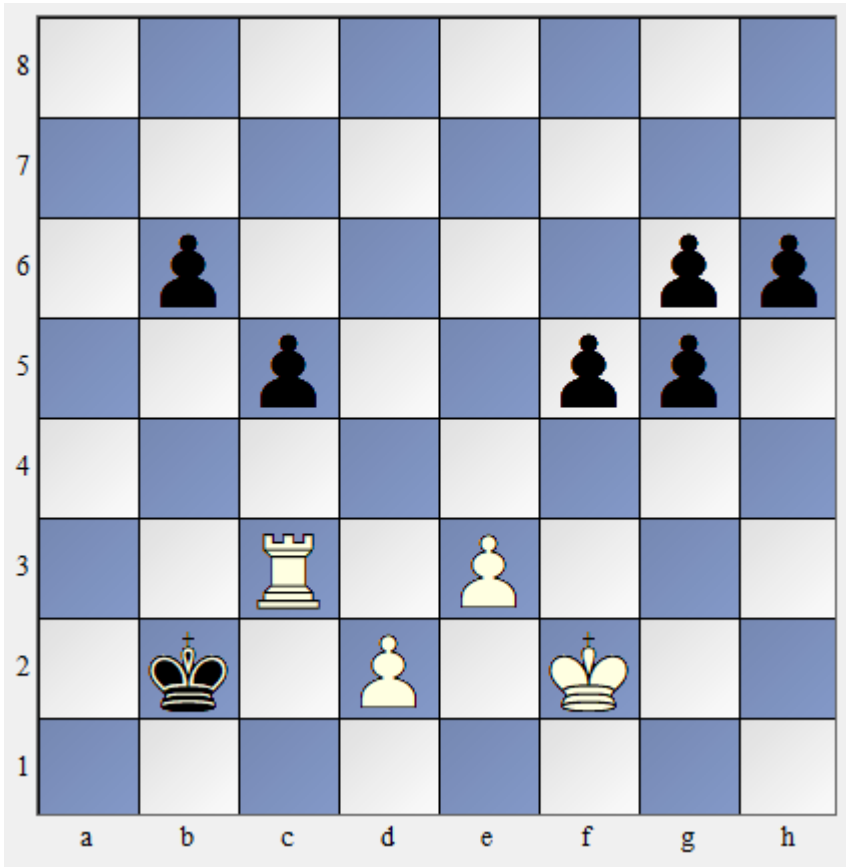
- J) In der oberen Bretthälfte ist der Turm auf f6 sehr unglücklich postiert und kann mit Kf8-g7 erobert werden
→ Natürlich muss Feld c8 nach Td6 c7xd6 und c7 kontrolliert sein
- K) Links unten ist der Turm auf a2 eingesperrt
- L) Rechts unten sind gleich ZWEI Figuren eingekesselt
→ Für so eine Stellung darf man auch mal etwas opfern!

ZWEI hilflose Türme:



Schwarz kann zwar diverse Schachs geben, aber Weiss muss einfach immer bei einem Turm bleiben, dann ist der andere nicht frei für das Schlagen eines Freibauern

Thema „hilfloser König“:



Frage: WELCHER König ist hilflos?

- a) Weiss am Zug
- b) Schwarz am Zug

Schwarz ist abgeschnitten, d.h. **d2-d4! gewinnt** in allen Varianten, da die neue Dame rechtzeitig auf dem Brett erscheint

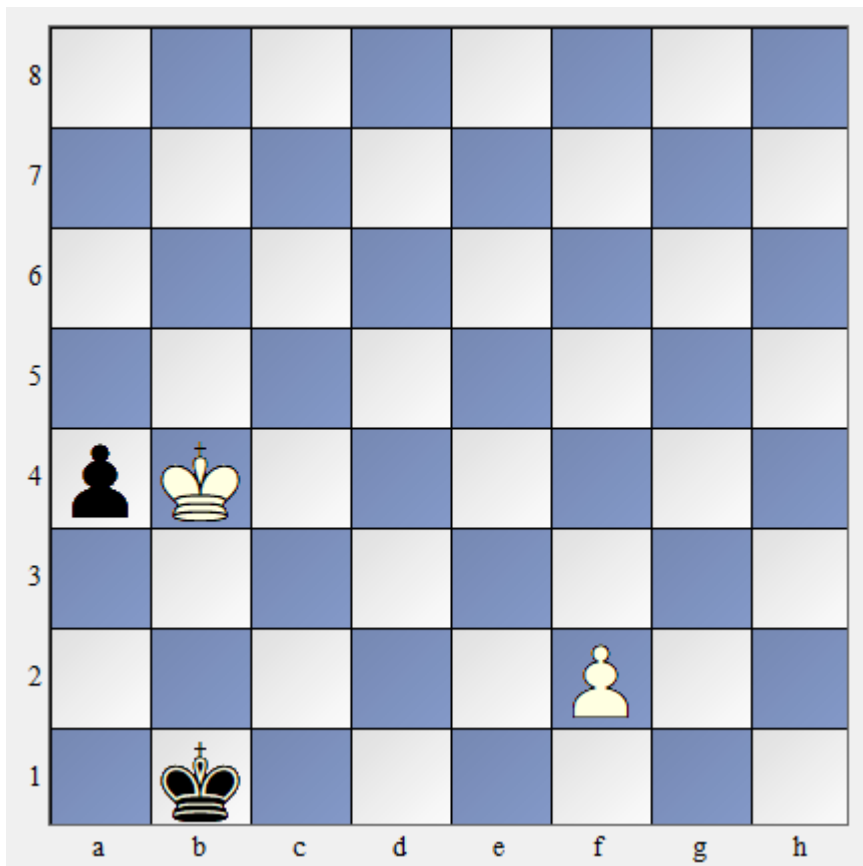
Thema „Vom Aufgeben“

Wenn man hoffnungslos steht, sollte man höflicherweise aufgeben, sofern der Gegner noch genügend Zeit hat, um den Sieg zu erzielen, also z.B. 5 Minuten oder mehr.

NIE aufgeben soll man in einer Blitz-Partie, da ja selbst ein unmöglicher Zug des Gegners zum Sieg oder Remis führen kann; das ist nicht unfair sondern liegt einfach aufgrund der Regeln im Bereich des Erzielbaren...

Eine **Aufgabe** – in einer Lang-Partie – zeigt auch, dass man die Stellung richtig einschätzen kann; dabei gibt man leider manchmal auf, obschon eine Rettung drin lag, aber wenn man sie bis dahin nicht gesehen, verliert man ja doch!

Hier zwei Beispiele, wo man das berühmte Quadrat des Freibauern scheinbar nicht mehr erreichen kann, aber trotzdem NICHT VERLIERT !

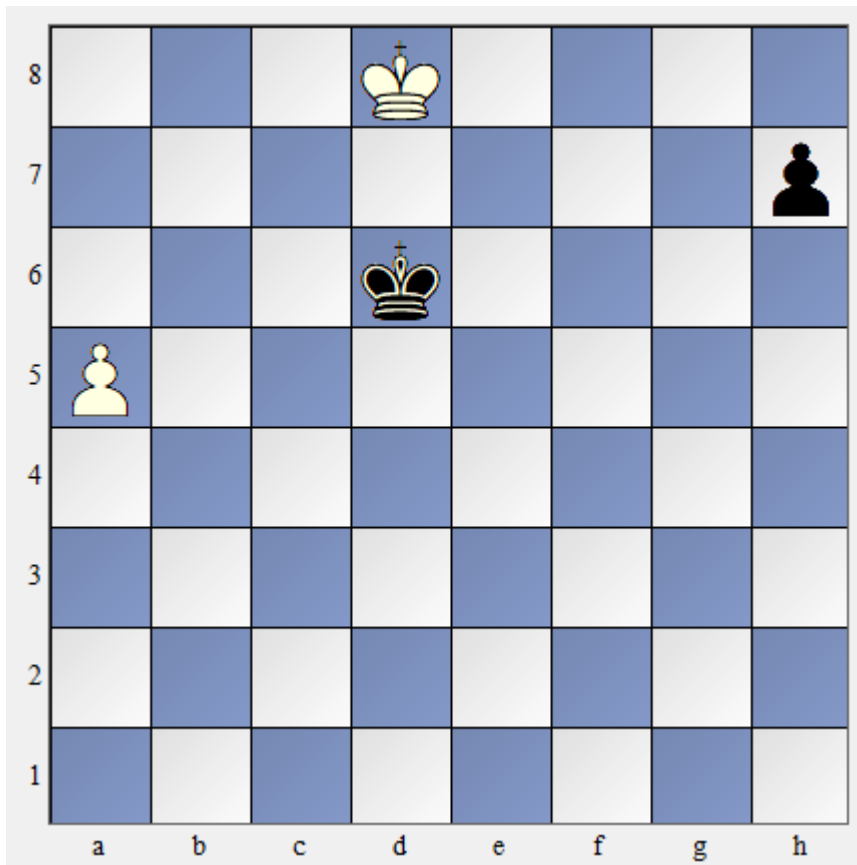


Schwarz ist am Zug und gibt auf, da er den Freibauern auf f2 scheinbar nicht mehr erreichen kann.

Gut, er hat gezeigt, dass er die Geschichte mit dem Quadrat auch kennt.

Aber nach Kb2! hätte er **a3** gedroht und wenn Weiss auf a4 schlägt, kommt er zu Kc3 und erreicht plötzlich das rettende Quadrat wieder!

Man beachte, dass diagonale Wege NICHT mehr Züge brauchen als gerade Wege, obschon sie optisch weiter erscheinen (gilt auch im folgendem Problem!)



Weiss ist am Zug!

Ein wirklich verblüffende Stellung

- Schwarz steht im Quadrat des Bauern a4
- Weiss ist bereits ZWEI Züge vom Quadrat des Bauern h7 (droht h5) entfernt
- Zusätzlich versperrt der schwarze König den direkten Weg, d.h. es sind eigentlich schon DREI Züge die ins Quadrat fehlen!

TROTZDEM hat Weiss eine Möglichkeit zum REMIS !!

Das tönt fast unglaublich, aber man sehe:

1. **Kc8! Kc6** Schwarz MUSS sich annähern, auf **h5?** folgt **a6** mit Gewinn!
2. **Kb8! Kb5** Wieder drohte a6!
Weiss hat schon ZWEI Ziele erreicht:
 1. Der schwarze König versperrt den Annäherungs-Weg nicht mehr
 2. Mit dem nächsten Zug kommt Weiss dem Bauern h7 1 Feld näher
3. **Kb7! Kxa5** Es drohte erneut a6 mit Durchmarsch
4. **Kc6!** DRITTES Ziel ist erreicht, wir kommen nach h7-h5 mit Kd4 exakt ins Quadrat, eine MASS-LANDUNG sozusagen!