



LEKTION 1

TYPISCHE FEHLER 1

Inhalt

Einführung

Typische Fehler

- *Beispiele 1-6*

Ausblick

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zur 3. Lektionsserie der Chess Tigers Universität!

Es erwarten Sie wieder 40 hochwertige Schachlektionen, zu allen Bereichen des königlichen Spiels. Sie erhalten zu jedem Thema dieser Serie eine Lektion mit praktischen Beispielen und danach eine entsprechende Übungslektion mit Aufgaben nebst Lösungen, in der Sie das zuvor Gelernte ausgiebig üben und vertiefen können. Die 21. Lektion wird Sie in einem Zwischentest prüfen und Ihnen so einen Überblick über Ihren bisherigen Trainingsstatus vermitteln. Das Ziel dieses Kurses ist, den Abschlusstest in der 40. Lektion zu bestehen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

Ihr Artur Jussupow

Einführung

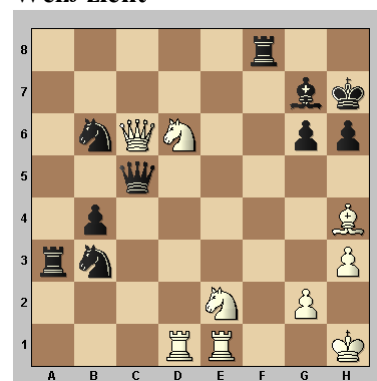
Im Jahrgang 2005 haben wir in Lektion 26 + 27 bereits einiges über das Thema "Kurzes Variantenberechnen" gelernt. In dieser Lektion werden wir die typischen Fehler, die man dabei begehen kann, etwas ausführlicher besprechen. Es ist immer besser, aus den Fehlern von anderen Spielern zu lernen, als die gleichen Fehler nochmals zu wiederholen! Das lässt sich zwar nicht immer vermeiden, doch immerhin werden Sie nach dieser Lektion künftig schon ein paar Fehler weniger begehen.

Kandidatenzüge bleiben unbemerkt

Es passiert oft, dass man nur einen Zug sieht und so nur eine Fortsetzung berechnet. Dabei entgeht einem schnell der beste Zug.

Beispiel 1:

Weiß zieht



Jussupow - Gelfand

München, 1993

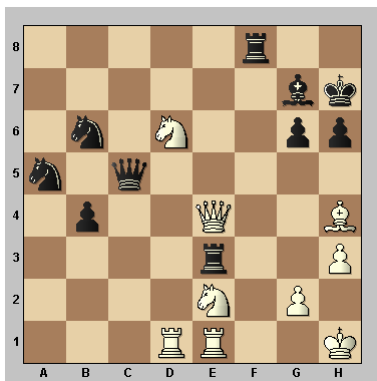
41. ♖b7? Ein Verlustzug gleich nach der Zeitkontrolle! Weiß





Lernziel: DWZ 1800 Lektion 1

hat sein Blitztempo nicht aufgegeben, obwohl er gesehen hatte, dass er schon 40 Züge gemacht hat. Oft ist besser, in solchen Situationen sogar eine kleine Pause einzulegen und dann in Ruhe die Stellung am Brett nochmals zu betrachten. Wie die folgenden Varianten beweisen, könnte Weiß nach dem besseren Zug einen starken Angriff erhalten: $\triangleleft 41.\text{♖e4} \text{♜a5}$ a) $41...\text{♜c8} 42.\text{♜f4} \text{♞xf4} 43.\text{♞xf4} \text{♜xd6} 44.\text{♞xd6}\pm$; b) $41...\text{♞e5} 42.\text{♜b7} \text{♞b5} 43.\text{♜f4!} \text{♞xf4}$ (b) $43...\text{♞xf4} 44.\text{♞e7+} \text{♜g8} 45.\text{♞f6+}$ 44. $\text{♞xf4+} \text{♞xf4} 45.\text{♞e7+}$; c) $41...\text{♞a2} 42.\text{♜f4} \text{♞xf4}$ (c) $42...\text{♞c2} 43.\text{♜xg6+}$ 43. $\text{♞xf4}\pm$; $42.\text{♜f4} \text{♞xf4} 43.\text{♞xf4}\pm$ **41...♜a5 42.♞e4 ♞e3+-** Dieses Tempo erlaubt Schwarz, seine Stellung zu konsolidieren und dann ist der Gewinn leicht.



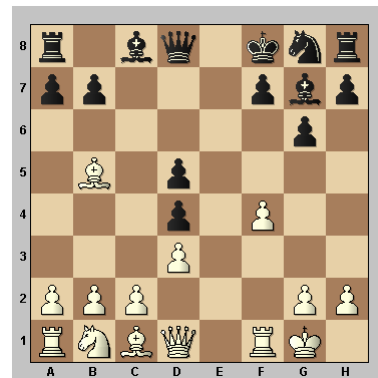
43. $\text{♞b1} \text{b3} 44.\text{♞d3} \text{♞xd3} 45.\text{♞xd3} \text{♞d5} 46.\text{♞g3} \text{g5} 47.\text{♞xg5} \text{♞xg5} 48.\text{♞d3+} \text{♞g6} 49.\text{♜e4} \text{b2} 50.\text{g3} \text{♞d8} 51.\text{♞f3} \text{♜d5} 52.\text{♜f4} \text{♜xf4} 53.\text{gxf4} \text{♞f8} 54.\text{♜d2} \text{♜c4} 0-1$

Der stärkste Antwort des Gegners wird nicht berücksichtigt

Oft sucht man nicht die besten Züge für den Gegner! Es ist sehr wichtig, alle aktiven Züge des Gegners zu berücksichtigen!

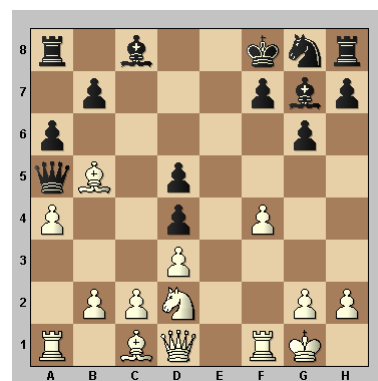
Beispiel 2:

Weiß zieht



Aljechin - Blackburne
St. Petersburg, 1914

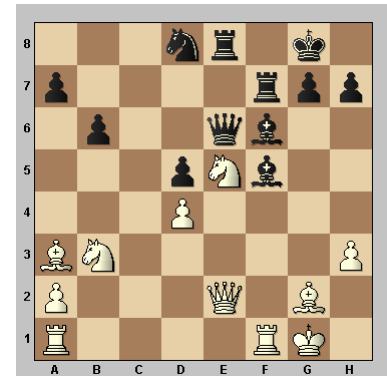
Aljechin sagte nach der Partie, dass er einfach seinen Läufer auf b5 vergessen habe!
11.♜d2?? $\triangleleft 11.\text{♞a4} 11...\text{♞a5!} 12.\text{a4} \text{a6+-}$



Schwarz gewann den Läufer. Trotzdem rettete der zähe Aljechin in dieser Verluststellung am Ende noch einen halben Punkt!

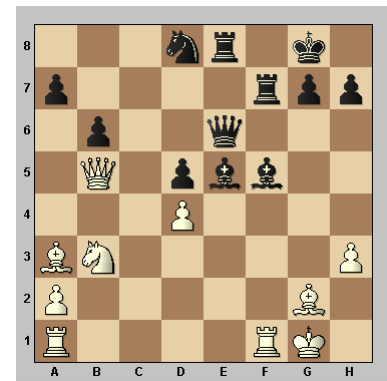
Beispiel 3:

Weiß zieht



Zhenevsky - Kliatskin
1922

In einer bereits klar gewonnenen Stellung findet Weiß eine unkorrekte Kombination.
26.♞b5? $\triangleleft 26.\text{♞ae1}$ Weiß sollte in der Stellung mit seinem materiellen Vorteil einfachere Wege suchen und nicht unnötig rumkombinieren.
26...♞xe5



27.♞xd5?? Weiß macht hier einen weiteren typischen Fehler: er überprüft seine vorherigen Berechnungen nicht! Noch

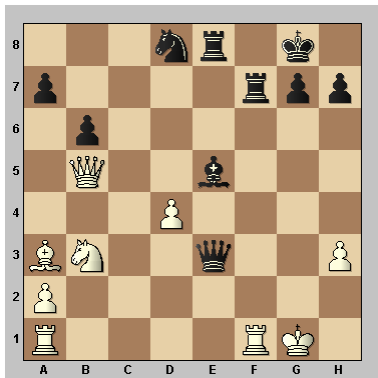




Lernziel: DWZ 1800 Lektion 1

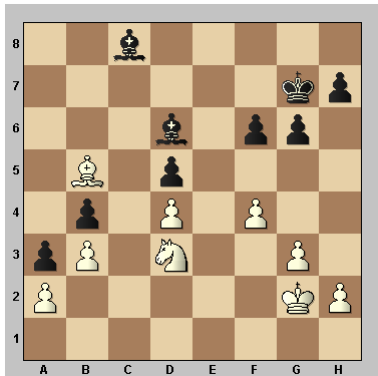
könnte er seinen Fehler nämlich entdecken und korrigieren, aber er vertraut seiner ersten Analyse.

⊔27.dxe5±
27...♖g6+ Dieses einfache Schach hat Weiß übersehen. Jetzt verliert er diese Partie sogar noch. **28.♔h1?!** Etwas zäher wäre noch 28.♙g2 ♕d7!
 29.♗c4 ♘h3+-
 Aber Schwarz stünde auch hier deutlich auf Gewinn. **28...♙e4+** **29.♙xe4** ♗xe4+ **30.♔g1** ♗e3+ +-
 ♗xe4+ 30.♔g1 ♗e3+ +-



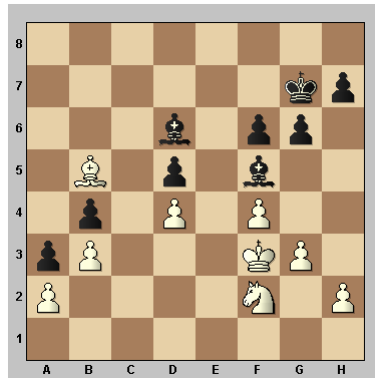
Beispiel 4:

Weiß zieht

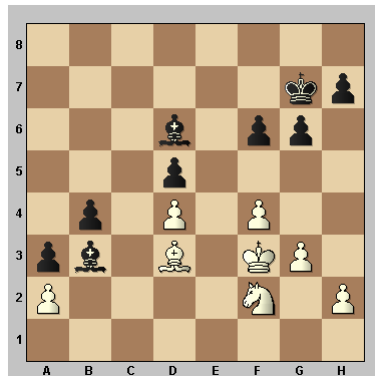


Jussupow - Salov
 Barcelona, 1989

42.♔f3? Weiß sollte die positionelle Drohung ♙f5 parieren. Richtig ist daher ⊔42.♖f2 Δ♙f5
 43.♙d3=. **42...♙f5** **43.♖f2??**



Der Verlustzug. Weiß stellt eine Falle und rechnet nur mit dem schwachen 43...♙b1? Dabei übersieht er einen aktiven Zug des Gegners. ⊔43.♔e3̄
43...♙c2! und wegen der Drohung ♙b3 verliert Weiß die Partie! 43...♙b1? 44.♙d3 ♙xa2?? 45.♙c2+- **44.♙d3** 44.♙a4 ♙b1! +- **44...♙xb3+-**

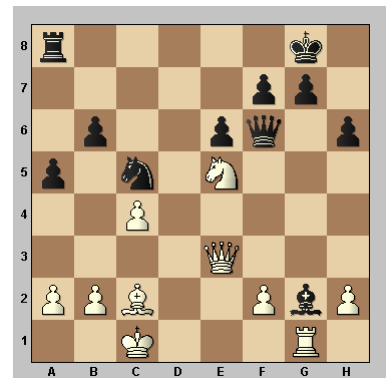


Alternativen in den ersten Zügen werden ignoriert

Die ersten Züge einer Variante sind die wichtigsten. Dabei gemachte Fehler kann man nicht mehr korrigieren!
 (→ Lektion 26; Jahrgang 2005)

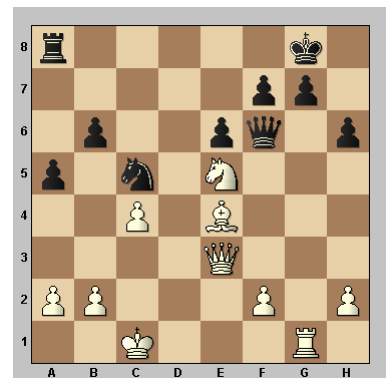
Beispiel 5:

Schwarz zieht



Blumenfeld - Zhivzov
 Moskau

1...♙e4?? Ein erstaunlicher Fehler, da Schwarz viele Varianten hier sehr gut berechnet hat. Er hat sich allerdings lediglich auf 3.♙h7+ konzentriert und dabei nicht nach Alternativen für den Gegner gesucht!
 1...♙h3 2.♗xh3 ♗xe5 3.♗xh6 ♗e1+ 4.♗xe1 gxh6±; 1...♙b7 2.♖g4± **2.♙e4+-** und Schwarz gab auf.





Lernziel: DWZ 1800 Lektion 1

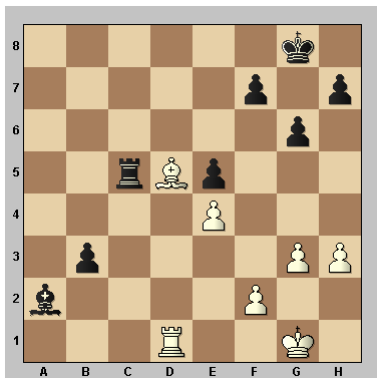
Nach **2...♖xe5** folgt einfach **3.♙xa8+-**. Aber nicht **3.♙h7+?** ♖xh7 **4.♖xe5** wegen **4...♗d3+-**.

Varianten werden zu früh beendet

Obwohl der Gegner (oder auch wir selber) noch einige aktive Züge hat, beendet man das Berechnen der Variante oft zu früh. Manchmal spielen unsere Emotionen mit, und wir schätzen die Stellung zu früh ein oder geben sogar zu früh auf!

Beispiel 6:

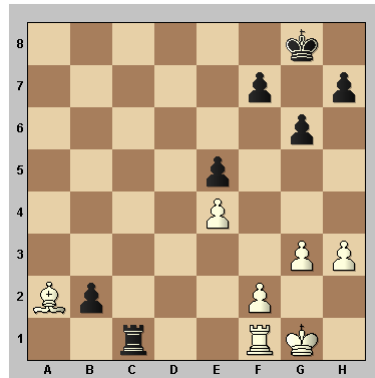
Schwarz zieht



Rudenko - Rootare

Lugansk, 1956

Schwarz spielte **1...b2??** und Weiß gab tatsächlich auf! Richtig ist dagegen **1...♖f8!** Δ**2...♗xd5** 3.**exd5** b2-+ **2.♗d2** ♖e7 **3.♖f1?!** ♗xd5! **4.exd5** ♙b1! **5.♗b2** ♙c2-+ Nach **2.♙xa2** ♗c1 hatten beide Spieler Ihre Berechnungen eingestellt und die Stellung als gewonnen für Schwarz eingeschätzt. Aber nach einfach **3.♗f1**



Der Plan ist ♙b1, f3, ♖f2, ♖e2, ♗d1, ♖d2 und schon stünde Weiß auf Gewinn! Was soll Schwarz dagegen tun?

Ausblick

Die nächste Lektion wird in 12 Aufgaben das Gelernte testen und vertiefen.

