

Online-Kombiecke mit Uwe Kersten [219]

Eine Trainingsserie des Schach-Tickers in Kooperation mit der Zeitschrift *JugendSchach*

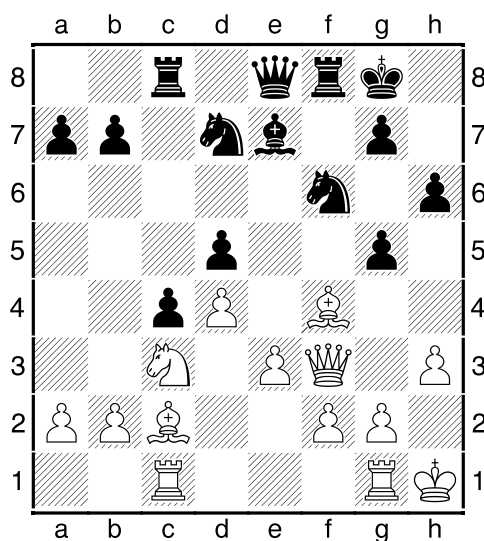
Da der weitaus größte Teil aller Schachpartien durch Taktik entschieden wird - in diesem Zusammenhang wird oft Richard Teichmann mit „*Schach ist zu 99 Prozent Taktik!*“ zitiert - setzen wir unser regelmäßiges Trainingsangebot mit der 219. Ausgabe fort. Dank der Kooperation mit der Zeitschrift *JugendSchach* [www.jugendschach.com] erscheint jeden Freitag eine neue Taktikaufgabe sowie die Lösung für die Aufgabe der vorherigen Woche. Unsere Trainingshinweise, die natürlich berücksichtigt werden sollten finden Sie unter [<http://www.chess-international.de/Archive/25024#more-25024>]!

Mit **UWE KERSTEN** [*1968] stellen wir Ihnen einen erfahrenen A-Trainer des Deutschen Schachbundes zur Seite, der aktuell Referent für Leistungssport in Hessen ist. Zu seinen ehemaligen Schützlingen zählt beispielsweise der ehemalige Schachprinz Dennis Wagner, der inzwischen Großmeister ist. Als Autor ist der FIDE-Meister mit zwei IM-Normen seit 2001 bei *JugendSchach* dabei und betreut dort zwei Rubriken: die *Eröffnungsecke* und die *Kombiecke*.

Hier ist nun die 219. Kombiecke! [Quelle: *Kombiecke* von *JugendSchach* 06/2018, Seiten 32/33]

Dann kombinieren Sie mal schön mit Uwe!

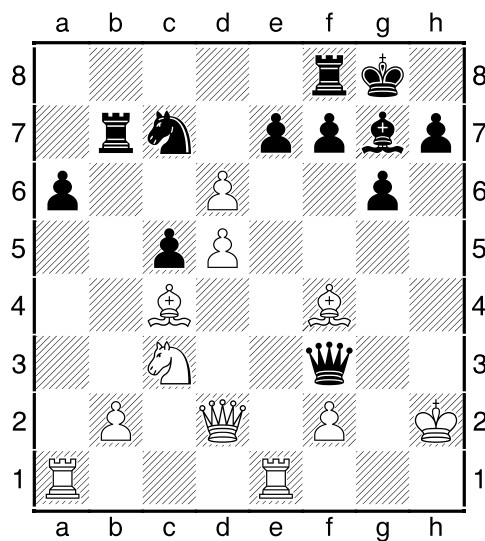
Fehler und Bestrafung



Weiß am Zug

Der Weißspieler zog hier 1. Lh2, war das ein Fehler?

218. Kombiecke vom 29. Juni 2018



Schwarz am Zug

Lösung:

Nach klassischen Vorbildern opfert Schwarz mit **23... Txb2!!** um seine Dominanz auf den schwarzen Feldern noch weiter auszubauen. **24. Dxb2 Lxc3!?** [Konsequenter und stärker ist **24... Dxf4+!** **25. Kg1 Dg4+** **26. Kh2** (26. **Kf1? Dxc4** **27. De2 Dxc3** **28. dxc7 Dh3+** **29. Kg1 Lxa1** **30. Txa1 Dd7** **31. De5 Tc8** **32. Txa6 Txc7+**) **26... Dh4+** **27. Kg1 exd6**, Schwarz hat vier Bauern und eine gefährliche Initiative für den geopfertem Turm, was die Engine als klar vorteilhaft für Schwarz einschätzt, zum Beispiel: **28. Db3 Dg4+** **29. Kh2 f5!** Die Idee besteht in **f5-f4**, **Tf8-f5-h5** und **matt!** **30. Ta4 f4** **31. Sd1 Tf5** **32. Lf1 Th5+** **33. Lh3 Sb5** Weiß hat den Mattplan mit Mühe abgewehrt, sieht sich aber neuen Drohungen wie **Sd4** ausgesetzt.] **25. Dc1 Dxf2+** **26. Kh3 Df3+** **27. Lg3 exd6** Diese Stellung bewertet der Computer als ausgeglichen, aber in der Praxis ist der Angreifer in der Regel im Vorteil, was sich später auch im Partieergebnis niederschlug. **0 – 1** im 46. Zug in der Partie Lange – Renk, Hessenmeisterschaft 2018.

Weitere von Uwe Kersten ausgewählte Taktikaufgaben gibt es bei *JugendSchach* in der empfehlenswerten Rubrik *Kombiecke!*

[Redaktion: Julia Kirst]