

TAKTIV-10 vom 3. November 2016

Teil 1: Taktische Motive erkennen – Teil II:

Der Gegner opfert – oder hat er nur etwas eingestellt?

⇒ Bauern

- ein Bauer ist ungedeckt
- ein Bauer ist nicht mehr genügend geschützt
- ein Bauer opfert sich aktiv (Vorrücken) oder Zwangsoffer (Doppelangriff)

⇒ Leicht-Figur

- Ich könnte sie direkt schlagen
- ich könnte sie angreifen
- ich könnte sie fesseln
- die Figur offeriert sich passiv
- die Figur schlägt einen gedeckten Bauern

⇒ Turm

- ich könnte ihn fesseln
 - an den König
 - an die Dame
 - an eine ungedeckte und undeckbare Figur dahinter
- der Turm bietet sich an (z.B. auf f6)
- der Turm schlägt eine gedeckte Figur (z.B. Springer auf f6 oder c3)

⇒ Dame

- könnte eingeschlossen werden (mit oder ohne direkten Angriff)
- könnte gegen 2 Türme oder Turm und Leichtfigur getauscht werden
- opfert sich passiv
- opfert sich aktiv → dann ist es meistens schon vorbei

⇒ König

- versteckt sich auf der Grundlinie
- setzt sich freiwillig einem Schach aus
- erlaubt ohne Zwang ein Gabelschach

oder noch dies ...

⇒ Statt etwas (zurück) zu schlagen, greift der Gegner etwas anderes an

- Gleichwertige Figur
- Höherwertige Figur
- Minderwertige Figur → ACHTUNG: Falle oder Versehen?

⇒ Statt etwas zu schlagen, gibt der Gegner Schach oder bereitet Schach vor

- Mattgefahr?
- Gabelgefahr?
- Nur ein Zwischenzug?

Teil 2: Wie weiter:

- a) **RUHE BEWAHREN !!** → ggf. Schock abklingen lassen ...
- b) **NICHT sofort aufgeben!**
- c) **Welchen Zug hätte ich eigentlich erwartet, wieso vermied er ihn**
→ *Dies ist besonders wichtig, falls der Gegner Figuren schlagen konnte*
- d) **Welche Möglichkeiten habe ich?**
 - Passive Opfer:
 - ignorieren (ablehnen)
 - akzeptieren (annehmen)
 - Gegenangriff (der berühmte Zwischenzug)
 - auf einen gleichwertigen Stein
 - auf einen höherwertigen Stein
 - mit einer Schachdrohung (Gabel) oder gar Mattdrohung
 - Aktive Opfer, d.h. der Gegner hat etwas geschlagen mit der Opfer-Figur
 - ignorieren (ablehnen) → geht eigentlich nur bei Bauernraub
 - akzeptieren (annehmen) → was kommt als nächstes vom Gegner
 - Gegenangriff (der berühmte Zwischenzug)
 - auf einen gleichwertigen Stein
 - auf einen höherwertigen Stein
 - mit einer Schachdrohung (Gabel) oder gar Mattdrohung

Teil 3: Neun Uebungen dazu:

- a) **Position 1-2 und Testposition 3**
- b) **Position 4-5 und Testposition 6**
- c) **Position 7-8 und Testposition 9**

Teil 4: Kavallerie à la Anand – gegen Kramnik !!

//