

Grundelemente der Kombination

SK Germering 17.09.2016

Was ist eine Kombination?

Eine Kombination ist eine Zugfolge unter Hilfenahme von nachfolgenden Elementen:

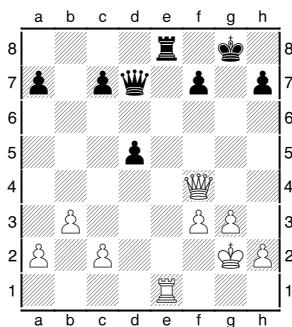
1. Ablenkung
2. Abzug
3. Beseitigung der Schutzfigur
4. Blockade
5. Doppelangriff und Räumung
6. Fesselung
7. Gabel
8. Hinlenkung
9. Spieß
10. Räumungskombinationen
11. Überlastete Figur
12. Wartezug / Abwartezug
13. Zugumstellung
14. Zwischenzug / Zwischenschach

Während einer Kombination ist die Zugauswahl des Gegners meist durch Anwendung von diesen taktischen Elementen stark eingeschränkt. Nicht selten steht ihm in einer bestimmten Stellung nur ein einziger Zug zur Verfügung. Gibt es aber keinen vernünftigen Antwortzug, so führt dies zwangsweise zum Verlust der Partie.

1. Die Ablenkung

Eine Figur, die eine wichtige Aufgabe hat, zum Beispiel die Deckung einer eigenen Figur oder den Schutz des Königs, wird durch eine gegnerische Aktion von ihrer Aufgabe abgelenkt.

1. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

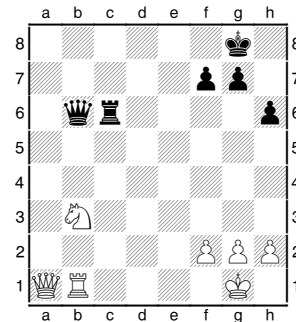
1.Dg4+ Dxc4 2.Txe8+ Kg7 3.fxc4 und Weiß gewinnt. In der Partie zwischen S. Tartakower – G. Wood, Hastings 1946 hat Schwarz bereits nach 1.Dg4+ aufgegeben.

2. Der Abzug

Der Abzug ist ein Doppelangriff, bei dem zwei Figuren zusammenarbeiten. Es wird in drei Abzugsthemen unterschieden:

- A) Der Abzugsangriff
- B) Das Abzugsschach
- C) Das Abzugsdoppelschach

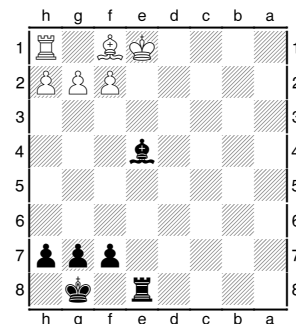
2. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.Sd4 (Der Abzugsangriff) **1... Dc5 2.Sxc6 Dxc6 3.Tb8+** und Weiß gewann den Turm.

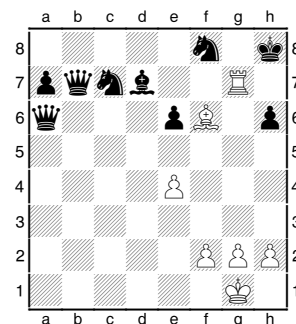
3. Aufgabe



Schwarz am Zug gewinnt

1.Lxg2+ (Abzugsschach) 2.Kd2 [2.Le2 Lxh1 3.Kd2] und Schwarz hat einen Turm gewonnen.

4. Aufgabe



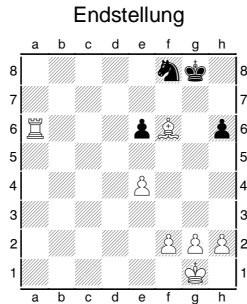
Weiß am Zug gewinnt

1.Txd7+ Kg8 2.Tg7+ (Das 1. Abzugsdoppelschach) **2... Kh8 3.Txc7+** (Das 2. Abzugs-

Grundelemente der Kombination

SK Germering 17.09.2016

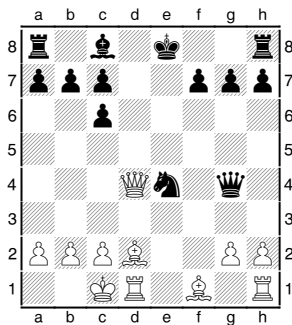
doppelschach) **3... Kg8 4.Tg7+ Kh8 5.Txb7+** (Das 3. Abzugsdoppelschach) **5... Kg8 6.Tg7+ Kh8 7.Txa7+** (Das 4. Abzugsdoppelschach) **7... Kg8 8.Tg7+ Kh8 9.Ta7+** (Das 5. Abzugsdoppelschach) **9... Kg8 10.Txa6** (Das 6. Abzugsdoppelschach, siehe Endstellungdiagramm).



Der Abzugsdoppelschach-Staubsauger

Das Abzugsdoppelschach ist also sehr gefährlich und sehr effektiv. Hier noch eine der bekanntesten und schönsten Abzugsdoppelschachs zum Anschauen.

5. Aufgabe



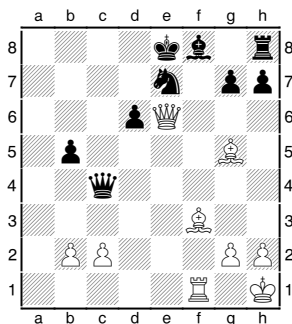
Weiß am Zug gewinnt

1.Dd8+ Kxd8 2.Lg5+ Ke8 3.Td8, mit Matt.

3. Beseitigung der Schutzfigur

Die Schutzfigur wird beseitigt damit eine andere Stellungsstruktur entsteht.

6. Aufgabe



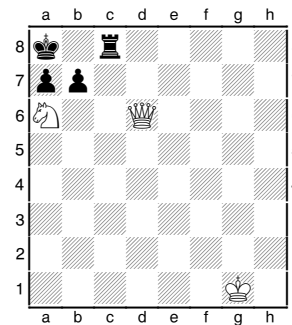
Weiß am Zug gewinnt

1.Lc6+ Dxc6 [1... Kd8 2.Dd7, mit Matt.] 2.Txf8+ Kxf8 [2...Txf8 3.Dxe7, mit Matt.] 3.Lxe7+ Ke8 4.Lf6+ (Abzugsdoppelschach) 4... Kf8 5.De7+ Kg8 6.Dxg7 mit Matt.

4. Die Blockade

Bei der Blockade setzt der Angreifer eigene Figuren ein, um die Linien der gegnerischen Figuren zu unterbrechen und sie in ihrer Beweglichkeit und Wirkungskraft einzuschränken.

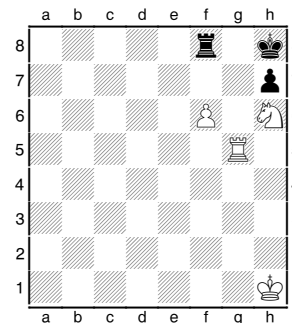
7. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.Db8+ Txb8 2.Sc7, mit Matt.

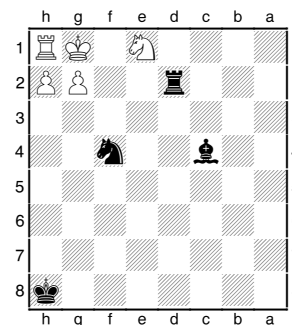
8. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.Tg8+ Txg8 2.Sf7, mit Matt.

9. Aufgabe



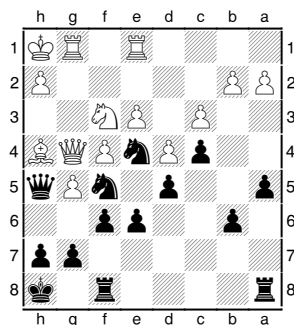
Schwarz am Zug gewinnt

1.Txg2+ 2.Sxg2 Sh3, mit Matt.

Grundelemente der Kombination

SK Germering 17.09.2016

10. Aufgabe



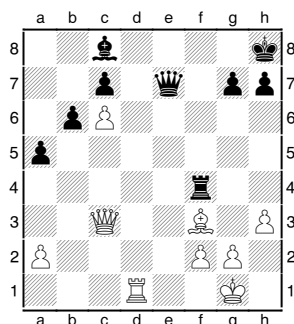
Schwarz am Zug gewinnt

1... **Sfg3+** 2.**Txg3** (2.Lxg3 Dxc4 mit Damen-gewinn) 2... **Sf2+** 3.**Kg2 Sxg4**, mit 0:1.

5. Der Doppelangriff und die Räumung

Hier werden zwei Figuren angegriffen, die nur in der vorhandenen Stellung ihre Deckungsaufgaben erledigen können. Muss eine von denen wo anders hinziehen, so führt dies zum Materialverlust oder Matt.

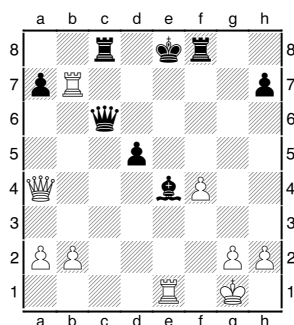
11. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.**De5!** **Dxe5** [1... Df6 2.Dxf4 Dxf4 3.Td8+, mit Matt; 1... Tf7 2.Dxe7 Txe7 3.Td8+, mit Matt. Falls 1... Le6, so einfach 2.Dxf4 und Weiß gewinnt einen Turm.] 2.**Td8+**, mit Matt.

12. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.**Tc1!** und Weiß gewinnt die schwarze Dame, weil nach 1... Dxa4 2.Txc8 das Matt folgt.

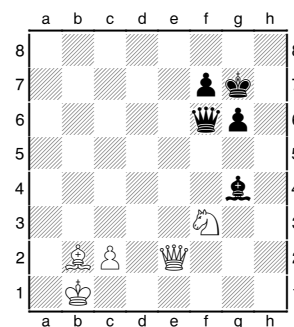
6. Die Fesselung

Bei einer Fesselung kann die vordere Figur nicht wegziehen und diese Situation kann längere Zeit bestehen bleiben. Wir unterscheiden zwischen Fesselungen:

- a) Die echte Fesselung
- b) Die unechte Fesselung

In der 13. Aufgabe ist die Fesselung b2-g7 echt, da die schwarze Dame die Diagonale a1-h8 nicht verlassen kann, weil auf g7 sich der schwarze König befindet. Die Fesselung g4-e2 ist unecht, weil der Sf3 ziehen könnte und auf 1... Lxf3 die weiße Dame nach 2.Dxf3 nicht von der schwarzen Dame f6 auf f3 zurückgeschlagen werden kann, wegen der echten Fesselung b2-g7.

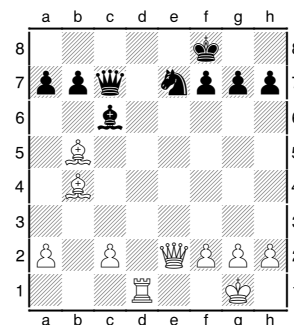
13. Aufgabe



Egal ob Weiß oder Schwarz am Zug ist, Weiß gewinnt immer

1... **Lxf3** 2.**Dxf3 Dxb2+** 3.**Kxb2** und Weiß gewinnt oder 1.**Lxf6+** **Kxf6** 2.**De5**, mit Matt.

14. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.**Dxe7+** **Dxe7** 2.**Td8+** **Le8** 3.**Txe8**, mit Matt.

Grundelemente der Kombination

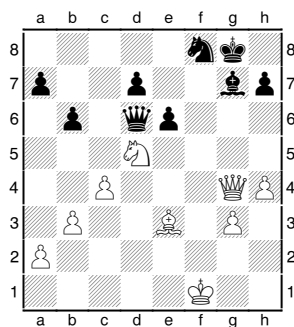
SK Germering 17.09.2016

7. Die Gabel

Die Gabel ist eine Form des Doppelangriffs. Es werden hier mindestens zwei Steine in verschiedenen Richtungen angegriffen.

In der 15. Aufgabe sollten wir auf einen Blick die Punkte e5 und g7 erkennen und sich vorstellen, was passiert, wenn Weiß seine Dame auf g7 opfert. Auch sollten wir den Punkt e8 als Gabelfeld für den Springer erkennen. Der 2. Job ist es herauszufinden, wie kommt der weiße Springer auf e8.

15. Aufgabe



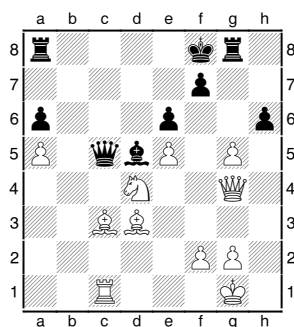
Weiß gewinnt mit der Gabel eine Figur

1.Sf6+ Kf7 2.Dxg7+ Kxg7 3.Se8+ Kf7 4.Sxd6+ und Weiß gewann eine Figur, so die Partie Andreas Dueckstein – Ingi Randver Johannsson, Moskau (ol) 1956.

8. Die Hinlenkung

Eine eigene Figur opfert sich, um eine gegnerische Figur auf ein ungünstiges Feld zu locken.

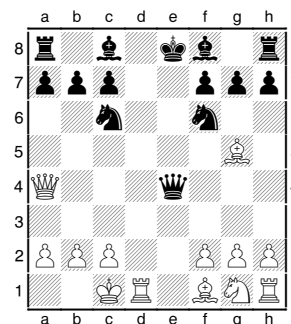
16. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.Lb4 Dxb4 2.Sxe6+ und die schwarze Dame geht verloren, so die Partie zwischen Sandor Szilagyi – Hendrik van Steenis, 1949.

17. Aufgabe



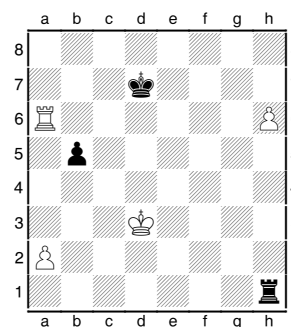
Weiß am Zug gewinnt

1.Td8+ Kxd8 2.Dxe4 und Weiß gewann die schwarze Dame.

9. Der Spieß

Hier werden zwei wertvollere Figuren in einer Richtung angegriffen, z.B. entlang einer Reihe oder Diagonalen.

18. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.h7 Ke7 [1...Txb7 2.Ta7+ Kc6 3.Txb7 und Weiß gewinnt.] **2.Ta8** und Weiß gewinnt, weil **a)** nach 3... Txb7 folgt 4.Ta7+ nebst 5.Txb7 und Weiß den Turm gewinnt; **b)** der weiße Bauer zieht auf h8 zu Dame und Schwarz muss seinen Turm opfern.

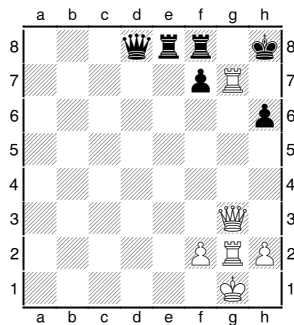
10. Die Räumungskombinationen

Die Aufgabe besteht hier darin, die störende Figur so wegzuziehen, dass der Gegner keine Zeit hat, was anders zu ziehen, inzwischen etwas gegen die Wirkung der freigeräumten Figur zu unternehmen.

Grundelemente der Kombination

SK Germering 17.09.2016

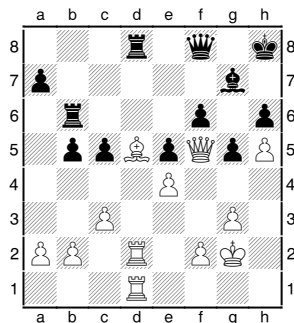
19. Aufgabe



Weiß am Zug gewinnt

1.Th7+ Kxh7 2.Dg7, mit Matt.

20. Aufgabe



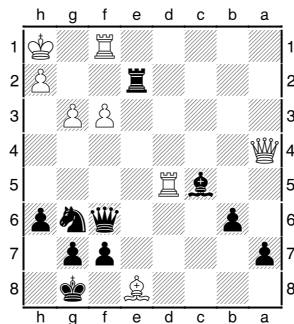
Weiß am Zug gewinnt

1.Lg8!! Dxd8 (Oder 1... Kxg8 2.Txd8 usw.)
2.Txd8 und Weiß gewinnt die schwarze Dame.

11. Die überlastete Figur

Von einer Überlastung spricht man im Schach, wenn eine Figur nicht gleichzeitig zwei Deckungsaufgaben bewältigen kann. Daraus entstehen oftmals Kombinationsmotive.

21. Aufgabe



Schwarz am Zug gewinnt

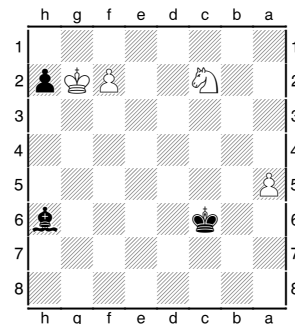
1... Te1!! und Weiß gab auf, so die Partie zwischen Krasenkow – Karpow, Wijk aan Zee 2003. Der weiße Turm auf f1 musste zum einen den Bauern auf f3 decken (es droht Dxf3, mit Matt.), gleichzeitig aber den König vor dem

schwarzen Turm auf e1 abschirmen. Mit dieser Doppelaufgabe war der weiße Turm heillos überfordert.

12. Der Wartezug / Abwartezug

Befindet sich der Gegner in einer Zugzwangstellung, d. h. jeder Zug von ihm verschlechtert seine Position, so kann mit einem Wartezug die eigene Stellung indirekt verbessert werden.

22. Aufgabe



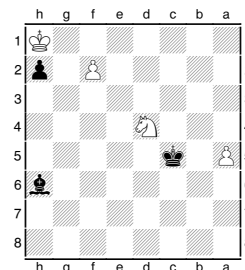
Weiß am Zug gewinnt

1.Sd4+! Kc5

Es entstand eine Zugzwangstellung, denn nach
a) 1... Kd7 folgt 2.Kxh2 Lf4+ 3.Kh3 Kc8 4.a6 Ld6 5.Sb5 Lb4 6.f4 Kb8 7.Kg2 Lf8 8.f5 Lg7 9.Kf3 Ka8 10.Ke4 Kb8 11.Kd5 Lf6 12.Ke6 Lh8 13.f6 Ka8 14.f7 Lg7 15.Kd6 Lf8+ 16.Kc6 Le7 17.a7 Lf8 18.Kb6 nebst Matt in drei Zügen;
b) 1... Kc7 2.Kxh2 Ld2 3.Sb3 Lf4+ 4.Kh3 Lg5 5.Kg4 Ld8 6.f4 Kc8 7.Kh5 Kb7 8.f5 Ka6 9.Kg6
c) 1... a6 und der a-Bauer läuft durch.)

2.Kh1!! einfach abwartet. Diese Stellung verdient ein Diagramm.

Endstellung



Studie von Richard Réti, Hastings 1922

Schwarz hat keinen vernünftigen Zug mehr. Falls er mit dem Läufer zieht, wird er durch eine Gabel auf e6 oder b3 erobert und falls er den weißen Springer schlägt, wandelt sich der Bauer a5 in drei Zügen in eine Dame um.

Es gibt nichts Schwieriges, als durch Nichts tun zu gewinnen.

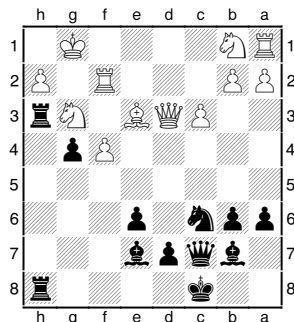
Grundelemente der Kombination

SK Germering 17.09.2016

13. Die Zugumstellung

Mit der 23. Aufgabe wollen wir auf sehr häufigen möglichen Fehler hinweisen, der sogenannte Zugumstellung. Was passiert bei der Zugumstellung? Der Angreifer sieht zwar die richtige Züge, die er meint zum Gewinn führen sollten, aber er führt sie in einer falschen Reihenfolge aus.

23. Aufgabe



Schwarz am Zug gewinnt

1...Txg3+!

1... Se5 2.fxe5 Txg3+ 3.Kf1 (3.hxg3 Th1, mit Matt.) 3...Tg1+ 4.Kxg1 Dc6 5.Kf1 Dh1+ 6.Ke2 Lf3+ 7.Txf3 gxf3+ 8.Kd2 Txh2+ 9.Lf2 Txf2+ 10.Ke3 Lc5+ 11.Dd4 Lxd4+ 12.Kxd4 Dd1+ 13.Sd2 Dxd2+ 14.Kc4 Df4+ 15.Kb3 b5 16.c4 Dxc4+ 17.Ka3 Da4, mit Matt.

2.hxg3

2.Kf1 Se5 3.Dd4

a) 3... Tg1+ und jetzt:

a1) 4.Ke2 Lf3+ 5.Kd2 Td1+ 6.Kc2 Txd4 und Schwarz gewinnt die Dame.

a2) 4.Kxg1 Dc6 5.Kf1 Dh1+ 6.Ke2 Lf3+ 7.Txf3 (7.Kd2 Dd1#) 7...Dxf3+ 8.Ke1 Txh2 9.Lf2 Sd3+ 10.Kd2 Txf2+ 11.Dxf2 Sxf2 12.Sa3 Dd3+ 13.Ke1 Lh4 14.Sc4 Se4, mit Matt.

b) 3... Txe3 4.Dxe3 Dc4+ 5.De2 Sd3 6.Sd2 Dd5 7.Se4 Sxf2 8.Sxf2 g3 9.Td1 Dg2+ 10.Ke1 Txh2 11.Df1 Df3 12.Td3 gxf2+ 13.Kd2 Dxf4+ 14.Kc2 Da4+ 15.Kd2 Lg5+ 16.Te3 Le4 nebst Matt in drei Zügen;

2...Se5 und Schwarz gewinnt die weiße Dame oder setzt Matt.

14. Der Zwischenzug / Zwischenschach

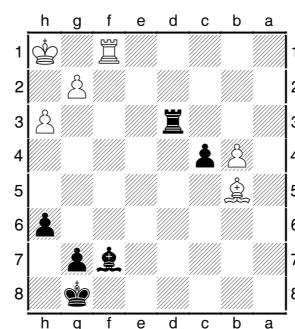
In einer vermeintlich erzwungenen Zugfolge erwartet ein Spieler einen bestimmten Antwort-

Zug. Der Gegner macht jedoch stattdessen einen stärkeren Zug, der dadurch zum Zwischenzug wird. Ist dieser Zwischenzug ein Schachgebot, wird das **Zwischenschach** genannt. Wird ein Spieler dadurch überrascht, hat dies oft einen schachpsychologischen Effekt.

Zwischenzüge sind also Züge, die eine Kombination widerlegen können.

Der Zwischenzug hat die ganze Partie lang seine eigene Bedeutung und darf niemals unterschätzt werden.

24. Aufgabe



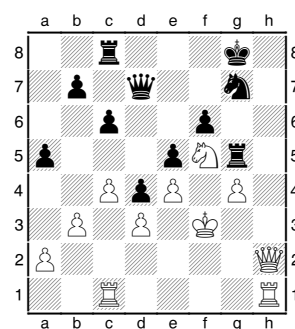
Darf Weiß 1.Txf7 spielen?

1.Txf7?? Td1+!

Nicht aber 1...Kxf7, wegen 2.Lxc4+ Kf6 3.Lxd3 und Weiß würde gewinnen.

2.Kh2 Kxf7 3.Lxc4+ Ke7 und Schwarz gewann die Qualität.

25. Aufgabe



Bei richtigen Zugreihenfolge kann Weiß gewinnen

1.Dh8+ Kf7 2.Sd6+ !

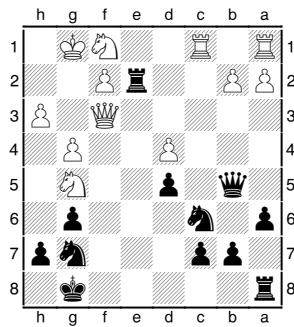
Nicht aber 2.Dxc8?, wegen 2... Txf5+! (Nicht 2... Dxc8, wegen 3.Sd6+ Ke6 4.Sxc8 und Weiß gewinnt.) 3.gxf5 Dxc8 und Schwarz gewinnt.

2...Dxd6 3.Dxc8 und Weiß kann weiter auf Gewinn spielen.

Grundelemente der Kombination

SK Germering 17.09.2016

26. Aufgabe



Schwarz am Zug gewinnt

Weiß (Bogoljubow) zog hier

1... T**f8**

Und erwartete einen leichten Sieg, da nach jedem Zug der weißen Dame die Stellung bald zusammenbricht. Schwarz (Steiner) allerdings zog nicht die Dame, sondern den Zwischenzug.

2.**a4!!**

Woraufhin Weiß über zwei Stunden verbrauchte, um nachfolgenden Zug zu ziehen.

2... **Dc4** 3.**Txc4** **Txf3** ein erneuten Zwischenzug.

4.**Txc6!** trotzdem verliert Weiß eine Figur.

4... **Tf8** 5.**Tc3** gab Schwarz auf.

Auch 2... **Txf3** 3.**axb5** würde der Springer auf c6 verloren gehen, und nach der besten Verteidigung 2... **Dxb2** 3.**Dxd5+** **Se6** 4.**Sxe6** **Se7!** 5.**Dc4!** **T8xf2** 6.**Sf4+** **Kh8** 7.**Sxe2** **Txe2** hätte Weiß mit dem stillen Zug 8.**Kh1!!** gewonnen. In dieser Variante konnte auch 5... **b5** 6.**axb5** **axb5** 7.**Dxe2!** **Dxe2** 8.**Sxf8** **Kxf8** 9.**Txc7** mit einem gewonnenen Endspiel für Weiß folgen

Weitere Schachbegriffe findet man auf:

<http://www.mucschach.de/schachlexikon/>