

Gerd Treppner

Testbuch der Eröffnungsfallen

Joachim Beyer Verlag • Hollfeld

ISBN 978-3-88805-105-0

2009 Reprint der 3. Auflage

© 1988 by Joachim Beyer Verlag, 96142 Hollfeld

Alle Rechte vorbehalten!

Umschlaggestaltung: Georg Hofmann, Michelau

Gesamtherstellung: GMDS Teuchert, 96142 Hollfeld

Vorbemerkungen zum Aufbau und zur Handhabung des Buches

Dieser Band setzt die Testbuch-Serie des Beyer-Verlags fort und schließt sich auch rein äußerlich an seine Vorgänger an.

Sie finden 120 Aufgaben auf 60 Seiten, meist mit drei, gelegentlich auch nur zwei Lösungsvorschlägen, von denen Sie den Ihnen am besten erscheinenden ankreuzen sollen. Es gibt jeweils nur eine richtige, genauer gesagt vom Autor vorgesehene Lösung. Die Besprechungen der Diagramme folgen im Anschluß.

Als Sinn dieses Buches habe ich betrachtet, für Amateure und Klubspieler unterer bis mittlerer Klassen eine Zusammenstellung von Situationen und Ideen zu bringen, die im Eröffnungsstadium häufig vorkommen oder auch einfach erfahrungsgemäß gern übersehen werden. Was Sie also nicht erwarten dürfen, sind Informationen zu aktuellen, kritischen Varianten oder gar die neuesten Neuerungen aus der Küche des Weltmeisters. Das ist Sache der bekannten theoretischen Publikationen. Statt dessen habe ich versucht, Beispiele zu wählen, die vermutlich auch noch in einigen Jahren als einigermaßen „abgesichert“ gelten und wo nicht zu erwarten ist, daß schon während der Druckzeit des Buches wieder alle Erkenntnisse über den Haufen geworfen werden.

Das schließt natürlich keineswegs aus, daß irgendeines dieser Beispiele ein bis jetzt unentdecktes „Loch“ haben kann. Besonders dort, wo es sich um klassische Varianten bzw. Partien handelt, ist die Versuchung groß, daß einfach der eine vom anderen abschreibt und sich Irrtümer so jahrzehntelang durch die Theorie schleichen.

Ich habe einige Fälle gebracht, wo man solchen Schwachstellen inzwischen auf die Spur kam. Prüfen Sie also die vorgestellten Beispiele durchaus kritisch, und wenn Sie meinen, einen Fehler bzw. etwas Neues gefunden zu haben, schreiben Sie an den Verlag. Konstruktive(!) Kritik ist immer willkommen.

Mit dem Begriff „Fälle“ verbindet sich gewöhnlich die Vorstellung, daß jemand den anderen zu einem bestimmten, mehr oder weniger krassen Fehler zu verleiten versucht, der dann schnell und drastisch, in der Regel

durch eine Kombination, ausgenutzt wird. Die meisten Beispiele sind auch von dieser Art, aber nicht alle. Im Turnierschach werden oft viel subtilere Fallen gestellt, die man vielleicht erst später im Verlauf der Partie als solche erkennt; z.B. den Gegner durch Zugumstellung in ungünstige Varianten zu locken, Tempi einzusparen und dergleichen mehr. Um wenigstens anzudeuten, was es auf diesem Gebiet alles gibt, sind auch einige solche Fälle vertreten; ferner andere, wo man überhaupt nicht von einer „Falle“ im eigentlichen Sinn sprechen kann, sondern sich eine bestimmte Kombination oder Idee einfach aus der Stellung ergibt. Den Titel des Buches darf man also nicht ganz so eng sehen.

Mit einigen Aufgaben wird man vielleicht Schwierigkeiten haben, wenn man keine spezielle Kenntnis der betreffenden Eröffnung besitzt. Der Autor ist sich dessen bewußt; ich hoffe aber, daß auch diese Beispiele lehrreich und wichtig genug sind, um Sie nicht zu frustrieren, sondern Ihrer Spielstärke auch dann noch zu nützen, wenn Sie zum Schluß nur die Lösung nachschlagen.

Die Beispiele sind im großen und ganzen nach Eröffnungen geordnet; dabei hielt ich es für sinnvoll, bei der Lösung jeweils die Ausgangs-Zugfolge anzugeben (das ist oft nur eine von verschiedenen möglichen!), um Ihnen das Nachschlagen zu erleichtern, wenn Sie sich mit der Sache anhand von Theoriewerken befassen wollen.

Einer Punktwertung würde ich an sich auch bei diesem Buch mit großer Skepsis begegnen. Weil mir aber klar ist, daß viele ohne solch eine Skala nicht recht in „Stimmung“ (d.h., Wettbewerbscharakter) zum Lösen kommen, hier **nochmals mit allen Vorbehalten** das Bewertungsschema der Vorgängerbände. Wenn Sie sich unbedingt benoten wollen, müssen Sie sich die Punktzahl nach eigenem Ermessen, nicht ohne Selbstkritik, zurechnen. Es gibt dabei nichts zu gewinnen oder zu verlieren; ob Sie von diesem Buch profitiert haben, wird sich erst in Ihren Partien in zählbare Ergebnisse umsetzen lassen.

Für jede Aufgabe gibt es Punkte nach folgenden Kriterien:

a) Stellungsbewertung: Maximal 8 Punkte, wenn Sie den richtigen Buchstaben angekreuzt haben. Ist das nicht der Fall, müssen Sie nach dem Studium der Diagramm-Besprechung entscheiden, ob Sie Ihre Einschätzung

mit „weitgehend richtig“ (6 Punkte) oder „teilweise richtig“ (4 Punkte) einstufen wollen, wenn Sie Ihre Antwort im Vergleich zur vorgegebenen weiterhin für vertretbar halten.

b) Korrektheit der Lösung: Auch hier maximal 8 Punkte für eine vollkommen zutreffende Analyse. Von 1 bis 7 Punkten haben Sie natürlich einen breiten Spielraum für Ihre Selbsteinschätzung. 4 Punkte bedeuten dabei logischerweise „zur Hälfte korrekt“.

c) Turnierpraktische Komponente: Das ist als Angebot gedacht, wenn Sie Ihr Training so praxisnah wie möglich gestalten wollen. In der Regel fällt es natürlich unter Turnierbedingungen schwerer, einstellungsproblem richtig zu lösen, als in der „guten Stube“. Einmal der begrenzten Bedenkzeit wegen; zum anderen weil man gezwungen ist, Analysen und Varianten im Kopf zu bewältigen, statt sie am Brett durchzuspielen. Wenn Sie das tun wollen, setzen Sie sich zunächst nur (evtl. noch mit Schachuhr) ans Brett und rechnen bzw. planen, ohne eine Figur zu bewegen. Für die Bedenkzeit feste Richtwerte vorzugeben scheint mir allerdings wegen der sehr unterschiedlichen Schwierigkeit der Aufgaben nicht sinnvoll. Notieren Sie dann Ihre Resultate und spielen alles am Brett nach, um zu prüfen, ob Sie dabei Fehler in Ihren Überlegungen entdecken. Dann vergleichen Sie mit der Diagrammbesprechung. Wenn Sie der Überzeugung sind, Ihre Lösung geradlinig (Faktor Bedenkzeit) und vollständig im Kopfe gefunden zu haben, schreiben Sie sich weitere 4 Punkte gut. Haben Sie Zeit verloren, weil Sie auf Abwege gerieten, oder haben Sie wichtige Teile der Lösung erst beim Nachspielen am Brett gefunden, geben Sie sich 1 – 3 Punkte.

Zusammen ergibt das pro Aufgabe 20, d.h. bei 120 Aufgaben maximal 2400 Punkte. Um sein Ergebnis einschätzen zu können, sucht natürlich wohl jeder nun nach Anhaltspunkten für eine Umrechnung in Spielstärke-Kategorien. Mehr als Anhaltspunkte kann man aber wirklich nicht geben; denn im Grunde halte ich genau wie frühere Autoren dieser Reihe solch eine Umrechnung für nicht aussagekräftig. Testergebnisse und praktische Partie sind und bleiben nun einmal zwei Paar Stiefel. Mit allergrößter Vorsicht kann man als groben Richtwert aber vielleicht die Testpunktzahl mit leichtem Aufschlag (ca. 100 Punkte) in die ELO-Zahl umrechnen.

Für diesen ELO-Wert gelten etwa folgende Kategorien:

ELO	2700	Weltmeisterniveau
ELO	2600	WM-Kandidat
ELO	2500	Internationaler Großmeister
ELO	2400	Internationaler Meister
ELO	2300	FIDE-Meister bzw. Nationaler Meister
ELO	2200	Meister (in Deutschland etwa gleich Bundesligastärke)
ELO	2000 – 2200	Meisterkandidat
ELO	1800 – 2000	starker Vereinsspieler
ELO	1500 – 1800	Durchschnitt der Vereinsspieler
ELO	1000 – 1500	Hobbyschachspieler
ELO	unter 1000	Anfänger

Die in Deutschland gebräuchliche Ingo-Wertung errechnet sich wie folgt:

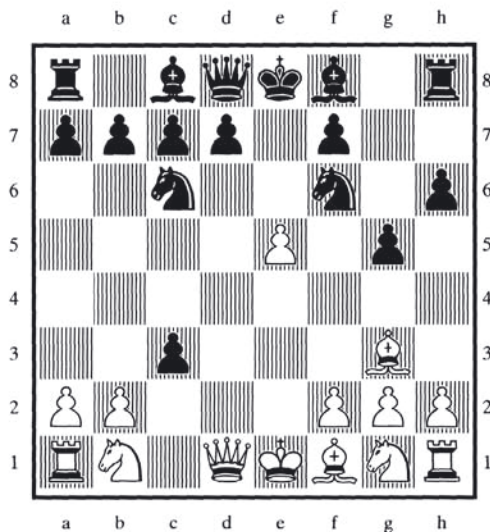
$$\text{Ingo} = (2840 - \text{ELO}) : 8$$

Wenn Sie die turnierpraktische Komponente außer acht lassen wollen, können Sie sich, um auf die Höchstpunktzahl zu kommen, für a) und b) je maximal 10 Punkte geben. Bei einer Umrechnung in Spielstärke müßten Sie aber dann einen etwas größeren Abzug machen.

Bitte benutzen Sie dies alles aber wirklich nur als vage Anhaltspunkte! Wie gesagt, gibt es bei diesem Buch nichts zu gewinnen; aber vielleicht hilft es Ihnen, im praktischen Spiel das zu schaffen. Dazu wünschen Ihnen Autor und Verlag alles Gute und viel Erfolg.

Gerd Treppner

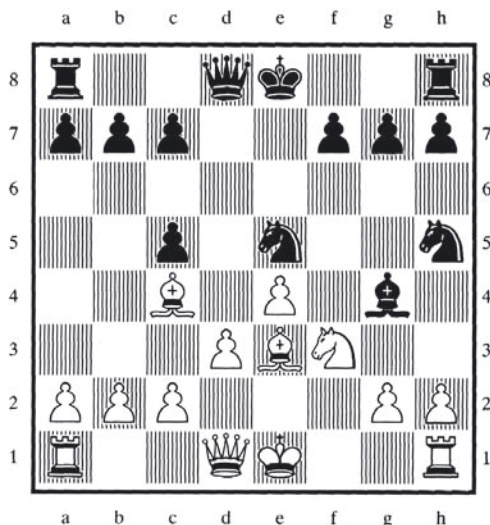
Diagramm Nr. 1:



Weiß am Zug

- a) Mit 1. e5×f6 gewinnt Weiß, wenngleich nicht so einfach, wie es vielleicht aussieht.
- b) 1. e5×f6 ist spielbar, führt aber zu unklaren Verwicklungen.
- c) Weiß sollte sich mit 1. Sb1×c3 begnügen.

Diagramm Nr. 2:



Weiß am Zug

- Das „Seekadetten“-Motiv wird erst dann wirklich interessant, wenn es nicht klar ersichtlich zum Matt führt. Wie schätzen Sie hier die Aussichten von 1. Sf3×e5 ein?
- a) Entscheidender Vorteil für Weiß
 - b) Weiß erreicht bestenfalls eine unklare Stellung mit Kompensation für das geopfert Material.
 - c) Der weiße Angriff ist zu dünn.

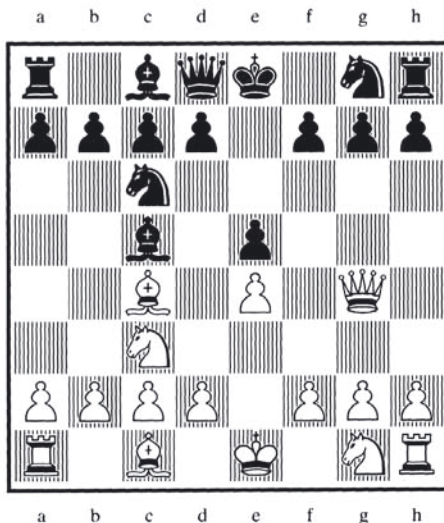
Diagramm Nr. 3:



Weiß am Zug

- a) Weiß hat für die Figur nur einige Schwindelchancen, die Schwarz bei genauem Spiel zunichte macht.
- b) Weiß baut einen schnellen Mattangriff auf.
- c) Weiß erzwingt durch eine Abwicklung ein gewonnenes Endspiel.

Diagramm Nr. 4:

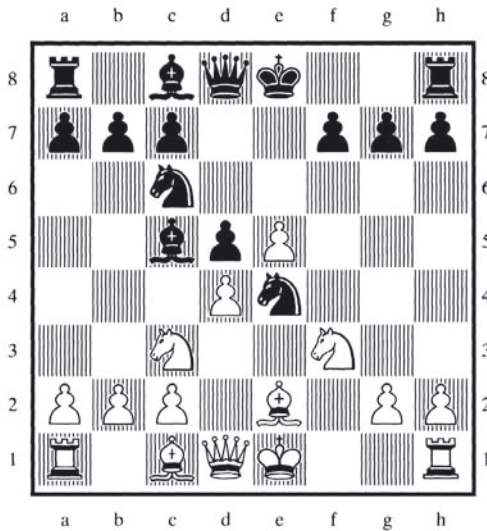


Schwarz am Zug

Zu welchem Zug soll sich Schwarz hier entschließen?

- a) 1. ... g7-g6
- b) 1. ... Dd8-f6
- c) Beide Züge sichern Schwarz bequemes Spiel.

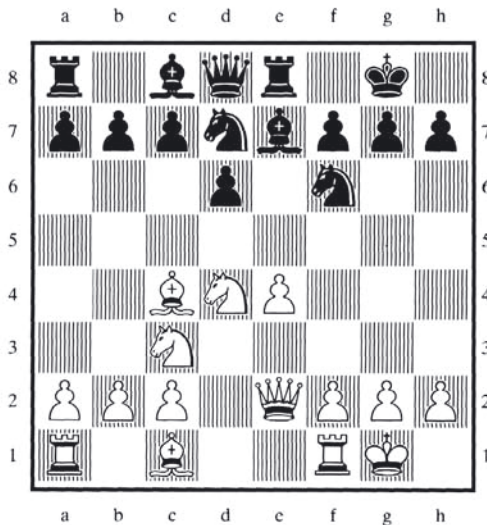
Diagramm Nr. 5:



Schwarz am Zug

- a) Die unklaren Verwicklungen nach 1...Sc6×d4 bilden die beste praktische Chance für Schwarz.
- b) 1. ... Sc6×d4 ist einwandfrei und ein starker Zug.
- c) Schwarz kommt in Vorteil, aber er muß einen anderen Weg wählen.

Diagramm Nr. 6:



Weiß am Zug

- Die Stellung erinnert Sie womöglich an eine berühmte alte Kurzpartie, indes gibt es hier kleine Unterschiede.
- a) Weiß hat keine erfolversprechende Kombination.
 - b) Weiß bekommt einen starken Angriff, doch ohne klares Ergebnis.
 - c) Weiß gewinnt.