

TAKTIV-34: Der Gegner ist am Zuge

Fragen:

1. **WANN sollen wir studieren – und wann nicht?**
2. **WAS sollen wir uns dann überlegen?**

Vorbemerkung:

Einige Spieler bleiben fast ununterbrochen am Brett sitzen, ich finde dies nicht zielführend, denn

- es ermüdet uns unnötig
- wir fixieren uns zu starr auf einmal getroffene Annahmen

Wenn wir kurz in andere Partien schauen – und dort etwas „rechnen“ – sind wir gezwungen, nach der Rückkehr an unser Brett wieder einiges neu aufzurollen, und DANN stellen sich evtl. NEUE IDEEN ein, was positiv ist!

Wir unterscheiden drei Partiephasen:

- A) Die Eröffnungsphase
- B) Das Mittelspiel (erst 2-3 Figuren getauscht)
- C) Das Endspiel (max. 4 Figuren pro Partei)

A Eröffnungsphase

Fall 1: BEIDE kennen die Eröffnung

In der Regel wird die Eröffnung von beiden zügig gespielt

- ➔ wir bleiben am Brett sitzen
- ➔ Nachdenken ist nur nötig, wenn der Gegner abweicht

Fall 2: WIR kennen die Eröffnung gut, der Gegner nicht

In der Regel wird der Gegner bei jedem Zug studieren

- ➔ wir können ruhig etwas spazieren

- ➔ es macht keinen Sinn, die möglichen Züge des Gegners zu analysieren, denn das kostet nur unnötig Energie; warten wir doch einfach ab, WAS er zieht, dann rechnen wir die möglichen Folgen durch

Fall 3: Der Gegner hat uns mit seiner Eröffnung überrascht

Wir brauchen für jeden Zug etwas mehr Zeit; und wenn der Gegner trotz Eröffnungskennntnis studiert, studieren wir auch, und zwar an folgendes:

- WAS bezweckt der Gegner mit seiner Eröffnung
 - WIE stellt er wahrscheinlich seine Figuren
 - WELCHE Figuren-Aufstellung macht dann für uns Sinn
 - WO gibt es ggf. taktische Fallstricke (Bauernopfer u.ä.)
- ➔ wir bleiben am Brett sitzen und nutzen die Zeit

B Mittelspiel

In der Regel hat unser Gegner sehr viele mögliche Züge zur Auswahl, es macht überhaupt KEINEN SINN, eine Vielzahl von möglichen Varianten durchzurechnen, denn wir wissen NICHT, was er ziehen wird ...

- ➔ viel Rechnerei ermüdet uns!

WAS wir tun können, ist

- mögliche gegnerische Doppelangriffe voraussehen (hat stets mit ungedeckten Figuren und Bauern zu tun)
- unter den eigenen Figuren den „grössten Faulpelz“ finden und mögliche Umgruppierungen untersuchen ...
- die Endspielchancen abwägen (Bauernstruktur!)

Rechnen lohnt sich nur nach ZWANGS-ZÜGEN !!

C Das Endspiel

Oft haben wir nur noch wenig Bedenkzeit zur Verfügung – und studieren müssen wir FAST NONSTOP, denn wir prüfen

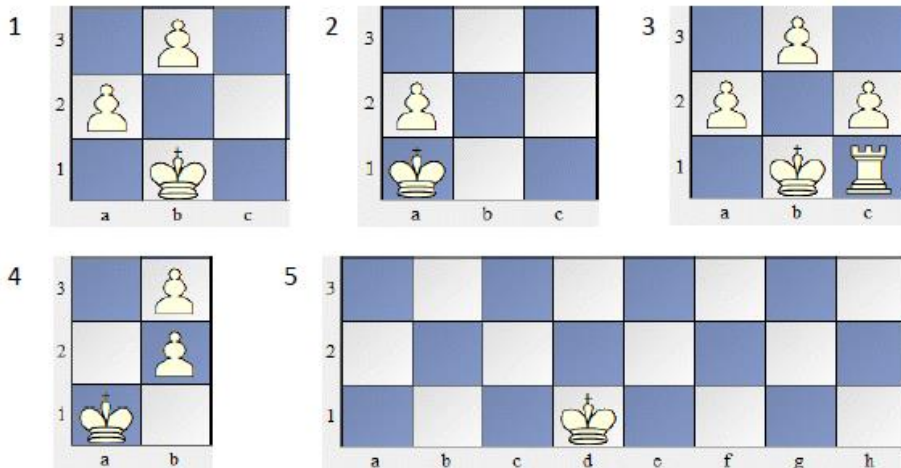
- drohen gegnerische **Freibauern**
- drohen **Opfer** zwecks Bildung von Freibauern
- drohen evtl. überraschende **Mattangriffe**
- drohen irgendwelche **Gabelangriffe**, ggf. mit **Schach** oder einleitendem Schachgebot

➔ **Wir befinden uns im DAUER-ANALYSE-MODUS !!**

Als kleine Uebung repetieren wir ein paar **typische Mattstellungen** mit

- Turm und Läufer
- König, Turm und Bauer
- Turm, Springer und Bauer
- Springer und Läufer
- Dame und Turm

in folgenden Stellungen:



Zwei Muster-Partien aus dem Zürcher Senioren-Turnier:



Schwarz hat soeben **a7-a5** gezogen; ich antworte **a2-a3**

Hier lohnt es sich, nach a2-a3 über die weiteren Pläne etwas nachzudenken, denn Schwarz hat nur sehr sehr wenige gute Züge zur Auswahl, z.B.

- a4
- o-o-o
- Sb6
- Tg8

Also: **wie weiter?**

➔ **Sb6 Tde1 Lc5 f5 Lxb3 cxb3 e5 Sxe5 fxe5 Txe5!** und Weiss gewinnt!

Hertli,Jürg - Dürst,Martin 1-0

A00 SSS Zürich 2 22.02.2024

1.g4 e5 2.d3 d5 3.Lg2 c6 4.g5 Lc5 5.Sf3 Dc7 6.Sc3 Le6 **7.e4** d4 8.Se2



Idee: **Sxe5!**