

## Taktik-35: Kombinatorik – Teil-1 / Einleitung

Einige Züge voraus zu berechnen, gehört zu den grossen Herausforderungen im Schach; wobei die Komplexität sehr oft unterschätzt wird!

### Frage-1:

Wie viele Züge rechnest Du i.a. voraus?

### Frage-2:

Wie viele Züge rechnest Du bei Opfern voraus?

Welcher Umstand hilft Dir hier etwas dabei?

### Frage-3:

Wie viele Züge kann ein GM vorausberechnen?

### Frage-4:

Wie viele Stellungen resultieren etwa, wenn man je DREI Züge von Weiss und Schwarz Züge mit jeweils drei bis vier – guten – Zugsmöglichkeiten berechnet?

### Antworten:

1) Individuell: 1 bis 3; ich meistens 2-3

2) Man sollte es „durchrechnen“, d.h. 3-5 – oder mehr!

*Zwangssituationen wie Schachgebote helfen dabei*

3) ohne Zwangssituationen maximal 3 Züge

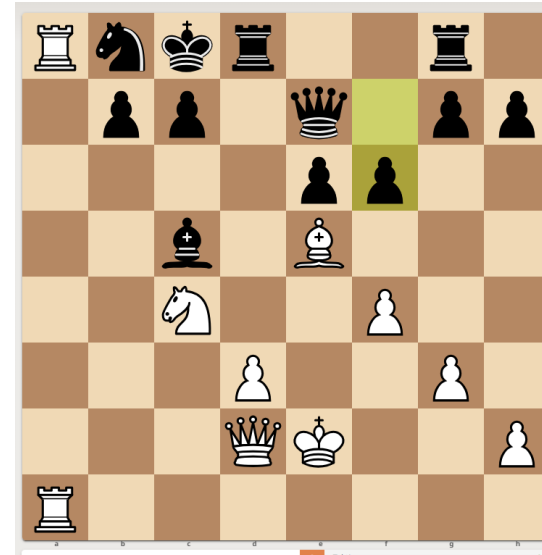
→ deshalb ist grosses Theoriewissen von Vorteil

→ im Endspiel ist vor allem Technik angesagt!

*Vor allem bei Kombinationen mit sehr vielen „erzwungenen“ Zügen (Zwischenzüge nicht vergessen) kann man weit rechnen*

**Aber das lässt sich in der praktischen Partie nicht trainieren, weil es dort viel zu selten vorkommt!**

## Zwei Stellungen mit vielen „Zwangs“-Zügen:



### Stellung nach 23. f7-f6

[Taktiv vs tamilchesstalks: French Defense: King's Indian Attack • lichess.org](https://lichess.org/taktiv-vs-tamilchesstalks/French-Defense:King's-Indian-Attack)



### Schwarz zieht 26. ... Dh4-g5

Was plant nun Weiss?

[Meine besten und schönsten Partien - hertlis Webseite! \(jimdofree.com\)](https://www.hertlis.com/)

## Taktik-35: Kombinatorik – Teil I / Training

### Fress-Schach

Fress-Schach wird auch Räuberschach genannt.

### Regeln

Regel-1: Wenn man etwas schlagen kann, MUSS man zwangsweise schlagen; bei mehreren Möglichkeiten hat man freie Schlagwahl.

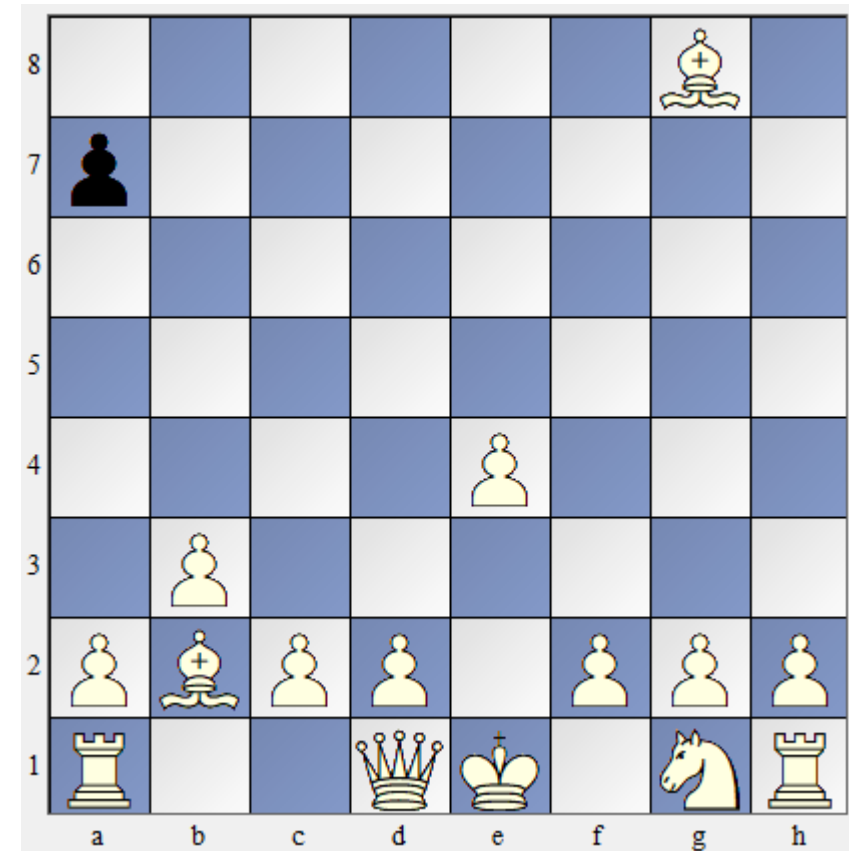
Regel-2: Wer nichts mehr ziehen kann, gewinnt!

Dabei gibt es drei mögliche Varianten:

- a) **Normal-Fall:** Der König ist wie eine andere Figur, d.h. es gibt kein Schachgebot und der König wird geschlagen, die Partei geht weiter, bis Regel-2 eintritt; das ist auch bei blockierten Bauern der Fall
- b) **Spezial-Fall:** Schach muss „bedient“ werden, also:
  1. Schachfigur schlagen, 2. Ausweichen/Abwenden→ Falls nichts obiges möglich ist, verliert man; also auch, wenn man mattgesetzt wird!
- c) **Uebungs-Variante:** Beide spielen ohne Könige, dann verschwendet man nicht unnütz Zeit bei bedeutungslosen Schach-Geboten ...

JH / 8. Juni 2024

### Test-Stellung



Weiss ist am Zug, nachdem er praktisch ALLE gegnerischen Steine „abernten“ musste!

**Schwarz hat nur noch EINEN Bauern,  
Gibt es eine Rettungsmöglichkeit?**

*Hinweis zur Bauernumwandlung: Der Bauer MUSS in Dame, Turm, Läufer oder Springer verwandelt werden*

1	e4	e6
2	d3	d5
3	♖d2	dxe4
4	dxe4	♙c5
5	f4	♖h4+
6	g3	♖e7
7	♗gf3	♗f6
8	♙d3	♙d7
9	a3	a5
10	b3	♗c6
11	♙b2	O-O-O
12	♗c4	♖hg8
13	♖d2	♗g4
14	b4	axb4
15	axb4	♙xb4
16	♖a8+	♗b8
17	♙c3	♙c5
18	♗e2	♙c6
19	♖ha1	♙xe4
20	♗fe5	♙xd3+
21	cxd3	♗xe5
22	♙xe5	f6
23	♖a5	fxe5
24	♖xb8+	♗d7
25	♖b5+	c6
26	♖xb7+	♗e8
27	♖xe7+	♗xe7
28	♖xc5+	

1-0

**Hertli,Jürg - Eichhorn,Ernst 1-0**

**B10** SMM 01.01.1977

1.e4 0 c6 2.c4 d6 3.Sc3 e5 4.Le2 g6  
5.d3 Lg7 6.g4 Se7 7.h4 Le6 8.h5 h6  
9.f4 exf4 10.hxg6 Sxg6 11.Sh3 Dh4+  
12.Kd2 Sd7 13.Kc2 f3 14.Lxf3 Sde5  
15.Le2 Lxg4 16.d4 Lxh3 17.dxe5 Lxe5  
18.Dd3 Lg3 19.Ld2 Se5 20.De3 Tg8  
21.Tag1 Ke7 **22.c5** Lf2 23.Le1 Lxe1  
24.cxd6+ Kd7 25.Txe1 Tg3 26.Dc5 Dg5  
27.Da5 Kxd6 28.Td1+ Ke6 29.Dc7 De7  
30.Lc4+ Kf6 31.Td6+ Le6 32.Tf1+ Tf3  
33.Txf3+ Sxf3 34.e5+ Sxe5 35.Se4+ Kf5  
36.Dxe7 Sxc4 37.Td4 Se3+ 38.Kb1 Ke5  
39.Df6#

**1-0**