

# TAKTIV-5 vom 8. Oktober 2015

Teil 1: Besprechung der **Uebungsaufgaben**

Teil 2: **Aufwärmphase**

## Teil 3: Die Phasen des Spiels

In jeder Phase des Spieles soll man sich bestimmte Ziele setzen und versuchen, die gegnerischen Ziele zu erkennen und wenn möglich zu erschweren oder gar zu durchkreuzen.

a) Eröffnung

**Grundsatz: Bei den eigenen Eröffnungen sollte man alle Abspiele – auch die seltenen und schlechten – bis zum 4. Zug von Schwarz kennen !!**

Bei **offenen Spielen** sind die wichtigsten zu beachtenden Punkte:

- 1 Eröffnungsfallen kennen
- 2 Gambits kennen
- 3 Mehrere ungedeckte Figuren vermeiden

Bei **geschlossenen Spielen** sind die wichtigsten zu beachtenden Punkte:

- 1 Eingeklemmte Leichtfiguren und Türme vermeiden
- 2 Blockierte Bauernstrukturen vermeiden, wenn man gewinnen will/muss
- 3 Langfristiges Ziel im Auge behalten, z.B.
  - Königsangriff vorbereiten
  - Bauernmajorität auf dem Damenflügel verwerten
  - Offene Linie(n) schaffen und besetzen usw.

Mein Vater hat die Ziele kurz und treffend formuliert:

## **ZEIT / RAUM / KRAFT**

Jeder Eröffnungszug soll diesen Zielen dienen, da gibt's nichts hinzuzufügen

b) Mittelspiel

Hier sind die wichtigsten zu beachtenden Punkte

- 1 Bauernstruktur gesund erhalten, d.h.
  - Doppelbauern vermeiden
  - Vereinzelte Bauern vermeiden
  - Rückständige Bauern vermeiden
- 2 Leichtfiguren sollen Wirkung entfalten und Druck ausüben
- 3 Türme in offene/halboffene Linien stellen und auf 7./2. Reihe eindringen
- 4 Die Dame soll mit den anderen Figuren kombiniert zusammen arbeiten

### c) Endspiel

Hier sind die wichtigsten zu beachtenden Punkte

- 1 Mit Bauernlagern auf beiden Seiten ist ein Läufer besser als ein Springer
- 2 Falls möglich mit dem Turm **hinter** die gegnerischen Bauern gelangen
- 3 Reservetempo mit Bauern unbedingt erhalten
  - damit kann man sich im Zugzwang retten
  - oder den Gegner in Zugzwang bringen
- 4 Entfernte Freibauern ins Kalkül einbeziehen
- 5 Bei Freibauern-Rennen hilft für das „Berechnen“ folgender Trick:
  - Zähle ab, wie viele Züge Du insgesamt brauchst, bis alle Hindernisse beseitigt sind und Deine Dame steht
  - Mach dasselbe für den Gegner
  - Beachte wer zuerst zieht und Du hast Deine Analyse!

### Teil 4: **Hausaufgabe**

Betrachte Dein Heer als **Firma** und Du selbst bist der König und **Manager**:  
Jede Figur hat ja eine andere Gangart, also eignet sie sich besser oder schlechter für bestimmte Aufgaben.

Mach es nun wie in vielen Firmen:

**Erstelle für jeden Mitarbeiter (Figurentyp) ein Pflichtenheft!**

Beispiele:

- Der Springer soll Gabeln suchen
- Der Turm soll Linien besetzen

Aber für Springer und Türme gibt es noch mindestens je 2-3 andere Aufgaben, versuche möglichst viel für jede Figur zusammen zu bringen. Vergiss die Bauern und den König nicht! Diese Liste darf auch Sachen enthalten, die eine Figur NICHT TUN SOLL, z.B. sich in Gefahr zu begeben usw.

⇒ **SEI KREATIV, DIE ANDEREN PROFITIEREN DAVON !**

# **Pflichtenhefte**

## König

- 1 Sich bedeckt halten
- 2 Rochieren
- 3 Aktiv stehen im Endspiel
- 4 Sich NICHT freiwillig in Gefahr begeben

## Dame

- 1 Beweglich bleiben, Mehrfachangriffe suchen
- 2 Reihen und Diagonalen beherrschen
- 3 Mit Türmen und Läufern zusammen Druck aufbauen
- 4 Mit Springern zusammen Mattbilder suchen
- 5 Gegners Figuren und Bauern fesseln
- 5 Sich NICHT für die Deckung von Bauern einsetzen

## Turm

- 1 Sich mit dem anderen Turm verbinden
- 2 Offene Linien suchen, falls keine vorhanden in halboffene Linien gehen
- 3 Sich in offenen Linien verdoppeln oder mit der Dame kombinieren
- 4 Auf die 7. resp. 2. Reihe eindringen
- 5 Hinter eigenen Freibauern stehen
- 6 Sich hinter fremden Bauern platzieren
- 7 Gegnerische Figuren und Bauern fesseln
- 8 Sich NICHT in der Ecke einschliessen lassen

## Läufer

- 1 Freie Diagonalen beherrschen
- 2 Schwache Felder blockieren
- 3 Höherwertige Figuren und Bauern fesseln
- 4 Gemeinsam mit dem anderen Läufer Gegners Türme bedrängen
- 5 Sich NICHT hinter eigen Bauern einschliessen lassen

## Springer

- 1 Gabelschachs und Gabelangriffe suchen
- 2 Sich auf Vorposten etablieren
- 3 Zusammen Dame oder Turm Mattdrohungen aufstellen
- 4 Den König schützen
- 5 NICHT Wirkungsbereiche von Langschrittlern behindern

## Bauern

- 1 Gegnerische Bauern blockieren
- 2 Sich gegenseitig schützen
- 3 Bauerngabeln suchen
- 4 Fremde Läufer einschliessen
- 5 Den König schützen
- 6 Zum Freibauern werden
- 7 NICHT vereinzelt, vorwitzig oder rückständig werden