

TAKTIKTRAINING 2009/1

**1. Schwarz zieht und gewinnt.
15 Min. Schwierigkeit: ★★★**



Bezirksmannschaftspokal 2009, Halbfinale
(Variante)

**2. Schwarz zieht und gewinnt. 2 Min.
Schwierigkeit: ★★**



Bezirksmannschaftspokal 2009, Halbfinale
(Variante)

**3. Weiß rettet sich mit einem starken
Opfer. 4 Min. Schwierigkeit: ★★★**



Bezirksmannschaftspokal 2009, Halbfinale
(Variante)

**4. Schwarz vereinfacht
gewinnbringend die Stellung. 5 Min.
Schwierigkeit: ★★★**



Bezirksmannschaftspokal 2009, Halbfinale
(Variante)

**5. Weiß zieht und gewinnt. 3 Min.
Schwierigkeit: ★★**



SK Mannheim 46, Vereinsmeisterschaft 2009
(Variante)

**6. Weiß zieht und gewinnt (Matt in 8
Zügen). 15 Min.
Schwierigkeit: ★★★★★**



SK Mannheim 46, Vereinsmeisterschaft 2009
(Variante)

**7. Weiß erspielt sich einen klaren
Vorteil (Mehrbauer + Positions-
vorteil). 6 Min. Schwierigkeit: ★★★**



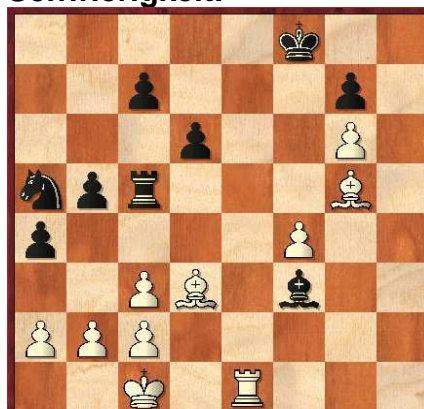
SK Mannheim 46, Vereinsmeisterschaft 2009
(Variante)

**8. Stellungsbeurteilung. Darf Weiß
den Bauern auf e6 sofort kassieren?
3 Min. Schwierigkeit: ★★★**



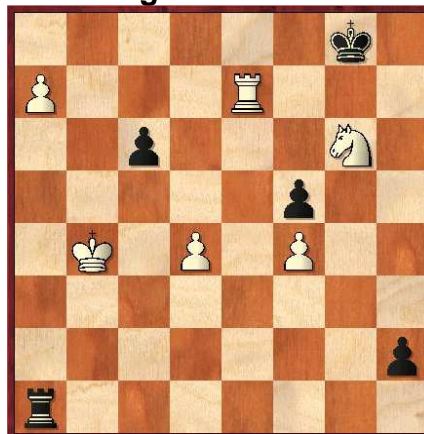
SK Mannheim 46, Vereinsmeisterschaft 2009
(Variante)

**9. Weiß am Zug erzwingt die
Aufgabe des Gegners. 1 Min.
Schwierigkeit: ★**



Mannheimer Open 2008, 6. Runde (Variante)

**10. Weiß zieht und gewinnt
(Überladung). 12 Min.
Schwierigkeit: ★★★★★**



Vereinsmeisterschaft Sandhofen 2008, 8.
Runde (Variante).

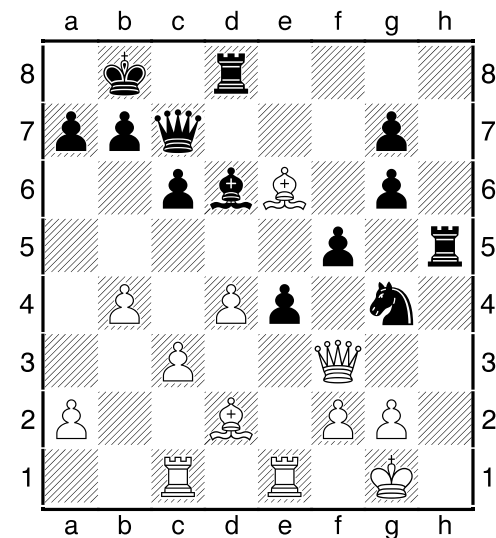
LÖSUNGEN

1. Schwarz zieht und gewinnt(-+) 15 Min.

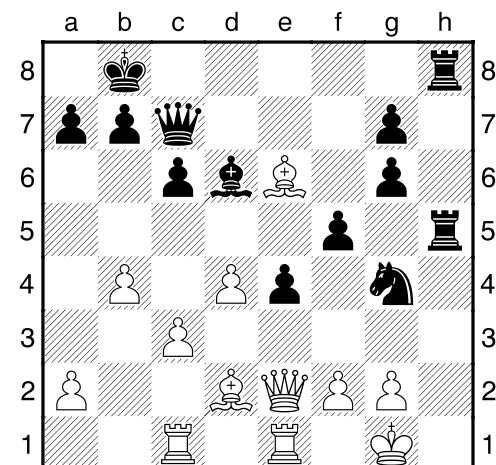
Die Stellung lädt geradezu zu kombinatorischen Glanztaten ein, aber Vorsicht! Weiß wird in dieser Stellung mit dem Mut der Verzweiflung kämpfen. Trotzdem führen mehrere Wege zum Erfolg. Der einfachste ist wahrscheinlich

1...♖dh8 [auch **1...♔e7** gewinnt **2.♙c4 ♖dh8 3.g3 e4 4.♗g2 ♗h2 5.♙f1 ♖xg2+ 6.♙xg2 ♗xf2 7.♙xf2 --**

: 1...e4--+ (sichert ebenfalls den Sieg, kann aber zu großen taktischen Verwicklungen führen)

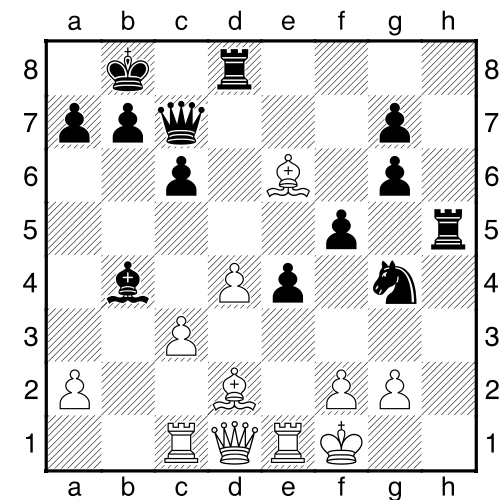


1) **2.♗d1 (2) 2.♗xg4 fxc4 3.♖xe4 ♖dh8 4.♙f1 ♖h1+ 5.♙e2 ♖xc1 6.♙xc1 g3 7.♙e3 gxf2 8.♙xf2 a5 --;** **2.♖xe4 2...♖dh8 3.g3 ♖h1+ 4.♗xh1 ♖xh1+ 5.♙xh1 ♗xf2+ 6.♙g2 ♗xe4 7.♖h1 ♗e7 8.♖h8+ ♙c7 9.♖c8+ ♙b6--;** **2.♗e2 ♖dh8--)** Diagramm:

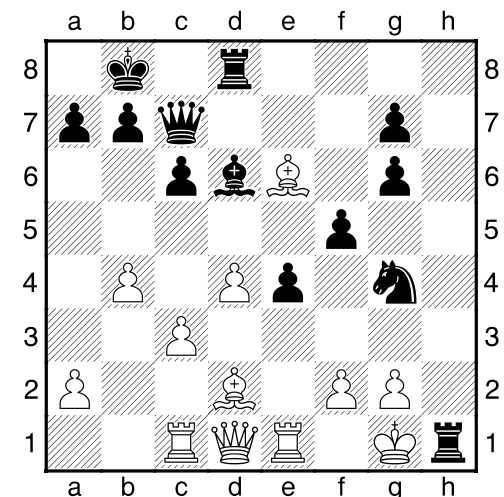


2...♗e7

a) 2...♙xb4 3.♙f1 --+Diagramm

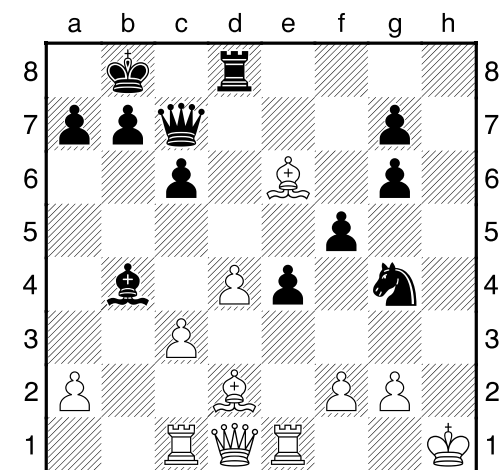


; b) 2...♖h1+ Diagramm



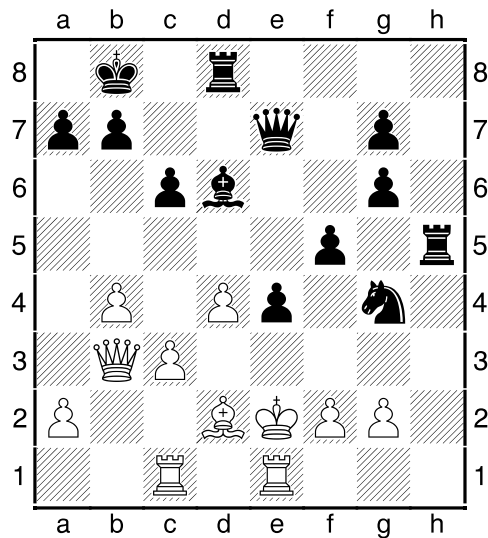
3.♙xh1 ♗xf2+ --+(3...♙xb4??

Diagramm

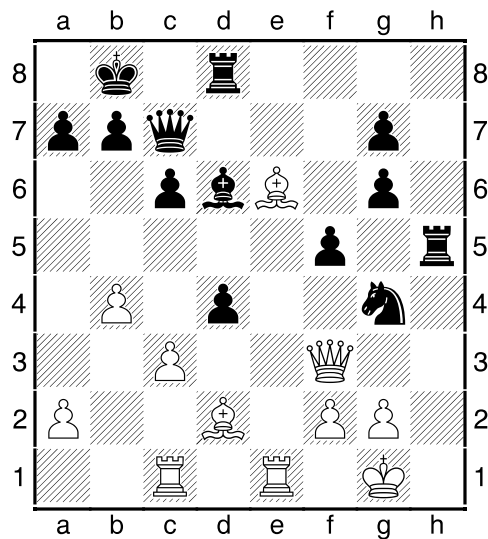


4.♗xg4!! fxc4 5.cxb4 ♖h8+ 6.♙g1 ♗h2+ 7.♙f1=) ; 3.♙f1 ♗xe6 4.♗b3

♖e7 5. ♔e2-+

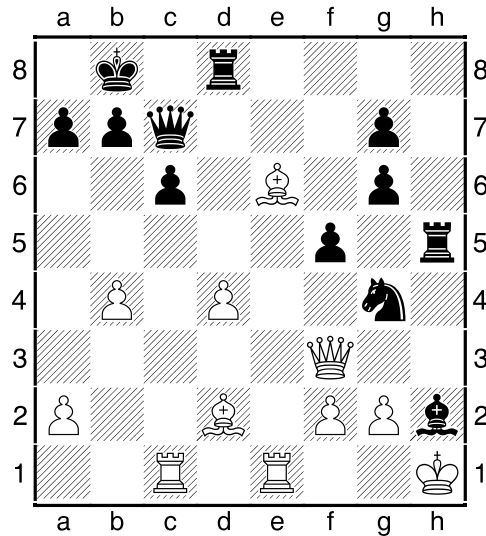


1...exd4-+ (reicht auch zum Gewinn, enthält aber zahlreiche taktische Fallen, die im Voraus berechnet werden müssen).

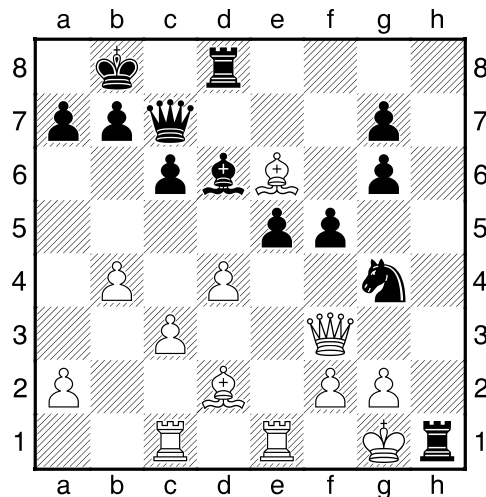


2.cxd4 ♘h2+ (2...♙xb4 3.♙f4 ♘d6 4.♙xd6 ♖xd6 5.♖g3-+ (5.g3 ♖dh8-+))

3. ♔f1 (3. ♔h1 -+ und das Matt folgt in wenigen Zügen (vgl. Diagramm):



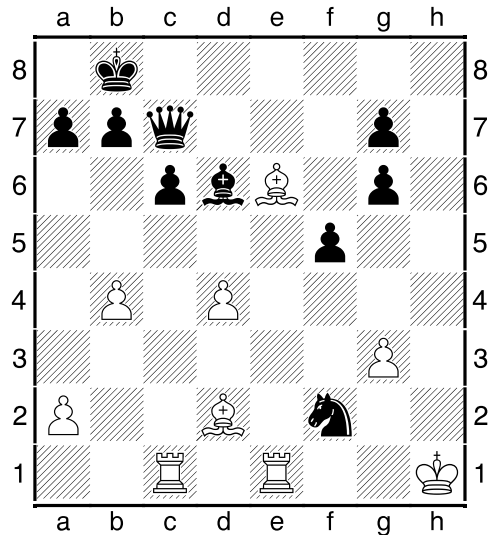
3...♙g1+ 4. ♖h3 (4. ♔xg1 ♖h1+ 5. ♔xh1 ♖h2#) 4...♖xh3+ 5. ♔xg1 ♖h1+ 6. ♔xh1 ♖h2#) 3...♙e5 4. ♔e2 (4. ♖xe5 ♘h2-+-) 4...♙xd4 5. ♙b3 ♖b6 (5...♙xf2 6. ♙f4 ♖d6 7. ♖xf2) 6. ♖c4 ♔a8 -2.23/14 ; 1...♖h1+?? (verschenkt den Sieg) Diagramm



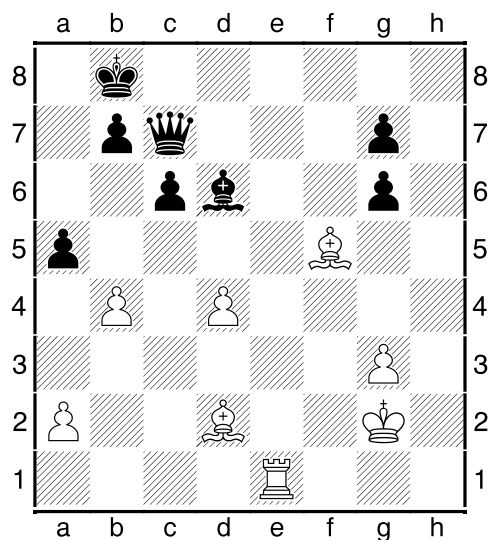
2. ♔xh1 ♖h8+ 3. ♔g1 Rybka 1.2f 32-bit: 3...e4 (3...exd4 4.cxd4 ♙xb4 5.♙f4 ♘d6 6.♙xd6 ♖xd6 7.♖g3+-)

2.g3 e4 [2...exd4 3.cxd4 .♙xg3!!

(3...♖h1+ 4. ♖xh1 ♖xh1+ 5. ♔xh1 ♘xf2+ (vgl. Diagramm)



6. ♖g2 ♞d3 7. ♙xf5!? ♞xe1+ (7...gxf5??
8. ♜e8+ 1-0.) 8. ♜xe1 a5 -+ gewinnt
auch, macht aber weniger Spaß (vgl.
Diagramm):

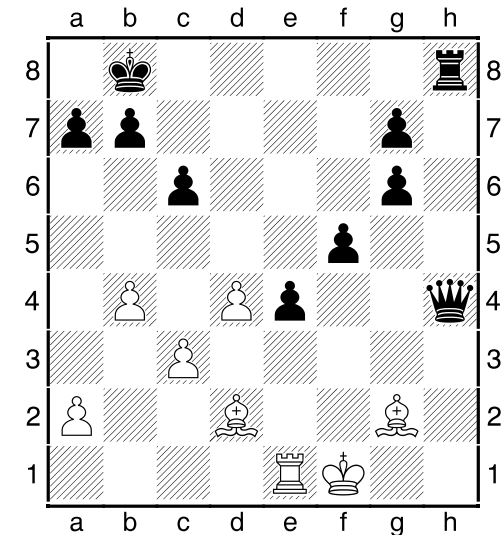


4. ffg3 (Was sonst? 4. ♙d5??
4... ♙xf2+ 5. ♖g2 ♜h2+ (5... ♙xe1 6. ♙f4
♜h2+ 7. ♖f1 ♜f2+ 8. ♙xf2 ♙xf2 9. ♙xc7+
♖xc7-+) 6. ♖f1 ♙xe1-+). 4... ♜h1+
5. ♙xh1 ♜xh1+ 6. ♖xh1 ♙xg3 7. ♜e2
♞f2+ 8. ♜xf2 ♙xf2-+

3. ♜xe4 [3. ♙g2 ♜h2-+] 3... ♜h1+
4. ♙xh1 ♜xh1+ 5. ♖xh1 ♞xf2+ 6. ♖g2
♞xe4 7. ♜h1 ♙e7 [7... ♞xd2?? 8. ♜h8+
kostet die Dame und die Partie.]
8. ♜h8+ ♖c7 9. ♜c8+ ♖b6-+ 0-1

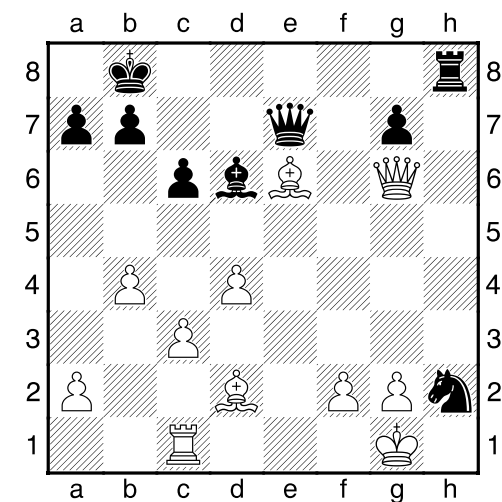
2. Schwarz zieht und gewinnt (-+) 2 Min.

7... ♙xg3+! 8. ♖g1 (8. ♖xg3 ♙h4#)
8... ♙h4 9. ♖f1 ♙xe1 10. ♜xe1-+
Diagramm

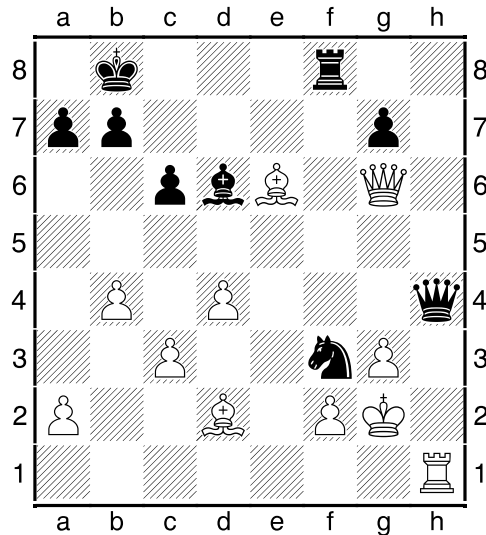


3. Weiß rettet sich mit einem starken Opfer (+/-). 4 Min.

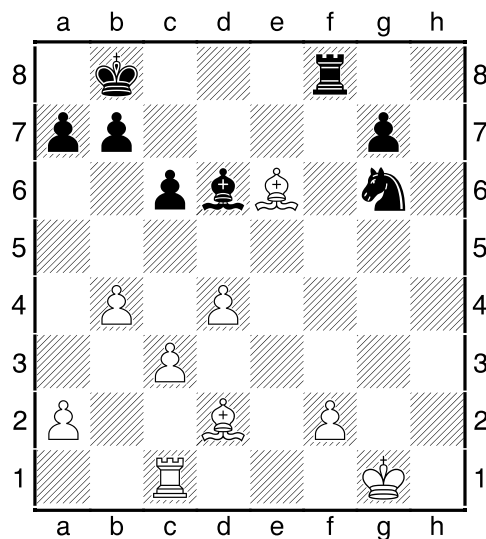
4. ♜xe4!! ♞h2 (4... fxe4 5. ♙xg4 +-)
5. ♙e2 fxe4 6. ♙xe4 ♙e7 7. ♙xg6
Diagramm



Und nach 7... ♙h4 (7... ♞f3+?? 8. gxf3
♙h4 9. ♖f1+-) 8. g3 ♞f3+ 9. ♖g2 steht
Schwarz auf Verlust. Mit 9... ♜f8!?
versucht er noch, ins Trübe zu fischen,
aber Weiß lässt sich nicht beirren
10. ♙f5+- (auch 10. ♜h1 ist +-



10...Wf6 und nach dem Damentausch hat Weiß zwei Bauern mehr. (10...Wd8 11.Ke3+-; 10...We7 11.Ke3) 11.Wxf6 Rxf6 12.Ke3 Rxe6 13.Kxf3+-) Die Falle wäre nach 10.gxh4?? Kh4+ 11.Kg1 Kxg6± zugeschnappt (vgl. Diagramm):

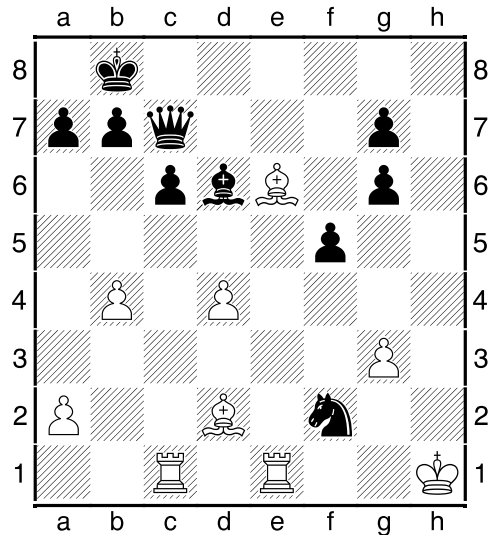


Und plötzlich hat Schwarz wieder Grund zur Hoffnung, obgleich Weiß immer noch klar im Vorteil ist (Mehrbauer)]

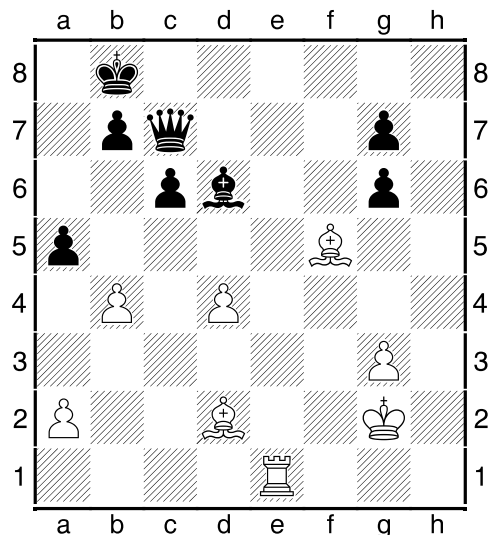
4. Schwarz vereinfacht gewinnbringend die Stellung (-+). 5 Min.

3...Kxg3!!

(3...Rh1+ 4.Wxh1 Rxe1+ 5.Kxh1 Kxf2+ (vgl. Diagramm))



6.Kg2 Nd3 7.Kxf5!? Nxe1+ (7...gxf5?? 8.Re8+ 1-0.) 8.Rxe1 a5 -+ gewinnt auch, macht aber weniger Spaß (vgl. Diagramm):

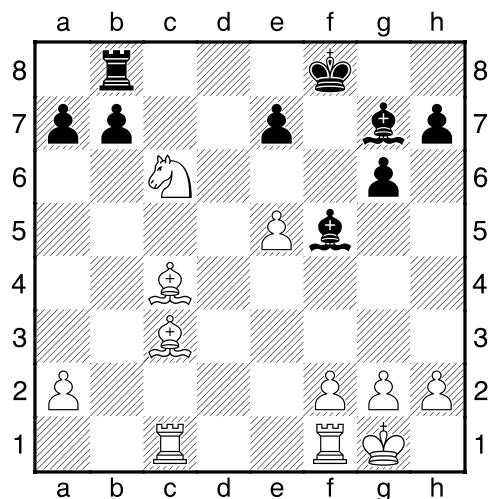


4.fxg3 (Was sonst? 4.Kd5??)

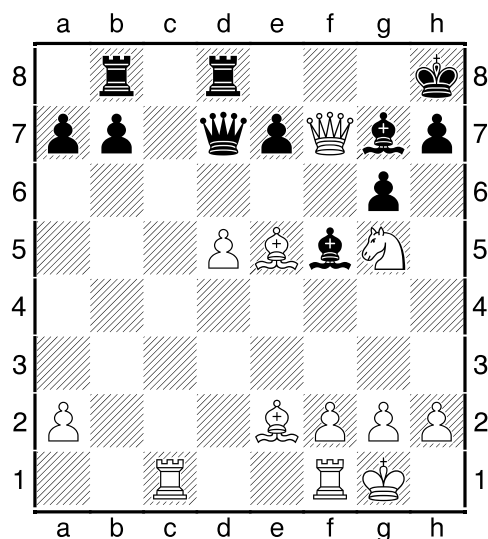
4...Kxf2+ 5.Kg2 Rh2+ (5...Ke1 6.Kf4 Rh2+ 7.Kf1 Rf2+ 8.Wxf2 Kxf2 9.Kxc7+ Kxc7+-) 6.Kf1 Kxe1-+). 4...Rh1+ 5.Wxh1 Rxe1+ 6.Kxh1 Wxg3 7.Re2 Kf2+ 8.Rxf2 Wxf2-+

5. Weiß zieht und gewinnt (+-). 3 Min.

1.d5! [1.♖b3 h6 2.♘f7+ ♔h7 3.♘xd8 ♜xd8 4.♞fd1 ♕e6 5.♞b2 ♘d5±] 1...♞c7 [1...♞xd5 2.♙c4 ♞xf7 3.♘xf7+ ♔g8 4.♘xd8+ ♔f8 5.♘xc6+- Diagramm



; 1...♘xe5?? 2.♙e5! Diagramm



Und wegen des Matts auf h7 darf Schwarz die Figur nicht zurückschlagen. 2...♞g8 (2...♙e5 3.♞xh7#)

6. Weiß zieht und gewinnt (Matt in 8 Zügen). 15 Min.

Manchmal bringt eben der ruhige positionelle Zug und nicht die erzwungene Abtauschvariante oder das glanzvolle Opfer das erwünschte Ergebnis. Man bemerke, wie das Besetzen der 4. Reihe durch einen

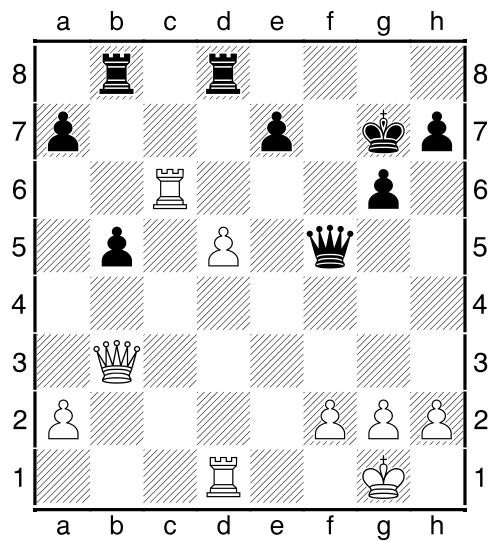
weißen Turm die gesamte schwarze Stellung einstürzen lässt.

3.♞c4!! Und gegen die Drohung 4. Th4 ist kein Kraut gewachsen. Matt in acht Zügen! Rybka 1.2f 32-bit: 1) 3...♙g4 (Rybka 1.2f 32-bit: 2) 3...♙e4 4.♞e4 ♞f5 5.♞xf5 ♞gf8 6.♙xg7+ ♔g8 7.♞e5 ♞f6 8.♙xf6 exf6 9.♞xb8+ ♔g7 10.♘e6+ ♔h6 11.♞h4# #8/8) 4.♞xg4 ♞f5 (4...♞xg4 5.♙xg4 ♞bf8 6.♙xg7+ ♞xg7 7.♞xf8+ ♞g8 8.♘f7#) 5.♞xf5 ♙f6 (5...♞gf8 6.♙xg7+ ♔xg7 (6...♔g8 7.♞e6+ ♔xg7 8.♞xe7+ ♞f7 (8...♔h8 9.♞xh7#; 8...♔h6 9.♞h4#) 9.♞xf7+ ♔h8 (9...♔h6 10.♞xh7#) 10.♞xh7#) 7.♘e6+ ♔g8 (7...♔h8 8.♞e5+ ♞f6 (8...♔g8 9.♞g7#) 9.♞xb8+ ♞f8 10.♞xf8#) 8.♞e5 ♞f6 (8...♞f7 9.♞xb8+ ♞f8 10.♞xf8#) 9.♞xb8+ ♔f7 10.♞f8#) 6.♙xf6+ exf6 7.♞xf6+ ♞g7 8.♘e6 ♞bg8 9.♞c1 g5 10.♞c8 #8/9]

7. Weiß zieht und erspielt sich einen klaren Vorteil (1 Mehrbauer + Positionsvorteil). 6 Min.

1.♘g5!! ♙e6 [1...♙xe2?? 2.♞xf7+ ♔h8 3.♘e6+-] 2.♘e6 fxe6 3.♞fd1 Auch so gewinnt Weiß den hoffnungslos schwachen Bauern mühelos. Wenn Schwarz versucht den Bauern zu decken wird es mittels des weißfeldrigen Läufers erneut angegriffen. [3.♞xe6+ geht auch. 3...♔h8 4.♞c4] 3...♔h8 [3...♞d7 4.♙c4+-] 4.♙g4 b5 5.♞bc1 ♙h6 6.♞c2 0.95/14 Rybka 1.2f 32-bit: 1) 6...♘a5 [Rybka 1.2f 32-bit: 2) 6...♙g7 7.♙b4 7...♞b6 8.♙c5 ♞a5 9.♞cc1 ♞b7 10.♙xe6. Der sofortige 7.♙xe6?? (7.♞xe6?? ♘xd4±) wird mit ♞xe5! 8.d5 ♞xe6!! 9.♙xg7+ ♔xg7 10.♞xc6 ♞f5± bestraft.

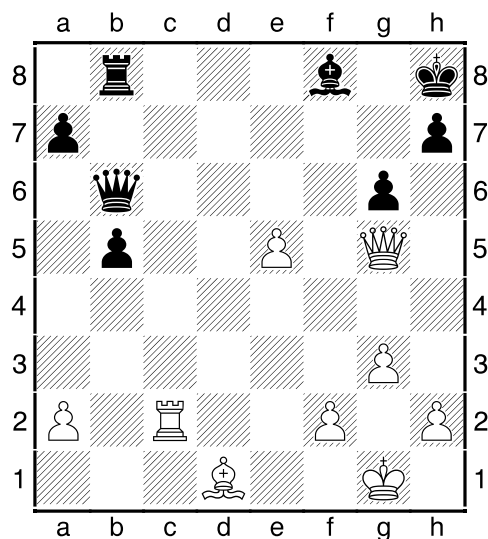
Diagramm nach 10. ... ♖f5±



Und der Ausgleich ist für Schwarz in Reichweite).

Zurück zur Hauptvariante:

7. ♖xa5 ♜xa5 8.g3 ♜b6 9. ♜xe6 ♞xd4
10. ♜xe7 ♞f8 11. ♜g5 ♞xd1+ 0.91/16
12. ♞xd1± Diagramm



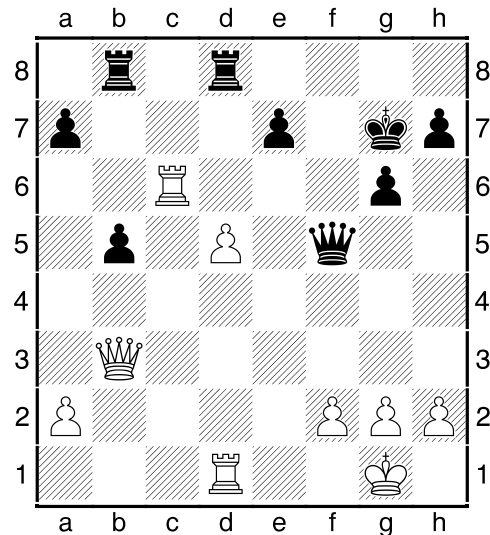
Weiß steht deutlich besser, der Mehrbauer kann leicht unterstützt werden (z.B. Plan Kg2 gefolgt von f4 und schon hat Weiß einen gedeckten Freibauern). Ausserdem ist der weiße Turm sehr stark (Kontrolle der c-Linie, Drohung Tc7, falls Schwarz dieses Feld nicht mehr bewachen sollte, gegebenenfalls Besetzen der offenen d- und halboffenen e-Linie). ±

8. Darf Weiß den Bauern auf e6 sofort kassieren? 3 Min.

Nein keineswegs, denn:

7. ♞xe6?? (7. ♜xe6?? ♞xd4±) wird mit ♜xe5! 8.d5 ♜xe6!! 9. ♞xg7+ ♜xg7 10. ♞xc6 ♜f5± bestraft.

Diagramm nach 10. ... ♜f5±



Und Schwarz kann weiterkämpfen.

9. Weiß am Zug erzwingt die Aufgabe des Gegners (+-). 1 Min.

Das einfache Schachgebot auf e7 gewinnt aufgrund der schwachen letzten Reihe und der entsprechenden Mattdrohungen schnell:

30. ♞e7+ ♜g8 (30... ♜e8 31. ♞xd6+)
31. ♞xd6!+- 31... ♞c6 32. ♞xc5 1)
32... ♞b3+; 2) 32... ♞d7 33. ♞e7 ♞b7
34. ♞xd7 a3 35.b4 ♜h8 36. ♞f7 #5/10)
33.axb3 a3 34. ♞e4 axb2+ 35. ♜xb2
♞d7 36. ♞d5+ ♜h8 37. ♞h1+ ♞h3
38. ♞xh3# #6/9] Allerdings wurde die
Partie anders fortgesetzt: 30. ♞e3?!
30... ♞d5 31. ♞f5 ♞c4 32. ♞e7 ♞c6
33. ♞xc7 [33. ♞f7+ ♜e8 34. ♞e6]
33... ♞xf5 34. ♞xc6 ♜e8 35.b3 ♜d7
36. ♞a6 axb3 37.cxb3 ♞e3 38. ♞a7+
♜c6 39. ♞xg7?? Gier? Nachlassende
Aufmerksamkeit in gewonnenen
Stellungen? Zwei klassische Ursachen
für verschenkte Punkte 39... ♞d5 40.b4
♞d1+ 41. ♜b2 ♞d2+ 42. ♜b1
[42. ♜b3?? ♞c4-+; 42. ♜c1 ♞d1+=
(42... ♞d3 43.f5 ♞d1+ 44. ♜b2 ♞c4+
45. ♜c2+-)] ½-½

10. Weiß zieht und gewinnt (Überladung, +-). 12 Min.

Hier ist das Hauptmotiv der zu findenden Kombination die Überladung des schwarzen Turmes. Dieser hat zu viele Aufgaben gleichzeitig zu erledigen (den eigenen h-Bauern schützen und gleichzeitig den gegnerischen Kandidaten auf der a-Linie überwachen). Aber Weiß darf hier kein Tempo verschenken, sonst zieht der h-Bauer ein. Daraus folgert der Hammerzug:

60. **♖e1!!** ♖xa7 (60... ♖xe1 61. a8 ♖+ ♔g7 62. ♖f8+ ♔xg6 63. ♖g8+ ♔f6 64. ♖h8+- mit nachfolgendem Schlagen des lästigen Kandidaten auf h2)

61. ♘e5 ♖a2 (was sonst? 61.. ♖a6 62. ♔c5+- oder sogar 62. ♖h1+- ♖a2 63.. ♘xc6+-) 62. ♘xc6 ♔g7 63. d5 ♖d2 64. ♖h1 ♔f6 65. ♔c5 ♖c2+ +-]