

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Zieh!	7
Abwehren eines Schachs	27
Gegenseitig Schützen!	41
Vermeide Schachmatt!	53
Gegenangriff!	67
Rettung ins Patt	81
Rettung durch Dauerschach	91
Verhindere die Umwandlung!	97
Vermeide das Fangen!	103
Verschiedene Verteidigungsideen	109
Lösungen	121

Einführung

Ich erinnere mich, dass ich schon im Alter von vier Jahren große Freude daran hatte, Taktikaufgaben zu lösen. Mit 15 schrieb ich mein erstes Schach-Taktik-Buch. Danach habe ich noch andere Bestseller, wie „Das 1x1 des Schachs“, „Schachtaktik für Champions“, sowie „Durchbruch“ 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 Lernen“. Das Verständnis der häufigsten und kritischsten Muster hilft jedem sich viel schneller zu verbessern. In diesem Band von „Richtig Schach Lernen“ werde ich Dir durch Mustererkennung den effektivsten Weg des Lernens und sich Verbesserns zeigen.

In Band 3 werden 500 unverzichtbare Verteidigungstechniken vorgestellt. Jedes Kapitel beginnt mit einigen einführenden Beispielen und Erklärungen, worauf in den folgenden Beispielen zu achten ist.

In Kapitel 1 besteht die Aufgabe darin, eine angegriffene Figur zu bewegen. In jedem Diagramm gibt es nur eine gute Lösung, um die bedrohte Figur auf ein sicheres Feld zu ziehen. In Kapitel 2 steht einer der Könige im Schach. Ziel ist es, die richtige Antwort zu finden. In Kapitel 3 wird eine Figur angegriffen, hat aber kein gutes Ausweichfeld. Anstatt die angegriffene Figur zu bewegen, musst Du nach einer Möglichkeit suchen, diese durch eine andere Figur zu schützen. In Kapitel 4 konzentrieren wir uns auf defensive Ideen gegen eine direkte Schachmattdrohung. In Kapitel 5 „verteidigt“ eine Seite durch Gegenangriffe. In den Kapiteln 6 und 7 wirst Du in die das Remis sichernden Techniken des Erreichens von Patt oder Dauerschach eingeführt. In Kapitel 8 besteht die Aufgabe darin, einen Bauern zu erobern, der vor der Umwandlung steht. In Kapitel 9 droht eine bestimmte Figur „gefangen“ zu werden. Die Aufgabe besteht nun darin, sich auf den Angriff vorzubereiten und Materialverluste zu vermeiden. Schließlich kannst Du in Kapitel 10 eine Vielzahl von Verteidigungsideen üben, jeweils mit dem Ziel, Materialverluste zu vermeiden bzw. zu minimieren oder Schachmatt zu verhindern.

In einigen Beispielen ist Weiß am Zug, während Du in anderen versuchen musst, den Rettungszug für Schwarz zu finden. Bitte beachte auch, dass man unter jedem Diagramm die Zeit zum Lösen der einzelnen Aufgaben aufzeichnen kann. Wenn Du die Aufgaben erneut löst, sollte sich Deine Geschwindigkeit beim Erkennen des gewinnenden Musters verbessern.

Im Schach ist die Mustererkennung ein sehr wichtiger Bestandteil, um besser zu werden. Daher ist mein Vorschlag die Aufgaben mehrmals zu lösen, oder bis Du das Gefühl hast, die richtige Lösung innerhalb von anderthalb Minuten pro Seite finden zu können (6 Aufgaben). Anfangs kannst Du die Stellung auf dem Schachbrett nachbauen, wie in den Diagrammen gezeigt (stelle sicher, dass jede Figur richtig aufgebaut ist!). Aber beim zweiten Mal würde ich empfehlen, die Aufgaben nur anhand des Diagramms zu lösen.

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

Susan Polgar
Januar 2021

Kapitel 1

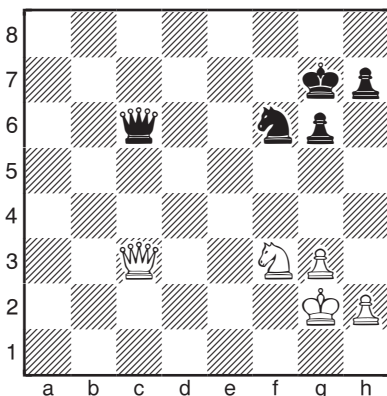
Zieh!

In diesem Kapitel ist der Hauptheld die Dame. Die Dame kann diagonal oder in Richtung einer Reihe oder Linie (horizontal oder vertikal) ziehen und schlagen. Wir werden Beispiele sehen, wie die Dame gegnerische Figuren gewinnen kann. Aber zuerst ist es wichtig, den relativen Wert der einzelnen Figuren zu verstehen:

Dame	=	9
Turm	=	5
Läufer oder Springer	=	3
Bauer	=	1

Der König kann niemals geschlagen (vom Brett entfernt) werden und hat keinen relativen Wert.

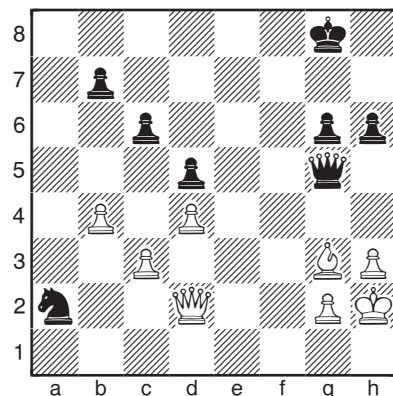
Wenn der König angegriffen wird und nicht entkommen kann, ist es Schachmatt, wie wir schon im Band 1 dieser Serie erfahren haben. Wenn der König angegriffen ist und entkommen kann, ist es nur ein Schach.



Weiß oder Schwarz am Zug

Wenn im vorhergehenden Beispiel Weiß am Zug ist, ist Dxc6 das richtige Schlagen, um einfach die Dame zu gewinnen. Wenn Schwarz an der Reihe ist, wäre die Antwort mit Dxc3 analog.

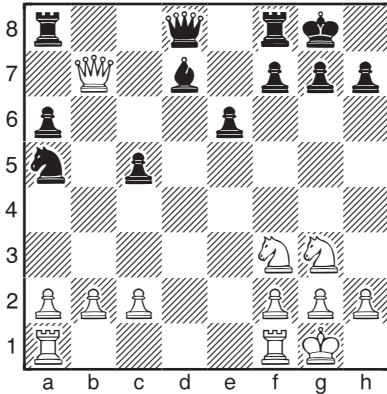
Im nächsten Beispiel kann Weiß zwischen dem Schlagen der schwarzen Dame oder des Springers wählen.



Weiß am Zug

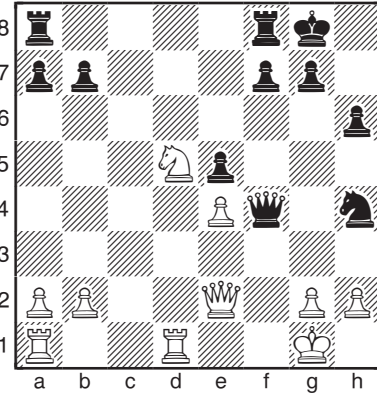
Wenn Du über den nächsten Zug oder die nächste Schlagmöglichkeit nachdenkst, ist es immer wichtig zu versuchen, den besten nächsten Zug Deines Gegners vorherzusehen. Möglicherweise kannst Du etwas zurückerobern. In der Position oben wäre es ein Fehler die schwarze Dame zu schlagen, da Du eine viel bessere Variante verpassen würdest.

○ (4)



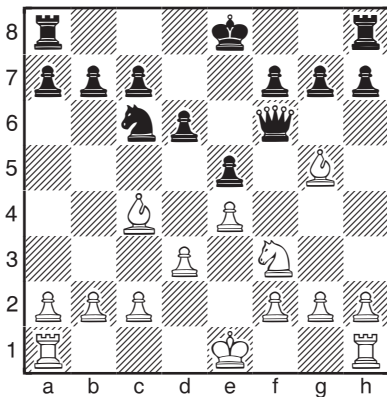
1. _____ Zeit: _____

● (7)



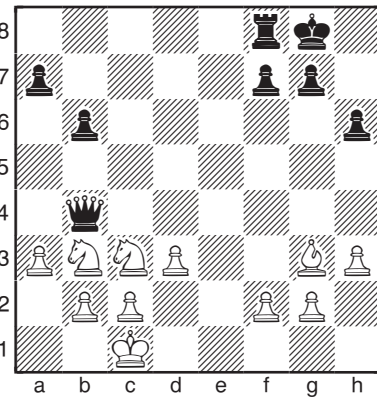
1. ... _____ Zeit: _____

Schwarz am Zug ● (5)



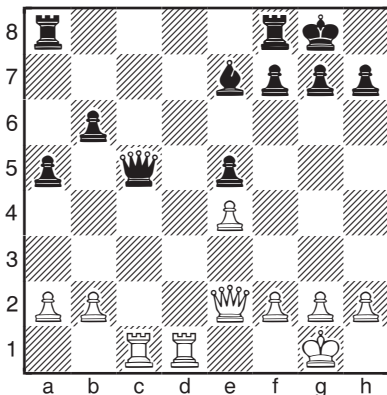
1. ... _____ Zeit: _____

● (8)



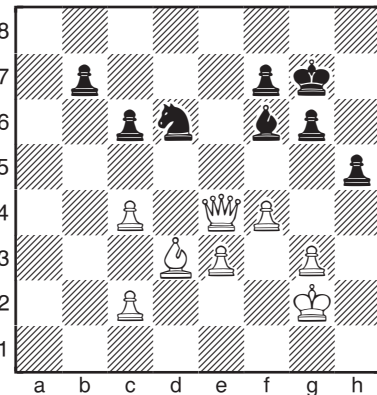
1. ... _____ Zeit: _____

● (6)



1. ... _____ Zeit: _____

Weiß am Zug ○ (9)



1. _____ Zeit: _____