

TAKTIV-2 vom 20. November 2014

Kapitel 3: Partie-Analyse oder "zählen, zählen, zählen"

Grundsatz:

Eine gute Partie-Analyse umfasst Zug um Zug:

- 1) **Materialbilanz erstellen**
- 2) **Entwicklungsstand: Differenz bewerten**
- 3) **Sicherheit der Könige: Differenz bewerten**
- 4) **Angriffspotenzial: Anzahl Angreifer zählen**
- 5) **Mögliche Endspielschwächen erkennen**

Wie geht man vor bei der Bewertung

1 Materialbilanz

Material ist nicht gleich Material, d.h. der Wert der Steine schwankt

- Dame	Wert = 9.3	aktive Dame, nicht in Gefahr:	+ 1.0
- Turm	Wert = 5.0	Türme verbunden:	+ 0.5
		Turm auf (halb-) offener Linie:	+ 0.5
		Türme in offener Linie verdoppelt:	+ 0.5
- Läufer	Wert = 3.0	Mit Bauern auf zwei Flügeln:	+ 0.3
		Läuferpaar:	+ 0.3
		"schlechter" Läufer:	- 0.7
		"blockierte" Bauernstrukturen:	- 0.3
- Springer	Wert = 3.0	Bei Stellung mit "Löchern":	+ 0.5
- Bauer	Wert = 0.9	ab 4. Reihe und gedeckt, je Reihe:	+ 0.1
- Freibauer	Wert = 1.2	ab 4. Reihe und gedeckt, je Reihe:	+ 0.3
		für 2 verbundene Freibauern	+ 1.0
- König		aktiver König *) im Endspiel:	+ 1.5
		*) 2 Züge näher beim Zentrum	

2 Entwicklungsstand

Man zählt für Weiss und Schwarz die notwendigen Züge, bis alle Figuren auf einem guten Feld stehen und die Türme verbunden sind und - falls möglich - auf einer offenen oder halboffenen Linie stehen und die Dame sicher steht

Aus der Differenz der notwendigen Züge wird der Vorteil/Nachteil berechnet:
Pro Tempo werden 0.4 Punkte Zuschlag/Abschlag gezählt

3 Sicherheit des Königs => man bewertet nur die Abzüge

- König in der Mitte - 1.0
 - Pro offene Linie (links, direkt, rechts des Königs) je - 1.0
 - keine Springer in der Nähe des Königs (ideale Verteidiger) - 0.7
 - König steht exponiert und der Gegner hat mehr Figuren *) - 2.0
- *) z.B. 2 Türme oder 3 Figuren gegen die Dame

4 Angriffspotential

Man zählt alle Figuren und Bauern, die unmittelbar oder mittelbar für einen Angriff - in der Regel einen Matt-Angriff - ins Gefecht geführt werden können

<u>Figur</u>	<u>Einschlag oder Schach ist direkt möglich</u>	<u>Einschlag oder Schach nach Vorbeitungszug</u>
Dame	+ 1.0	+ 0.3
Turm	+ 1.0	+ 0.5
Läufer	+ 1.0	+ 0.3
Springer	+ 2.0	+ 0.7
Bauer	+ 1.0	+ 0.3

Aus der Differenz der Angriffspotenziale wird der Vorteil/Nachteil berechnet:
Jede Angriffseinheit entspricht einem Wert von 1/3 Punkt,
d.h. ein Bauer weniger ist mit 4+ Angriffseinheiten mehr als kompensiert

5 Mögliche Endspielschwächen bewerten

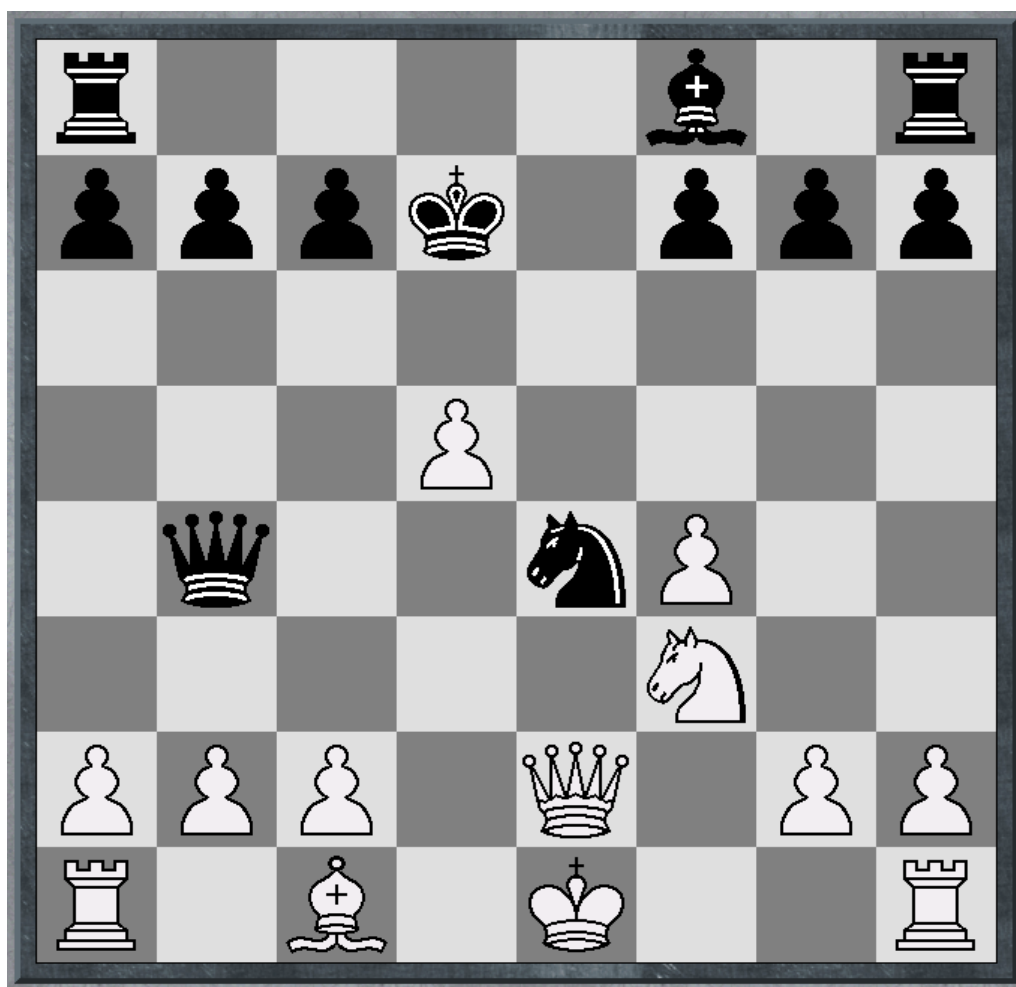
- Entferner Freibauer des Gegners - 1.0
- Eigener Doppelbauer - 0.4
- Eigene Bauern verzettelt/vereinzelt - 0.4
- Eigene Bauern sind blockiert - 0.4
- Eigener König steht abseits - 0.7

Man bildet die Differenz der eigenen Schwächen zu Gegners Schwächen,
dann addiert man die Materialbilanz (gemäss Punkt 1) dazu und wertet wie folgt:

Mit einem Rückstand von 1.5 Einheiten wird man wahrscheinlich verlieren
Einen Rückstand von 1.0 Einheiten kann man jedes 2. Mal kompensieren
Rückstände von 0.5 Einheiten führen nur bei groben Fehlern zum Verlust

Folgerung: Mit einer Endspielbilanz von - 1.5 Einheiten oder schlechter vermeidet man möglichst alle Abwicklungen ins Endspiel !

Stellung nach 11. ... Db4+ => Führe eine Stellungsbewertung für Weiss durch!



Material: + 1.0
 Damen: - 1.0
 Türme: =
 Springer: ?
 Bauern: + 0.6
 Entwicklg: - 0.4
 Sicherheit
 Könige: + 1.0
 Angriffs-
 Potential: + 1.0
Total: + 2.2
 Endspiel-
 bilanz: - 0.4
 Material: + 1.0
Total: + 0.6

Jürg Hertli - NN
 C32

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.d3 Sf6 5.Sd2 Lf5 6.dxe4 Lxe4
 7.Lb5+ Sbd7 8.De2 De7 9.Lxd7+ Kxd7 10.Sxe4 Sxe4 11.Sf3
Db4+ 12.c3 Sxc3 13.bxc3 Dxc3+ 14.Kf2 Dxa1 15.Se5+ Ke8
 [15...Kc8 16.Dg4+ f5 17.Dxf5+ Kb8 18.Sd7+ Kc8 19.Sb6+ Kb8
 20.Dc8# ;
 15...Kd8 16.Sxf7+ Kd7 17.De6# ;
 15...Kd6 16.La3+ Kxd5 17.Dc4#]
 16.Sc6+ Kd7 17.Dg4+ Ke8 18.Te1+ Le7 19.Txe7+ Kf8
 20.Txf7+ Kxf7 21.De6+ Kf8 22.La3#
 1-0

Fritz 6 12.Ld2 (3/6) Stop + -

1. +- (2.41) Tiefe=15/45 0:15:04 3694kN/s

1. +- (2.41): 12.c3 Sxc3 13.Se5+ Ke8 14.bxc3 Dxc3+ 15.Kd1 Dd4+ 16.Dd3 Da4+
 2. ± (0.97): 12.Kf1 f5 13.c3 Da4 14.Se5+ Kc8
 3. ± (0.81): 12.Ld2 Dxb2 13.Se5+ Ke8 14.Dxe4 Dxa1+ 15.Ke2 Dxh1 16.Sxf7+ Le7
 4. = (0.13): 12.Kd1 Te8 13.Se5+ Kc8 14.c4 Da4+ 15.Ke1 f5 16.Le3 Ld6

Hausaufgaben

- 1) Weiss am Zug, führe eine Stellungsbewertung für Weiss durch
- 2) Was zieht Weiss, wie geht die Partie dann weiter?



Material:

Damen:

Türme:

Springer:

Bauern:

Entwicklg:

Sicherheit

Könige:

Angriffs-

Potential:

Total:

Endspiel-

bilanz:

Material:

Total: