



L Á S Z L Ó O R B Á N

# Schach- Taktik

Geistreiche Züge und  
unerwartete Opfer

Mehr als 150  
beispielhafte Kurzpartien

Verständlich erklärt

sein Wegzug eine wertvollere Figur preisgeben würde“ (Dr. Eduard Lasker).

### 3. Harmlose und zwingende Züge

Mit gemütlichen Entwicklungszügen, die gar nichts bedrohen, können wir dem Gegner keine Schwierigkeiten bereiten. Ebenso führt die passive Verteidigung im besten Falle zum Remis. Bemühen wir uns also, mit jedem Zug einen Angriff zu verbinden, ein Übel für den Feind vorzubereiten und ihn mit einem Unheil zu drohen.

Demnach unterscheiden wir zwischen harmlosen und zwingenden Zügen. Harmlos sind jene Züge, die den Partner überhaupt nicht stören und ihm Freiheit in der Wahl der Erwidierungen gestatten. Unser Gegner wird jedoch nicht so gutmütig sein. Er wird gewiss etwas Unangenehmes ausklügeln, und bald stecken wir in großen Schwierigkeiten. Es ist immer besser, den Gegner ständig zu belästigen, als sich selbst von ihm peinigen zu lassen.

Das Schach ist ein Kampfspiel. Wer friedlich, mit Zartgefühl kämpft, der muss unterliegen. Man soll daher zwingende Züge ausführen, die dem Feind nur wenig Spielraum überlassen. Er ist dann zu Zwangszügen genötigt, die häufig ungünstig sind. Das Ideal sind solche Züge, die dem Gegner nur eine Antwort gestatten. Es reicht auch schon, dass ihm nur wenige Erwidierungen zur Wahl übrig bleiben.

Es gibt vier Arten von zwingenden Zügen:

1. das Schlagen eines Steines,
2. den Angriff (darunter das Schachgebot),
3. die Drohung (am gewaltigsten ist die Mattdrohung) und
4. die Bauernumwandlung.

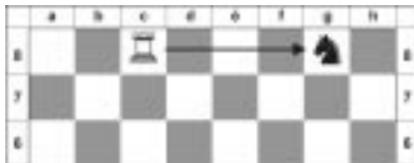
## 4. Das Schlagen als Nötigung

Durch Schlagen wird das feindliche Heer geschwächt. Das Schlagen ist ein Vorteil. Oft bringt der Gewinn eines einzigen Bauern den Sieg. Der Verlust einer Figur führt fast immer zur Niederlage. Folglich kann man nicht untätig zuschauen, wie der Feind einen Stein ohne Gegenwert erbeutet.

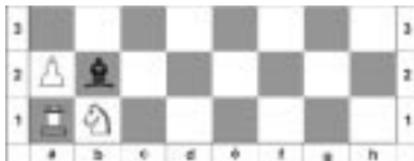
Im Schach gibt es keine Regel ohne Ausnahme. Der Anfänger nimmt kritiklos alles, was geschlagen werden kann. Doch ist es ratsam, vorher genau anzuschauen, ob man statt des Schlagens einen besseren Zug findet. Es kommt nämlich oft vor, dass das Schlagen ungünstig ist.

## 5. Der Angriffszug

Der Angriff ist ein Zug, mit dem man einen feindlichen Stein zu schlagen droht. Weiß hat in Diagr. 1 seinen Turm in die achte Reihe gezogen und greift den schwarzen Springer an. Der Springer kann im nächsten Zug geschlagen werden, wenn Schwarz nicht etwas dagegen unternimmt. Das ist ein Angriff durch einen einfachen Zug.



1  
Angriff durch einen  
einfachen Zug



2  
Angriff durch Schlagen

Auch das Schlagen kann mit einem weiteren Angriff verbunden sein. In Diagr. 2 hat der schwarze Läufer einen Bauern geschlagen und greift überdies gleichzeitig auch noch den weißen Turm an.

Der Angriff kann sowohl mit einem einfachen Zug wie auch durch Schlagen erfolgen (z. B. nach einem Abtausch). Der Angriff ist das Vorspiel zum Schlagen. Da keiner die Schwächung seiner Armee zulassen darf, muss der Angegriffene einen Gegenzug machen – ob es ihm passt oder nicht. Er ist also genötigt, etwas zu tun, was er vielleicht ohne den Angriff nicht tun würde. Der Angriff löst eine Gegenmaßnahme aus, die erzwungen ist.

Der Angriff ist eine wirksame Waffe. Er ist umso zwingender, je wertvoller die angegriffene Figur ist. Durchaus zwingend ist ein Schachgebot. Der König ist der Höchste im Spiel. Das Schach muss den Spielregeln zufolge im unmittelbar darauf folgenden Zug abgewehrt werden. Man kann sich oft aus einer peinlichen Lage durch den Angriff gegen den feindlichen König retten (Diagr. 3).



3  
Das rettende Schach

Der schwarze Springer griff beide Türme an. Zum Glück kann ein Turm mit gleichzeitigem Schach flüchten: Tf5–g5+. Schwarz muss das Schach abwenden. Weiß hat



reitung eines Angriffs. Die Drohung selbst ist ein stiller Zug, der noch nicht angreift, nur einem Angriff vorangeht. Die gewaltigste Drohung ist die Mattdrohung. „Die Drohung ist die Vorbereitung eines Übels, das dem Gegner zugefügt werden soll“ (Dr. Erwin Voellmy).

## 7. Die Bauernumwandlung

Zu den zwingenden Zügen gehört auch die Umwandlung eines Bauern. Die Verwandlung ist in ihrer Wirkung dem Damengewinn gleichgestellt, weil ja auf dem Brett eine neue Dame erscheint. Je mehr sich der Bauer dem Umwandlungsfeld nähert, desto stärker wachsen die Sorgen des Gegners.

Ein knapp vor der Umwandlung stehender Bauer kann mitunter stärker als die Dame sein, weil er die Fähigkeit besitzt, sich außer in die Dame auch in einen Springer, Turm oder Läufer zu verwandeln. Man kann weder das Schlagen noch die Drohung immer verwirklichen, da dies der Gegner verhindert und abwehrt. Aber selbst abgewendete Angriffe und vereitelte Drohungen haben ihre Schuldigkeit getan: Der Gegner verliert mindestens Zeit und muss einen Zug machen, den er sonst nicht gemacht hätte. Er ist also an der Verwirklichung seiner Pläne und an der Durchführung seiner Absichten gehindert.

Angriff und Drohung zwingen oft zu Maßnahmen, die die Stellung verderben oder verschlechtern. Machen Sie also zwingende Züge, die dem Gegner nur wenig Spielraum und geringe Auswahl belassen!