

# Richtig Schach Lernen

**Band V**

**Gewinnzüge finden**

von  
**Susan Polgar**



2023

JugendSchachVerlag

Richtig Schach Lernen  
Band V: Gewinnzüge finden  
von Susan Polgar

ISBN: 978-3-944710-42-6

© Copyright 2023  
JugendSchachVerlag  
Alle Rechte vorbehalten

Dieses Buch oder Auszüge daraus dürfen ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlages weder reproduziert, gespeichert, noch übertragen werden.  
Dies gilt unabhängig vom genutzten System, sei es elektronisch, elektrostatisch, über Magnetbänder, Kopieren, Aufnahme oder anderes.  
Ausgenommen sind kurze Zitate als Bestandteil von Artikeln oder Rezensionen.

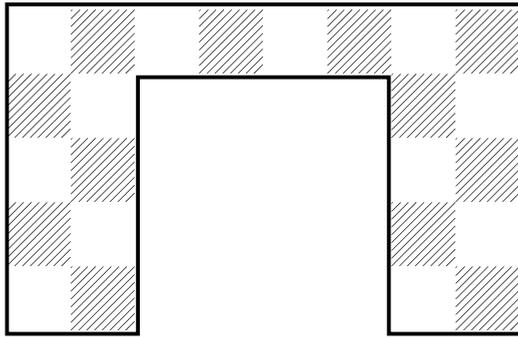
Herausgegeben von:  
JugendSchachVerlag in der Euro Schach International GmbH & Co. KG  
Oskar-Mai-Str. 6, 01159 Dresden

[https://www.jugendschach.com/impressum/  
verlag@jugendschach.com](https://www.jugendschach.com/impressum/verlag@jugendschach.com)

Titeldesign: Janel Norris, Nadine Villwock  
Übersetzung: Dr. Dirk Jordan (64 Felder e.V.)  
Satz, Lektorat, Redigieren: Sascha Heise  
Foto von Susan Polgar von Zeita Jaksa

Gedruckt in Deutschland





## Inhaltsverzeichnis

Einführung		5
Kapitel 1	Stille Züge zum Schachmatt	7
Kapitel 2	Stille Züge zum Materialgewinn	33
Kapitel 3	Zugzwang	43
Kapitel 4	Der große Abschlusstest	59
Lösungen		101



# Einführung

Ich erinnere mich, dass ich schon im Alter von vier Jahren große Freude dabei hatte, Taktikaufgaben zu lösen. Mit 15 schrieb ich mein erstes Schach-Taktik-Buch. Danach habe ich noch andere Bestseller, wie „Das 1x1 des Schachs“ (Originaltitel: A World Champion's Guide to Chess), „Chess Tactics for Champions“ und „Breaking Through“ usw. veröffentlicht.

Mit über 40 Jahren Erfahrung als Weltklasse-Spielerin und Trainerin habe ich den effektivsten Weg entwickelt, um jungen Spielern und Anfängern zu helfen - „Richtig Schach zu Lernen“.

Das Verständnis der häufigsten und kritischsten Muster hilft jedem sich viel schneller zu verbessern. In der Serie von „Richtig Schach Lernen“ werde ich Dir durch Mustererkennung den effektivsten Weg des Lernens und sich Verbesserns zeigen.

Dies ist der letzte Band der fünfteiligen Serie „Richtig Schach Lernen“ und baut auf dem Wissen, dass in den vier vorangegangenen Büchern erworben wurde, auf.

In der ersten Hälfte von „Gewinnzüge Finden“ konzentrieren wir uns auf ein neues Thema: stille Züge. Im Gegensatz zu den Übungen in den ersten vier Büchern, in denen die Lösungen typischerweise sehr kraftvoll waren und Schachs oder Schläge beinhalteten, geht es hier um feinere und subtilere Lösungen. Ein stiller Zug bereitet das bevorstehende Schachmatt oder andere starke Drohungen vor.

In Kapitel 1 findest Du Stellungen, in denen stille Züge unabwendbare Schachmattdrohungen erzeugen oder Schachmatt nur durch große Materialverluste vermieden werden kann.

In Kapitel 2 findest Du Beispiele für stille Züge, die extrem stark sind und zu Materialgewinn führen durch Anwendung von Motiven wie Bauernumwandlung, Fangen einer schlecht platzierten Figur, Fesselung und Abzug.

In Kapitel 3 lernst Du eines der coolsten Schachmotive kennen: den Zugzwang, der am häufigsten im Endspiel vorkommt.

In der zweiten Hälfte des Buches findest Du den „Großen Abschlusstest“, in dem Du ohne Anhaltspunkte in realitätsnahen Situationen übst, wie Du einen bedeutenden Materialvorteil oder Schachmatt erzwingen kannst.

In einigen Beispielen wird Weiß am Zug sein, während Du in anderen versuchen musst, den Gewinnzug für Schwarz zu finden.

Bitte beachte auch, dass Du unter jedem Diagramm die Zeit notieren kannst, die Du zur Lösung der jeweiligen Aufgabe benötigst hast. Wenn Du die Aufgabe noch einmal durchgehst und löst, sollte sich Deine Geschwindigkeit beim Finden der gewinnbringenden Muster verbessern.

Im Schach ist die Mustererkennung ein sehr wichtiger Teil des besseren Schachspiels. Daher empfehle ich, die Aufgaben mehrmals zu lösen oder bis Du das Gefühl hast, innerhalb einer Minute für 4 Aufgaben die richtigen Lösungen zu finden. Anfangs kannst Du die Figuren auf dem Schachbrett wie in den Diagrammen gezeigt aufstellen (stelle sicher, dass jede Figur genau wie gezeigt aufgebaut ist!). Aber beim zweiten Mal würde ich empfehlen, die Aufgaben nur anhand des Diagramms zu lösen.

Ich wünsche Dir viel Spass auf Deinem „Richtig Schach Lernen“-Weg.

Susan Polgar



# Kapitel 1

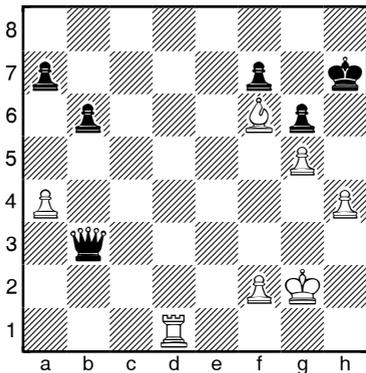
## Stille Züge zum Schachmatt

In diesem und den beiden folgenden Kapiteln wirst Du eine ganze Reihe von Beispielen sehen, die zeigen, dass auch „stille“ Züge (d.h. kein Schach oder Schlagen) sehr mächtig sein können.

In vielen der Beispiele macht die angreifende Seite einen Zug, der im nächsten Zug Schachmatt droht, und die andere Seite hat entweder überhaupt keine Verteidigung oder ist gezwungen, erhebliches Material wie eine oder mehrere Figur(en) aufzugeben.

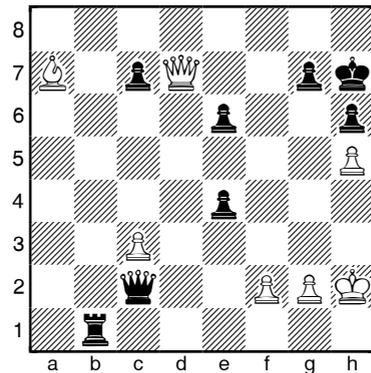
Schauen wir uns ein paar Beispiele an.

Betrachten wir ein ähnliches Beispiel:



*Weiß am Zug*

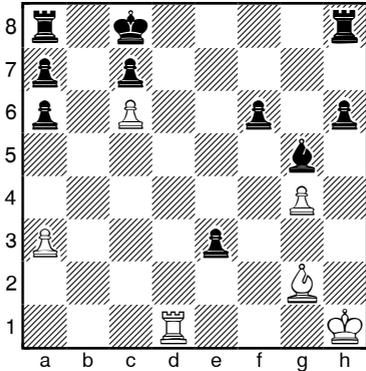
In dieser Stellung ist Schwarz nach **1.Td8** hilflos gegen die Drohung **2.Th8** Schachmatt. Schwarz kann Matt nur vermeiden, indem er die Dame mit **1...Dd5+**, **2.Txd5** opfert, aber das ändert natürlich nichts am Endergebnis der Partie. Es verzögert das Ende nur um ein paar Züge.



*Weiß am Zug*

In dieser Stellung hat Schwarz Materialvorteil und Weiß muß den einen Gewinnzug finden. Weiß nutzt den vorübergehenden Umstand, dass die schwarze Dame und der schwarze Turm weit vom Königsflügel entfernt sind. Nach **1.Ld4** (mit der Drohung **2.Dxg7**) hat Schwarz keine Verteidigung, denn nach **1...e5** **2.Lxe5** ist die Partie praktisch vorbei.

Im nächsten Beispiel hat Schwarz einen Turm und drei Bauern mehr, und dennoch kann Weiß mit einem einfachen, stillen Zug den Sieg erzwingen. Dieses Beispiel ist etwas komplexer als die beiden vorherigen.



Weiß am Zug

Der Versuch 1.Lf1 (Drohung 2.Lxa6+ Kb8 gefolgt von 3.Tb1 Schachmatt) scheitert an der trickreichen Verteidigung 1...e2 2.Lxe2 Le3 und nach 3.Lxa6+, 3...Kb8 4.Tb1+ Lb6.

Der einzig korrekte Weg, um fortzufahren, ist **1.Le4**, mit der Drohung 2.Lf5+ Kb8 und 3.Tb1 Schachmatt.

Auch hier kann Schwarz versuchen, mit **1...Td8** etwas Material (den Turm) zu opfern, aber nach **2.Lf5+ Td7 3.Txd7** folgt bald Schachmatt. Zum Beispiel, wenn **3...e2, 4.Td2+ Kb8 5.Tb2#** (oder 5.Td8#).

In dieser Endspielstellung hat Weiß einen Läufer und Bauern mehr und der f7-Bauer steht kurz vor der Umwandlung. Dies wäre normalerweise mehr als genug, um die Partie zu gewinnen. Aufgrund der unglücklichen Stellung des weißen Königs hat Schwarz jedoch einen schnellen, gewinnbringenden Angriff.

**1...b5** droht Schachmatt auf c1; zum Beispiel bei 2.f8D, 2...Dc1#.

Aber was passiert wenn nach **2.Dxh6** die weiße Dame das c1-Feld schützt?

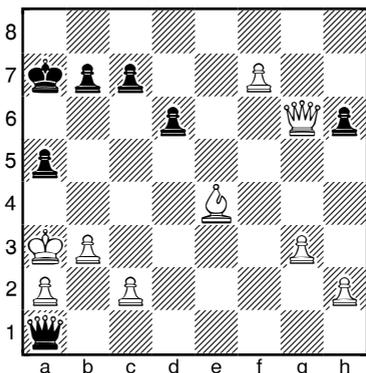
**2...b4+ 3.Ka4** und nun ein weiterer ruhiger Zug, **3...Kb6** (mit der Drohung 4...Dxa2#). Nach **4.De3+ c5** gehen Weiß die Verteidigungsmittel aus.

Jetzt folgen 140 Beispiele, um dieses Thema zu üben.

Die ersten 48 Aufgaben sind danach geordnet, welche Figur zuerst zieht (acht mit der Dame, acht mit dem Turm, usw.).

Die restlichen Diagramme folgen in zufälliger Reihenfolge, wobei die schwierigeren am Ende des Kapitels zu finden sind.

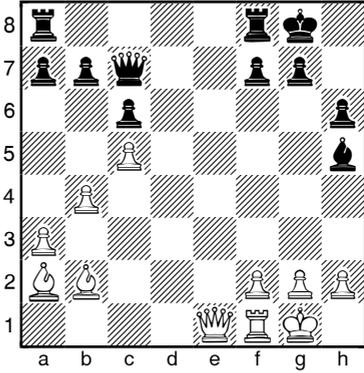
Und nun viel Spaß und Glück beim Lösen der nächsten 140 Übungen!



Schwarz am Zug

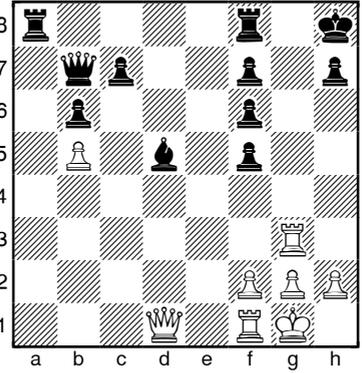
Stille Züge zum Schachmatt

1) ○



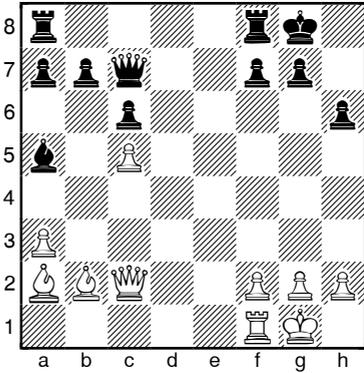
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

4) ○



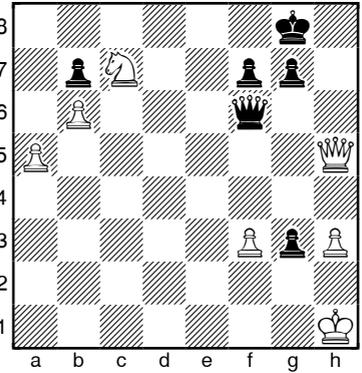
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

2) ○



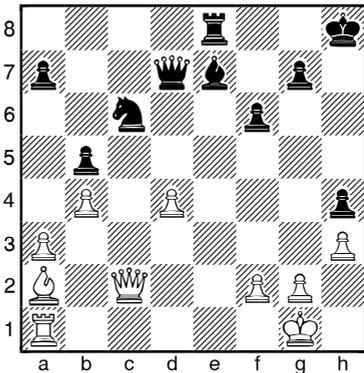
1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

5) ●



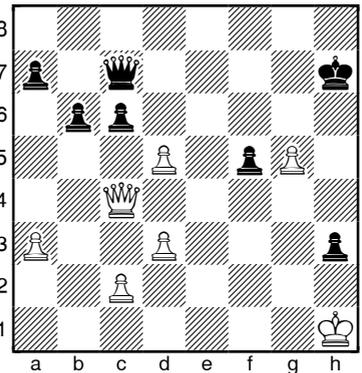
1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

3) ○



1. \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_

6) ●



1. ... \_\_\_\_\_ Zeit: \_\_\_\_\_