

Niedersächsischer Schachverband
Hausarbeit B-Trainer-Lizenz

Mehr als Visualisierung

Schach ohne Brett verstehen und trainieren

Achim Müller
Ederweg 3
48431 Rheine
achim-mueller@mailbox.org
12. Juni 2026

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Bevor es ans Eingemachte geht	3
2.1	Warum überhaupt Blindschach?	3
2.2	Anekdoten aus der Praxis	4
2.3	Chunks	5
2.4	Warum Visualisierung zu kurz greift	9
2.5	Die Bedeutung für unser Blindschachtraining	10
3	Einfache Vorübungen ohne Brett	13
3.1	Felderfarben	14
3.2	Eine schräge Aufgabe	14
3.3	Mit dem Läufer Billard spielen	14
3.4	Billard unter erschwerten Bedingungen	15
3.5	Springerreise	16
3.6	Malen ohne Zahlen	16
3.7	Doppelt gemoppelt	17
3.8	Springerreise mit Hindernissen	17
3.9	Figuren jagen	18
3.10	Es wird fesselnd	18
3.11	Zwei auf einen Streich	18
3.12	Ene mene muh...	19
3.13	Weltreise	19
4	Aufgaben mit wenigen Figuren	21
4.1	Matt in 1	22
4.2	Matt oder nicht?	22
4.3	Einfaches Matt in 2	23
4.4	Einfache Bauernendspiele	23
4.5	Schweres Matt in 2	24
4.6	Schwere Bauernendspiele	25
4.7	Studien	25
5	Exkurs: Captain Future Modus	27
5.1	X Züge vorausschauen	28
5.2	Radar	29
6	Am Brett aus der Grundstellung	31
6.1	Die Welt sind viele Scheiben	31
6.2	Die Welt sind noch mehr Scheiben	33
6.3	X-Züge Modus	34
6.4	Sherlock Holmes	36

7 Partienotationen	39
7.1 Eine Beispielpartie	40
7.2 Am Ende Matt	45
7.3 Am Ende Vorteil	46
7.4 Schon wieder Radar	47
8 Blindpartien spielen	49
8.1 X-Züge Modus umgekehrt	49
8.2 X-Züge Modus mit Bonus	50
8.3 Die Königsdisziplin	51
9 Übungsblätter	53
Übungsblätter für Anfänger	55
Matt in 1	57
Matt oder nicht	57
Einfaches Matt in 2	59
Einfache Bauernendspiele	59
Schweres Matt in 2	61
Schwere Bauernendspiele	61
Studien	63
Bonus: Mix schwer	63
Am Ende Matt	65
Am Ende Vorteil	67
Radar	69
Bonus: Mix Matt/Vorteil/Radar	71
10 Literaturverzeichnis	73
10.1 Bücher zum Thema Blindschach	73
10.2 Sonstige Bücher	74
10.3 Webseiten	75
10.4 Software	75
11 Anhang	77

Kapitel 1

Einleitung

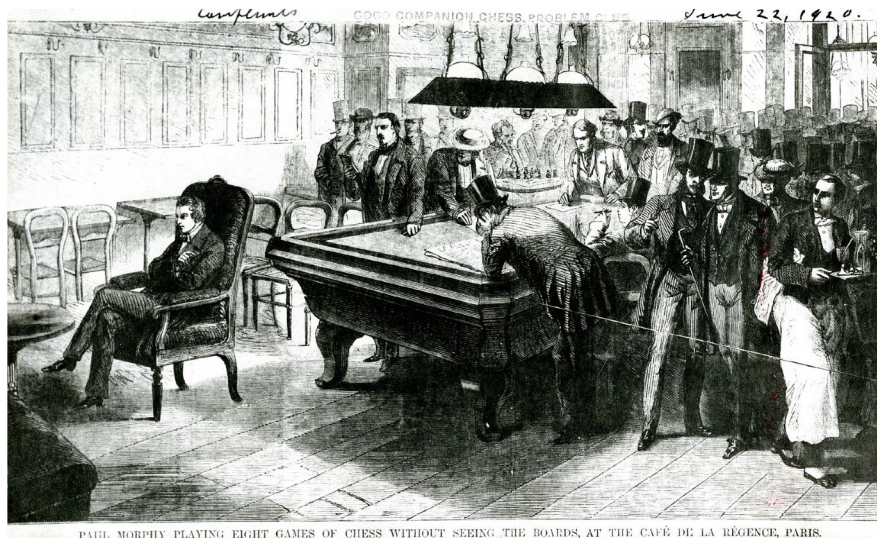


Abbildung 1.1: Paul Morphy in Paris¹

Um das Thema Blindschach – eine für Schachlaien kaum nachvollziehbare Disziplin – ranken sich seit Jahrhunderten Mythen. Schon François-André Philidor erlangte 1744 in Paris mit 18 Jahren lokale Berühmtheit, als er gleichzeitig zwei Partien Schach ohne Ansicht der Bretter spielte. Der legendäre Paul Morphy² absolvierte während seiner Europatour 1858-59 mehrere Blindschach-Simultanveranstaltungen an acht Brettern gleichzeitig.

Mir in Erinnerung geblieben ist bis heute Harry Nelson Pillsbury, der 1902 nicht nur 21 Partien blind-simultan spielte, sondern gleichzeitig an einem Whist-Turnier teilnahm und – als ob das schon nicht mehr als genug wäre – sich auch noch eine lange Liste sinnloser Wörter merkte.³

In dieser Arbeit soll es jedoch nicht um die Jagd nach Rekorden gehen. Vielmehr möchte ich allen interessierten Trainer:innen einen Leitfaden an die Hand geben, mit dem sie ihre Schützlinge Schritt für Schritt in die Welt des Lösens von Aufgaben oder des Nachspielens und Spielens von Partien ohne Ansicht eines Schachbretts heranführen können.

In meinen Trainings setze ich seit längerem Blindschachübungen ein. Auch wenn mir keine Kontrollgruppe zur Verfügung steht und die Aussage daher keinen streng wissenschaftlichen Anspruch

¹https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paul_Morphy

²Der spricht sich übrigens „Moorfi“ aus, mit einem langen *o*, nicht „Möhrfi“. Das war der andere, Edward Aloysius Murphy Jr., bei dem alles schief ging, was schief gehen kann.

³Blindfold Chess, Eliot Hearst u. John Knott, McFarland & Company, 2009, S. 21ff

erheben kann, habe ich den Eindruck, dass die messbaren Steigerungen in der Spielstärke⁴ meiner Schüler:innen auch und insbesondere mit diesen Übungen zusammenhängen.

In den folgenden Kapiteln stelle ich insgesamt 33 verschiedene Trainingsmethoden vor. In [Kapitel 2](#) gehe ich zunächst auf die Relevanz von Blindschach ein, räume ein mögliches Vorurteil aus dem Weg und erläutere die Voraussetzungen für ein erfolgreiches Training. [Kapitel 3](#) und [Kapitel 4](#) beinhalten Übungsformen mit einer bis acht Figuren. In [Kapitel 6](#) bis [Kapitel 8](#) folgen Blindschachübungen, die von der Grundstellung ausgehen. Einen Sonderfall bildet [Kapitel 5](#): Die dort beschriebenen Übungsformen werden oft mit dem Wort Visualisierung verbunden, betreffen aber nur eingeschränkt das Spielen ohne Ansicht des Bretts.

Für längere Trainingseinheiten sind Aufgaben aus beiden Gruppen sinnvoll. Die vorgestellten Methoden sind jeweils nach Schwierigkeitsgrad von leicht bis schwer geordnet. Ich war zunächst versucht, für alle aufgeführten Methoden eine ungefähre Spielstärke anzugeben, habe es dann aber gelassen und nur an wenigen Stellen eine Empfehlung gegeben.⁵

Als erfahrene Trainer:innen werdet Ihr schnell herausfinden, ob eine bestimmte Übung für Eure Zielgruppe oder das Einzeltraining zu einfach, zu schwer oder genau passend ist. Ich bin mir sicher, dass hier alle für die Verbesserung ihrer eigenen Spielstärke oder die ihrer Schützlinge – egal ob DWZ 1000 oder FIDE-Meister mit 2300 – fündig werden, wenn sie an der Thematik grundsätzlich interessiert sind.

Im [Kapitel 9](#) findet Ihr vorgefertigte Übungsblätter zu vielen der hier vorgestellten Methoden. Es steht Euch natürlich frei, auf der Basis der vorgestellten Methoden eigene Aufgaben zu kreieren. Wenn Zeit oder Phantasie nicht ausreichen, könnt Ihr auch auf die in [Kapitel 10](#) vorgestellten Hefte, Bücher, Software und Onlineangebote zurückgreifen.

Und jetzt viel Spaß bei der Reise in die bald nicht mehr so mystische Welt des Schachspiels ohne Brett!

⁴Ich verwende regelmäßige Tests, die DWZ ist meines Erachtens dafür nicht geeignet

⁵In meinen Trainings habe ich Spieler:innen mit einer DWZ von 1700, die anfangs nicht in der Lage waren, mir auf Zuruf die Farbe eines bestimmten Feldes zu nennen. Und ebenso welche, die mit einer DWZ knapp über 1000 nach ein wenig Übung einfache Matts ohne Ansicht des Bretts lösen konnten.

Kapitel 2

Bevor es ans Eingemachte geht



Abbildung 2.1: Welcher berühmte Blindschachspieler ist auf der Tasse abgebildet?¹

Einige Vorüberlegungen sind notwendig, um unser Blindschachtraining so effizient wie möglich zu gestalten. Ich möchte in diesem Kapitel auf zwei – aus meiner Sicht – wichtige wissenschaftliche Aspekte hinweisen: die sogenannten *Chunks* (zu Deutsch: Blöcke) sowie den Unterschied zwischen *Visualisieren* und *mentalem Erfassen*, wenn es um die Aufnahme und Verarbeitung von Informationen geht. Es besteht sonst die Gefahr, dass wir in unseren Trainingssitzungen regelmäßig in Sackgassen laufen. In [Abschnitt 2.5](#) werde ich anschließend auf die Bedeutung dieser Aspekte für unsere Blindschachübungen eingehen.

2.1 Warum überhaupt Blindschach?

In seinem Trainingslehrbuch *How To Study Chess On Your Own* gibt Davorin Kuljasevic sowohl für die Intensität des speziellen Blindschachtrainings als auch für das langfristige Entwicklungspotential 5 von 5 möglichen „Qualitäts“-Punkten. In einer Liste 15 möglicher Trainingsformen folgt „*Blindfold*“ nach „*Übungspartien unter Turnierbedingungen*“, „*Tiefer Analyse*“ und „*Simulieren einer Partie/Züge für eine Seite finden*“ gemeinsam mit dem „*Ausspielen von Stellungen gegen eine Engine*“ auf Platz 2 in seinem Ranking.²

Obwohl die praktische Relevanz von Blindschach sowohl für das sonstige Schachtraining als auch für Turnierpartien nicht von der Hand zu weisen ist, scheuen sich Schachtrainer:innen in vielen

¹Lösung: *НШЛЛ ИГРОМ БИЖЕРИЛЛ* (Bild KI-generiert)

²How To Study Chess On Your Own, Davorin Kuljasevic, New in Chess, 2021, S. 61.

Vereinen, Visualisierungs- und Blindschachübungen in ihren Trainings einzusetzen. Möglicherweise liegt es daran, dass die Auswahl der Fachbücher und Onlineangebote zu diesem Thema im Vergleich zum x-ten „So gewinnst Du mit der \$NAME-Eröffnung“ Buch eher überschaubar ist.³

Kuljasevic vermutet, dass Blindschachtraining aufgrund seines mentalen Aufwands und der vermeintlichen Schwere die wahrscheinlich am meisten unterschätzte und deshalb auch am meisten vernachlässigte Trainingsmethode ist: „If there is any method in chess that is underestimated and neglected, it is studying in blindfold mode.“ In seinen drei Workbooks (siehe Kapitel 10) widmet er dieser Trainingsmethode jeweils ein ausführliches Kapitel mit dem Titel „Visualisation Bootcamp.“

Alle Übungsformen des Blindschachtrainings simulieren Situationen, denen wir auch in Turnierpartien begegnen – nur unter deutlich erschwerten Bedingungen. Genau das macht sie so wertvoll: Sie verbessern unser Konzentrationsvermögen ebenso wie unsere Vorstellungskraft, Kalkulationstechniken, die Mustererkennung und damit auch unser allgemeines Spielverständnis.

„Train hard, fight easy“ (Autor unbekannt) ist nur einer von zahlreichen Motivationsprüchen, aber ein passender. In der Leichtathletik trainieren Sportler mit Sprintschlitten, die mit Gewichten bestückt werden können, um ihre Schnellkraft zu verbessern. Ein Jongleur übt hinter der Bühne mit sieben Bällen, weil sich der Act mit fünf Bällen in der Show so einfacher anfühlt.

Warum soll das beim Schach anders sein? Ich bin sicher, dass alle, die regelmäßige Blindschachübungen – und seien es nur die in Kapitel 3 vorgestellten kleinen Einheiten – in ihre Trainings einbauen, über kurz oder lang messbar davon profitieren werden.

2.2 Anekdoten aus der Praxis

- Johannes Zukertort in einem Interview 1883: „Ich habe die Fähigkeit, mir ein Brett im Kopf vorzustellen, und – da die Bretter nummeriert sind – wenn ein Brett genannt wird, erscheint mir augenblicklich das Bild der Figurenstellung auf diesem Brett vor dem inneren Auge, während das letzte Brett ebenso schnell wieder verschwindet. Ich sehe niemals auch nur für einen Augenblick zwei Bretter vor mir. Mein Geist gleicht in solchen Momenten einer Wand, auf die eine Laterna Magica einen Schatten wirft, und so wie sich die Bilder in der Laterna Magica ändern, so wechseln die Bilder.“⁴
- Weltmeister Aljechin hat einmal erklärt, dass er, wenn er sich nicht genau daran erinnere, ob ein Bauer auf b2 oder b3 steht, einen logischen Ansatz anwende. Er drückte es in etwa so aus: „Da der König auf d2 steht und Sc4+ eine Drohung war, fiel es mir leicht, mich an den Zug b2-b3 zu erinnern.“⁵
- George Koltanowski, der 1937 einen Weltrekord im Blindsimultan aufstellte, als er gleichzeitig gegen 34 Spieler antrat, äußerte sich 1990 in seinem Buch: „Ich sehe weder das Brett noch die Figuren vor meinem inneren Auge; ich erinnere mich lediglich an die Züge und „spüre“ die Stellung.“⁶
- In ihrer Arbeit *Perception in Chess*⁷ präsentierten die Wissenschaftler William G. Chase und Herbert A. Simon einem Großmeister, einem Vereinsspieler und einem Anfänger Mittelspielpositionen für jeweils fünf Sekunden. Die Spieler sollten diese Positionen anschließend auf einem leeren Brett nachbauen. Der Großmeister (16 von 25 Figuren) schnitt hier vor dem Vereinsspieler (8/25) und dem Schachlaien (3/25) am besten ab. In einem

³So gering ist das Angebot eigentlich nicht, man muss nur gezielt danach suchen!

⁴<https://www.blindfoldchess.net/blog/2009/12/zukertort-interview>

⁵<https://thechessworld.com/articles/general-information/blindfold-chess-according-to-gm-krogius/>

⁶Blindfold Chess Genius, George Koltanowski, American Chess Equipment, 1990

⁷<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0010028573900042>

zweiten Test wurden die Figuren zufällig auf dem Brett verteilt. Alle drei Testpersonen konnten nun nur noch jeweils etwa drei Figuren korrekt aufstellen, völlig unabhängig von ihrer Spielstärke.

- Exweltmeister Garry Kasparov ist der einzige Weltklassemann, der an keinem der 16 Amber-Turniere (eine Kombination aus Schnell- und Blindschach) von 1993 - 2008 in Nizza teilgenommen hat. Laut Eliot Hearst wollte er „geistig gesund“ bleiben und hatte offenbar Angst, „verrückt zu werden“, wenn er ernsthaft Blindschach spielen würde.⁸
- Ein Bekannter, dessen Sohn ich trainiere, wollte wissen, wie ich es schaffe, in Sekundenbruchteilen die korrekte Farbe eines Feldes nennen zu können. Meine spontane Antwort war ein eher hilfloses „ich weiß es einfach, so wie ein Klavierspieler unter 88 Tasten den Kammerton A oder das zweigestrichene C kennt.“
- Als ich später noch einmal darüber nachgedacht habe, fiel mir auf, dass diese Antwort falsch war. Aufgrund meiner langjährigen Erfahrung habe ich zu jedem Feld, zu jeder Linie, Reihe und Diagonalen eine Art *schachliche Erinnerung*. Und die scheine ich im Unterbewusstsein abzurufen. Ein Beispiel: auf dem Feld a5 gibt die schwarze Dame dem weißen König oft ein Schach. Somit sind die Diagonalen d8 („schwarze Dame, schwarzes Feld“)-a5-e1 schwarz.
- In einem Einzeltraining sollte einer meiner Schüler anhand einer Partienotation erkennen, an welcher Stelle Weiß oder Schwarz einen entscheidenden Fehler gemacht hat. Nach einem kurzen Blick auf das Übungsblatt bat er mich, die Notationen vorzulesen. Mit leicht vorgebeugtem Kopf und geschlossenen Augen hat er dem Partieverlauf gelauscht und anschließend meist die korrekte Lösung genannt.

2.3 Chunks

Beginnen wir mit einem kleinen Test, den wir in leicht abgewandelter Form auch während des B-Trainer Lehrgangs absolviert haben. Stellt bitte einen Timer auf 1 Minute, merkt Euch die untenstehende Zahlenfolge und versucht anschließend, diese aus dem Gedächtnis auf einem Blatt Papier zu notieren:

10661492164817891914

Der US-amerikanische Psychologe George A. Miller hat 1956 die heute etwas umstrittene These aufgestellt, dass wir in unser Kurzzeitgedächtnis gleichzeitig durchschnittlich sieben Informationen oder einzelne Datenpunkte aufnehmen können. Streng genommen spricht er von 7 ± 2 sogenannten *Chunks*⁹, also einem Bereich von 5 - 9.

Untersuchungen der University of Missouri aus dem Jahr 2001 deuten jedoch darauf hin, dass diese 7 ± 2 Chunks zu hoch gegriffen sind. Man solle heute bezüglich der Kapazität unseres Kurzzeitgedächtnisses von 3-4 Chunks ausgehen.¹⁰ Unabhängig von der genauen Zahl liegt meines Erachtens auf der Hand, dass die Menge, die wir tatsächlich speichern können, stark von Art und Inhalt der Informationen abhängt.

Zurück zum Test. Ich bin mir sicher, die wenigsten werden es hinbekommen haben, die Ziffernfolge korrekt wiederzugeben. Warum? Ohne weitere Informationen oder begleitende Vorüberlegungen seht Ihr wahrscheinlich nur eine Reihe von 20 scheinbar zusammenhanglosen Ziffern. Sobald wir diese jedoch in Gruppen à 4 Ziffern aufteilen und mit einem Sinn versehen, wird die Aufgabe wesentlich einfacher:

⁸<https://www.blindfoldchess.net/blog/2009/05/grandmaster-blindfold-ratings-2008>

⁹Im weiteren Verlauf werde ich ebenfalls diesen englischen Begriff verwenden.

¹⁰Siehe auch <https://de.wikipedia.org/wiki/Chunking>

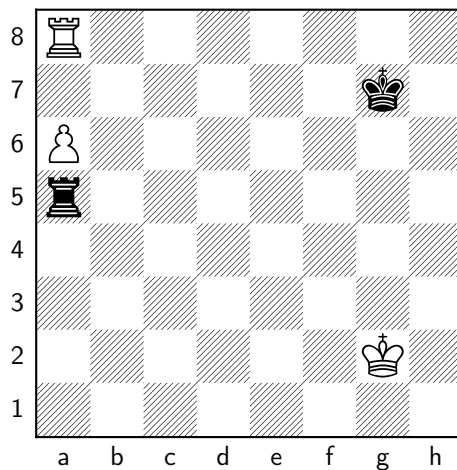
- **1066** Wilhelm der Eroberer landet an Englands Küste
- **1492** Columbus entdeckt Amerika
- **1648** Ende des Dreißigjährigen Kriegs
- **1789** Französische Revolution
- **1914** Beginn des 1. Weltkriegs

Auf einmal müssen wir uns „nur“ fünf Chunks merken, um die 20 Ziffern korrekt wiederzugeben. Und, zugegebenermaßen, ein wenig in Geschichte aufgepasst haben.¹¹

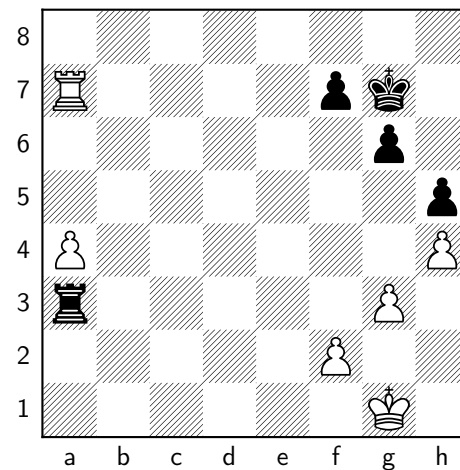
Wie können wir nun diesen Effekt für unsere Schachtrainings nutzen? Tatsächlich arbeiten fortgeschrittene oder erfahrene Spieler:innen bereits - oft unterbewusst - mit dieser Methode. Machen wir einen weiteren Test.¹²

Versucht bitte - beginnend mit Diagramm 2.3.1 - Euch eine Stellung einzuprägen. Wenn Ihr sicher seid, dass Ihr sie im Gedächtnis gespeichert habt, baut sie ohne erneute Ansicht des Diagramms auf einem Schachbrett auf. Fahrt auf diese Weise mit den weiteren Diagrammen fort und haltet die Zeit fest, die Ihr jeweils benötigt habt.

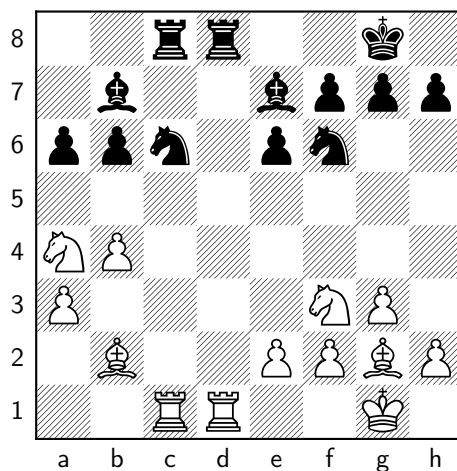
2.3.1



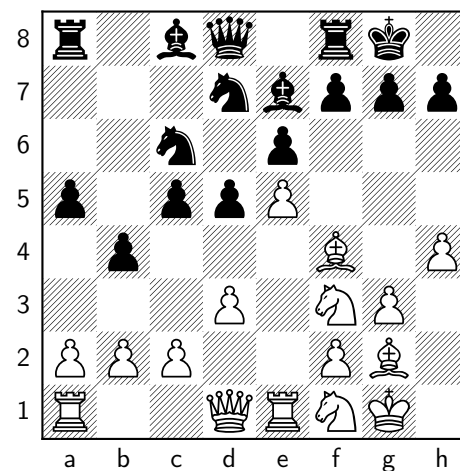
2.3.2



2.3.3



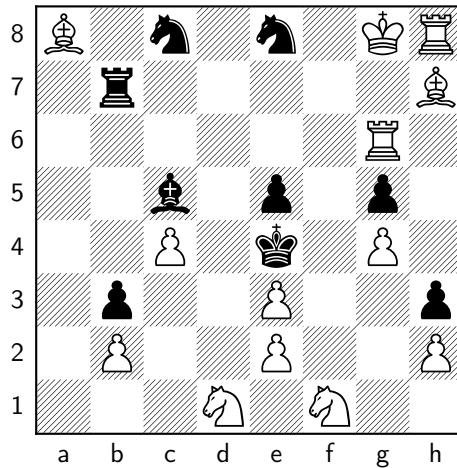
2.3.4



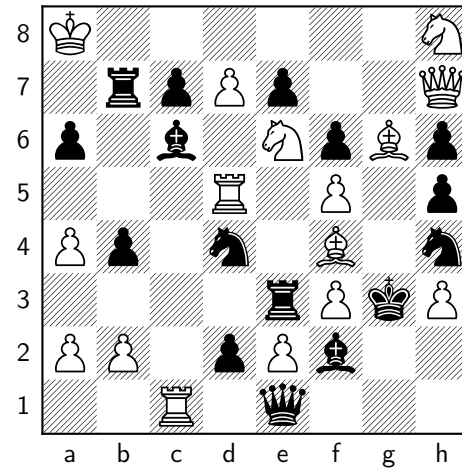
¹¹In unserem Lehrgang berichtete der Dozent übrigens, dass in einem Test mit 16 Ziffern aus seiner Berufsgruppe tatsächlich nur zwei von 14 Teilnehmern die Aufgabe geschafft haben.

¹²Los, traut Euch!

2.3.5



2.3.6



Ich wage eine Prognose: Diagramm für Diagramm hat es länger gedauert, sich die jeweilige Stellung zu merken. Kaum jemand von Euch wird Probleme haben, die Stellungen 2.3.1 und 2.3.2 aus dem Gedächtnis zu rekonstruieren. Die meisten erfahrenen Schachspieler:innen werden die Stellungen 2.3.3 und 2.3.4 ebenfalls - wenn auch mit mehr Zeitaufwand - aufbauen können. Aber nur jemandem mit fotografischem Gedächtnis wird es gelingen, die letzten beiden Stellungen 2.3.5 und 2.3.6 fehlerfrei auf einem Schachbrett nachzustellen. Woran liegt das? An den dort nicht existierenden Chunks! Schauen wir uns die einzelnen Positionen genauer an:

Diagramm 2.3.1

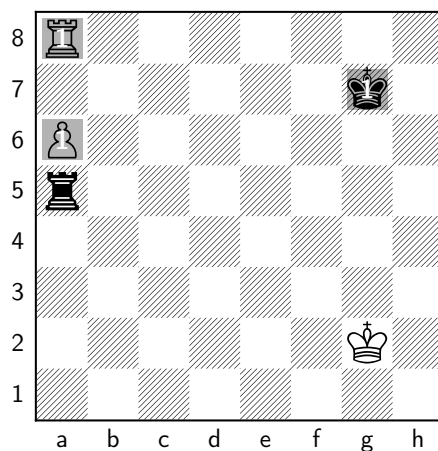
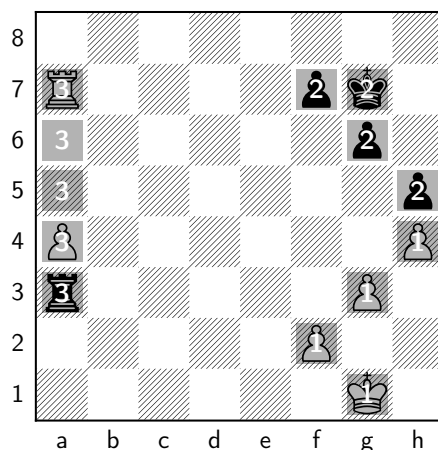


Diagramm 2.3.1 ist oder mündet in ein theoretisch bekanntes Turmendspiel, die *Vancura-Stellung* oder *-Verteidigung*. Und damit haben wir unseren ersten Chunk!

Obwohl sie aus 5 Steinen besteht, müssen wir uns eigentlich nur die Position des weißen Königs und des schwarzen Turms merken, da der ♖a6, der ♜g7 und der ideal postierte schwarze ♜g7 bereits den Grundaufbau dieser Verteidigung ausmachen.

Diagramm 2.3.2



Dieses Turmendspiel besteht aus drei Chunks:

1. Weiße Bauernkette + König
2. Schwarze Bauernkette + König
3. Die Figuren auf der a-Linie

Als Besonderheiten merken wir uns, dass der weiße Turm und der schwarze König auf der 7. Reihe stehen und der schwarze Turm direkt unter dem a4-Bauern. Ebenfalls nicht schwer, oder?

Diagramm 2.3.3

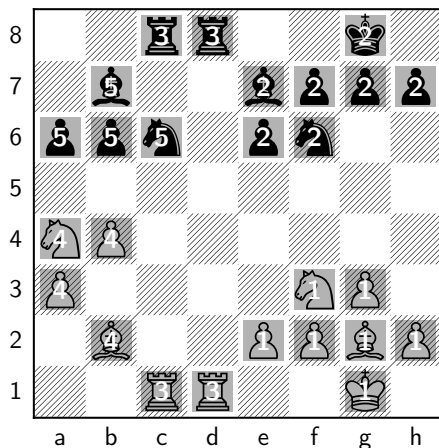
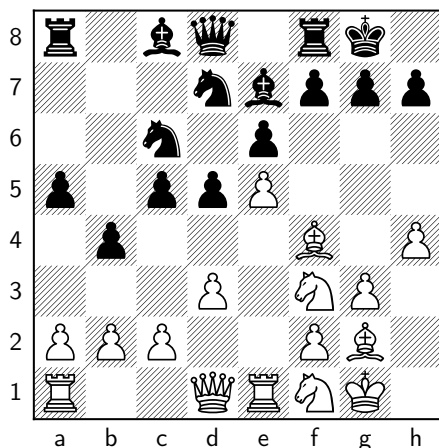


Diagramm 2.3.3 ist etwas komplexer, lässt sich aber auch gut in Chunks einteilen:

1. Weiß hat auf dem Königsflügel eine typische Fianchettostellung.
2. Schwarz seinerseits hat dort einen klassischen Aufbau aus dem Damengambit gewählt.
3. Die Türme stehen sich auf den Grundreihen an den einzigen offenen Linien gegenüber.
4. Am Damenflügel gilt es, sich an die Besonderheiten der Fianchetti – Weiß $\Delta a3, b4$, der $\text{♞} a4$ greift b6 an und
5. Schwarz $\Delta a6, b6$ und $\text{♞} c6$ zu erinnern.

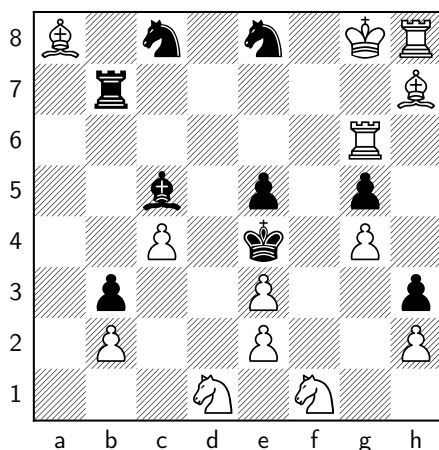
Diagramm 2.3.4



Diese bekannte Stellung in Diagramm 2.3.4 entsteht nach der Zugfolge 1. e4 c5 2. $\text{♞} f3$ e6 3. d3 $\text{♞} c6$ 4. g3 d5 5. $\text{♞} bd2$ $\text{♞} f6$ 6. $\text{♙} g2$ $\text{♙} e7$ 7. O-O O-O 8. $\text{♞} e1$ b5 9. e5 $\text{♞} d7$ 10. $\text{♞} f1$ a5 11. h4 b4 12. $\text{♙} f4$.

Einmal als ehemalige Hauptvariante des Königsindischen Angriffs erkannt, unserem Chunk, wird es den meisten erfahrenen Schachspieler:innen nicht mehr schwerfallen, diese Position aus dem Gedächtnis aufzubauen. Es gilt hier nur, einige Feinheiten - z.B. der weiße Springer steht noch auf f1, der schwarze Bauer steht auf b4, nicht auf b5 - im Gedächtnis zu behalten.

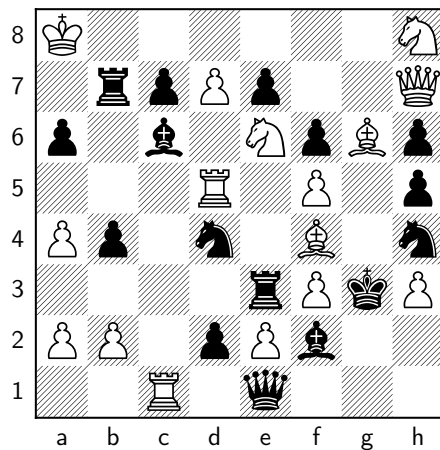
Diagramm 2.3.5



Ein bisschen Spaß muss sein... Diagramm 2.3.5 ist ein eher kuriozes Schachproblem. Weiß am Zug soll den einzigen Zug finden, der *nicht(!)* Schachmatt setzt.

Da diese Stellung konstruiert und nicht aus einer *normalen* Partie entstanden ist, wird es den meisten von uns nicht gelingen, sich auch nur etwa die Hälfte der Figurenpositionen zu merken. Aber, wer findet die Lösung¹³ dieser ungewöhnlichen Aufgabe?

Diagramm 2.3.6



Das letzte Diagramm besteht aus allen 32 Figuren und ist tatsächlich legal, sieht aber aus wie durch einen Zufallsgenerator erzeugt. Hier werden nur absolute Gedächtniskünstler in der Rekonstruktion der Position erfolgreich sein. An diesem negativen Extrembeispiel möchte ich demonstrieren, wie hilfreich Chunks in unserem Schachalltag sind.

Unstrittig dürfte sein, dass das Erkennen, Behalten und Wiedergeben von Mustern in einer Schachstellung je nach Erfahrung und Spielstärke sehr unterschiedlich ausfallen kann. Fortgeschrittene Spieler:innen verfügen über eine größere Zahl an im Langzeitgedächtnis gespeicherten Mustern und können diese meist präziser abrufen. Dadurch erfassen sie nicht nur mehr Chunks, sondern häufig auch solche von höherer Qualität.¹⁴

Das Grundprinzip bleibt jedoch immer das gleiche: Wir reduzieren bzw. präziser: *bündeln* Informationen auf dem Schachbrett in uns bekannte Gruppen, um Stellungen zu beurteilen oder die uns vorliegenden Trainingsstellungen besser im Kurz- oder Langzeitgedächtnis als neue Muster speichern zu können.

2.4 Warum Visualisierung zu kurz greift

Einen echten „Aha“-Effekt hatte ich während der Corona-Zeit, als ich über den Blog des Schweizer Großmeisters und Trainers Noël Studer¹⁵ auf die Webseite „*Don't move until you see it*“ gestoßen bin.¹⁶ Der Australier Aiden Rayner hat sich dort auf das Thema *Blindfold Chess* spezialisiert.

Er betreut mittlerweile auch Großmeister und bietet auf seinem Portal für Abonnenten neben unzähligen unterschiedlichen Übungen einen reichhaltigen Fundus an erläuternden Artikeln an. Im Zusammenhang mit Blindschach-Training lehnt er den Begriff *Visualisierung* kategorisch als irreführend ab:

„*It's the word most people use to describe how they interact with their mental board, how they calculate, how they remember and recall positions. And it's the wrong word.*“

Ich glaube, er liegt mit seiner Einschätzung völlig richtig. Früher war ich der Meinung - und hatte auch den Anspruch an mich selbst - beim Blindschach ein vollständiges Brett mit allen Figuren im wahrsten Sinne des Wortes vor meinem geistigen Auge *sehen* zu müssen. Erst durch seinen Blog wurde mir klar, dass der Begriff *Visualisierung* im Blindschachtraining schnell falsche Erwartungen wecken und dadurch unnötige Frustration hervorrufen kann.

Wenn ich zum Beispiel ohne Ansicht eines Bretts eine Partienotation las oder in Gedanken eine bestimmte Eröffnung durchging, selten bis nie hatte ich das Gefühl, eine Position in ihrer Gesamtheit erfassen zu können. Ich „*visualisierte*“, wie durch eine Art Nebel oder mit einem Röhrenblick, immer nur Ausschnitte.

¹³Der einzige Zug, der nicht matt setzt ist 1. Jc6j

¹⁴Mehr zu diesem Thema: <https://www.wissenschaft.de/allgemein/schach-grossmeister-denken-anders/>

¹⁵Noël Studer: <https://courses.nextlevelchess.blog/>

¹⁶Aiden Rayner: <https://dontmoveuntilyousee.it/>

Aiden Rayner verwendet deshalb das Wort *Conceptualisation* (zu Deutsch: Konzeptualisierung) und begründet dies ausführlich in einer Artikelserie.¹⁷ Die naheliegende Übersetzung *Konzeptualisierung* ist zwar treffend, klingt im Deutschen aber sperrig und wenig anschaulich. Ich verwende daher im Folgenden meist den Ausdruck *mentales Erfassen*. Gemeint ist damit nicht das bildhafte Sehen einer Stellung, sondern das Verstehen, Strukturieren und Abrufen der für eine Stellung oder Partie relevanten Informationen. Aber was bedeutet dieses mentale Erfassen konkret?

Viele von Euch werden wahrscheinlich von einer heute als veraltet geltenden Theorie gehört haben, nach der es, bezogen auf Wahrnehmung und Verarbeitung von Informationen, verschiedene, eindeutig klassifizierbare Lerntypen gibt. Frederic Vester teilt in visuelle, auditive, haptische und intellektuelle Lerntypen ein, Neil Fleming unterscheidet in visuell, auditiv, lesend-schreibend und kinästhetisch.¹⁸ Einig ist sich die Wissenschaft jedoch darin, dass wir menschliche Individuen Informationen in einer Kombination aller fünf Sinne auf unterschiedlichste Art und Weise aufnehmen und auch verarbeiten.

Der Begriff *Visualisierung* im Zusammenhang mit Schach, speziell bezogen auf das Blindschachtraining impliziert jedoch, dass wir trainieren müssen, Schachpartien und -positionen zu *sehen*. Nur am Rande: dasselbe gilt irgendwie auch für das Wort *Blind* in Blindschach. Also im Gehirn das Bild oder Foto eines Schachbretts oder Diagramms reproduzieren sollen, um daraus die Position einzelner Figuren und die Lösungen von Aufgaben oder Partiezüge in einer gespielten Blindschachpartie ableiten zu können. Dieser Anspruch ist trügerisch und kann in die falsche Richtung führen.

Präziser ausgedrückt: er betrifft nur die Gruppe aller Schachspieler:innen, die Informationen überwiegend visuell aufnehmen und – wichtiger – auch visuell verarbeiten. Das ist aber wahrscheinlich weniger als die Hälfte von uns.¹⁹ In [Abschnitt 2.2](#) habe ich bereits anhand einiger Beispiele gezeigt, dass selbst berühmte Schachspieler unterschiedliche Wahrnehmungen haben, wenn es um ihre Fähigkeit geht, Blindschachpartien zu spielen. Es gibt Spieler, die ihre Partien vor dem inneren Auge sehen, andere wiederholen gedanklich die Züge, die sie gehört haben, wiederum andere verbinden eine Zugfolge oder Stellung mit dem „Ursache-Wirkung“ Prinzip oder einer kleinen Geschichte.

Aiden Rayner hat versucht, verschiedene Modelle des mentalen Erfassens zu definieren und diese berühmten Blindschachspielern zuzuordnen.²⁰ Auch wenn er einräumt, dass er sich damit auf ein neues und noch unerforschtes Gebiet in der Schachwelt gewagt hat, sind seine Ergebnisse erstaunlich: Nur ein Drittel der Spieler seiner Liste erhält das Prädikat *strongly visual*, 25% der untersuchten Schachpersönlichkeiten sortiert er in die Kategorie *strongly verbal*.

Eine bemerkenswerte Erkenntnis!

2.5 Die Bedeutung für unser Blindschachtraining

Was nehmen wir nun aus all den Informationen und Geschichten mit herüber in den praktischen Teil? Beginnen wir mit dem offensichtlichen:

Grundvoraussetzung für das Blindschachtraining – genauer: die *reibungslose* Kommunikation mit unseren Schützlingen – ist das sichere Beherrschen der Schachnotation. Wir können bereits mit Anfängern trainieren, aber ohne Schachnotation funktioniert das Übermitteln von Informationen in diesem Segment einfach nicht.

¹⁷What is Conceptualisation? <https://dontmoveuntilyousee.it/what-is-conceptualization/> (Der Artikel scheint nach dem Relaunch der Seite verschwunden zu sein, ich hoffe, er wird wieder eingefügt.)

¹⁸Da ich hier keinen wissenschaftlichen Streit vom Zaun brechen und auch nicht zu weit abschweifen möchte: wer mehr dazu wissen will, z.B. <https://mitteldeutsches-institut.de/lerntypen/>

¹⁹4% der Bevölkerung leidet sogar an Afantasie, einem völlig fehlenden bildlichen Vorstellungsvermögen. <https://de.wikipedia.org/wiki/Afantasie>

²⁰<https://dontmoveuntilyousee.it/model/> (Dito.)

Für das Erfassen sinnvoller Chunks sind bereits in den einfachen Vorübungen verschiedene Kenntnisse hilfreich. Die folgende Übersicht ist nach absteigender Bedeutung geordnet. Nicht alle Punkte sind sofort und zwingend erforderlich:

- Typische Mattbilder sind bekannt, insbesondere elementare Matts wie z. B. ♔+♚ gegen ♖ oder ♔+♚ gegen ♖ werden sicher angewendet.
- Unsere Schüler:innen kennen - das vereinfacht auch die Kommunikation in den Übungen - die Bedeutung von schachlichen Begriffen wie *Linie*, *Reihe*, *Diagonale*, *Zentrum*, *Königs- und Damenflügel*, *Grundreihe* und *Fianchetto*.
- Ebenso hilft das Wissen grundlegender Taktiken und deren Namen. Dazu gehören *Doppelangriff*, *Abzug*, *Fesselung*, *Batterie*, *ersticktes Matt* und weitere.
- Das Wiedererkennen von Bauernstrukturen, deren Namen und auch passende Modellpartien helfen bei der Mustererkennung gerade in den fortgeschrittenen Übungen.
- Natürlich sind Kenntnisse zu allen gebräuchlichen Eröffnungen ebenfalls von Vorteil.

Grundsätzlich gilt: Je mehr Muster – also Chunks – unsere Schüler:innen kennen und beherrschen, umso besser ist dies nicht nur für deren eigenes Spiel, sondern auch für unser Blindschachtraining.

Deutlich schwieriger ist es, unterschiedliche Zugänge zum Aufnehmen und Verarbeiten von Informationen zu erkennen und gezielt Hilfestellung dabei zu leisten, Stellungen oder ganze Partien ohne Brett zu erfassen und zu verstehen. Auch wenn im Internet zahlreiche Tests zu diesem Thema existieren, begeben wir Trainer:innen uns gerade bei Kindern auf gefährliches Terrain. Lerntheorien ändern sich ständig, außerdem sind wir meist weder pädagogisch noch psychologisch entsprechend ausgebildet.

Auf YouTube könnt Ihr Euch ein Video²¹ mit Aiden Rayner anschauen, in dem dieser im Rahmen eines Persönlichkeitstests mit der Hilfe von 18 Fragen versucht herauszufinden, ob seine interviewte Schülerin, eine erwachsene Frau, ein eher visueller oder verbaler Typ ist. Ist die Antwort auf 10 oder mehr Fragen ein „Ja“, deutet dies auf eine stark visuell aufnehmende und verarbeitende Person hin. Der Test und seine Fragen sind zwar sehr interessant. Dennoch wäre ich etwas vorsichtig: Ich kenne seinen wissenschaftlichen Ursprung nicht, konnte selbst nicht alle Fragen eindeutig beantworten und halte ihn aufgrund einiger Fragen, die eher das „Erwachsenenleben“ betreffen, nicht für Kinder oder Jugendliche geeignet.²²

In meiner Trainingspraxis achte ich daher darauf, bei der Wissensvermittlung möglichst die drei wichtigen Sinne anzusprechen: Sehen (*visuell*), Hören (*auditiv*) und Anfassen (*haptisch*). In den später vorgestellten Blindschachübungen reduziert sich das Vermitteln von Informationen aus rein praktischen Gründen eher auf das Sehen und Hören. Manchmal hat man dann Glück und erkennt sehr schnell, ob jemand eine typische Blindschachübung lieber vor sich liegen hat und liest oder lieber zuhört, so wie ist es mir bei einem meiner Schüler gelungen ist. Im Zweifel gilt: ausprobieren und gezielt Feedback einholen.

Wenn es darum geht, eine Aufgabe ohne Brett zu erfassen und zu lösen, frage ich meine Schüler:innen zwischendurch einfach, wie sie sich gerade das Schachbrett oder die Position vorstellen und wie sie an die Aufgabe herangehen. Manchmal gebe ich einen Tipp und werfe ein Stichwort in den Raum. Das kann ein typisches Figurenmanöver („*der italienische Läufer*“), der Name einer bekannten Mattstellung („*der Todeskuss der Dame*“) und einer bestimmten Taktik sein. Oder die Frage nach dem Abstand bestimmter Figuren zueinander und mögliche geometrische Muster.

²¹<https://youtu.be/yVnuoYi924Q?t=214>

²²Ich habe ihn im Kapitel 11 in einer deutschen Übersetzung transkribiert. Schaut ihn Euch gerne an.

Anschließend achte ich darauf, worauf sie positiv reagieren.

Wichtig für uns: Wir sollten uns bewusst machen, dass Schach ohne Brett nicht für alle gleich funktioniert. Manche sehen ein ganzes Brett vor sich, andere hören und erinnern sich an Züge. Einige arbeiten mit Mustern, Geschichten und Ursache-Wirkung-Beziehungen. Andere verwenden mathematische oder geometrischen Anker. Die eigene Herangehensweise darf sich daher durchaus von der unserer Schüler:innen unterscheiden.

Lasst Euch also nicht mehr von dem Begriff *Visualisierung* in die Irre führen. Beim Blindschachtraining geht es nicht darum, ein inneres Foto des Brettes zu erzeugen, sondern darum, relevante Informationen zu behalten, Muster zu erkennen, Zusammenhänge zu verstehen und Varianten im Kopf zu berechnen.

Und nun geht es endlich in den praktischen Teil. Im folgenden [Kapitel 3](#) (*Einfache Vorübungen ohne Brett*) legen wir die Grundlagen für ein erfolgreiches Blindschachtraining. Sobald Eure Schützlinge die Schachnotation kennen, sind die meisten nach meiner Erfahrung fit für die dort vorgestellten Aufgabentypen. Viele auch für die einfachen Aufgaben in [Kapitel 4](#) sowie die Partieübungen in [Abschnitt 6.1](#), [Abschnitt 6.2](#) und [Abschnitt 6.3](#) des Kapitels *Am Brett aus der Grundstellung*. Ich denke, mit Blindschachübungen kann man nicht früh genug anfangen.

Kapitel 3

Einfache Vorübungen ohne Brett

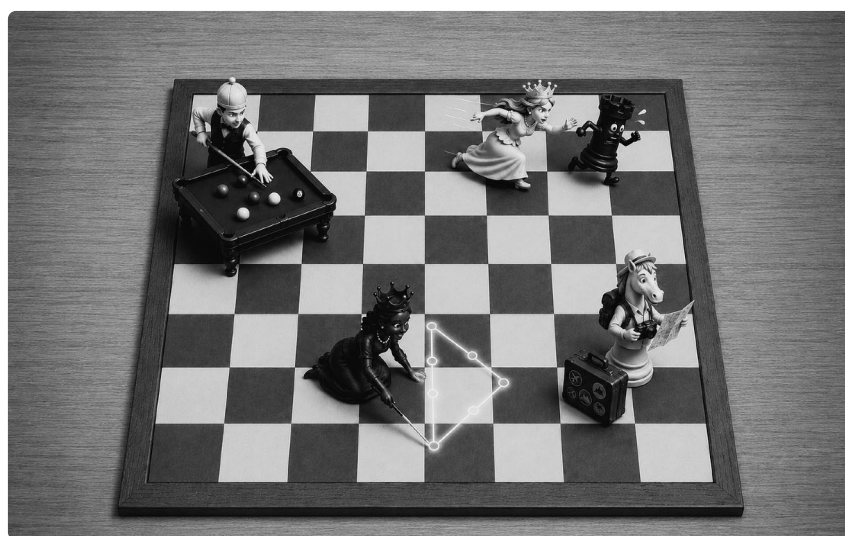


Abbildung 3.1: Sieht kinderleicht aus, ist es aber nicht!¹

Einigen mögen die in diesem Kapitel vorgestellten Übungen trivial erscheinen. Aber sie sind aus mehreren Gründen für die schachliche Entwicklung nicht nur hilfreich, sondern sogar notwendig². Und sie sind nicht immer so einfach, wie sie auf den ersten Blick wirken. Was bezwecken wir mit diesen Aufgaben?

- Sie sollen Berührungsängste gegenüber dem Spielen ohne Brett abbauen.
- Wir nutzen sie, um bereits vorhandene Fähigkeiten schnell einschätzen zu können.
- Sie beseitigen eventuell noch vorhandene Unsicherheiten in der Schachnotation in Aufgabenblättern und Turnierpartien.
- Das ganze Brett wird „erkundet“ und damit die Brettkontrolle verbessert.
- Die Übungen unterstützen bei der Entwicklung von Suchstrategien für Kandidatenzüge.
- Sie helfen, „Einsteller“ oder einfache taktische Fehler in Partien zu verringern.
- Da der Status Quo des Bretts mit seinen fixen Figuren fehlt, dämmen sie das Phänomen der *Geisterfiguren* ein.

¹Das Bild ist auch KI-generiert und hat mich einen Nachmittag gekostet. KI-en scheitern an einfachen Dingen wie dem Zeichnen eines 8*8 Felder großen Schachbretts mit abwechselnden Felderfarben. Man mag es kaum glauben.

²Wer mehr dazu wissen möchte, die Trainerhandbücher von Stappen 2 u. 3 widmen dem Thema je ein ganzes Kapitel unter dem Namen *Vorausdenken* <https://www.stappenmethode.de/handbuecher/?p=1&o=5>.

Alle Übungen in diesem Kapitel lassen sich spontan und ohne große Vorbereitung durchführen. Ich verwende sie bei Blindschachanfängern oder in der Aufwärmphase. Aufgabenkarten oder -blätter sollten nicht unbedingt notwendig sein.³ Für Trainings mit absoluten Anfängern darf das Schachbrett aufgeklappt auf dem Tisch liegen.

3.1 Felderfarben

Eine einfache Übung zu Beginn: wir adressieren ein Feld, unsere Schüler:innen sollen die Felderfarbe benennen. Zwei Anmerkungen dazu:

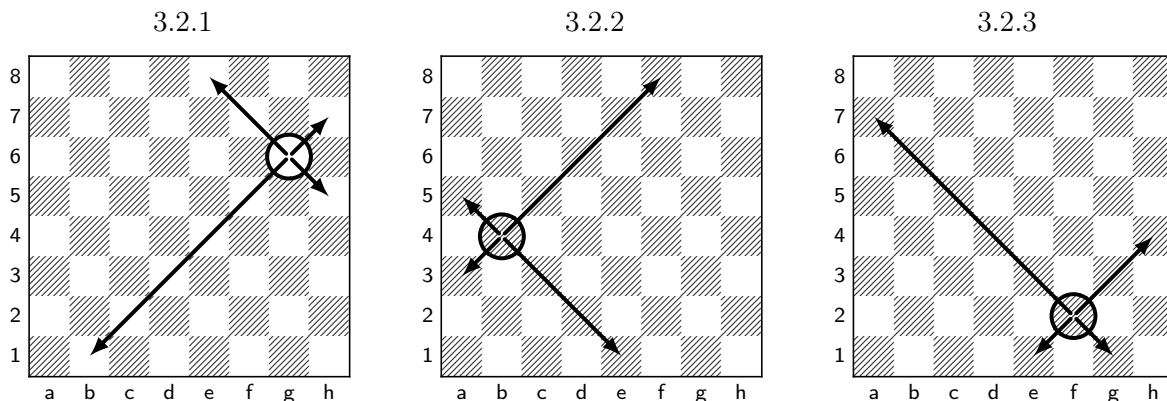
- Idealerweise wird das Feld – unabhängig davon, ob nun richtig oder falsch erkannt – anschließend mit einem schachlichen Merkmal oder einer kleinen Geschichte assoziiert. Im vorherigen [Abschnitt 2.5](#) habe ich bereits ein Beispiel gebracht, hier weitere: b5 – das Feld des spanischen Läufers, f7 – der verwundbare Punkt in der schwarzen Grundstellung, f5 – das Lieblingsfeld eines weißen Springers für den Königsangriff...
- Wenn diese Vorübung mit mehreren Schüler:innen durchgeführt wird, bietet sich an, die Felderfarbe durch Handzeichen – z. B. linker Arm für Weiß, rechter Arm für Schwarz anzuzeigen.

3.2 Eine schräge Aufgabe

Wir nennen wieder ein Feld, unsere Schüler:innen sollen beide dazugehörigen Diagonalen⁴ aufzählen. Drei Beispiele: die Felder g6, b4 und f2.

Lösungen:

- Aufgabe 3.2.1: b1-h7 und e8-h5
- Aufgabe 3.2.2: a3-f8 und a5-e1
- Aufgabe 3.2.3: e1-h4 und a7-g1



3.3 Mit dem Läufer Billard spielen

Es folgt eine der wichtigsten Vorübungen für das spätere Blindschachtraining.⁵ Ein Läufer wird von einem vorgegebenen Startpunkt einmal über das ganze Brett geschickt. Dabei gilt am Bretttrand: Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel.

³Aber aufpassen, wenn Ihr Euch Aufgaben ausdenkt! Nicht dass sie unlösbar sind.

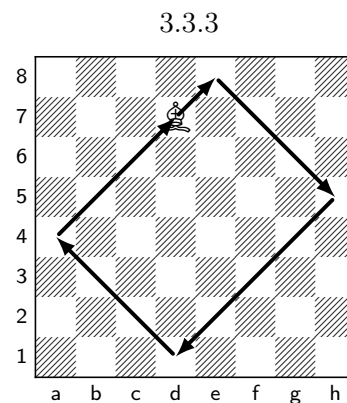
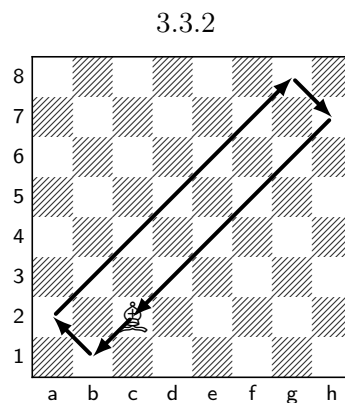
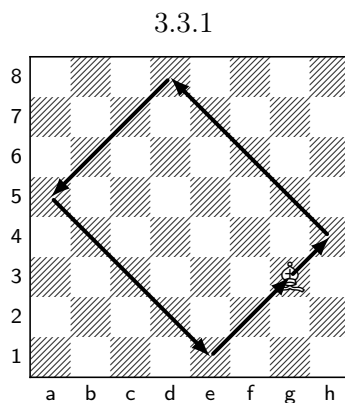
⁴Mathematiklehrer weghören! Ja, strenggenommen sind nur a1-h8 und a8-h1 Diagonalen, der Rest heißt *Schrägen*.

⁵Nach Aiden Rayner sind Diagonal- und Rückzüge – erst recht die Kombination *diagonale Rückzüge* – mit die größten Stolperfallen im Blindschachtraining. Ich kann das nur bestätigen. <https://dontmoveuntilyousee.it/courses/conceptualizing-diagonals>

Wir geben außerdem vor, ob unser *Billardläufer* im oder gegen den Uhrzeigersinn laufen soll. In diesem Übungsblock ist es sinnvoll, des öfteren die Zugrichtung zu wechseln. Beispiel: g3 gegen den Uhrzeigersinn, c2 im Uhrzeigersinn und d7 im Uhrzeigersinn.

Lösungen:

- Aufgabe 3.3.1: g3-h4-d8-a5-e1-g3
- Aufgabe 3.3.2: c2-b1-a2-g8-h7-c2
- Aufgabe 3.3.3: d7-e8-h5-d1-a4-d7



3.4 Billard unter erschwerten Bedingungen

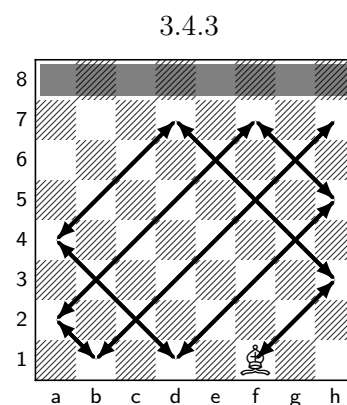
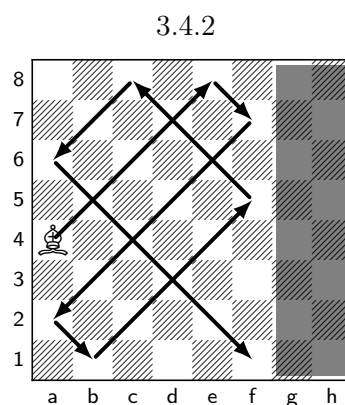
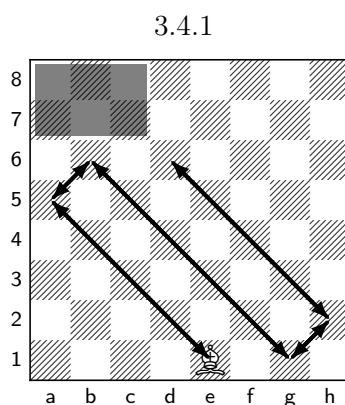
Für diese Übung sperren wir einen Teil des Bretts. Und wieder wird der Läufer losgeschickt. Achtung: Je nach Form der Sperrung kann manchmal ein unendlicher Loop entstehen. Wenn das nicht gerade im 2. oder 3. Zug passiert, ist das aber nicht weiter tragisch.

Beispiele:

- Der Bereich a7-a8-c8-c7 ist gesperrt, der Läufer startet auf e1 im Uhrzeigersinn.
- Die g- und h-Linien sind gesperrt, der Läufer startet auf a4 gegen den Uhrzeigersinn.
- Die 8. Reihe ist gesperrt, der Läufer startet auf f1 gegen den Uhrzeigersinn.

Lösungen:

- Aufgabe 3.4.1: e1-a5-b6-g1-h2-d6-h2-g1-b6-a5-e1 An der Kante c7 abgeprallt...
- Aufgabe 3.4.2: a4-e8-f7-a2-b1-f5-c8-a6-f1 und steckt fest oder gleicher Weg zurück...
- Aufgabe 3.4.3: f1-h3-d7-a4-d1-h5-f7-a2-b1-h7-b1-a2-f7-h5-d1-a4-d7-h3-f1 Uff...



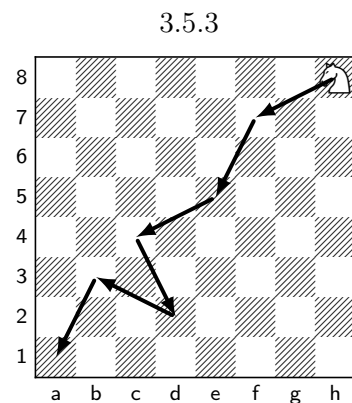
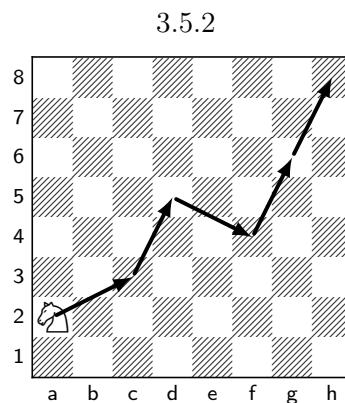
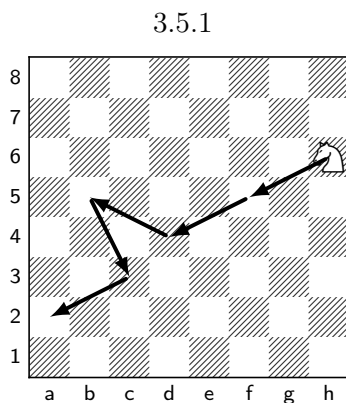
3.5 Springerreise

Diesmal schicken wir einen Springer auf die Reise. Aufgepasst: hier sind immer mehrere Lösungen möglich. Beispiele: Ein Springer soll schnellstmöglich

- von h6 auf das Feld a2
- von a2 auf das Feld h8
- von h8 auf das Feld a1 gelangen (der Klassiker).

Lösungen:

- Aufgabe 3.5.1: h6-f5-d4-b5-c3-a2.
- Aufgabe 3.5.2: a2-c3-d5-f4-g6-h8
- Aufgabe 3.5.3: h8-f7-e5-c4-d2-b3-a1

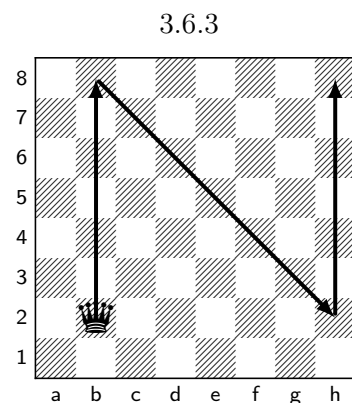
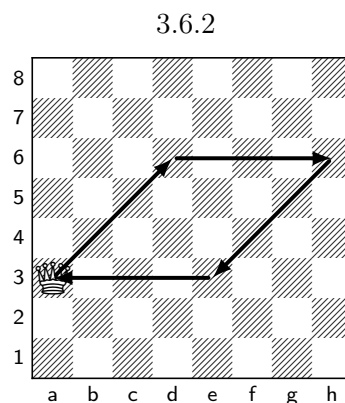
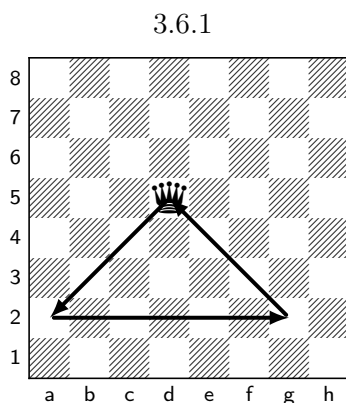


Anmerkung: Wenn ein Springer freiwillig im denkbar schlechtesten Abstand zum Zielfeld steht (Drei-Felder-Diagonale) oder z. B. auf dem Feld g2, wenn das Zielfeld h1 ist, solltet Ihr eingreifen und mit den Schüler:innen besprechen, was da gerade passiert ist.

3.6 Malen ohne Zahlen

Eine Dame zeichnet, beginnend auf einem bestimmten Feld, Buchstaben oder geometrische Figuren. Wichtig dabei: die Zeichnung erfolgt in einer zusammenhängenden, virtuellen Linie. Felder überspringen gilt nicht. Auf einer bereits gezeichneten Linie Zurückgehen ist erlaubt. Hier drei Beispiele:

- Aufgabe 3.6.1: Eine Dame auf d5 soll ein größtmögliches Dreieck zeichnen.
- Aufgabe 3.6.2: Eine Dame auf a3 soll ein größtmögliches Parallelogramm zeichnen.
- Aufgabe 3.6.3: Eine Dame auf b2 soll den Buchstaben N zeichnen.



Damit Ihr für eigene Aufgaben nicht zu lange überlegen müsst, die geometrische Figuren und Buchstaben, die aus meiner Sicht ganz gut funktionieren:

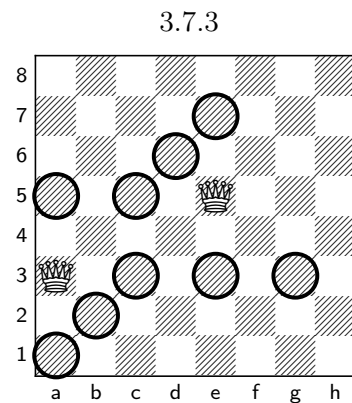
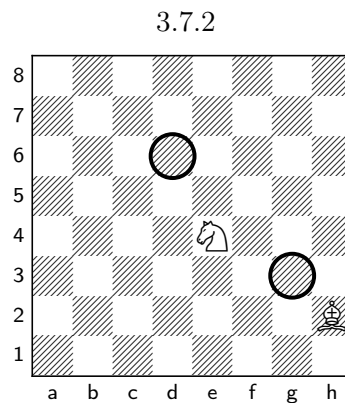
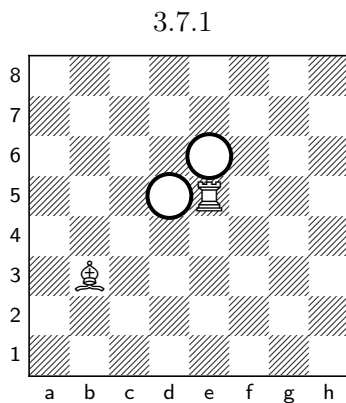
- Dreieck, Quadrat, Rechteck, Parallelogramm, Trapez
- A, C, E, F, H, I, K, L, M, N, P, R, T, U, V, W, X, Z

3.7 Doppelt gemoppelt

Ab hier wird es etwas schwieriger, dafür ist der Trainingseffekt auch höher. Zwei Figuren mit unterschiedlichen Gangarten stehen auf unserem virtuellen Schachbrett. Welche Felder bedrohen sie gemeinsam? Die Paarungen Dame und Springer oder – ausnahmsweise gleiche Gangart – Dame und Dame stellen die größte Herausforderung dar.

Drei Beispiele:

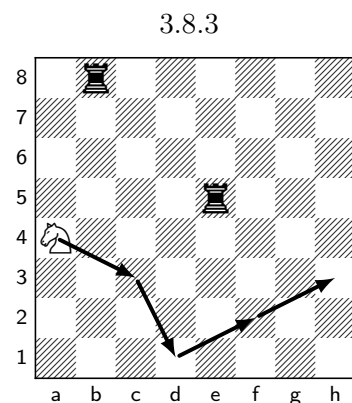
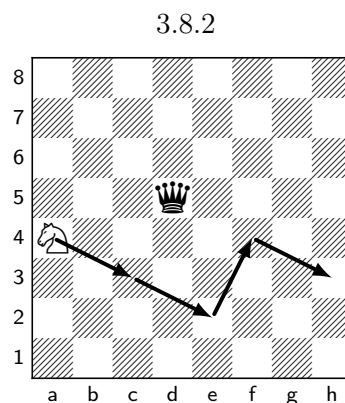
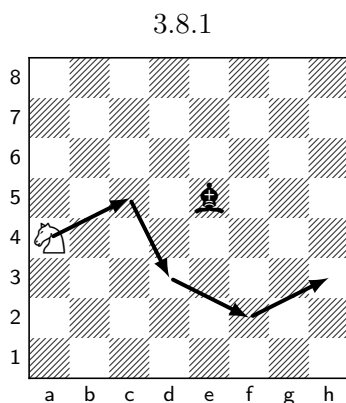
- 3.7.1: ♖e5, ♘b3
- 3.7.2: ♘h2, ♖e4
- 3.7.3: ♔a3, ♕e5



3.8 Springerreise mit Hindernissen

Unser Springer wird wieder auf eine Reise geschickt, aber einige Felder sind durch einen gegnerischen Läufer vermint. Wer es besonders schwer mag, stellt für den Läufer eine Dame oder zwei Türme auf das virtuelle Brett. Alle drei Aufgaben:

- 3.8.1: Weiß ♖a4 Schwarz ♘e5
- 3.8.2: Weiß ♖a4 Schwarz ♕d5
- 3.8.3: Weiß ♖a4 Schwarz ♖b8, ♖e5

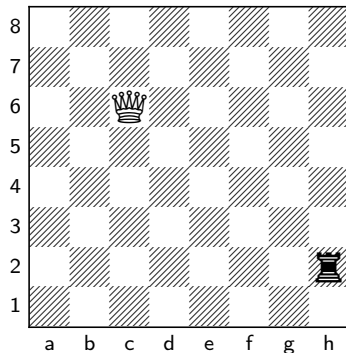


3.9 Figuren jagen

Wir benennen zwei Figuren, eine weiße und eine schwarze. Wir stellen sie so auf unser virtuelles Brett, dass keine Figur die andere schlagen kann. Die wertvollere Figur soll nun die andere jagen, diese muss fliehen. Drei Beispiele mit unterschiedlichen Figurenpaaren:

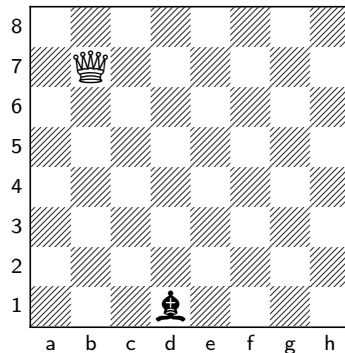
- 3.9.1: Weiß ♔c6 Schwarz ♖h2
- 3.9.2: Weiß ♔b7 Schwarz ♘d1
- 3.9.3: Weiß ♖c8 Schwarz ♞f4

3.9.1



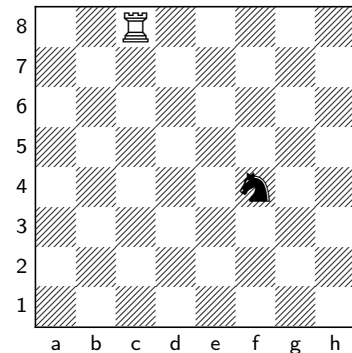
1. ♔d6 ♖f2 2. ♔d4 ♖g8
3. ♔c4 ♖b8...

3.9.2



1. ♔b1 ♘g4 2. ♔e4 ♘c8
3. ♔c6 ♘h3...

3.9.3



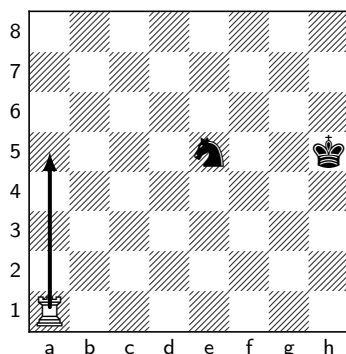
1. ♖c4 ♞e6 2. ♖e4 ♞c5
3. ♖e5 ♞d3...

3.10 Es wird fesselnd

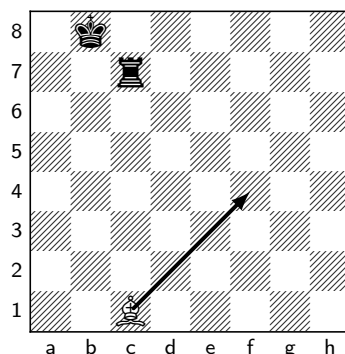
Wir steigern uns im Schwierigkeitsgrad. Ab jetzt stehen immer mindestens drei Figuren auf unserem virtuellen Brett. Eine Figur hat die Aufgabe, eine von zwei gegnerischen Figuren zu fesseln. Und wieder drei Beispiele:

- 3.10.1 Weiß: ♖a1, Schwarz: ♞h5, ♞e5.
- 3.10.2 Weiß: ♘c1, Schwarz: ♖c7, ♞b8.
- 3.10.3 Weiß: ♞f1, ♖d3, Schwarz: ♘e8.

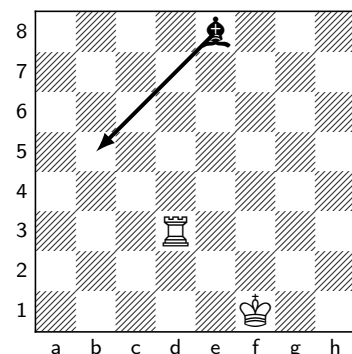
3.10.1



3.10.2



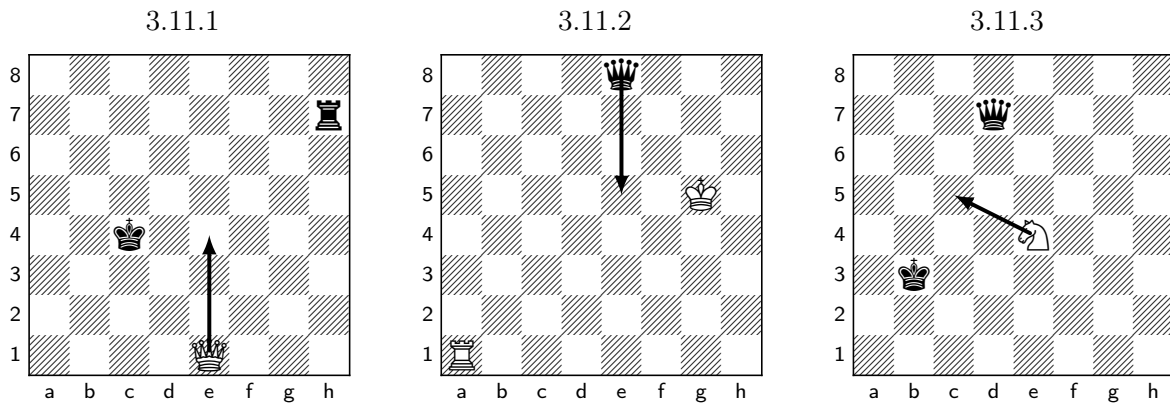
3.10.3



3.11 Zwei auf einen Streich

Eine weiße Figur führt einen Doppelangriff auf zwei schwarze Figuren aus - oder umgekehrt. Den größten Lerneffekt erzielt Ihr mit der Dame, danach folgt der Springer. Doppelangriffe mit dem Turm sind (zu) einfach. Auch hier drei Beispiele:

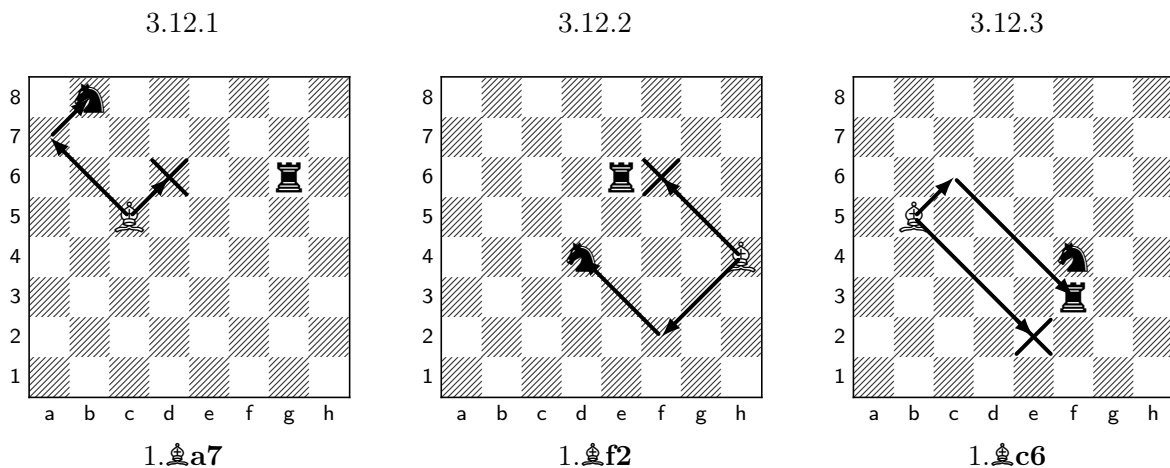
- 3.11.1 Weiß: ♔e1, Schwarz: ♖c4, ♜h7.
- 3.11.2 Weiß: ♜g5, ♜a1, Schwarz: ♔e8.
- 3.11.3 Weiß: ♘e4, Schwarz: ♜b3, ♔d7.



3.12 Ene mene muh...

...und raus bist Du! Ein Läufer hat die Aufgabe, eine gegnerische Figur zu schlagen. Dafür stehen ihm zwei Züge zur Verfügung. Eine gegnerische Figur befindet sich – natürlich – auf seiner Felderfarbe. Eine zweite Figur wird auf einem Feld der anderen Farbe so platziert, dass sie einen unvorsichtigen Läufer einkassieren kann. Drei Beispiele erklären das vielleicht besser:

- 3.11.1 Weiß: ♘c5, Schwarz: ♜g6, ♘b8.
- 3.11.2 Weiß: ♘h4, Schwarz: ♜e6, ♘d4.
- 3.11.3 Weiß: ♘b5, Schwarz: ♘f4, ♜f3.



Anmerkung: Bei vielen der bisherigen Aufgaben könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad Schritt für Schritt dadurch erhöhen, dass Ihr sinnvoll zusätzliche Figuren auf dem virtuellen Schachbrett platziert.

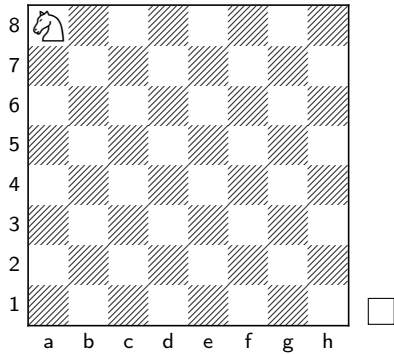
3.13 Weltreise

Zum Abschluss dieses Kapitels darf eine Aufgabe nicht fehlen: die Weltreise mit dem Springer. Wir schicken diesen einmal über das ganze Brett. Die Bedingung: er darf natürlich jedes Feld nur genau einmal besuchen.⁶ Im Einzeltraining können, müssen wir aber nicht den Part eines zweiten Spielers übernehmen.

⁶Wer sich für das Springerproblem interessiert: <https://de.wikipedia.org/wiki/Springerproblem>

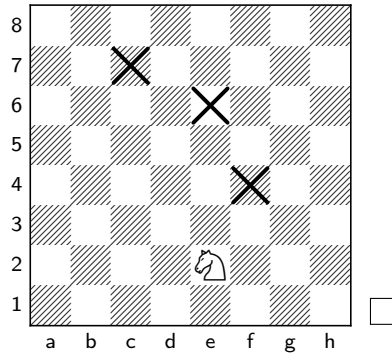
In Gruppentrainings ziehen unsere Schützlinge entweder der Reihe nach. Oder Ihr macht einen Wettbewerb daraus, wer die meisten Felder bei seiner individuellen Weltreise schafft. Ich empfehle bei dieser Aufgabe, selbst die besuchten Felder auf einem Blatt Papier zu notieren. So seid Ihr gewappnet, wenn Streit darüber entsteht, ob ein Feld schon besucht wurde.

3.13.1



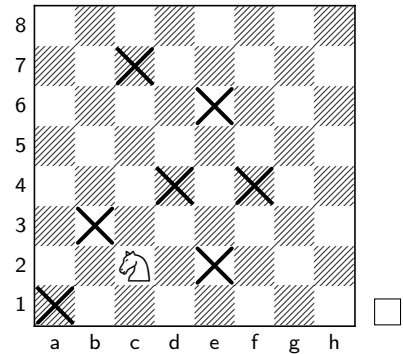
1. ♖c7 2. ♖e6 3. ♖f4 4. ♖e2

3.13.2



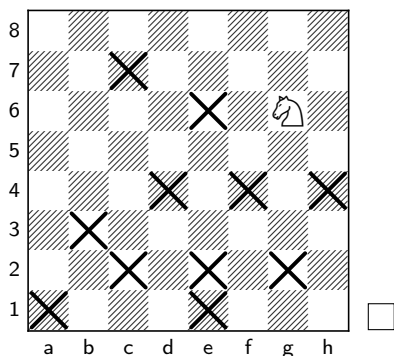
5. ♖d4 6. ♖b3 7. ♖a1 8. ♖c2

3.13.3



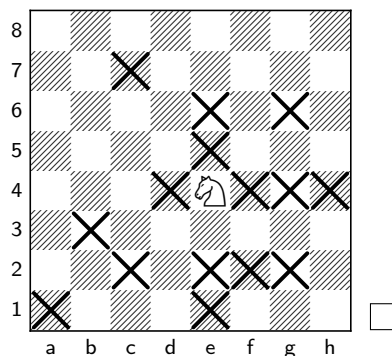
9. ♖e1 10. ♖g2 11. ♖h4
12. ♖g6

3.13.4



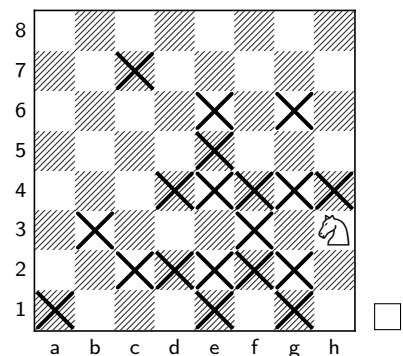
13. ♖e5 14. ♖g4 15. ♖f2
16. ♖e4

3.13.5



17. ♖d2 18. ♖f3 19. ♖g1
20. ♖h3

3.13.6



21. ♖g5 22. ♖f7 23. ♖d6
24. ♖c4

Mit etwas Phantasie gesegnet fallen Euch bestimmt weitere Vorübungen ein, die Ihr in Eure Trainings einbauen könnt.⁷ Viele der hier vorgestellten Aufgaben lassen sich gut in ein Gruppentraining integrieren. Ein Kind fängt mit einem Feld oder Zug an. Und dann geht es im Kreis weiter. Der angenehme Nebeneffekt: so sind alle aufmerksam.

In [Kapitel 9](#) habe ich einige Arbeitsblätter zu diesen Vorübungen zusammengestellt, die Ihr sowohl im Training verwenden, als auch Euren Schüler:innen mit nach Hause geben könnt. Und noch einmal möchte ich betonen, wie wichtig diese Übungsform nicht nur bezogen auf ein späteres Lösen von komplexen Aufgaben ohne Ansicht des Bretts ist. Sie bildet auch ein solides Fundament für die grundsätzliche schachliche Entwicklung.

⁷Ich habe noch einige mehr, aber das würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

Kapitel 4

Aufgaben mit wenigen Figuren



Abbildung 4.1: Weiß am Zug setzt in 2 Zügen matt!¹

Ab hier wird es „legal.“ Also, legal im Sinne von legalen Schachstellungen. Einige Tipps, wenn die Ansage von Zügen oder der Übungsstellungen verbal erfolgt:

- Die Anzahl der sich zu merkenden Figuren darf ein gewisses Maß nicht überschreiten.² Das Erkennen von Motiven und Berechnen der Varianten steht hier im Vordergrund, nicht das Memorieren von möglichst vielen Schachfiguren.
- Bei zu vielen Figuren kommen in den Trainings häufig Nachfragen zur Ausgangsstellung. Im Einzeltraining nicht so relevant, in Gruppentrainings mit heterogener Besetzung wird nach meiner Erfahrung immer jemand die Position einer oder mehrerer Figuren „vergessen“ haben, laut fragen und damit andere beim gerade begonnenen Denkprozess behindern.
- Bei der verbalen Ansage kann es sinnvoll sein, das Telefonalphabet³ oder ähnliches zu verwenden, also zum Beispiel „Bauer Anton 6“, statt „Bauer a6“ zu sagen. Auch hier habe ich die Erfahrung gemacht, dass sich manche Spieler:innen sonst gerne herausreden: „Ach, ich dachte, die Dame steht auf g6, nicht auf d6!“

¹Ashot Nadanian, 2003, Lösung: 1'98=2(KI-generiertes Bild)

²Grundsätzlich empfehle ich, in allen Übungsblöcken dieses Kapitels mit sehr wenigen Steinen anzufangen und sich dann langsam vorzutasten.

³<https://www.buchstabieralphabet.org/cms/telefonalphabet.php>

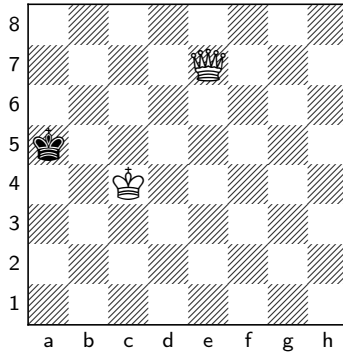
4.1 Matt in 1

In den folgenden Positionen gilt es, ein Matt in einem Zug zu finden.⁴ Hier drei Beispiele:

- 4.1.1 Weiß: ♖c4, ♜e7, Schwarz: ♚a5.
- 4.1.2 Weiß: ♖g6, ♜f6, ♘h2, Schwarz: ♚a8.
- 4.1.3 Weiß: ♖b6, ♜a6, ♘e7, ♘f6, Schwarz: ♚d8.

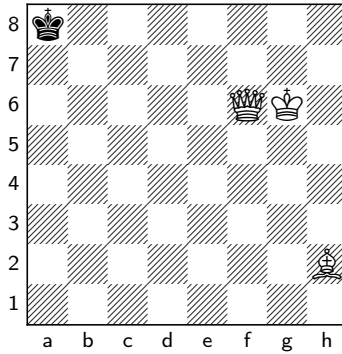
Lösungen:

4.1.1



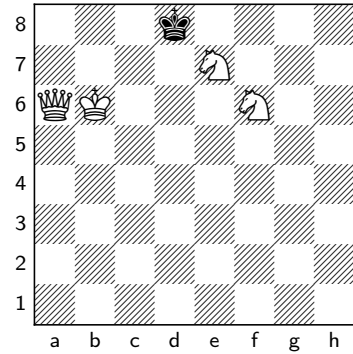
1. ♜a7#

4.1.2



1. ♜a6#

4.1.3



1. ♘c6#

4.2 Matt oder nicht?

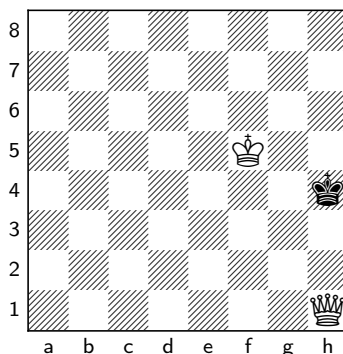
Unsere Schützlinge sollen erkennen, ob in einer gegebenen Stellung der König Schachmatt ist oder nicht. Zur Vertiefung könnt Ihr fragen, welche Felder um den König von welchen gegnerischen Figuren beherrscht werden.

Drei Aufgaben als Beispiel:

- 4.2.1 Weiß: ♖f5, ♜h1, Schwarz: ♚h4.
- 4.2.2 Weiß: ♖f3, ♜g3, ♘f2, Schwarz: ♚h1.
- 4.2.3 Weiß: ♖c5, ♜a6, ♘e7, Schwarz: ♚a8.

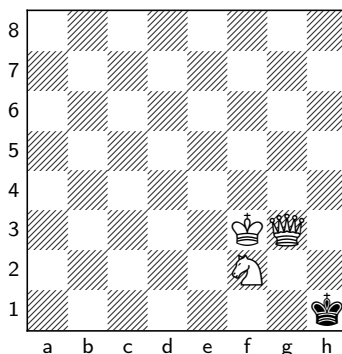
Lösungen:

4.2.1



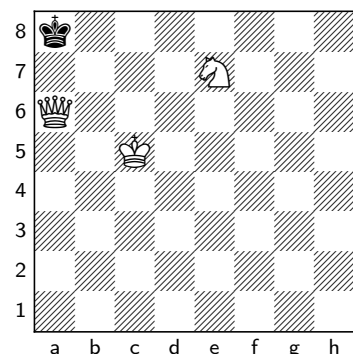
1... ♖g3

4.2.2



Ja, es ist eindeutig ein
Matt.

4.2.3



Der König flieht wieder!
1... ♖b8

⁴In [Abschnitt 2.5](#) habe ich es zwar bereits erwähnt, aber zur Sicherheit noch einmal der Hinweis, dass dieser Aufgabenblock nur dann funktioniert, wenn Eure Schüler:innen die elementaren Matts beherrschen.

4.3 Einfaches Matt in 2

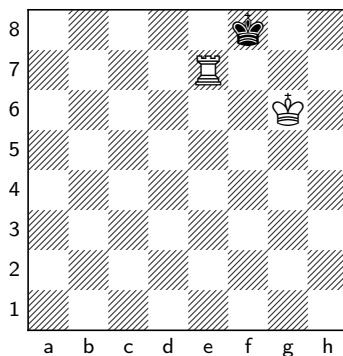
Gleicher Job wie im Aufgabenblock [Abschnitt 4.1](#). Nach meiner praktischen Erfahrung beginnt in etwa hier der Bereich, ab dem einige Spieler:innen mit einer DWZ von 1000 oder weniger⁵ an ihre Grenzen stoßen.

Die „Matt in 2“-Aufgaben habe ich bewusst in zwei Blöcke unterteilt. Dieser ist eher für Schüler:innen geeignet, deren Ausbildung in elementaren Matts und Taktiken nicht allzu weit zurückliegt. Weiteres Material zu finden, ist etwas schwieriger, da die meisten Bücher und Kurse zum Thema oft Stellungen mit 12 oder mehr Figuren beinhalten.

- 4.3.1 Weiß: ♔g6, ♚e7, Schwarz: ♖f8.
- 4.3.2 Weiß: ♔e5, ♚e3, Schwarz: ♖h4.
- 4.3.3 Weiß: ♔d3, ♚e5, Schwarz: ♖f1.

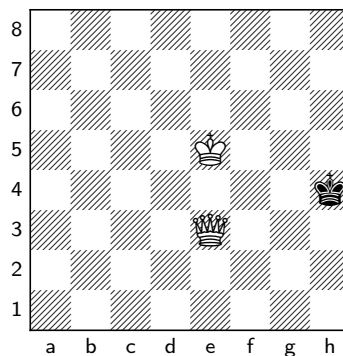
Lösungen:

4.3.1



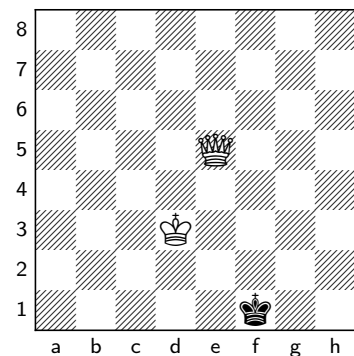
1. ♚e6 ♔g8 2. ♚e8#

4.3.2



1. ♖f5 ♔h5 2. ♚g5#

4.3.3



1. ♚h2 ♔e1 2. ♚e2#

4.4 Einfache Bauernendspiele

Bauernendspiele eignen sich hervorragend als Quelle für Aufgaben im Blindschach, da es in diesem Endspiel häufig auf genaue und tiefe Kalkulation ankommt, aber im Gegensatz zu vielen Studien nur zwei Gangarten existieren.

Auch diesen Komplex habe ich in zwei Blöcke aufgeteilt. Hier geht es um die „einfachen“ Bauernendspiele. Mit Hilfe dieser Übungen erzielen wir einen weiteren nützlichen Trainingseffekt: wir wiederholen die wichtigsten elementaren Endspieltechniken. Material für Aufgaben könnt Ihr klassischen Endspielbüchern entnehmen.

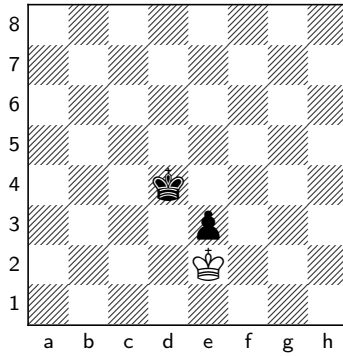
Drei Beispiele zur Verdeutlichung:

- 4.4.2 Weiß: ♔e2, Schwarz: ♔d4, ♚e3. Weiß am Zug hält Remis.
- 4.4.1 Weiß: ♔c5, ♚b5, Schwarz: ♖a8. Weiß am Zug gewinnt.
- 4.4.3 Weiß: ♔a1, ♚a4, Schwarz: ♖f6. Kann Schwarz am Zug den Bauern aufhalten?

Lösungen:

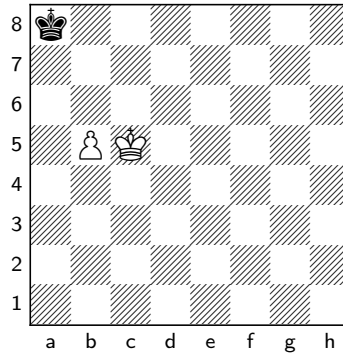
⁵vor Umstellung der DWZ im Sommer 2026

4.4.1



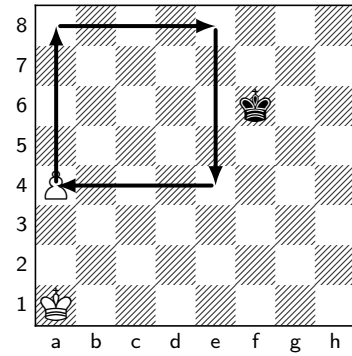
1. ♖e1 ♜d3 2. ♖d1 e2+
3. ♖e1 ♜e3 Patt!

4.4.2



1. ♜b6 ♜b8 2. ♖a6 ♜a8
3. b6 ♜b8 4. b7+–

4.4.3



Ja, er kommt ins Quadrat mit
1... ♖e6, die Stellung ist
remis.

Wir verlassen nun das Segment, das aus meiner Sicht auch für Schüler:innen mit einer DWZ ab 900 bis etwa 1500⁶ sinnvoll ist. Die drei folgenden Aufgabentypen eignen sich eher für Fortgeschrittene⁷, da die meisten Aufgaben wahrscheinlich auch bei Ansicht eines Bretts oder Diagramms fordernd sind.

4.5 Schweres Matt in 2

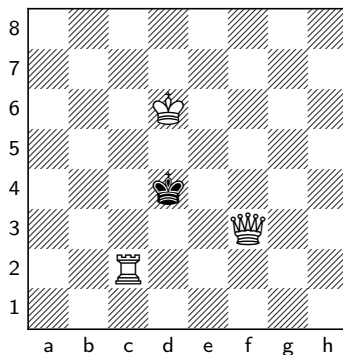
Wie der Titel schon sagt, ab hier wird es schwer.⁸ Dieser Block und das dazugehörige Übungsblatt aus Kapitel 9 enthalten ausschließlich Aufgaben aus dem klassische Problemschach mit maximal acht Steinen.

Drei Beispiele, dem Buch *1000 Chess Problems*⁹ von Yakov Vladimirov entnommen:

- 4.5.1 Weiß: ♖d6, ♜f3, ♝c2, Schwarz: ♜d4.
- 4.5.2 Weiß: ♖a5, ♜e4, ♜e7, Schwarz: ♜a7.
- 4.5.3 Weiß: ♖f2, ♜f6, ♜h7, Schwarz: ♜g4, ♜g5.

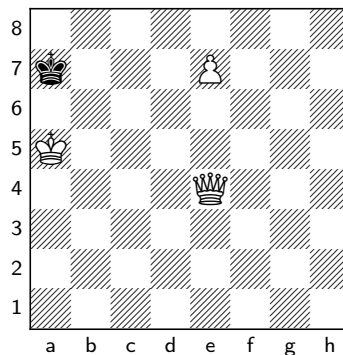
Lösungen:

4.5.1



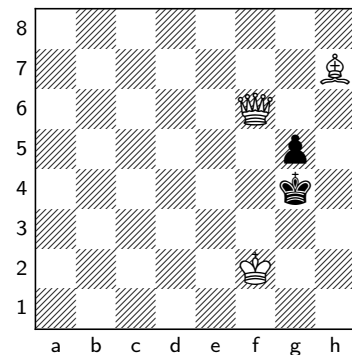
1. ♜h3 ♜e4 2. ♝c4#

4.5.2



1. ♜h7 ♜b7 2. e8Q#

4.5.3



1. ♜h8 ♜h5 2. ♜f5#

⁶Nochmals der Hinweis: vor Umstellung der DWZ im Sommer 2026

⁷Nach meiner Einschätzung bis etwa DWZ 2000–2200.

⁸Ok, „schwer“ liegt immer im Auge des Betrachters, aber ich brauchte einen griffigen Namen.

⁹1000 Chess Problems, Yakov Vladimirov, Quality Chess, 2019

4.6 Schwere Bauernendspiele

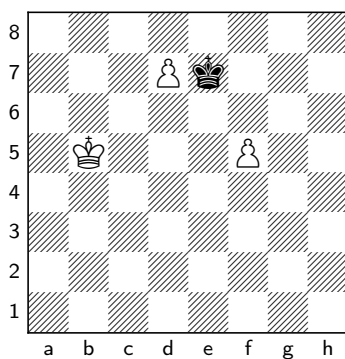
Es folgt ein Aufgabenblock mit komplexen und studienartigen Bauernendspielen. Da es so viele Endspielbücher gibt, die zumindest ein Kapitel diesem Endspieltyp widmen, möchte ich auf nur ein umfangreiches Werk hinweisen: *1000 Pawn Endings*.¹⁰

Hier drei Beispiele, die meisten davon sollten erfahrenen Trainer:innen bekannt sein:

- 4.6.1 Weiß: ♖b5, ♘d7, f5, Schwarz: ♜e7.
- 4.6.2 Weiß: ♖c2, ♘b2, Schwarz: ♜f6, ♘a4.
- 4.6.3 Weiß: ♖e6, ♘g4, h3, Schwarz: ♜h7, ♘g5, h6.

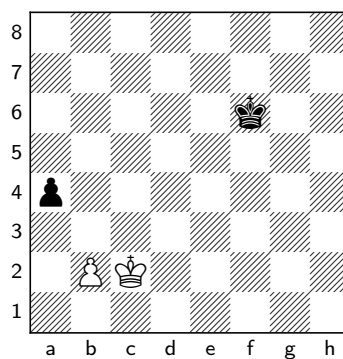
Lösungen:

4.6.1



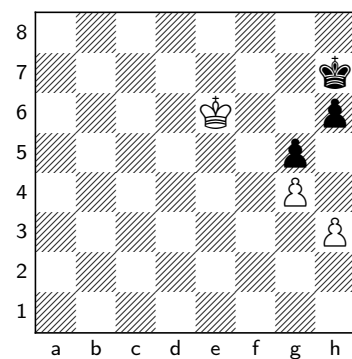
1. ♖c6 ♖d8 2. ♖d5 ♖xd7
3. f6 ♖d8 4. ♖d6+-

4.6.2



1. ♖b1 a3 2. b3+-

4.6.3



1. ♖f7 h5 2. h4 ♖h6
3. ♖f6+-

4.7 Studien

Studien¹¹ lassen sich ebenfalls ideal im fortgeschrittenen Blindschachtraining einsetzen. Diese drei Beispiele sind dem Chessable-Kurs *Endgame Studies 101*¹² entnommen. Der Autor beleuchtet dort nicht nur Schlüsseltaktiken und Lösungstechniken, sondern stellt auch Studien für verschiedene Elo-Level von – nach seiner Einschätzung – Elo 1200 bis Elo 2000 zur Verfügung.

Auch hier gibt es unzählige Bücher zum Thema. Wer richtig viel Futter für diesen Aufgabentyp benötigt, sollte sich die Studiendatenbank von Harold van der Heijden¹³ zulegen. In der Datenbank kann man mit der Hilfe einer Schachsoftware nach Anzahl und Typ der Figuren filtern. Achtet bei den Aufgaben aber auf Praxisnähe!

- 4.7.1 Weiß: ♖a6, ♘a8, ♘c3, Schwarz: ♜c5.
- 4.7.2 Weiß: ♖c1, ♘f3, ♘d6, Schwarz: ♜h8, ♘g7, ♘d4.
- 4.7.3 Weiß: ♖g3, ♘e1, ♘d6, Schwarz: ♜c6, ♘e5, ♘d3.

Lösungen:

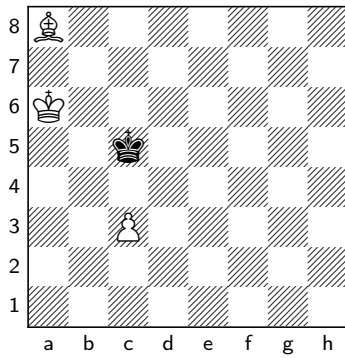
¹⁰1000 Pawn Endings, József Pintér, Magyar Sakkvilag, 2003

¹¹Ja, natürlich gibt es auch viele Studien, die reine Bauernendspiele sind. Aus Gründen der Systematik packe ich in diesen Block jedoch nur Studien mit mindestens einer Leicht- oder Schwerfigur.

¹²IM Kostya Kavutskiy: <https://www.chessable.com/endgame-studies-101/course/81472/>

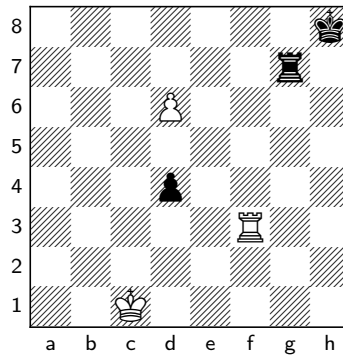
¹³Die aktuelle Version hat über 100.000 Studien! <https://www.hhdbvii.nl/>

4.7.1



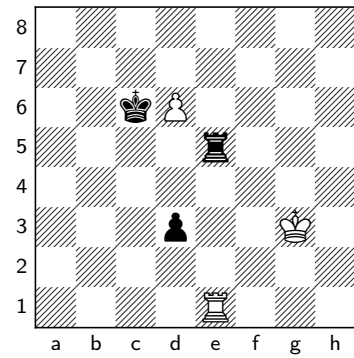
1. ♔d5 ♕xd5 2. ♖b5+-

4.7.2



1. ♖h3+ ♕g8 2. ♖g3+-

4.7.3



1. ♖xe5 d2 2. ♖d5 ♕xd5
3. d7+-

Damit verlassen wir den Bereich der „Wenig-Steiner.“ In [Kapitel 9](#) habe ich für jeden hier vorgestellten Aufgabentyp Arbeitsblätter zur Verfügung gestellt. Und im folgenden Kapitel wird das Brett wesentlich voller!

Kapitel 5

Exkurs: Captain Future Modus

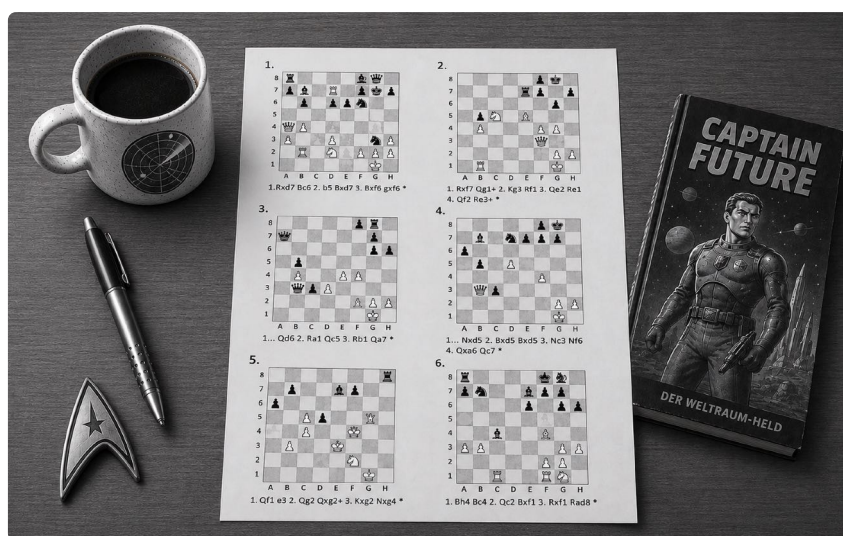


Abbildung 5.1: Was stimmt hier nicht?¹

Eigentlich handelt es sich bei dieser Methode nicht um eine klassische Blindschachübung. Sie ist ein wenig mit dem im nächsten Kapitel vorgestellten “X-Züge-Modus“ vergleichbar. Ich vermutete auch, dass die direkte Auswirkung auf die Verbesserung unserer Blindschachfähigkeiten im Vergleich zu anderen Übungen eher geringer ist.

Nach längerem Überlegen habe ich sie trotzdem aufgenommen. In der Literatur werden sie fast immer unter den Namen *Visualisierung* oder seltener, *Vorausschauen*, *Vorausdenken* und *Radar* geführt. Betrachtet dieses Kapitel also als eine Art Exkurs.

Im Kern geht es bei allen Aufgaben darum, beginnend mit einer vorgegebenen Position eine bestimmte Anzahl Züge gedanklich nachzuvollziehen. Anschließend muss man einen Gewinnweg finden, natürlich ohne Bewegen der Figuren. In einer Abwandlung dazu, dem *Radar*, gilt es, irgendwo innerhalb der Zugfolge versteckt, einen verpassten Gewinn-, Remis- oder Ausgleichsweg zu entdecken. All das bei ständiger Ansicht des Bretts oder Diagramms.

Der grundsätzliche Trainingseffekt ist natürlich nicht von der Hand zu weisen. Den etwas ungewöhnlichen Namen *Captain Future Modus* habe ich von Wolfgang Pajeken übernommen, der ihn meines Wissens erstmalig verwendet hat. Auch im Chessence-Kurs FIDE-Meister² hat er diesen Aufgabentyp unter dem Namen vorgestellt.

¹KI-generierte Bilder stoßen an Grenzen. Die Stellungen, obwohl mit Hilfe von FEN erstellt, sind sämtlich illegal.

²<https://chessence.de/excellence>

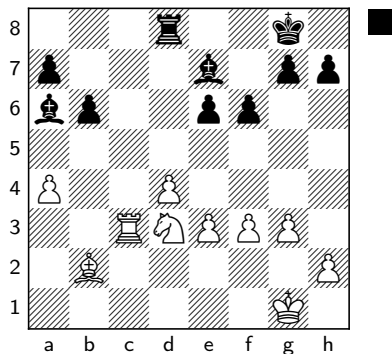
Startrainer Roman Vidonyak³ benutzt den Begriff *Visualisierung* für diesen Aufgabentyp ebenso wie Davorin Kuljasevic in seinen Trainingsbüchern. Auch Konstantin Chernyshovs Buch *Cognitive Chess*⁴ enthält entsprechende Aufgaben, allerdings hat dieser für diese speziellen Übungen keinen Namen vergeben. Bei *chessable*⁵ findet Ihr ebenfalls einige Kurse dazu. Last but not least widmen Rob Brunia und Cor van Wijgerden in ihrer Stappen-Serie diesem Thema zwei Hefte unter dem Namen *Vorausdenken*.⁶

5.1 X Züge vorausschauen

Grundsätzlich bestimmt fast immer die Anzahl der Züge den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe. Es kann natürlich auch passieren, dass nur wenige Züge vorgegeben sind, die Taktik selbst jedoch wesentlich komplexer und schwerer zu erkennen ist. In der Auswahl dieser Aufgaben solltet Ihr darauf achten.

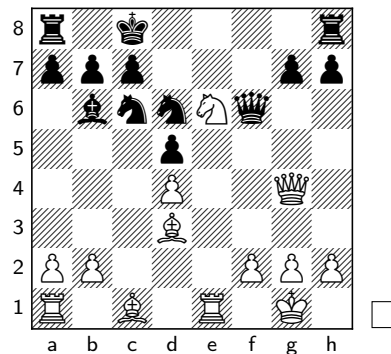
Es folgen sechs Diagramme mit steigender Zuganzahl. Die Seite am Zug hat am Ende der unter dem Diagramm stehenden Zugfolge eine vorteils- oder gewinnbringende Kombination.

5.1.1



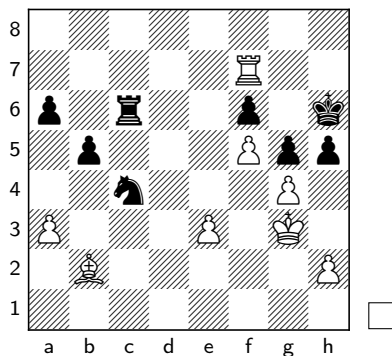
1...♖c8 2.♙f2

5.1.2



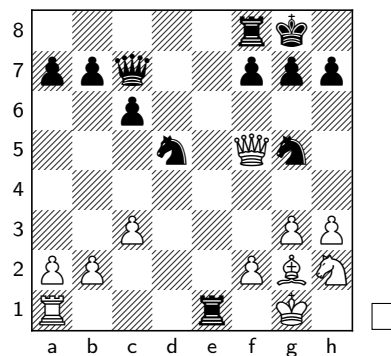
1.♘c5+ ♔b8 2.♘d7+ ♖c8

5.1.3



1.♙xf6 ♘d6 2.♙xg5+ ♔xg5 3. h4+ ♔h6

5.1.4



1.♚xe1 ♘e6 2.♙xd5 cxd5 3.♗xd5 ♚d8
4.♗b5 ♚d2

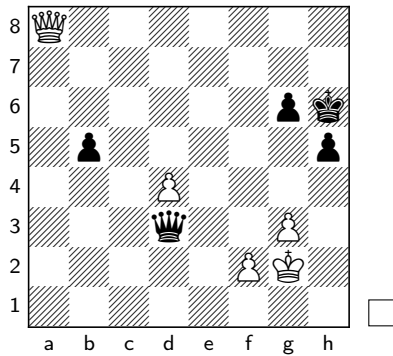
³https://de.wikipedia.org/wiki/Roman_Vidonyak

⁴Cognitive Chess, Konstantin Chernyshov, Russell Enterprises, 2021

⁵<https://www.chessable.com/courses/s/Visualisi> (Absichtlich abgeschnitten, damit sowohl deutsch- als auch englischsprachige Kurse aufgelistet werden!

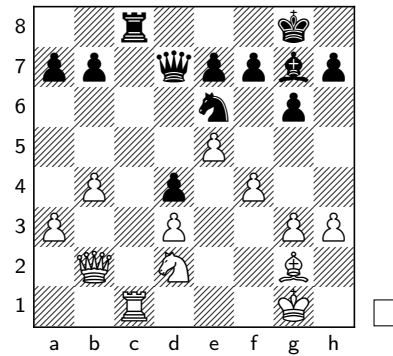
⁶<https://www.stappenmethode.de/schuelerhefte/vorausdenken/>

5.1.5



1. ♖h8+ ♔g5 2. f4+ ♔g4 3. ♚c8+ ♜f5
4. ♚c6 ♜d3 5. ♚e6+ ♜f5

5.1.6



1. ♜c2 ♙h6 2. ♘e4 ♜c7 3. ♚c1 ♜xc2
4. ♚xc2 ♜b5 5. ♚c8+ ♔g7 6. ♘f2 b6

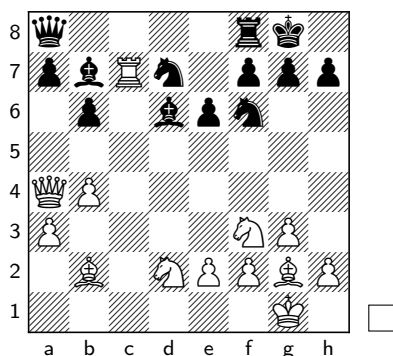
Lösungen:

- 5.1.1 2... ♜xc3 3. ♙xc3 ♙xd3+-
- 5.1.2 3. ♘xb6+ ♔c8 4. ♚c8+ ♜xc8 5. ♘d7#
- 5.1.3 4. g5#
- 5.1.4 5. ♜xe6+-
- 5.1.5 6. ♚e2#
- 5.1.6 7. ♙c6+-

5.2 Radar

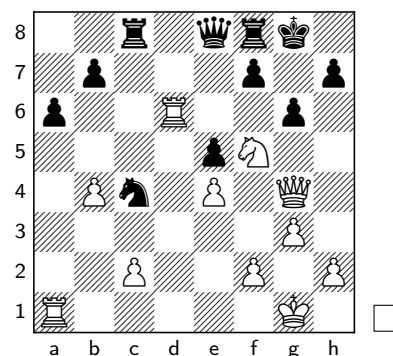
Bei den nächsten Aufgaben geht es darum, eine versteckte Taktik *innerhalb* der unter dem Diagramm stehenden Zugfolge zu finden. Es wird nicht verraten, ob dies für Weiß oder Schwarz gilt. Wolfgang Pajeken hat hierfür den Namen *Verpasste Chance* vergeben, Davorin Kuljasevic nennt sie *Find a Hidden Tactic Exercise*.⁷ Ich habe mich für *Radar* entschieden, weil sie sehr einem Aufgabentyp aus dem [Abschnitt 7.4](#) des übernächsten Kapitels ähneln.

5.2.1



1. ♜xd7 ♙c6 2. b5 ♙xd7 3. ♙xf6 gxf6

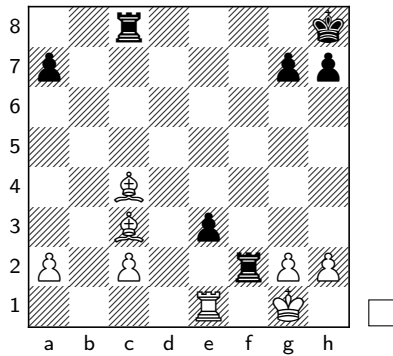
5.2.2



1. ♜f6 ♚d8 2. ♚g5 ♘d2 3. ♘h6+ ♔g7
4. ♘f5+ ♔h8

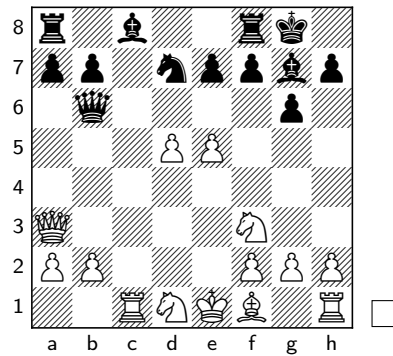
⁷Interessant ist, dass Kuljasevic in seinen Büchern diese Übungen im Kapitel *Tactics Training* untergebracht hat, die vorherigen aber im Kapitel *Visualisation Bootcamp*.

5.2.3



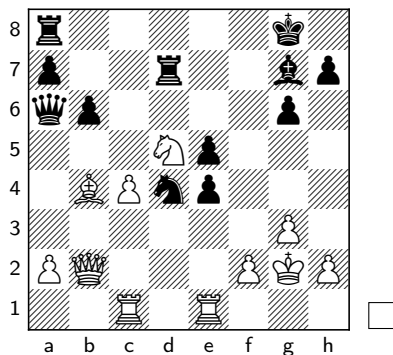
1. Rxe3 Rxc2 2. h4 h6 3. fxg7+ Kxg7

5.2.4



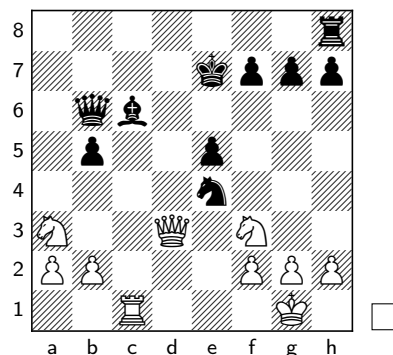
1. Kxe7 Qxe5 2. Qxe5 xf6 3. Qd7 fxe7
4. Qxb6 axb6

5.2.5



1. Kb1 Kb7 2. Kxe4 Rc8 3. a4

5.2.6



1. Qxe5 Kxf2+ 2. Kh1 Kb6 3. Qxc6+
 Kxc6 4. Re1

- 5.2.1 Lösung: 2. Kc2
- 5.2.2 Lösung: 3. Qe7+
- 5.2.3 Lösung: 1. fb4
- 5.2.4 Lösung: 3. Kxf8+
- 5.2.5 Lösung: 3. Qe7
- 5.2.6 Lösung: 3. Kd4

Und nun verlassen wir den übersichtlichen Teil, in dem es um wenige Figuren, Mittel- oder Endspielstellungen und Studien geht. In den nächsten drei Kapiteln beschäftigen wir uns mit dem vollständigen Brett aus der Grundstellung heraus.

Kapitel 6

Am Brett aus der Grundstellung

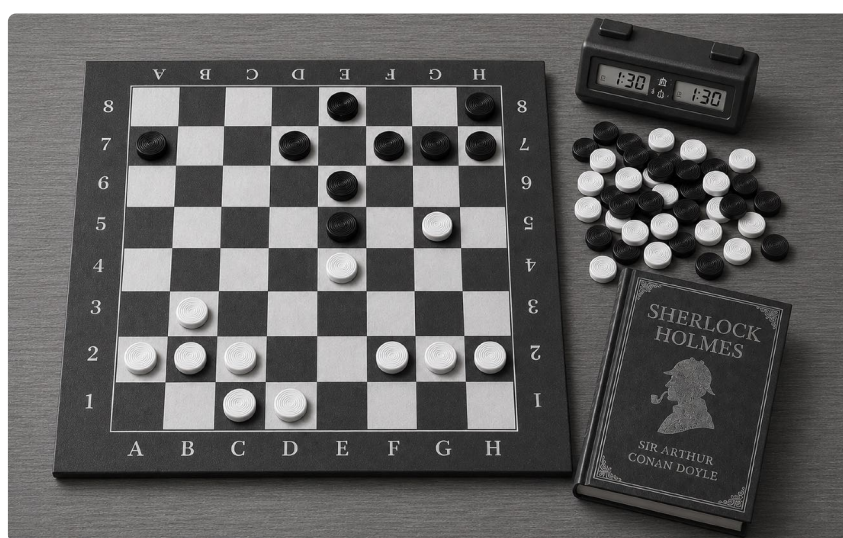


Abbildung 6.1: Wer erkennt die Stellung auf dem Brett?¹

Für die Aufgaben in diesem Kapitel benötigen wir Schachbretter, Schachuhren und diverse andere Hilfsmittel. Alles passiert auf dem Brett und beginnt in der Grundstellung. Das Ziel der folgenden Übungen ist es, bestimmte Muster zu erkennen und neue Chunks zu bilden. In der Planung der nächsten Züge verlassen wir Schritt für Schritt immer mehr den vermeintlich sicheren Anker: die Stellung mit den sichtbaren Figuren auf dem Brett. Wir „zwingen“ uns und unsere Schüler:innen dazu, immer länger ausschließlich unser Erinnerungsvermögen und unsere Vorstellungskraft zu benutzen.

An die Übungsformen dieses Kapitels dürfen sich durchaus auch Spieler mit einer Wertungszahl unter DWZ 1000² oder absolute Blindschachanfänger wagen. Beginnt aber auf jeden Fall mit dem [Abschnitt 6.1](#). Und an dieser Stelle noch einmal der Hinweis aus der Einleitung: Nutzt diese Übungen parallel zu den in den vorherigen Kapiteln vorgestellten Aufgaben mit deutlich weniger Figuren. Das macht Eure Trainings auch abwechslungsreicher.

6.1 Die Welt sind viele Scheiben

Für diese Blindschachübung braucht Ihr entweder 32 absolut gleich aussehende Spielmünzen oder ein Set von 2x16 in zwei verschiedenen Farben, wie sie z.B. [hier](#)³ erhältlich sind. Je nach

¹Die Lösung: Die rechte Seite "Oberbrett", von links rechts von oben unten (Bild KI-generiert)

²Und immer noch gilt: vor Umstellung der DWZ im Sommer 2026

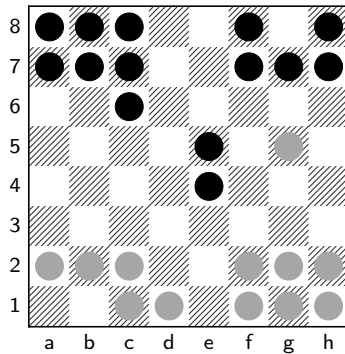
³<https://www.schachversand.de/material/vermischtes/chipset-blau-rot-2-x-64-spielchips.html>

Spielstärke unserer Schützlinge verwenden wir nun entweder die 2x16 oder die 32 absolut gleich aussehenden Chips anstelle der üblichen Schachfiguren und führen damit Partien vor.

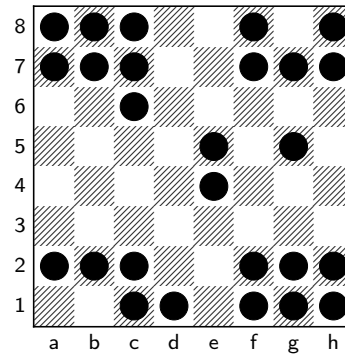
In einer bestimmten Position sollen unsere Schüler:innen ein mögliches Matt oder eine gewinnbringende Kombination finden. Als Material bieten sich die in [Kapitel 7](#) vorgestellten Partien und die entsprechenden Übungsblätter in [Kapitel 9](#) an. Hier zwei Beispiele:

Partie 1:

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♖c3 dxe4 4. ♗xe4 ♗f6 5. ♖d3 e5 6. dxe5 ♖a5+ 7. ♘d2 ♖xe5 8. O-O-O ♗xe4 9. ♖d8+ ♗xd8 10. ♘g5+ ♗c7



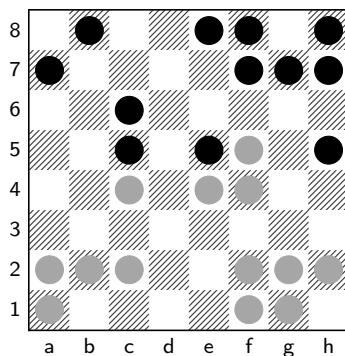
1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♖c3 dxe4 4. ♗xe4 ♗f6 5. ♖d3 e5 6. dxe5 ♖a5+ 7. ♘d2 ♖xe5 8. O-O-O ♗xe4 9. ♖d8+ ♗xd8 10. ♘g5+ ♗c7



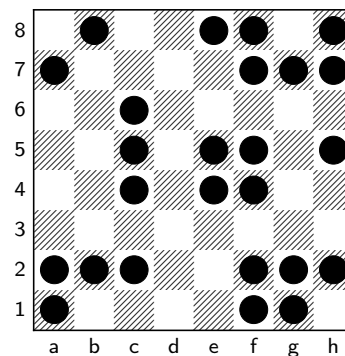
Die Lösung: 11. ♘d8#.

Partie 2:

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♗c3 dxc4 4. e4 e5 5. ♘xc4 exd4 6. ♗f3 b5 7. ♗xb5 ♘a6 8. ♖b3 ♖e7 9. O-O ♘xb5 10. ♘xb5 ♗f6 11. ♘c4 ♗bd7 12. ♗xd4 ♖b8 13. ♖c2 ♖c5 14. ♗f5 ♗e5 15. ♘f4 ♗h5



1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♗c3 dxc4 4. e4 e5 5. ♘xc4 exd4 6. ♗f3 b5 7. ♗xb5 ♘a6 8. ♖b3 ♖e7 9. O-O ♘xb5 10. ♘xb5 ♗f6 11. ♘c4 ♗bd7 12. ♗xd4 ♖b8 13. ♖c2 ♖c5 14. ♗f5 ♗e5 15. ♘f4 ♗h5



Die Lösung: 16. ♘xf7+ ♗xf7 17. ♖xc5 ♘xc5 18. ♘xe5+-

Je nachdem, wie einfach oder schwierig Ihr dieses Training gestalten wollt, passt Ihr die Übungen wie folgt an:

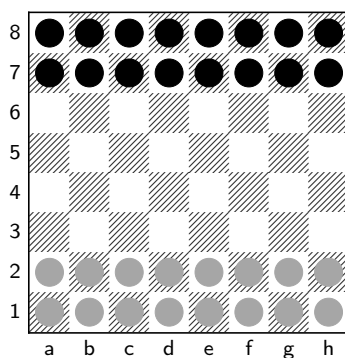
- 2x16 oder 32 gleichfarbige Chips
- Ansage der Züge oder schweigend ziehen
- Mattaufgaben oder gewinnbringende Kombinationen⁴
- Nur den Schlusszug des Matts/der Kombination oder da stoppen, wo es forciert weitergeht
- kürzere oder längere Partien⁵

6.2 Die Welt sind noch mehr Scheiben

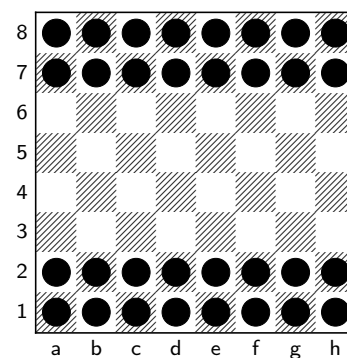
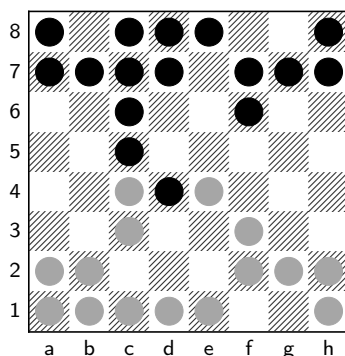
Ob Ihr nun hier weitermacht oder erst den in [Abschnitt 6.3](#) vorgestellten *X-Züge Modus* ausprobier, spielt keine große Rolle. Wir benutzen die gleichen Chips wie in [Abschnitt 6.1](#). Hier jedoch lassen wir unsere Schüler:innen Partien selbst spielen.

Falls Ihr etwas Geschick im Basteln habt, könnt Ihr das Chipset auch perfektionieren. Druckt Euch die 32 Schachfiguren in etwas geringerer Größe aus und klebt diese auf die Rückseite der Münzen. Ich habe im Internet gesucht, ob man so ein Set auch käuflich erwerben kann. Leider gibt es vergleichbare Spielsteine – Vorderseite Figur, Rückseite neutral – nur für (magnetische) Taschenschachsets. Und die sind zu klein.

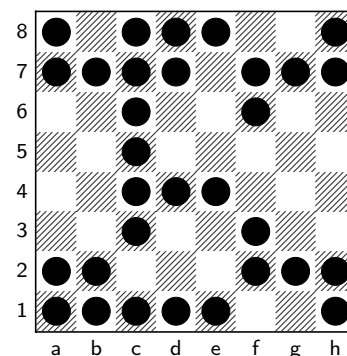
Um Streit⁶ zu vermeiden, empfehle ich, die Partien notieren zu lassen. Alternativ benutzt Ihr eine „perfektierte“ Version mit den aufgeklebten Figuren auf der Rückseite der Chips. Die ersten 15 Züge einer Beispielpartie sehen dann in den jeweiligen Varianten so aus:



1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♘f6
5. d4 exd4



1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♘f6
5. d4 exd4

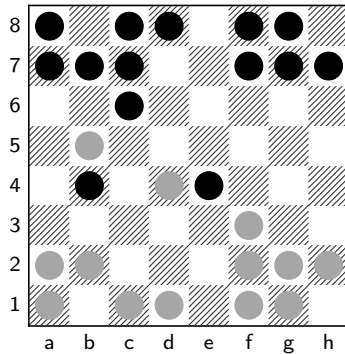


⁴Nach meiner Erfahrung lösen gerade Kinder Mattaufgaben schneller und erfahren bei Erfolg einen höheren Motivationsschub als beim etwas abstrakteren Materialgewinn.

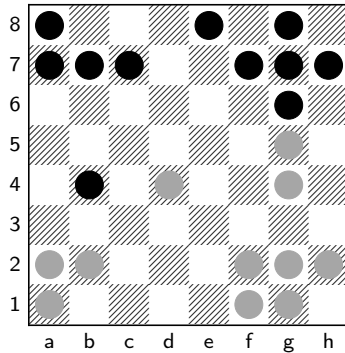
⁵Bei niedriger DWZ bzw. Anfängern stelle ich Partien mit etwa acht gespielten Zügen vor. Nach oben sind natürlich keine Grenzen gesetzt.

⁶Praxistipp: kleinere Streitereien kommen im Kinderschachtraining immer wieder vor. Bei nicht auflösbaren Unstimmigkeiten lasse ich beide eine Runde *Schere, Stein, Papier* spielen. Der Gewinner behält Recht. Klappt sowohl in Schach AGen als auch in Vereinen super.

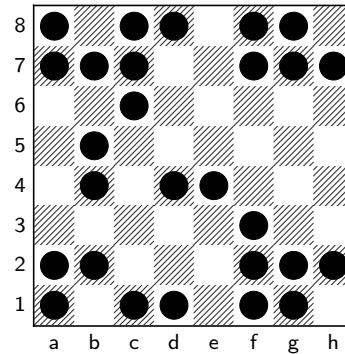
6. cxd4 ♖b4+ 7. ♗c3 ♗xe4 8. O-O O-O
9. ♗xe4 d5 10. ♖b5 dxe4



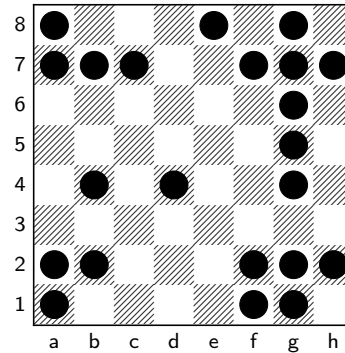
11. ♖xc6 exf3 12. ♖xf3 ♖f6 13. ♖g4
♖xg4 14. ♖xg4 ♗fe8 15. ♖g5 ♖g6



6. cxd4 ♖b4+ 7. ♗c3 ♗xe4 8. O-O O-O
9. ♗xe4 d5 10. ♖b5 dxe4



11. ♖xc6 exf3 12. ♖xf3 ♖f6 13. ♖g4
♖xg4 14. ♖xg4 ♗fe8 15. ♖g5 ♖g6



Eine kleine Anekdote zu dieser Übung: In einem Verein benutze ich eine selbstgebastelte Version der Chips, eine Seite laminiert mit Figurensymbol, die andere Seite – die dann oben liegt – mit Filz versehen. Ein siebenjähriger Junge, der relativ neu im Verein war und mir schon vorher dadurch aufgefallen war, dass er die berühmte Opernpartie von Paul Morphy⁷ fehlerfrei nachspielen konnte, trat gegen unseren zufällig anwesenden Vereinsvorsitzenden (DWZ ca 1700) an.

Da beide total unerfahren im Blindschach waren, habe ich die Übung damals mit einer Zusatzregel versehen: vor jeden Zug durfte der Spieler am Zug zwei Chips seiner Wahl kurz umdrehen. Die Partie endete nach etwa 18 Zügen, als unser Präsi die Dame verlor und in hoffnungsloser Stellung aufgab. Der siebenjährige Junge hatte während der Partie kein einziges Mal von seinem Recht Gebrauch gemacht, unter die Chips zu schauen.

6.3 X-Züge Modus

Die nächste Übung ähnelt dem im [Kapitel 5](#) vorgestellten Aufgabentyp *Captain Future Modus*. Allerdings zeigen wir hier nicht ein Quiz und geben auch keine Stellungen vor. Es wird – wie im vorherigen Abschnitt – beginnend aus der Grundstellung gespielt. Je zwei Spieler:innen setzen sich wie zu einer normalen Turnierschachpartie ans Brett.

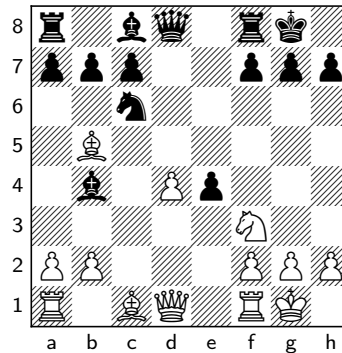
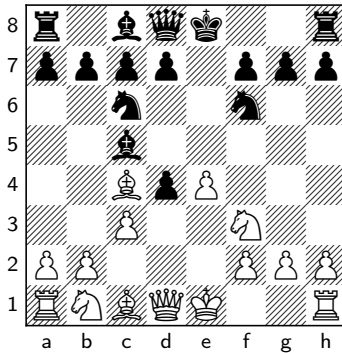
Gespielt werden kann mit verkürzter Bedenkzeit. Es gilt die Notationspflicht. Die Besonderheit dieser Übung: Je nach Erfahrung und Spielstärke unserer Schüler:innen werden hintereinander 3,

⁷1. e4 e5 2. ♗f3 d6 3. d4 ♖g4 4. dxe5 ♖xf3 5. ♖xf3 dxe5 6. ♖c4 ♗f6 7. ♖b3 ♖e7 8. ♗c3 c6 9. ♖g5 b5 10. ♗xb5 cxb5 11. ♖xb5+ ♗bd7 12. O-O-O ♗d8 13. ♗xd7 ♗xd7 14. ♗d1 ♖e6 15. ♖xd7+ ♗xd7 16. ♖b8+ ♗xb8 17. ♗d8#

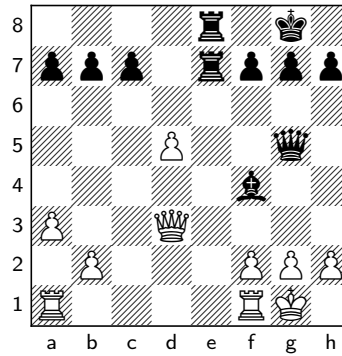
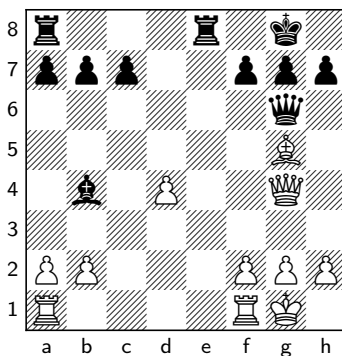
5, 7 oder sogar 10 Züge nur angesagt⁸ und notiert, nicht auf dem Brett ausgeführt. Ist die Zahl der vereinbarten Züge erreicht, wird die Uhr angehalten. Die vorher angesagten Züge werden nun auf dem Brett nachgespielt, anschließend geht es weiter.

Ihr solltet in etwa gleichstarke Spieler:innen zusammensetzen und dann, je nach Spielstärke der Paarungen, eine entsprechende Vorgabe für die Anzahl der zunächst nur anzusagenden Züge machen. Hier ein Beispiel für eine Partie, in der alle fünf Züge die entstandene Stellung auf dem Brett nachgebaut wird:

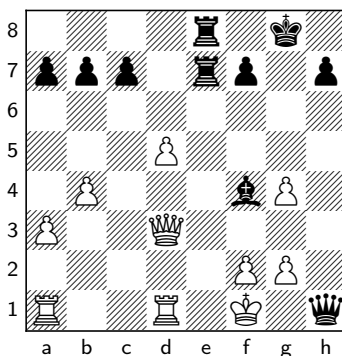
1. e4 e5 2. ♘f3 ♖c6 3. ♙c4 ♗c5 4. c3 ♘f6 5. d4 exd4 6. cxd4 ♗b4+ 7. ♘c3 ♖xe4 8. O-O O-O 9. ♖xe4 d5 10. ♗b5 dxe4



11. ♗xc6 exf3 12. ♗xf3 ♖f6 13. ♗g4 ♗xg4 14. ♖xg4 ♖fe8 15. ♗g5 ♖g6 16. a3 ♗d2 17. ♖d7 ♖xg5 18. d5 ♖e7 19. ♖b5 ♖ae8 20. ♖d3 ♗f4



21. b4 ♖h6 22. h3 g5 23. ♖fd1 g4 24. hxg4 ♖h2+ 25. ♘f1 ♖h1#



⁸Achtet darauf, dass es bei Ansage und Notation der Züge nicht zu Missverständnissen kommt.

6.4 Sherlock Holmes

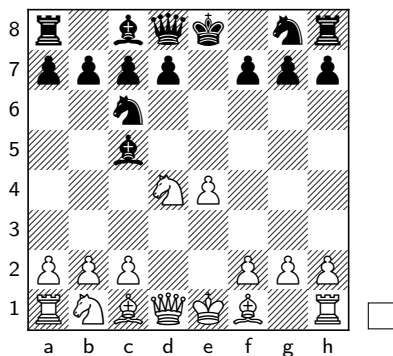
Abschließend möchte ich Euch eine sehr interessante Trainingsmethode zeigen, die ich im bereits erwähnten Buch *Cognitive Chess* entdeckt, aber bisher noch nicht selbst angewendet habe. In der Einleitung zu diesem Aufgabentyp schildert Chernyshov im Kapitel *An Unusual Investigation* einen fiktiven Dialog zwischen den bekannten Romanfiguren Sherlock Holmes und Dr. Watson. Darin geht es um eine Schachpartie zwischen Holmes' Widersacher Professor Moriarty und Colonel Moran.

Holmes soll den Partieverlauf rekonstruieren, obwohl ihm nur zwei Diagramme zur Verfügung stehen. Natürlich gelingt ihm das im Handumdrehen. In den folgenden Übungen zeigt Chernyshov – nach einer bestimmten, sich wiederholenden Anzahl Züge – die jeweiligen Diagramme einer längeren Partie und fordert seine Leser auf, es Sherlock Holmes gleichzutun.

Der sonst übliche Denkprozess einer Schachpartie wird in dieser Übung gewissermaßen umgekehrt: Statt mögliche Varianten mit mehr oder weniger ungewissem Ausgang zu berechnen und in die Zukunft zu planen, schließen wir von bekannten Stellungen auf den vorherigen Verlauf der Partie. Über den didaktischen Wert bin ich mir noch nicht vollständig im Klaren. Sicher ist aber, dass diese Aufgaben die Mustererkennung trainieren, insbesondere in Bezug auf Bauernstrukturen und typische Figurenmanöver.

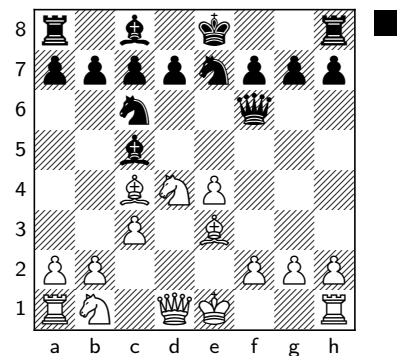
Außerdem dürfte unseren Schüler:innen dieses schachliche „Detektivspiel“ viel Spaß machen.

6.4.1



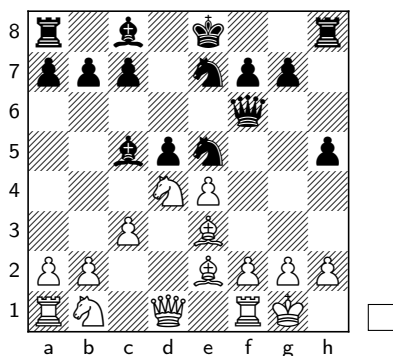
1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

6.4.2



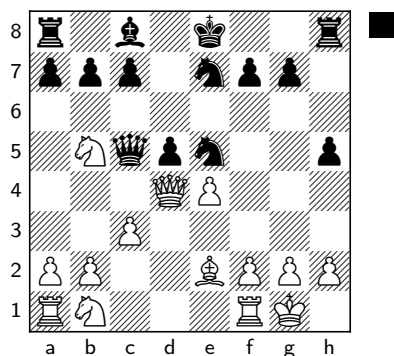
5. _____ 6. _____
7. _____

6.4.3



- 7... _____ 8. _____
9. _____

6.4.4

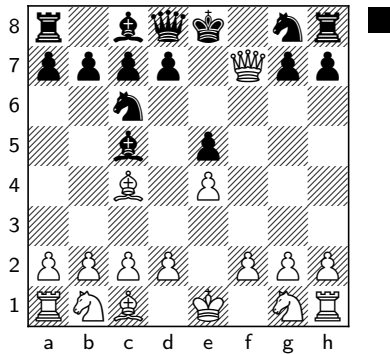


10. _____
11. _____ 12. _____

Die Lösung: 1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. d4 exd4 4. ♗xd4 ♙c5 5. ♙e3 ♜f6 6. c3 ♗ge7 7. ♙c4 ♗e5 8. ♙e2 d5 9. O-O h5 10. ♗b5 ♜b6 11. ♙xc5 ♜xc5 12. ♜d4 1-0

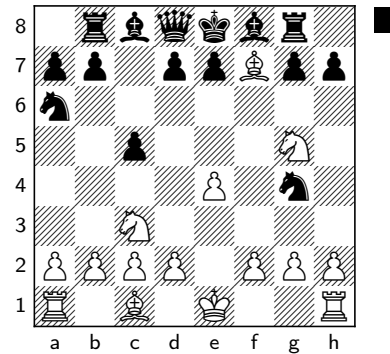
Last but not least eine Variante dieses Aufgabentyps, in der nur die Schlussstellung einer kurzen Partie gezeigt wird. Das berüchtigte Schäfermatt darf natürlich nicht fehlen. Empfehlung: In einer Vorstufe der Übung dürfen die Schüler:innen – je nach Spielstärke – an einem Schachbrett die Aufgaben lösen.

6.4.5



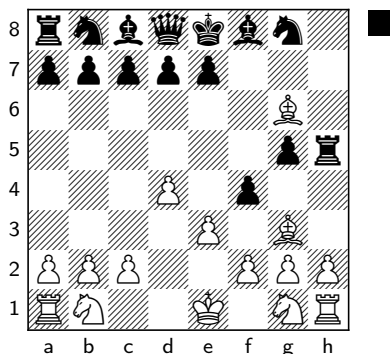
1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

6.4.6



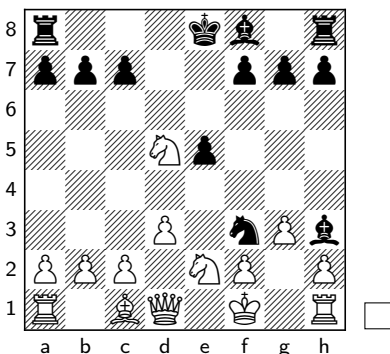
1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____
7. _____

6.4.7



1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____
7. _____ 8. _____

6.4.8



1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____
7. _____ 8. _____
9. _____ 10. _____

Hier kann manchmal auch durch Zugumstellungen die Schlussstellung entstehen. Achtet darauf, dass die Züge davor logisch und nachvollziehbar sind.

Es ist leider etwas aufwendiger, zu der *Sherlock Holmes* Methode Material sowohl für die Variante mit den regelmäßigen Diagrammen in einer Partie als auch die zuletzt vorgestellte Übung, in der nur das Schlussdiagramm gezeigt wird, zu finden. Schließlich muss der Verlauf der Partien hinreichend plausibel sein.

Auf der anderen Seite bildet dieser Aufgabentyp meines Erachtens keinen Schwerpunkt im Blindschachtraining, darf ab und zu als willkommene Abwechslung in den Trainingsalltag eingestreut werden.

Adios Schachbrett!

Und jetzt wird es Zeit, den vielen Diagrammen und dem Schachbrett mit Figuren zum Anfassen endgültig auf Wiedersehen zu sagen! Im folgenden Kapitel steht uns als Hilfsmittel ausschließlich die Notation zur Verfügung.

Kapitel 7

Partienotationen

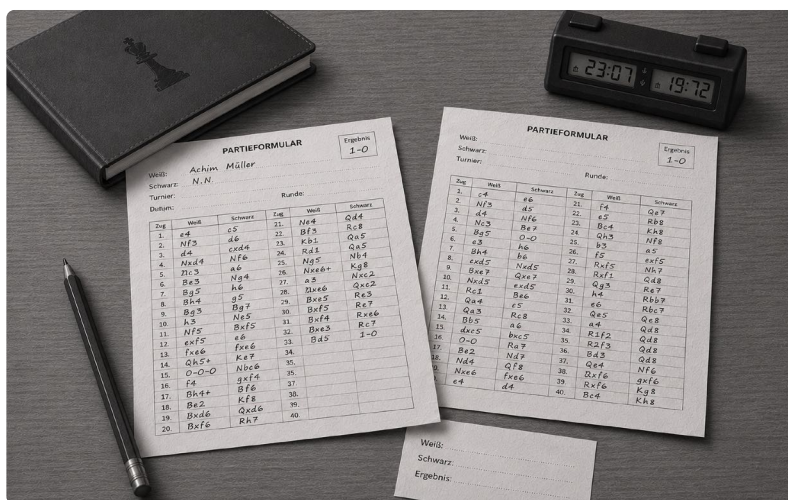


Abbildung 7.1: Welche berühmte Partie ist rechts abgebildet?¹

Eine vollständige Partie ausschließlich anhand der Notation mental zu erfassen, ist eine herausfordernde Aufgabe. Sie verlangt den meisten Schachspieler:innen wesentlich mehr Konzentration und Energie ab, als alle vorherigen Übungen, vielleicht mit Ausnahme der „schweren“ Mattaufgaben, Bauernendspiele und Studien. Was eigentlich für jedes Schachtraining gilt, solltet Ihr hier also besonders beherzigen: Fokus!²

Das bedeutet unabhängig davon, ob Ihr gerade für Euch selbst trainiert, ein Einzel- oder ein Gruppentraining leitet: Benutzt oder schafft Euch eine räumliche Zone, in der es nur um Schach geht. Schaltet äußere Einflüsse so gut wie möglich aus. Tür zu, kein ständiges Rein und Raus, Handys ganz aus oder zumindest in den Flugmodus geschaltet. Nach meiner Einschätzung ist ein solches Gruppentraining ab drei oder mehr Teilnehmer:innen unabhängig von Alter und spielerischen Fähigkeiten auch nur dann sinnvoll und gut durchführbar, wenn alle Beteiligten sehr motiviert und ambitioniert sind.

Wenn Ihr damit beginnt, Partien ausschließlich anhand der Notation „nachzuspielen“, lasst Euch Zeit! Hetzt nicht durch die ersten Züge, nur weil Euch die Eröffnung bekannt ist. Macht nach jedem Halbzug eine kurze Pause, erforscht das ganze Brett und fragt Euch:

Was ist gerade passiert? Überlegt, ob sich Linien oder Diagonalen geöffnet haben. Hat sich

¹Die Lösung: $E1c2g6f6 - g2b2g2k1' e' MVI-B5L1f6 TdL5$ (Bild KI-generiert)

²Das ist heute – in Zeiten des teils übermäßigen Konsums moderner Medien, dem dauernden „Multitasking“ und dem Anspruch der ständigen Erreichbarkeit leider leichter gesagt als getan. Ich empfehle das Buch (oder meinerwegen auch die Netflix-Serie, aber das Buch ist besser) *Achtsam morden!*

die Bauernstruktur verändert? Welche Figur kann jetzt auf welche Felder ziehen, ob schachlich sinnvoll oder nicht? Wer beherrscht welche Felder? Stellt der eben gespielte Zug eine Drohung auf? Wenn ja, welche? Und, kann eine solche Drohung sinnvoll pariert werden?

Immer dann, wenn eine Spielfigur auf dem Brett bewegt wird, ändern sich mindestens vier bis sechs Faktoren: Ein Feld wird frei, ein anderes besetzt. Der Einfluss auf einige Felder, den eine Figur vor dem Zug hatte, verschwindet. Es entsteht ein neuer Einfluss, bedingt durch das Zielfeld. Auch die Wirkung anderer, nicht bewegter Figuren kann sich durch den Zug ändern.

Das „sich Zeit nehmen“ ist besonders in der Anfangsphase dieser Trainingsform wichtig. Unterschätzt die vermeintlich simplen Fragen nicht und „kostet“ diesen Prozess in den ersten Partien aus. Mit der Zeit wird vieles von dem, was Ihr Euch oder Eure Schüler:innen zunächst bewusst fragt, in das Unterbewusstsein übergehen.

Was wir Schritt für Schritt erreichen wollen, ist *Klarheit*³ zur gerade präsenten Stellung. Aiden Rayner verweist in dem Zusammenhang auf drei Fragen, die wir uns stellen sollen:

- Verstehe ich, wie die Figuren zusammenarbeiten?
- Könnte ich die aktuelle Position auf einem Schachbrett aufbauen?
- Kann ich mit jemandem eine Diskussion zur Stellung führen, ohne ein Diagramm oder das Brett zu sehen?

Ist die Antwort auf diese drei Fragen ein „Ja, verstehe ich, kann ich“, seid Ihr auf der sicheren Seite. Merkt Ihr Verbesserungen bei Euch oder Euren Schüler:innen, seid Ihr auf dem richtigen Weg. Insbesondere die Vorübungen aus [Kapitel 3](#) haben hoffentlich dabei geholfen, dass der Prozess des mentalen Erfassens jetzt leichter von der Hand geht. Habt Ihr jedoch das Gefühl, keine oder nur geringe Fortschritte zu machen, kann es durchaus sinnvoll sein, den Schwerpunkt zurück auf die Aufgaben der vorherigen Kapiteln zu legen.

7.1 Eine Beispielpartie

Die folgende Partie habe ich vor etwa vier bis fünf Monaten in der Regionalliga Münsterland gespielt. Als ich darüber nachgedacht habe, welches Beispiel ich wählen soll, kam sie mir in den Sinn, weil sie nicht zu lang ist, aber einige kritische Momente und auch taktische Elemente beinhaltet. Ich hätte sie nicht mehr aus dem Gedächtnis vorführen können und musste das Partieformular herausuchen. Damals habe ich sie aus Zeitgründen auch nicht richtig analysiert – Schande über mich.

Die hier niedergeschriebenen Gedanken zur Partie habe ich an einem sehr langen Abend an einem Stück formuliert, so wie sie mir in den Sinn kamen und nur die unten stehende Notation verwendet. In einem zweiten Durchlauf habe ich ausschließlich Syntax- und Rechtschreibfehler korrigiert. Außerdem meine eigenen Denkfehler in Fußnoten festgehalten.⁴

Die Kommentare zu den einzelnen Zügen sollen einen Eindruck darüber vermitteln, wie ein ausführlicher Trainingsdurchlauf aussehen kann. Im Vordergrund steht nicht die Fehleranalyse, sondern der Prozess des mentalen Erfassens der Partie selbst. Die Gedanken zu den Anfangszügen mögen vielleicht übertrieben detailliert wirken. Aber gerade bei den ersten Versuchen in dieser Trainingsform sind sie notwendig.⁵

³<https://dontmoveuntilyousee.it/clarity-on-clarity/>

⁴Wallah, isch schwör... ;-)

⁵Später oder in Euch und Euren Teilnehmer:innen bekannten Eröffnungen darf der Prozess des mentalen Erfassens auch in einer späteren Schlüsselstellung der Eröffnung beginnen.

1. e4 c5 2. ♖f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♖xd4 ♖f6 5. ♖c3 a6 6. ♕e3 ♗g4 7. ♕g5 h6 8. ♕h4 g5
 9. ♕g3 ♕g7 10. h3 ♗e5 11. ♗f5 ♕xf5 12. exf5 e6 13. fxe6 fxe6 14. ♖h5+ ♖e7 15. O-O
 O ♗bc6 16. f4 gx f4 17. ♕h4+ ♕f6 18. ♕e2 ♖f8 19. ♖xd6 ♖xd6 20. ♕xf6 ♖h7 21. ♗e4
 ♖d4 22. ♕f3 ♖c8 23. ♖b1 ♖d5 24. ♖d1 ♖a5 25. ♗g5 ♗b4 26. ♗xe6+ ♖g8 27. a3 ♗xc2
 28. ♖xe5 ♖xe5 29. ♕xe5 ♗e3 30. ♖d3 ♖e7 31. ♕xf4 ♖xe6 32. ♕xe3 ♖c7 33. ♕d5 1-0

1.e4 Der Bauer besetzt das Zentrum und beherrscht die Felder d5 und f5. Die Diagonale für den ♕f1 wird geöffnet, dieser hat jetzt Zugang zu den Feldern e2, d3, c4, b5 und a6 (dort kann er geschlagen werden). Die ♖d1 beherrscht die Felder e2, f3, g4 und h5.

1...c5 Der schwarze Bauer kontrolliert die Felder b4 und d4. Die schwarzen Dame hat Zugang zur Diagonalen d8-a5.

2.♖f3 Der Springer auf f3 unterstützt einen späteren Bauernvorstoß d4. Das könnte er auch auf e2, dort versperrt er aber dem ♕f1 den Weg. Er kontrolliert nun die Felder e5 und g5 auf der gegnerischen Bretthälfte.

2...d6 Dieser Bauer deckt seinen Kumpan auf c5 und hat außerdem das Feld e5 im Visier. Die Diagonale a4-e8 öffnet sich für ein mögliches Schach des ♕f1 auf b5. Sein Pendant auf c8 hat jetzt Zugang zu den Feldern d7 und e6. Auf f5, g4 und h3 würde er geschlagen.

3.d4 Der zweite weiße Bauer im Zentrum unterstützt die Kontrolle von e5. Er wird vom ♗c5 angegriffen, ist aber sowohl vom ♗f3 als auch der ♖d1 gedeckt. Er öffnet die Diagonale c1-h6 für den ♕c1. Dieser kann jetzt gefahrlos nach d2 (versperrt dort aber der ♖d1 die Linie), nach e3, f4 und g5. Auf h6 würde er vom ♗g7 geschlagen.

3...cxd4 Schwarz schlägt den weißen Bauern auf d4 und verliert damit den Einfluss auf dieses Feld als auch auf b4.

4.♖xd4 Der Springer kontrolliert nun die Felder b5 und f5 im gegnerischen Lager, gibt aber die Kontrolle über e5 und g5 auf. Die möglichen weiteren Ziele c6 und e6 sind durch schwarze Bauern kontrolliert.

4...♗f6 Der schwarze Springer greift den ungedeckten Bauern auf e4 an und kämpft um die Kontrolle des Feldes d5. Er kann jetzt auch nach g4 ziehen, da ein mögliches Schlagen des Springers von der ♖d1 an der Deckung durch

den ♕c8 scheitert. Als Rückzugsfeld steht ihm außerdem d7 zur Verfügung.

5.♖c3 Der zweite weiße Springer entwickelt sich und deckt den Bauern auf e4. Beide haben Einfluss auf das Feld d5. Der Springer auf c3 kontrolliert zusammen mit seinem Pendant auf d4 auch das Feld b5.

5...a6 Schwarz verhindert einen möglichen Springerzug nach b5, schwächt aber das Feld b6, das jetzt nur noch durch die ♖d8 kontrolliert wird.

6.♕e3 Weiß entwickelt seine dritte Leichtfigur und überdeckt den ♗d4. Der Läufer hätte auch nach g5 gehen können, wo er den schwarzen ♗f6 angreifen würde. Auf f4 hätte er Einfluss auf das Feld e5 und den ♗d6, der ist aber durch den ♖e7 gedeckt.⁶

6...♗g4 Der Springer greift den ♕e3 an, der durch den ♖f2 gedeckt ist. Er selbst ist von der ♖d1 angegriffen, aber immer noch durch den ♕c8 geschützt. Er kontrolliert außerdem zusammen mit dem ♗d6 das Feld e5.

7.♕g5 Der Läufer entzieht sich dem ♗g4. Auf g5 ist er nicht gedeckt, verhindert aber ein mögliches ♖e6 oder ♖e5, da er dann die ♖d8 schlagen könnte.

7...h6 Schwarz greift den weißen ♕g5 mit einem Bauern an.

8.♕h4 Dieser hat die Rückzugsfelder h4 (Partie), f4, e3 (da kommt er her), d2 (lässt den ♗d4 ohne Deckung der ♖d1 und c1 (sein Ausgangsfeld)).

8...g5 Schwarz jagt weiterhin den weißen Läufer und stellt seinem eigenen ♕f8 das Feld g7 zur Verfügung. Der Bauer auf g5 hat außerdem Einfluss auf das Feld f4. Dafür wird aber das Feld h5 geschwächt, welches nicht mehr durch einen schwarzen Bauern kontrolliert werden kann.

9.♕g3 Der Läufer kann den ♖g5 nicht schla-

⁶Die Gabel e7-e5 ist mir in dem Augenblick und in der Anmerkung zu Zug 8 gar nicht in den Sinn gekommen.

gen, da dieser durch den ♠h6 gedeckt wird. Dafür übt er jetzt im Zentrum Einfluss auf das Feld e5 aus. Von g3 hat er aktuell kein Feld, auf das er ziehen könnte, ohne geschlagen zu werden. Die Felder h2 und f2 sind durch eigene Bauern versperrt, f4 wird vom schwarzen ♠g5 kontrolliert, e5 vom ♠d6 und dieser ist von der ♛d8 und dem ♠e7 gedeckt.

9...♠g7 Schwarz entwickelt seine zweite Leichtfigur. Der ♠g7 greift den ♜d4 an und unterstützt bei der Kontrolle des Felds e5.

10.h3 Weiß stellt seinem ♠g3 das Rückzugsfeld h2 zur Verfügung und greift gleichzeitig den schwarzen ♜g4 an.

10...♜e5 Der Springer ist auf e5 durch den weißen ♠g3 angegriffen, aber durch den ♠d6 und den ♠g7 gedeckt. Von dort kontrolliert er die Felder c4 und g4 im weißen Lager.

Zwischenbilanz: Aktuell hat Weiß drei Leichtfiguren entwickelt (♠g3, ♜c3, ♜d4), einen Zentrumsbauern auf e4 und den h-Bauern nach h3 gezogen. Die d-Linie ist halboffen. Schwarz hat einen Springer auf e5 und einen Läufer auf g7. Außerdem vier Bauern gezogen, die noch auf dem Brett stehen: a6, d6, g5 und h6. Die c-Linie ist halboffen. Weiß kann aktuell weder lang (♛d1) noch kurz (♠f1) rochieren, Schwarz steht die kurze Rochade zur Verfügung.

11.♜f5 Der weiße Springer zieht zum dritten Mal und greift den ♠g7 an. Er ist durch den ♠e4 gedeckt und wird auf f5 nur durch den ♠c8 bedroht.

11...♠xf5 Schwarz schlägt den Springer, da er sonst **11...♠f8**, **11...♞f8**, **11...♞g8** oder **11...♠f6** ziehen müsste.⁷

12.exf5 Der weiße ♠f5 hat jetzt keine Kontrolle mehr über das Feld d5, ist zwar nicht angegriffen, aber ungedeckt. Dafür kontrolliert er die Felder e6 und g6, die aber auch noch vom schwarzen ♠f7 geschützt sind.

12...e6 Schwarz zieht den ♠e7 auf ein angegriffenes Feld. Die schwarze Dame kann jetzt nach e7 oder f6 ziehen. Die Alternativen sind **12...Sbc6** (entwickelt die letzte Leichtfigur und macht Platz für den ♞a8, **12...♜bd7** (di-

to, aber mit weniger Einfluss im Zentrum, außerdem ist der von der weißen ♛d1 angegriffene ♠d6 nur noch durch den ♠e7 gedeckt), **12...♛c7** und **12...0-0**.

13.fxe6 Weiß schlägt den Bauern, droht außerdem **13.exf7+**.

13...fxe6 Schwarz schlägt zurück, was sonst? Jetzt ist aber die Diagonale e8-h5 und damit auch der schwarze ♞e8 geschwächt, da nun alle schwarzen Bauern am Königsflügel gezogen haben (♠h6,g5,e6). Es steht kein Bauer mehr auf f7.

14.♛h5+ Weiß nutzt die Schwäche der Diagonalen e8-h5 aus und bringt die Dame von d1 mit Tempo ins Spiel. Ein direkter Königsangriff ist aber noch illusorisch, da sonst nur der ♜c3 und ♠g3 ohne direkten Zugriff auf den schwarzen König entwickelt sind. Außerdem sind noch die Verteidiger ♜e5 und ♠g7 da. Der Damenzug ermöglicht Weiß auch die lange Rochade im nächsten Zug.

14...♞e7 Ein Königszug ist nicht erzwungen. Schwarz kann den ♜e5 nach f7 stellen, wo er durch den ♞e8 gedeckt ist (auf g6 kann ihn die weiße Dame schlagen). Auf f7 überdeckt er den ♠d6, überlässt aber Weiß die Kontrolle über das Feld g6, auf das dann die weiße ♛h5 geht und den ♠g7 angreift. Der König kann auch nach d7 oder f8 ausweichen. Auf **14...♞d7** ist **15.0-0-0** eine starke Antwort. Der ♞d1 und ♞d7 stehen sich dann gegenüber, nur durch den Bauern d6 getrennt.

15.0-0-0 Weiß bringt seinen König in Sicherheit und den Damenturm auf der halboffenen d-Linie ins Spiel. Dort visiert er die schwarze ♛d8 an, nur durch den schwarzen ♠d6 gehindert. Die einzigen noch nicht entwickelten weißen Figuren sind jetzt der ♠f1 und ♞h1.

15...♜bc6 Schwarz entwickelt seine letzte Leichtfigur, die den ♜e5 unterstützt, das Feld d4 kontrolliert und dem ♞a8 ermöglicht, auf der halboffenen c-Linie aktiv zu werden.

16.f4 Weiß greift den schwarzen ♜e5 an und versucht, Linien am Königsflügel zu öffnen. **16.h4** ist ein ähnlicher Versuch, auf den Schwarz aber mit **16...g4** antworten und

⁷Den Zug ♞h7 habe ich nicht bedacht.

die Stellung geschlossener halten kann. Eine sinnvolle Alternative ist die Entwicklung der letzten weißen Leichtfigur ♘f1 nach e2 oder d3 (dort kann er vom Se5 geschlagen werden). Die Felder c4 (schwarzer ♜e5) und b5 (schwarzer ♖a6) sind ihm verwehrt.

16...gxf4 Schwarz schlägt den Bauern, der seinen Springer angreift, öffnet damit aber die Diagonale h4-d8 für den weißen ♗g3, da der Bauer nicht mehr das Feld h4 kontrolliert.

17.♗h4+ Weiß nutzt die offene Diagonale aus und greift den schwarzen ♜e7 und die dahinter stehende ♖d8 an. Der Läufer kann auch den schwarzen ♜f4 schlagen, stellt damit aber keine Drohung auf und gibt Schwarz eine freie Zugwahl.

17...♗f6 Der Läufer muss sich dazwischen stellen, da nach einem Wegzug des Königs nach d7 oder f8 die schwarze Dame auf d8 vom ♗h4 geschlagen werden kann.

18.♗e2 Der Läufer macht Platz für ein eventuelles ♖h1-f1, was den schwarzen Bauern auf f4 angreift und den Turm in Stellung gegen den schwarzen König bringt.⁸

18...♞f8 Der König geht dem Röntgenangriff des weißen ♗h4 aus dem Weg. Gleichzeitig greifen die schwarze ♖d8 und der ♗f6 gemeinsam den weißen Läufer auf h4 an, der nur durch die ♖h5 gedeckt ist.

19.♖xd6 Der Turm schlägt den Bauern und greift die schwarze Dame an, die aber ihrerseits den Turm zurückschlagen kann. Der weiße Turm macht außerdem Platz auf d1 für seinen noch untätigen Kumpel auf h1.

19...♖xd6 Die Dame schlägt zurück, gibt aber dafür den Schutz des schwarzen ♗f6 auf, der nun ungedeckt ist. Die d-Linie ist jetzt ganz offen.

20.♗xf6 Weiß schlägt den ungedeckten ♗f6 mit seinem Läufer von h4 und greift gleichzeitig gemeinsam mit der weißen ♖h5 den schwarzen ♜e5 (gedeckt durch die ♖d6 und den ♜c6) und den schwarzen Turm auf h8 an, der ungedeckt ist. Dem schwarzen König steht jetzt nur noch das Feld g8 zur Verfügung, da

der weiße ♗f6 die Felder e7 und g7, die weiße Dame die Felder f7 und e8 kontrollieren.

20...♖h7 Der schwarze Turm entzieht sich dem Angriff und hat auf der 7. Reihe die Felder f7, d7 und c7 zur Verfügung. Auf g7 und e7 könnte der weiße Läufer zuschlagen.

Zwischenbilanz: Weiß hat eine Qualität weniger. Die weiße Dame auf h5 und der Läufer auf f6 beherrschen die Gegend um den schwarzen König. Der Turm auf h1 ist noch untätig. Schwarz hat eine Dame auf d6, einen inaktiven Turm auf a8, einen ungedeckte Turm auf h7 und sich gegenseitig deckende Springer auf c6 und e5. Die schwarze Königsstellung ist gefährdet, die weiße nicht. Die Bauernstruktur am Damenflügel ist typisch Sizilianisch, die im Zentrum (nur ein schwarzer Bauer auf e6) und am Königsflügel, wo je ein schwarzer Bauer auf f4 und h6 stehen, sehr „zerpflückt.“ Die weißen Bauern auf g2 und h3 spielen aktuell keine Rolle oder stören eher den Turm auf h1.

21.♜e4 Der weiße Springer wird mit Tempogewinn aktiviert. Von e4 deckt er den Läufer auf f6 und greift die schwarze ♖d6 an. Weiß muss etwas aufpassen, da er nun zwei ungedeckte Figuren (♗e2 und ♜e4) im Einflussbereich der schwarzen Figuren stehen hat.

21...♖d4 Die schwarze Dame entzieht sich dem Angriff des weißen ♜e4 und greift diesen selbst an, ohne die Deckung des schwarzen ♜e5 zu vernachlässigen. Sie droht außerdem, auf e3 ein Schach mit gleichzeitigem Angriff auf den weißen ♗e2 zu geben, da auf f2 kein weißer Bauer mehr steht.

22.♗f3 Weiß pariert diese Drohung und deckt außerdem den ♜e4. Der Läufer ist dort zwar durch den schwarzen ♜e5 angegriffen, wird aber vom ♗g2 gedeckt.

22...♖c8 Schwarz entwickelt seine letzte Figur. Der Turm steht nun auf der gleichen Linie wie der weiße ♞c1, nur durch den schwarzen ♜c6 und den weißen ♜c2 verdeckt. Schwarz droht einen Abzugsangriff auf diesen Bauern mit **23...♜b4**. Nach einem möglichen Abzug des schwarzen ♜c6 kann auch der schwarze ♜e5 ungefährdet ein Schach auf d3 geben, da der ♜c2 dann gefesselt ist.

⁸Ich erinnere mich noch daran, dass mir damals während der Partie kein anderer sinnvoller Zug als die Entwicklung meiner letzten Leichtfigur einfiel.

23.♔b1 Weiß pariert diese Drohungen, in dem er seinen König außerhalb der Reichweite des ♚c8 auf die b-Linie stellt. Potentiell muss Weiß nun aber auf ein Grundreihenmatt achten, da seine Bauern auf a2, b2 und c2 stehen. Aktuell schützen der weiße ♙f3 das Feld d1 und der Turm auf h1 die ganze Grundreihe.

23...♞d5 Schwarz schaut mit seiner Dame auf das Feld und den Bauern a2, was wiederum durch ein späteres ♜c6–b4 relevant werden kann. Die Dame begibt sich jedoch in den Einflussbereich des weißen ♙f3, der nach einem Abzug des ♜e4 die Dame angreifen kann.

24.♚d1 Hat Weiß keinen sinnvollen Abzug mit seinem ♜e4? Der kann nach g5 gehen und drohen, den schwarzen ♜e6 oder den ♚h7 jeweils mit Schach zu schlagen. Wenn der schwarze Bauer auf h6 den Springer schlägt, sind beide Damen angegriffen, die weiße durch den schwarzen ♚h7, die schwarze durch den ♙f3. Kompliziert! Eine Stellung, die es sich lohnt, ausführlicher zu analysieren.⁹ In der Partie aktiviert Weiß seine letzte untätige Figur mit Tempogewinn. Der ♚d1 greift die schwarze Dame an.

24...♞a5 Die schwarze Dame entzieht sich dem Angriff, schießt weiterhin auf den weißen ♜a2, deckt aber auch immer noch gemeinsam mit dem ♜c6 den von Weiß zweimal angegriffenen ♜e5. Zur Verteidigung der 7. Reihe kann die Dame nun auch zurück auf das Feld c7.

25.♜g5 Der Springer greift von dort – wie schon beschrieben – den schwarzen ♜e6 und ♚h7 an. Da der schwarze König auf f8 steht, erfolgen beide Schlagzüge mit Schach. Schwarz kann den Springer mit seinem h-Bauern schlagen, aber dann schlägt die weiße Dame den ♚h7.

25...♜b4 Schwarz verzichtet darauf, den weißen ♜g5 zu nehmen. Sein Zug greift die weißen Bauern a2 (mit ♞a5 und ♜b4) und c2 (♚c8 und ♜b4) doppelt an. Wenn die Dame auf a2 schlagen kann, geschieht dies mit Schach gegen den weißen ♔b1. Der schwarze Springer auf e5 ist jetzt nur noch durch die ♞a5 gedeckt. Der schwarze Bauer auf b7 kann vom ♙f3 geschlagen werden.

26.♜xe6+ Der weiße Springer schlägt den letzten Zentrumsbauern mit Schach. Er kann nicht zurückgeschlagen werden. Der Springer überdeckt das Feld g7 zusammen mit dem weißen ♙f6. Gemeinsam beherrschen sie die schwarzen Felder, die ♞h5 die weißen. Schwarz hat noch zwei Figuren, die sich um diesen Bereich kümmern können: ♚h7 und ♜e5.

26...♔g8 Das einzige Fluchtfeld für den schwarzen König? Ja.

27.a3 Weiß schützt das Feld a2 und greift den schwarzen ♜b4 an. Der ♜c2 bleibt zweimal angegriffen und ist nur einmal gedeckt.

27...♜xc2 Schwarz ist gezwungen, auf c2 mit dem Springer zu schlagen, da auf **27...♚xc2** **28.axb4** mit Angriff auf die schwarze Dame auf a5 durch den Bauern und den Turm durch den weißen König folgt.

28.♞xe5 Der zweimal angegriffene Springer auf e5 wird geschlagen, die schwarze Dame angegriffen.

28...♞xe5 Schwarz schlägt zurück. Es gibt auch die Möglichkeit, mit **28...♜xa3+** ein Zwischenschach zu geben. Weiß muss dann mit **29.bxa3** zurückschlagen. Die Konsequenzen nach **29.♔a1 Sc2+** sind mir nicht ganz klar. Wenn Schwarz auf **29.bxa3** mit der Dame den ♜a3 schlägt, kann die weiße Dame zurück nach b2 gehen.

29.♙xe5 Der Läufer schlägt die schwarze Dame und greift den fast schon vergessenen ♜f4 an. Dieser kann mit **29...♚f7** gedeckt werden.

29...♜e3 Wenn Schwarz den Bauern mit seinem Turm deckt, kann Weiß die Stellung schwarzer (ungedeckter) ♚c8, ♜c2 mittels **30.♚c1** ausnutzen und den Springer zweimal angreifen (König und Turm). Der andere schwarze Turm kann nicht helfen, da er auf c7 vom weißen ♙e5 geschlagen wird. Der Springer auf e3 greift den weißen Turm auf d1 an.

30.♚d3 Der angegriffene Turm greift nun seinerseits den Springer auf e3 an.¹⁰ Dieser hat als Fluchtfelder c2, c4 und f5. Die Felder

⁹Auch das kann man später gut im Rahmen einer Blindschachübung machen!

¹⁰Ungefähr hier habe ich vergessen, dass auf f4 ein schwarzer Bauer steht.

g4/♠g2 (♜f3) und d5 (♞d3, ♜f3) werden von weißen Figuren beherrscht.

30...♞e7 Schwarz verzichtet auf einen Zug mit dem Springer und greift den weißen Springer auf e6 an. Zieht alternativ der schwarze Springer nach f5, kann **31.♜e4 ♞f7 32.♞g3+ ♜h7 33.♜xf5+ ♞xf5 34.♞g7+ ♜h8 35.♞c7+ ♞xe5 36.♞xc8+** folgen.¹¹ Weiß verbleibt mit einem Mehrspringer auf e6. Zieht er nach c2 oder nach c4, kann Weiß wieder den Bauern auf b7 mit seinem Läufer schlagen.

31.♜xf4 Weiß schlägt den Bauern auf f4 und greift gleichzeitig den schwarzen ♜e3 ein zweites Mal und den Bauern auf h6 an. Er kann nicht **31.♞xe3** spielen, da der schwarze Springer durch den Bauern auf f4 gedeckt ist.

31...♞xe6 Schwarz kann den Springer auf das Feld c4 ziehen. Dann hat Weiß die Mög-

lichkeit, mit dem Zug ♜d5 den Springer anzugreifen und gleichzeitig ein Abzugsschach durch den ♜e6 zu drohen. Der Turm auf e6 und der König auf g8 befinden sich nach dem Schlagen auf der gleichen Diagonalen a2-g8. Beide schwarzen Türme stehen auf der Diagonalen h3-c8. Der Turm auf e6 deckt den Bauern auf h6.

32.♜xe3 Nach dem Schlagabtausch sieht es wie folgt aus: Weiß hat einen Turm, zwei Läufer und vier Bauern. Er greift außerdem den Bauern b7 mit seinem ♜f3 an. Schwarz hat zwei Türme und drei Bauern. Weiß steht also materiell auf Gewinn.

32...♞c7 Der schwarze Turm deckt den Bauern auf b7.

33.♜d5 Weiß nutzt die verbleibende Fesselung (♜g8, ♞e6) aus.

Schwarz gibt auf.

Eigene Partien oder Partien, die Eure Schüler:innen gespielt haben, eignen sich eher für Einzeltrainings oder dann, wenn beide Spieler:innen an der Partie beteiligt waren.¹² Vor allem kann man hier auch bereits in den ersten Stunden dieser Trainingsform längere Partien verwenden.

Ausdrücklich hinweisen möchte ich noch einmal darauf, dass gerade bei Ungeübten das ausführliche Verbalisieren oder das „sich detaillierte Vorstellen“, also ein Zug für Zug angewendetes umfangreiches mentales Erfassen enorm wichtig für den Erfolg der Übung sind.

7.2 Am Ende Matt

In diesem Abschnitt stellen wir Notationen zu Partien vor, an deren Ende ein mehr oder weniger forciertes Matt steht. In einem der vorherigen Kapitel hatte ich schon darauf hingewiesen, dass Mattaufgaben nach meiner Erfahrung leichter von der Hand gehen und motivierender wirken. Den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben steuert Ihr an drei Punkten:

- Die Länge der Partie,
- dem Bekanntheitsgrad der Eröffnung und
- die Stelle, an der Ihr „abschneidet“ bzw. die Anzahl der Züge bis zum Matt.

Material zu diesem und dem nächsten Aufgabentyp könnt Ihr Euch ohne größeren Aufwand selbst zusammenstellen. Nutzt die Suchfunktionen einer Datenbanksoftware. Für diese Partien hier und im Übungsblatt habe ich in einer großen Datenbank nach Zuganzahl, Spielstärke und Matt gefiltert.

Es folgen drei Beispiele:

¹¹Hier hat mich der Ehrgeiz gepackt. Aber die Variante ist natürlich Blödsinn, weil nach **32.♞g3+** dieser Turm einfach geschlagen werden kann. War wohl doch etwas spät am Abend.

¹²Der Vorteil gegenüber anderen, die eine Partie vorher nicht gesehen oder selbst gespielt haben, wäre auch unfair.

Aufgabe 1:

1. e4 e5 2. ♘f3 f6 3. ♗xe5 fxe5 4. ♖h5+ ♕e7 5. ♖xe5+ ♖f7 6. ♙c4+ ♖g6 7. ♖f5+ ♖h6 8. d4+ g5 9. h4 ♖g7 Weiß am Zug setzt Matt.

Aufgabe 2:

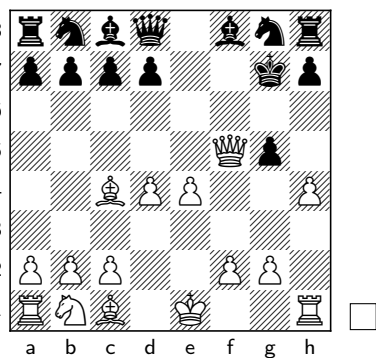
1. e4 e5 2. ♙c4 ♗f6 3. ♗f3 ♗xe4 4. ♗c3 ♗xc3 5. dxc3 f6 6. O-O d6 7. ♗h4 g6 8. f4 f5 9. ♗f3 ♖f6 10. fxe5 dxe5 11. ♙g5 ♖b6+ 12. ♖h1 ♖d6 13. ♗xe5 ♖xd1 Weiß am Zug setzt Matt.

Aufgabe 3:

1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4 ♗f6 5. ♗c3 a6 6. ♙d3 g6 7. f3 ♙g7 8. ♙e3 ♗c6 9. ♖d2 d5 10. O-O-O O-O 11. ♗xc6 bxc6 12. ♙h6 ♖a5 13. ♙xg7 ♖xg7 14. h4 dxe4 15. fxe4 ♙e6 16. h5 gxh5 17. ♖f4 ♗g4 18. ♗d5 cxd5 19. ♖g5+ ♖h8 20. ♗xh5 ♗f6 21. ♗dh1 ♗g8 Weiß am Zug setzt Matt.

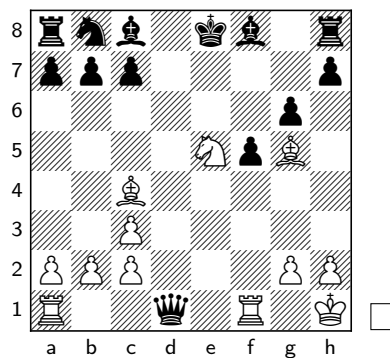
Lösungen:

Aufgabe 1



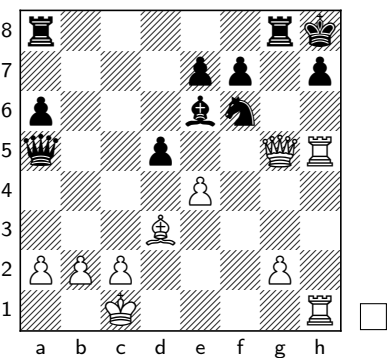
10. ♖f7+ ♖h6 11. h×g5#

Aufgabe 2



14. ♙f7#

Aufgabe 3



22. ♖×f6+ nebst
23. ♗xh7+ oder #

7.3 Am Ende Vorteil

In dieser Übung sollen Eure Schüler:innen am Ende der bekannten Zugfolge den Weg zu einem materiellen Vorteil finden. In einem sehr fortgeschrittenen Stadium darf es auch ein positioneller Vorteil sein. Natürlich müssen dann die zentralen Elemente eines Vorteils wie z. B. Königssicherheit, schwache Felder und Bauern, Bauerninseln, Raumvorteil und Zentrumskontrolle bekannt sein. In dieser Arbeit habe ich mich auf taktische Wendungen mit materiellem Vorteil beschränkt. Stellschrauben:

- Die Länge der Partie,
- der Bekanntheitsgrad der Eröffnung,
- die Position, an der Ihr „abschneidet“, also wieder die unbekannte Anzahl der Züge bis zum realisierten Vorteil und
- die Komplexität der Aufgabe.

Wenn Ihr Euch hier eigene Aufgaben sucht, achtet aus didaktischen Gründen darauf, dass der Partieverlauf vorher einigermaßen ausgeglichen ist und Eure Schüler:innen nicht durch starke Ausschläge Richtung Weiß oder Schwarz irritiert.

Aufgabe 4:

1. d4 ♘f6 2. ♘c3 d5 3. ♙f4 a6 4. f3 c5 5. e4 cxd4 6. ♚xd4 ♘c6 7. ♚d2 d4 8. ♘ce2 e5
9. ♙g5 h6 10. ♙h4 Schwarz am Zug erzielt entscheidenden Vorteil.

Aufgabe 5:

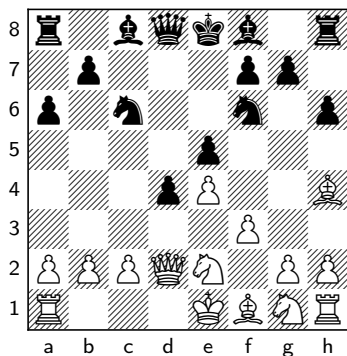
1. e4 c5 2. ♘c3 a6 3. d4 cxd4 4. ♚xd4 ♘c6 5. ♚e3 b5 6. a4 b4 7. ♘d5 ♚b8 8. a5 ♘xa5
9. ♚a7 ♙b7 10. ♚xa5 e6 11. ♙f4 d6 12. ♘b6 ♘e7 13. ♙xa6 ♘c6 14. ♙b5 ♚c7 Weiß am
Zug erzielt entscheidenden Vorteil.

Aufgabe 6:

1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. ♙d3 c5 5. dxc5 ♙xc5 6. ♘f3 ♘f6 7. O-O O-O 8. ♙g5
h6 9. ♙h4 ♘c6 10. ♚e1 g5 11. ♙g3 ♘e4 12. ♘c3 f5 13. ♘d2 f4 14. ♘xd5 fxg3 15. ♚xe4
gx f2+ 16. ♙f1 ♙f5 17. ♚h5 ♙g7 Weiß am Zug erzielt entscheidenden Vorteil.

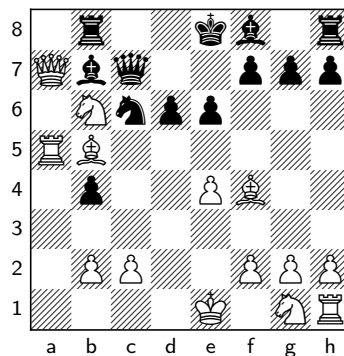
Lösungen:

Aufgabe 4



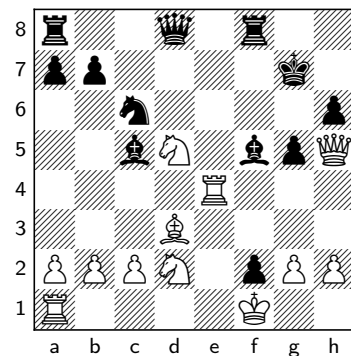
10... ♘xe4 +-

Aufgabe 5



15. ♙xc6 +-

Aufgabe 6



18. ♚e6 ♚xd5 19. ♚g6+
♙f7 20. ♚d6+ +-

7.4 Schon wieder Radar

Diese Übungsform ist die wahrscheinlich schwierigste des Kapitels. Ihr stellt eine ganze Partie ohne weitere Hinweise zur Verfügung. Eure Schüler:innen sollen anhand der Notation herausfinden, an welcher Stelle innerhalb der Partie Weiß oder Schwarz einen Fehler gemacht hat, den die andere Seite nicht ausgenutzt hat. Auf diese Weise blendet Ihr wie auch in den Übungen in [Abschnitt 5.2](#) den oft diskutierten „Quizfaktor“ vollständig aus.

Von Roman Vidonyak habe ich den Namen *Radar* übernommen. Er wendet diese Übung sehr erfolgreich an, so auch im Training mit Javokhir Sindarov, dem Überraschungssieger des Kandidatenturniers 2026 auf Zypern.¹³ Auch Wolfgang Pajeken benutzt sie im Rahmen seiner Aufgaben zu *Visualisierung und Vorstellungskraft*. Die

- Länge und Komplexität der Partie,
- der Bekanntheitsgrad der Eröffnung und
- die Art des Fehlers

bestimmen den Schweregrad dieses Aufgabentyps. In dem in der Fußnote erwähnten Interview

¹³Aus einem Interview in DIE ZEIT, welches auch aus anderen Gründen für Trainer:innen sehr informativ ist: <https://archive.ph/XICXb>.

beschreibt Roman Vidonyak, dass er WeltklassemSpielern 60-zügige Partien vorstellt, welche unter Zeitdruck (drei bis fünf Minuten) gelöst werden müssen. Und dass eine solche Trainingseinheit zwei Stunden dauern kann. Wir fangen etwas leichter an.

Für die Vorbereitung dieser Aufgaben ist wesentlich mehr Zeit erforderlich. Entweder Ihr findet Partien, die genau diese Bedingung erfüllen. Das ist aber nach meiner Erfahrung wie Lotto spielen. Einfacher ist es, Partien zu suchen, in denen die Chance genutzt, also nicht verpasst wurde. An der entscheidenden Stelle manipuliert Ihr die Partie und konstruiert einen plausiblen, nicht zu kurzen und ausgeglichenen weiteren Verlauf.¹⁴ Auch in dieser Übungsform ist es wichtig, dass die Partie vor dem Fehler keine irritierenden größeren Ausschläge Richtung Weiß oder Schwarz hat. Alternativ „klaut“ Ihr geschickt.¹⁵

Aufgabe 7:

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4 4. ♖c2 c5 5. dxc5 O-O 6. a3 ♗xc5 7. ♕g5 h6 8. ♗h4 ♘c6 9. ♘f3 b6 10. e3 ♗b7 11. ♗e2 ♗e7 12. O-O Remis

Aufgabe 8:

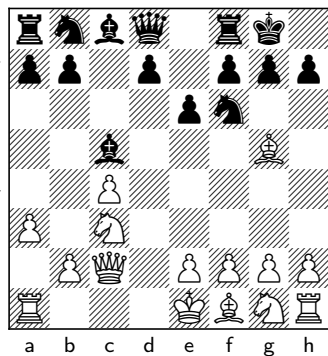
1. ♘f3 ♘f6 2. c4 c6 3. b3 d5 4. ♗b2 ♗g4 5. ♘e5 ♗h5 6. g3 ♘bd7 7. ♗g2 ♘xe5 8. ♗xe5 d4 9. d3 e6 10. O-O ♘g4 11. ♗f4 g5 12. ♗c1 ♘e5 13. ♖d2 ♗e7 14. ♗b2 a5 15. a3 Remis

Aufgabe 9:

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 4. d4 exd4 5. ♘xd4 ♗b4 6. ♘xc6 bxc6 7. ♗d3 d5 8. exd5 cxd5 9. O-O O-O 10. ♗g5 c6 11. ♘a4 h6 12. ♗h4 ♖e8 13. c4 ♗d6 14. cxd5 cxd5 15. ♘c3 ♗e5 16. ♘xd5 ♗xb2 17. ♘xf6+ ♗xf6 18. ♗xf6 ♖xf6 19. ♖a4 ♗b7 20. ♖fe1 ♖xe1+ Remis

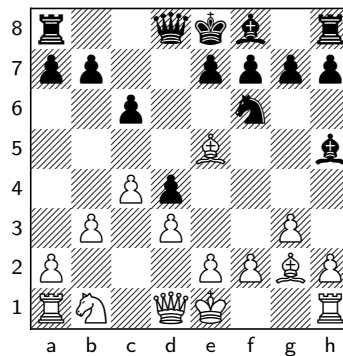
Lösungen:

Aufgabe 7



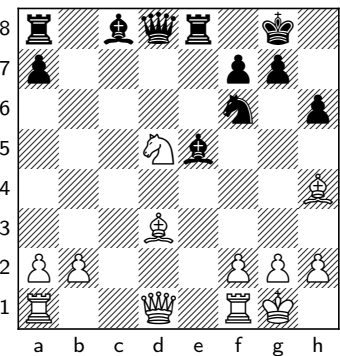
7... ♗xf2+ 8. ♖xf2 ♘g4+
--+

Aufgabe 8



9... ♖a5+ 10. ♖d2 ♖xe5
--+

Aufgabe 9



16... ♖xd5 17. ♗xf6 ♗b7
--+

Wir schließen nun den Bereich ab, in dem Stellungen oder sogar ganze Partien vorgegeben sind. Und sind damit auch am Ende aller Übungsformen angelangt, die eine gewisse Vorbereitung Eurerseits benötigen. Im folgenden Kapitel wird nur noch gespielt und analysiert!

¹⁴Ich greife für das Erstellen der „Fakepartie“ immer auf eine Engine zurück.

¹⁵Bei längeren Partien empfehle ich das Buch *Radar* von Jaroslav Prizant, Dank an Jasper Holtel für den Hinweis. Vielleicht könnt Ihr das irgendwo auftreiben.

Kapitel 8

Blindpartien spielen



Abbildung 8.1: Wer erkennt die Stellung wieder?¹

Wir sind nun fast am Ziel dieser anspruchsvollen Trainingsform angelangt: dem Spielen einer vollständigen Partie ohne jegliche Hilfsmittel. Auch in diesem Kapitel tasten wir uns - abhängig von den aktuellen Fähigkeiten unserer Schüler:innen - schrittweise an den letzten Aufgabentyp heran.

Für die nächsten Übungen steht Ihr im Einzeltraining als Spielpartner zur Verfügung, in Gruppentrainings stellt Ihr Pärchen mit idealerweise gleicher oder ähnlicher Spielstärke zusammen.

8.1 X-Züge Modus umgekehrt

Ähnlich dem *X-Züge Modus* in [Abschnitt 6.3](#) spielen Eure Schüler:innen eine Blindpartie für eine bestimmte Anzahl Züge, z.B. 5 oder 10.² Natürlich auch wieder mit Schachuhr und einer sinnvollen, festgelegten Bedenkzeit, diesmal aber ohne Brett.

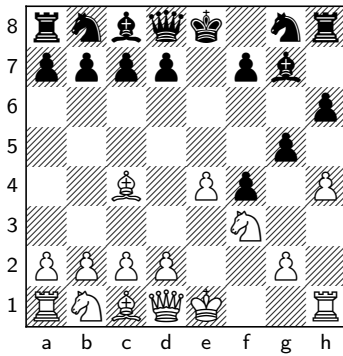
Ist die vereinbarte Anzahl Züge erreicht, wird die Uhr angehalten. Auf einem echten Schachbrett oder mit Hilfe einer Schachsoftware werden die bisherigen Züge nachgespielt. Anschließend verlassen beide das Brett und es geht in die nächste Runde der Blindpartie.

Ein Beispiel:

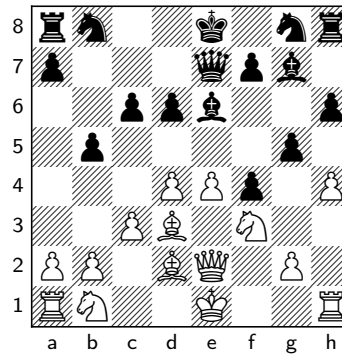
¹Die Lösung: Γσρσκελ - Λροιμσρσ' ΙθΙσ' ΙΓ' ΔχρΔιι (Bild KI-generiert)

²Weniger als 5 Züge erscheint mir nicht sinnvoll.

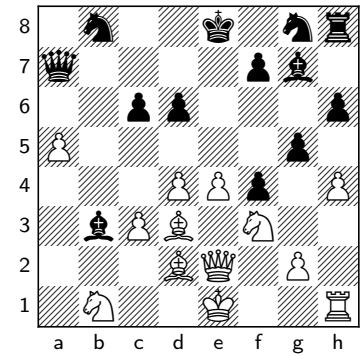
1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖f3 g5 4. ♗c4 ♗g7 5. h4 h6 (Diagram) Kontrolle 6. d4 d6 7. c3 c6
 8. ♜e2 ♜e7 9. ♘d2 ♘e6 10. ♘d3 b5 (Diagram) Kontrolle 11. a4 bxa4 12. ♝xa4 a5 13. b4
 ♘b3 14. ♝xa5 ♝xa5 15. bxa5 ♜a7 (Diagram) Kontrolle 16. a6 g4 17. ♞g1 h5 18. ♙xf4
 ♞d7 19. ♜b2 ♘a4 20. ♜b4 ♘b5 (Diagram) Kontrolle 21. ♜xd6+ ♞c8 22. ♙xb5 cxb5
 23. ♞e2 ♞f6 24. ♞g3 ♞xe4 25. ♞xe4 ♝e8 (Diagram) Kontrolle 26. ♙e5 ♙xe5 27. dxe5
 ♜e3+ 28. ♞f1 ♜xe4 29. a7 ♜b1+ 30. ♞f2 ♜a2+ (Diagram) Kontrolle 31. ♞g3 ♜xa7
 0-1



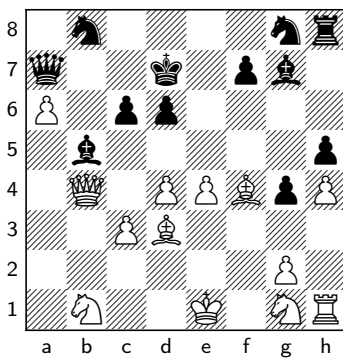
5... h7-h6



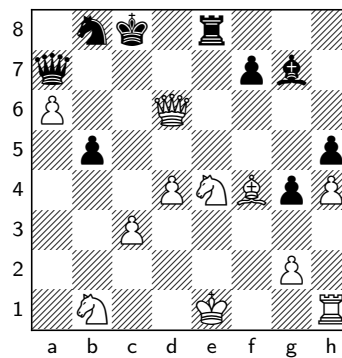
10... b7-b5



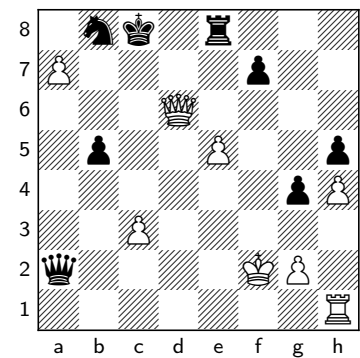
15... ♜e7-a7



20... ♘a4-b5



25... ♝h8-e8



30... ♜b1-a2+

8.2 X-Züge Modus mit Bonus

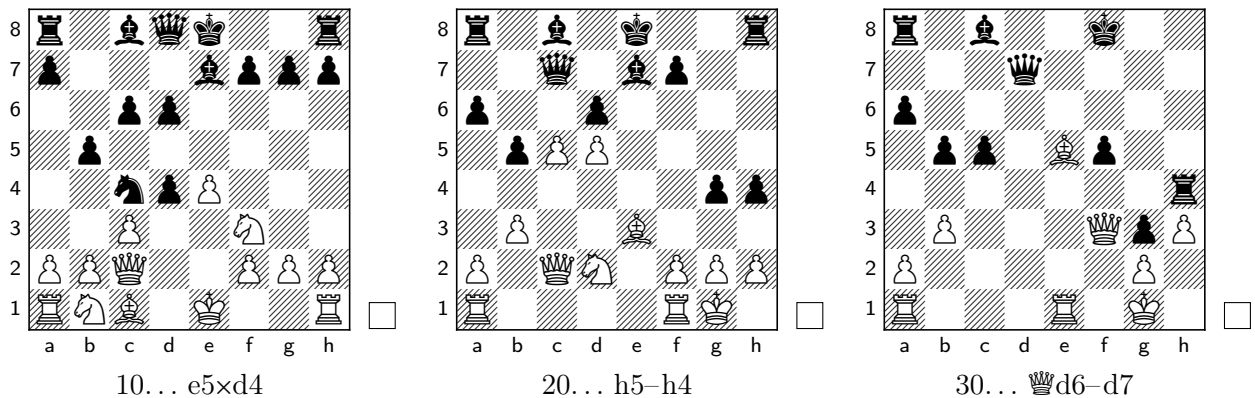
Wieder spielen wir eine Blindpartie bis zu einer bestimmte Anzahl Züge. Anschließend notieren beide Spieler:innen die Positionen aller Figuren auf dem Brett und geben eine kurze Einschätzung der Stellung ab. Zur Kontrolle geht es rüber zu einem echten Schachbrett oder zur Software.

Nach Abgleich mit den eigenen Notizen gibt es für jede korrekt benannte Figur einen Punkt, eine halbwegs korrekte Einschätzung der Position wird mit 10 Punkten belohnt.³ Danach wird die nächste Runde X Züge gespielt.

Hier eine Beispielpartie, diesmal wird alle 10 Züge geprüft:

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♗c4 d6 4. c3 ♗e7 5. ♜b3 ♖h6 6. d4 ♖a5 7. ♜a4+ c6 8. ♙xh6
 b5 9. ♜c2 ♖xc4 10. ♗c1 exd4 (Diagram) Check der Notizen 11. cxd4 ♜c7 12. b3 ♖b6
 13. O-O h6 14. ♖c3 a6 15. ♙f4 g5 16. ♙e3 g4 17. ♖d2 h5 18. ♖d5 ♖xd5 19. exd5 c5
 20. dxc5 h4 (Diagram) Check der Notizen 21. ♝fe1 ♞f8 22. ♙d4 ♝h5 23. ♜e4 g3 24. fxg3
 hxg3 25. h3 f5 26. ♜f3 ♝h4 27. ♖e4 dxc5 28. d6 ♙xd6 29. ♖xd6 ♜xd6 30. ♙e5 ♜d7
 (Diagram) Check der Notizen 31. ♜xg3 ♝e4 32. ♝xe4 fxe4 33. ♝f1+ 1-0

³Wie Ihr das Scoring der Position bezogen auf „halbwegs korrekt“ vornehmt, überlasse ich Euch.



Nach 10...exd4

- Weiß: ♔e1, ♖c2, ♜a1, h1, ♙c1, ♘b1, f3, ♗a2, b2, c3, e4, f2, g2, h2
- Schwarz: ♙e8, ♜d8, ♜a8, h8, ♙c8, e7, ♘c4, ♗a7, b5, c6, d6, d4, f7, g7, h7
- Bewertung: Unklar, nach dem Zurückschlagen auf d4 ist materielles Gleichgewicht, Weiß hat das Zentrum, Schwarz das Läuferpaar

Nach 20...h4

- Weiß: ♔g1, ♖c2, ♜a1, f1, ♙e3, ♘d2, ♗a2, b3, c5, d5, f2, g2, h2
- Schwarz: ♙e8, ♜c7, ♜a8, h8, ♙c8, e7, ♗a6, b5, d6, f7, g4, h4
- Bewertung: Weiß Vorteil/Gewinn(?!), Mehrbauer, Weiß ist besser entwickelt, schwarze Königstellung in der Mitte bei offenem Brett

Nach 30...♔d7

- Weiß: ♔g1, ♖f3, ♜a1, e1, ♙e5, ♗a2, b3, g2, h3
- Schwarz: ♙f8, ♜d7, ♜a8, h4, ♙c8, ♗a6, b5, c5, f5, g3
- Bewertung: Gewinnstellung Weiß, schwarzer König bei sehr offener Stellung gefährdet, bis auf ♜a1 alle Figuren aktiv und koordiniert, schwarzer ♜a8 und ♙c8 nicht entwickelt.

8.3 Die Königsdisziplin

Wir spielen nun eine vollständige Blindschachpartie. Jetzt aber ohne Zugriff auf Brett oder Notation für die Schüler:innen. Gespielt wird bis zum erfolgreichen oder bitteren Ende. Anschließend rekonstruieren beide die Partie auf einem echten Brett und besprechen ihre Überlegungen, die sie während des Spiels angestellt hatten.

Den besten Trainingseffekt erzielt Ihr, wenn die Protagonisten nach der Partie in der Analyse Stichpunkte zu folgenden Fragen notieren oder diese direkt mit Euch besprechen:

- Wann war ich „aus dem Buch“?
- An welchen Stellen war ich nicht sicher bezüglich der aktuellen Position?
- Hat dies Einfluss auf meine Entscheidungen gehabt?
- Habe ich deshalb einen eigenen guten Zug oder einen des Gegners komplett „übersehen“?
- In welchen Positionen habe ich eigene oder gegnerische Kandidatenzüge nicht berücksichtigt? Warum nicht?

- Sind mir „Rechenfehler“ unterlaufen, die mir in einer Partie mit Ansicht des Bretts wahrscheinlich nicht passiert wären?
- Habe ich die Positionen an den Kippunkten⁴ der Partie korrekt eingeschätzt?
- Falls ich Positionen während der Blindpartie falsch bewertet habe, hätte ich sie bei Ansicht des Bretts richtig eingeschätzt?
- Lautet die Antwort auf die letzte Frage „Ja“, was ist die Ursache dafür?

Euch fallen bestimmt noch weitere Fragen ein, die auch in einer Analyse nach einer „normalen“ Turnierpartie wichtig sind. Die Notizen könnt Ihr nun gemeinsam mit Euren Schüler:innen auf individuelle Stärken und Schwächen durchgehen. Auf eine Beispielpartie habe ich diesmal ausnahmsweise verzichtet. Abschließend eine Anmerkung zu diesem Übungstyp:

In Gruppentrainings kann die Situation passieren, in der – wenn die Partie nicht protokolliert wird - Differenzen bezüglich der gespielten Züge, der Zugfolge oder der Stellung entstehen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Wahrscheinlichkeit eines ungelösten Disputs auf Null oder wenigstens auf ein Minimum zu reduzieren. Aus verschiedenen Gründen ist leider keine ideal. Was könnt Ihr machen?

- Beide Spielpartner notieren die Partiezüge. Das ist zu Anfang durchaus sinnvoll, im fortgeschrittenen Training besteht jedoch die Gefahr, dass die Notation als Spickzettel missbraucht wird.
- Ihr benutzt eine Schachsoftware, in der Ihr als Spielmodus *Blindpartie* eingeben könnt.⁵ Dann aber steht natürlich noch das leere Diagramm zur Verfügung. Wieder sinnvoll für Anfänger in dieser Disziplin, auf der anderen Seite aber auch eine Hilfestellung.
- Eine dritte Person schreibt mit. Die kann natürlich in der Zeit nicht selbst spielen, es sei denn, sie heißt zufällig Harry Nelson Pillsbury oder Lewon Aronian.

Abhängig von den Teilnehmer:innen und der Ausstattung der Trainingsräume versucht Ihr am besten, einen gangbaren Mittelweg zu finden.

Damit ist die Vorstellung der verschiedenen Übungsformen und Aufgabentypen beendet. Insgesamt stehen Euch jetzt 33 unterschiedliche Übungen zur Verfügung, die Ihr für ein Blindschachtraining verwenden könnt. Ich hoffe, dass Ihr in dieser Arbeit genügend Anregungen für Eure eigenen Trainingssessions erhalten habt. Über Feedback jeglicher Art - Fehler im Skript, eigene Erfahrungen, neue Ideen - freue ich mich.

⁴Kippunkte können sowohl subjektiv empfunden als auch objektiv (Enginebewertung) sein.

⁵Meine Erfahrung mit der Generation der sogenannten *Digital Natives* hat mir leider auch gezeigt, dass viele erschreckend ungeübt in klassischer Software an einem PC, Notebook oder Tablet sind.

Kapitel 9

Übungsblätter

Auf den folgenden Seiten habe ich Übungsblätter für Anfänger¹, zu den Aufgabentypen *Matt in 1*, *Matt oder nicht?*, *Einfaches Matt in 2*, *Einfache Bauernendspiele*, *Schweres Matt in 2*, *Schwere Bauernendspiele*, *Studien* und aus dem Partienteil *Am Ende Matt*, *Am Ende Vorteil* und *Radar* zur Verfügung gestellt. Zusätzlich als Bonus zwei Seiten mit einem Aufgabenmix.

Der Mix ist allerdings aus den Aufgaben der vorherigen Blätter zusammengestellt, er enthält also keine neuen Aufgaben.² Auf Übungsblätter zu den im Exkurs vorgestellten Aufgabentypen *Captain Future Modus* und *Radar (Stellungen)* habe ich bewusst verzichtet.³

Mit Ausnahme der Übungsblätter für Anfänger sind die Lösungen jeweils auf der Rückseite hinterlegt. Aus Platzgründen habe ich insbesondere bei den schweren Bauernendspielen und den Studien die Lösungen auf die Hauptvariante reduziert. Es bietet sich an, die Blätter auszudrucken und zu laminieren, damit sie Eure Trainingssessions überleben. Die mit einem Trenner versehenen Blätter könnt Ihr in handliche DIN A 5 Karten teilen.

Wer den Aufgabenpool erweitern möchte, hier ein paar Tipps:

- In Chessbase kann man Aufgaben farbvertauschen und spiegeln (Stellung - Weiß <-> Schwarz, König <-> Dame). Aus einer Stellung werden dann vier!
- Gerade bei den einfachen Mattaufgaben ohne Bauern bietet sich zusätzlich an, die Stellungen um jeweils 90° zu drehen. Das geht leider nur manuell. Dafür hättet Ihr dann aus einer Aufgabe insgesamt acht(!) gemacht.
- Auch für andere elementare Endspiele lassen sich Aufgaben erstellen: ♔+♚ gegen ♔+♜, ♔+♚ gegen ♔+♞ oder ♔+♚ gegen ♔+♞ fallen mir da spontan ein.
- Wenn Ihr eine große Referenzdatenbank habt und eine Datenbanksoftware benutzt, könnt Ihr mit Hilfe der Suchfunktionen (z.B. Spielstärke und Zuganzahl) gerade für die Partieübungen fast unendlich viele Aufgaben filtern. Das ist natürlich mit Arbeit verbunden.
- Stellt ambitionierten Schüler:innen nach dem Muster der Aufgabenblätter für Anfänger einen individuellen Pool zusammen, den diese z.B. täglich zu Hause für eine 15-Minuten-Session verwenden sollen.

Last but not least stehen Euch im folgenden [Kapitel 10](#) (*Literaturverzeichnis*) weitere Quellen zur Verfügung.

¹Ein Blatt mit, ein Blatt ohne Diagramm, den Stappenbüchern *Vorausdenken* nachempfunden.

²Ok, *mindestens* eine Ausnahme gibt es. Und auch in Trainerarbeiten darf man „Easter Eggs“ verstecken.

³Zum Captain Future Modus werdet Ihr in den Heften der Zeitschrift Rochade Europa (<https://rochadeeuropa.de/>), beim Schachkicker (<https://schachkicker.de/>) oder auf <https://listudy.org/en/blind-tactics/> fündig.

Übungsblatt für Anfänger - Level 1

Welche Felder sind weiß?

1. d4 - c2 - g6 - e1 - c7 - b5 - a3 - a7 - g1 - h6
2. c1 - a5 - h3 - f5 - g3 - d7 - b5 - h4 - c7 - d3
3. d2 - a7 - h8 - g2 - f7 - b4 - h3 - e8 - d1 - e5

Welche Felder sind schwarz?

1. e5 - c2 - a7 - g6 - f2 - d6 - a4 - g7 - h3 - b1
2. d3 - a2 - h6 - g3 - e5 - c6 - g5 - h3 - a7 - b4
3. a3 - g4 - c5 - g6 - h2 - f7 - d8 - b3 - g1 - c7

Doppelangriff mit Weiß

1. W: ♖c3
S: ♗f5, ♜f1 1. _____
2. W: ♖e1
S: ♗c4, ♜h7 1. _____
3. W: ♖a2
S: ♗c8, ♚h4 1. _____
4. W: ♖d1
S: ♗a2, ♚h7 1. _____
5. W: ♖a5
S: ♗e8, ♜c2 1. _____

Fesselung

1. W: ♜a1
S: ♗h5, ♚e5 1. _____
2. W: ♗f1, ♜d3
S: ♙e8 1... _____
3. W: ♙d6
S: ♖a7, ♜b6 1. _____
4. W: ♗c1, ♜f4
S: ♖h8 1... _____
3. W: ♙c2
S: ♔g2, ♗h1 1. _____

Ziehe die weiße Figur auf das Zielfeld, ohne geschlagen zu werden

1. W: ♜g1
S: ♙d3 1. _____ 2. ♜b7
2. W: ♜c2
S: ♚e3 1. _____ 2. ♜g6
3. W: ♜a5
S: ♙c4 1. _____ 2. ♜g2
4. W: ♜a1
S: ♙d3 1. _____ 2. ♜h6
5. W: ♜h8
S: ♚f5 1. _____ 2. ♜c4

Gewinne Material, ohne geschlagen zu werden

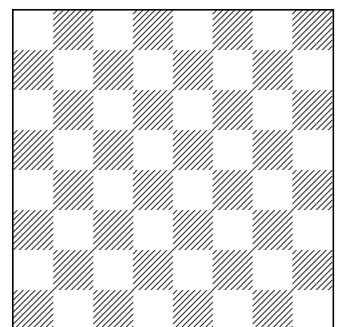
1. W: ♙c3
S: ♜e8, ♚h4 1. _____ 2. _____
2. W: ♙e6
S: ♜c2, ♚c5 1. _____ 2. _____
3. W: ♙e1
S: ♜f5, ♚d8 1. _____ 2. _____
4. W: ♙d2
S: ♜d5, ♚f6 1. _____ 2. _____
5. W: ♙b5
S: ♜e1, ♚f7 1. _____ 2. _____

Ist die Stellung Schachmatt oder nicht?

16. W: ♗c6, ♖b7
S: ♗a8 ja / nein
21. W: ♗b6, ♖c6
S: ♗a8 ja / nein
22. W: ♗f4, ♖h7
S: ♗h5 ja / nein
23. W: ♗a4, ♜c1, ♚c3
S: ♗a1 ja / nein
24. W: ♗h5, ♖g6, ♙a2
S: ♗h8 ja / nein

Matt in einem Zug

1. W: ♗b6, ♖a3
S: ♗b8 1. _____
2. W: ♗f4, ♖d8
S: ♗h5 1. _____
3. W: ♗c4, ♖e7
S: ♗a5 1. _____
4. W: ♗e4, ♖f7, c6
S: ♗d8 1. _____
5. W: ♗e6, ♖d4, ♙g1
S: ♗a8 1. _____



Übungsblatt für Anfänger - Level 2

Welche Felder sind weiß?

1. b6 – e3 – h1 – c8 – f4 – a2 – g7 – d5 – h6 – c1
2. g2 – d7 – a5 – f8 – b3 – h4 – e6 – c2 – a7 – g5
3. c4 – h7 – e1 – b6 – g3 – d8 – a2 – f5 – h1 – c7

Welche Felder sind schwarz?

1. f2 – a6 – d3 – h8 – c5 – g1 – b7 – e4 – a3 – f6
2. h5 – e2 – b8 – g4 – d1 – a7 – f3 – c6 – h2 – e5
3. a4 – d7 – g1 – b5 – e8 – h3 – c2 – f6 – a8 – d4

Doppelangriff mit Weiß

1. W: ♖d3
S: ♘b6, ♗h5 1. _____
2. W: ♗h2
S: ♘a5, ♗d8 1. _____
3. W: ♖d7
S: ♘h6, ♗a3 1. _____
4. W: ♖c2
S: ♘e6, ♗g4 1. _____
5. W: ♖c8
S: ♘a5, ♗h7 1. _____

Fesselung

1. W: ♖c1, ♗c4
S: ♖g6, ♗b8 1. ..._____
2. W: ♗c4, ♗f2
S: ♘d8, ♖e7 1. _____
3. W: ♘c1, ♖c2
S: ♗h4, ♗g8 1. ..._____
4. W: ♗c2, f3
S: ♘a8, ♖b7 1. _____
5. W: ♗d1, ♗f1
S: ♘e8, ♗c6 1. _____

Ziehe die weiße Figur auf das Zielfeld, ohne geschlagen zu werden

1. W: ♗b6
S: ♗f7 1. _____ 2. ♗g2
2. W: ♗g2
S: ♗e6 1. _____ 2. ♗b5
3. W: ♗a8
S: ♗f7 1. _____ 2. ♗e4
4. W: ♗h8
S: ♗f5 1. _____ 2. ♗c4
5. W: ♗g3
S: ♗e5 1. _____ 2. ♗b6

Gewinne Material, ohne geschlagen zu werden

1. W: ♗c5
S: ♗g6, ♗b8 1. _____ 2. _____
2. W: ♗h4
S: ♗e6, ♗d4 1. _____ 2. _____
3. W: ♗c3
S: ♗c4, ♗g5 1. _____ 2. _____
4. W: ♗b6
S: ♗b3, ♗d2 1. _____ 2. _____
5. W: ♗b5
S: ♗f4, ♗f3 1. _____ 2. _____

Ist die Stellung Schachmatt oder nicht?

1. W: ♘g1, ♗f8, ♗e6
S: ♘g8, ♖h7 ja / nein
2. W: ♘g1, ♗f8, ♗f6
S: ♘h8, ♗g8 ja / nein
3. W: ♘a1, ♗a6, ♗c6
S: ♘b8, ♗a7 ja / nein
4. W: ♘a1, ♗d8, ♗a5
S: ♘a8, ♗a7 ja / nein
5. W: ♘a1, ♗c8, ♗d5
S: ♘a8, ♗a7 ja / nein

Matt in einem Zug

1. W: ♘g2, ♖d4, ♗b7
S: ♘a8 1. _____
2. W: ♘a2, ♖a3, ♗g7
S: ♘h8 1. _____
3. W: ♘f5, ♖b3, ♗d7
S: ♘e8 1. _____
4. W: ♘h5, ♖c3, ♗d7
S: ♘e8 1. _____
5. W: ♘e6, ♖d6, ♗f6
S: ♘e8 1. _____

Matt in 1

- | | | | |
|---|---------|---|---------|
| 1. Weiß: ♖f4, ♗a2
Schwarz: ♖h4 | 1. ____ | 11. Weiß: ♖g1, ♗c6, ♘f6
Schwarz: ♖a5 | 1. ____ |
| 2. Weiß: ♖d3, ♗f7
Schwarz: ♖d1 | 1. ____ | 12. Weiß: ♖g5, ♗d5, ♘a8
Schwarz: ♖h2 | 1. ____ |
| 3. Weiß: ♖f4, ♗d8
Schwarz: ♖h5 | 1. ____ | 13. Weiß: ♖h4, ♗g3, ♘b1
Schwarz: ♖h1 | 1. ____ |
| 4. Weiß: ♖b6, ♗a3
Schwarz: ♖b8 | 1. ____ | 14. Weiß: ♖g6, ♗f6, ♘f4
Schwarz: ♖a8 | 1. ____ |
| 5. Weiß: ♖c5, ♗g8
Schwarz: ♖a4 | 1. ____ | 15. Weiß: ♖a5, ♗e7, ♘c6, ♙b6
Schwarz: ♖b8 | 1. ____ |
| 6. Weiß: ♖a2, ♗a3, ♗g7
Schwarz: ♖h8 | 1. ____ | 16. Weiß: ♖b7, ♙b4, ♙c3
Schwarz: ♖a5 | 1. ____ |
| 7. Weiß: ♖f5, ♗b3, ♗d7
Schwarz: ♖e8 | 1. ____ | 17. Weiß: ♖b7, ♘e8, ♘h8
Schwarz: ♖a5 | 1. ____ |
| 8. Weiß: ♖h5, ♗c3, ♗d7
Schwarz: ♖e8 | 1. ____ | 18. Weiß: ♖c3, ♗b7, ♘e7, ♘h7
Schwarz: ♖c6 | 1. ____ |
| 9. Weiß: ♖f4, ♗g6, ♗e2
Schwarz: ♖d1 | 1. ____ | 19. Weiß: ♖d2, ♗e7, ♗h7, ♙b7
Schwarz: ♖c6 | 1. ____ |
| 10. Weiß: ♖e1, ♗h6, ♗b5
Schwarz: ♖a4 | 1. ____ | 20. Weiß: ♖g6, ♗h1, ♘b4, ♙c6
Schwarz: ♖g8, ♙g7 | 1. ____ |

Matt oder nicht?

- | | | | |
|--|------|---|------|
| 1. Weiß: ♖c6, ♗b7
Schwarz: ♖a8 | ____ | 11. Weiß: ♖h6, ♗e8, ♙g5
Schwarz: ♖h8, ♙g7 | ____ |
| 2. Weiß: ♖c3, ♗b3
Schwarz: ♖c1 | ____ | 12. Weiß: ♖c3, ♗c1, ♙b3
Schwarz: ♖b1, ♘a2 | ____ |
| 3. Weiß: ♖f4, ♗h7
Schwarz: ♖h5 | ____ | 13. Weiß: ♖g1, ♗h6, ♗e8
Schwarz: ♖h8, ♙g8 | ____ |
| 4. Weiß: ♖b3, ♗e1
Schwarz: ♖c1 | ____ | 14. Weiß: ♖a1, ♗d8, ♙a5
Schwarz: ♖a8, ♘a7 | ____ |
| 5. Weiß: ♖a1, ♗f6, ♘g6
Schwarz: ♖h8 | ____ | 15. Weiß: ♖g1, ♗b6, ♘b8
Schwarz: ♖a7, ♘a8 | ____ |
| 6. Weiß: ♖a4, ♗c1, ♙c3
Schwarz: ♖a1 | ____ | 16. Weiß: ♖e1, ♘a2, ♘c3
Schwarz: ♖g8, ♙f8, ♙h7 | ____ |
| 7. Weiß: ♖a4, ♗a6, ♙d7
Schwarz: ♖a8 | ____ | 17. Weiß: ♖b1, ♗c8, ♗a5
Schwarz: ♖a8, ♗a7 | ____ |
| 8. Weiß: ♖f3, ♗h3, ♘b6
Schwarz: ♖g1 | ____ | 18. Weiß: ♖b8, ♘b7, ♙h3
Schwarz: ♖h1, ♙h2 | ____ |
| 9. Weiß: ♖c6, ♗b2, ♘e1
Schwarz: ♖a6 | ____ | 19. Weiß: ♖a1, ♗c8, ♘e4
Schwarz: ♖a8, ♙a7 | ____ |
| 10. Weiß: ♖g1, ♗h4, ♘c4
Schwarz: ♖h8, ♙g7 | ____ | 20. Weiß: ♖c5, ♗a8, ♘h2
Schwarz: ♖b7, ♙c6 | ____ |

Lösungen Matt in 1

1. ♔h2#
1. ♖f1#
1. ♖g5#
1. ♖f8#
1. ♖a2#
1. ♖f8#
1. ♖f7#
1. ♖c8#
1. ♖c2#
1. ♖a6#
1. ♕c3#
1. ♖g2#
1. ♕e4#
1. ♖a6#
1. ♖b7#
1. ♖c6#
1. ♕c3#
1. ♕e4#
1. ♖c5#
1. ♖h7#

Lösungen Matt oder nicht?

1. Ja
2. Nein, Schwarz ist patt
3. Ja
4. Ja
5. Nein, Schwarz kann ... ♖g8 ziehen
6. Nein, Schwarz kann ... ♖b2 ziehen
7. Ja
8. Ja
9. Nein, Schwarz kann ... ♖a7 ziehen
10. Ja
11. Nein, Schwarz kann ... ♖x8 ziehen
12. Ja
13. Ja
14. Nein, Schwarz kann ... ♕b8 ziehen
15. Nein, Schwarz kann ... ♖x6 ziehen
16. Nein, Schwarz kann ... ♖e6 ziehen
17. Ja
18. Ja
19. Ja
20. Nein, Schwarz kann ... ♖xa8 ziehen

Einfaches Matt in 2

- | | | | |
|--------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 1. Weiß: ♖c4, ♗g8 | 1. ____ | 11. Weiß: ♖f1, ♔a3 | 1... ____ |
| Schwarz: ♖a1 | | Schwarz: ♖e3, ♗a4 | |
| 2. Weiß: ♖f6, ♗f4 | 1. ____ | 12. Weiß: ♖d4, ♗e4 | 1. ____ |
| Schwarz: ♖h5 | | Schwarz: ♖a5, ♔b5 | |
| 3. Weiß: ♖h6, ♗h5 | 1. ____ | 13. Weiß: ♖g4, ♗d5 | 1. ____ |
| Schwarz: ♖g8 | | Schwarz: ♖g1, ♔h3 | |
| 4. Weiß: ♖b3, ♗b4 | 1. ____ | 14. Weiß: ♖d1, ♔e5 | 1... ____ |
| Schwarz: ♖b1 | | Schwarz: ♖c3, ♗h8 | |
| 5. Weiß: ♖f6, ♗h2 | 1. ____ | 15. Weiß: ♖g5, ♗d6 | 1. ____ |
| Schwarz: ♖e8 | | Schwarz: ♖g8, ♔g7 | |
| 6. Weiß: ♖g6, ♗g1 | 1. ____ | 16. Weiß: ♖h2, ♗b7, ♔e4 | 1. ____ |
| Schwarz: ♖g8 | | Schwarz: ♖h8, ♔c2 | |
| 7. Weiß: ♖a2 | 1... ____ | 17. Weiß: ♖a1, ♗c1, ♔b2 | 1... ____ |
| Schwarz: ♖c3, ♗d3 | | Schwarz: ♖b3, ♗e7 | |
| 8. Weiß: ♖h5 | 1... ____ | 18. Weiß: ♖g3, ♗h3, ♔c3 | 1. ____ |
| Schwarz: ♖f4, ♗b2 | | Schwarz: ♖h1, ♔g2 | |
| 9. Weiß: ♖c4, ♗h2 | 1. ____ | 19. Weiß: ♖h2, ♔g3, g4 | 1... ____ |
| Schwarz: ♖a1 | | Schwarz: ♖f3, ♔f2, g5 | |
| 10. Weiß: ♖c5, ♗h1 | 1. ____ | 20. Weiß: ♖g5, ♔g6, h7 | 1. ____ |
| Schwarz: ♖a6 | | Schwarz: ♖h8, ♔a2, b2 | |

Einfache Bauernendspiele

- | | | | |
|--------------------|---------------|----------------------------|---------------|
| 1. Weiß: ♖e6, ♔d5 | + - 1. ____ | 11. Weiß: ♖d1 | = 1. ____ |
| Schwarz: ♖d8 | | Schwarz: ♖d5, ♔e5 | |
| 2. Weiß: ♖d4 | - + 1... ____ | 12. Weiß: ♖e2, ♔f2 | + - 1. ____ |
| Schwarz: ♖a5, ♔a4 | | Schwarz: ♖d4 | |
| 3. Weiß: ♖g4, ♔f4 | + - 1. ____ | 13. Weiß: ♖g7, ♔h2 | ? 1. ____ |
| Schwarz: ♖g7 | | Schwarz: ♖b3, ♔a7 | |
| 4. Weiß: ♖b3 | - + 1... ____ | 14. Weiß: ♖f5, ♔g4 | ? 1. ____ |
| Schwarz: ♖c6, ♔b6 | | Schwarz: ♖d4, ♔a5 | |
| 5. Weiß: ♖e2 | = 1. ____ | 15. Weiß: ♖a4, ♔g5, h4 | + - 1. ____ |
| Schwarz: ♖d4, ♔e3 | | Schwarz: ♖c6, ♔a6 | |
| 6. Weiß: ♖g1 | - + 1... ____ | 16. Weiß: ♖g3 | - + 1... ____ |
| Schwarz: ♖g3, ♔g4 | | Schwarz: ♖a8, ♔f5, h5 | |
| 7. Weiß: ♖a1, ♔a5 | = 1... ____ | 17. Weiß: ♖h1, ♔a3, e3 | + - 1. ____ |
| Schwarz: ♖e4 | | Schwarz: ♖d3 | |
| 8. Weiß: ♖h2, ♔h4 | ? 1. ____ | 18. Weiß: ♖b2, ♔e5, h4 | + - 1. ____ |
| Schwarz: ♖a7, ♔a5 | | Schwarz: ♖f7 | |
| 9. Weiß: ♖f6, ♔d5 | + - 1. ____ | 19. Weiß: ♖h3, ♔a4 | = 1... ____ |
| Schwarz: ♖b6, ♔d6 | | Schwarz: ♖a1, ♔f3 | |
| 10. Weiß: ♖a5, ♔a6 | - + 1. ____ | 20. Weiß: ♖b2, ♔f5, g5, h5 | + - 1. ____ |
| Schwarz: ♖d8, ♔h7 | | Schwarz: ♖b4, ♔f7, g7, h7 | |

Lösungen Einfaches Matt in 2

1. ♖b3 ♘b1 2. ♜g1#
1. ♜g3 ♘h6 2. ♜h4#
1. ♜f5 ♘h8 2. ♜f8#
1. ♜c4 ♘a1 2. ♜c1#
1. ♘e6 (1. ♜c7 ♘f8 2. ♜f7#)
1... ♘f8 (1... ♘d8 2. ♜b8#)
2. ♜h8#
1. ♜a7 ♘h8 (1... ♘f8 2. ♜f7#)
2. ♜g7#
- 1... ♜d1 2. ♘a3 ♜a1#
- 1... ♜g7 2. ♘h4 ♜g4#
1. ♘b3 ♘b1 2. ♜h1#
1. ♜h7 ♘a5 2. ♜a7#
- 1... ♜g4 2. ♘e1 ♜g1#
1. ♘c5 ♘a6 2. ♜a8#
1. ♘g3 h2 2. ♜d1#
- 1... ♜xe5 2. ♘c1 ♜e1#
1. ♘g6 ♘h8 2. ♜d8#
1. ♘f6 c1♜ 2. ♜h7#
- 1... ♜a7+ 2. ♘b1 ♜a2#
1. ♜xg2+ ♘g1 2. ♘e2#
- 1... f1♜ 2. ♘h3 ♜h1#
1. ♘h6 a1♜ 2. g7#

Lösungen Einfache Bauernendspiele

1. ♘d6+-
- 1... ♘b4-+
1. ♘g5+-
- 1... ♘b5-+
1. ♘e1=
- 1... ♘h3 2. ♘h1 g3 3. ♘g1 g2-+
- 1... ♘d5= Der König ist im Quadrat.
1. h5+- Die weiße Dame beherrscht das Umwandlungsfeld a1.
1. ♘e7 ♘c5 (1... ♘c7 2. ♘e6+-)
2. ♘e6+-
- 1... ♘c7-+ (1... ♘c8 2. ♘b6=
Der weiße König kommt ins Quadrat.)
1. ♘e1=
1. ♘f3+-
1. h4 a5 2. h5 a4 3. h6 a3 4. h7 a2 5. h8♜ a1♜+=
1. g5 a4 2. g6 a3 3. g7 a2 4. g8♜ a1♜ 5. ♜g7+-
1. h5+- Bauerndurchbruch!
- 1... ♘b7 2. ♘h4 f4-+
1. a4 ♘c4 2. e4+-
1. h5 ♘e6 2. h6+-
- 1... ♘b2 2. a5 ♘c3 3. a6 ♘d3
4. a7 f2= Reti mal anders
1. g6 f×g6 2. h6 g×h6 3. f6+-

Schweres Matt in 2

- | | | | |
|---|---------|---|---------|
| 1. Weiß: ♖g3, ♗g8
Schwarz: ♖g1, ♜f3 | 1. ____ | 11. Weiß: ♖h1, ♗g6, ♘d2, ♚f3
Schwarz: ♖e2 | 1. ____ |
| 2. Weiß: ♖h6, ♗d3, ♜f7
Schwarz: ♖h4 | 1. ____ | 12. Weiß: ♖f8, ♗e8, ♚e1
Schwarz: ♖h7, ♜f7 | 1. ____ |
| 3. Weiß: ♖f1, ♗b3, c7
Schwarz: ♖e4 | 1. ____ | 13. Weiß: ♖f5, ♗b5
Schwarz: ♖h5, ♘a5, ♜f6 | 1. ____ |
| 4. Weiß: ♖h6, ♗d3, ♜c7
Schwarz: ♖h4 | 1. ____ | 14. Weiß: ♖d6, ♗h1, ♚b2, c6
Schwarz: ♖b5 | 1. ____ |
| 5. Weiß: ♖d6, ♗h1, ♘g4
Schwarz: ♖b8 | 1. ____ | 15. Weiß: ♖b3, ♗e8, ♚e4
Schwarz: ♖e1, ♜e2 | 1. ____ |
| 6. Weiß: ♖c2, ♗d4
Schwarz: ♖a3, ♜b5 | 1. ____ | 16. Weiß: ♖d3, ♗f6, ♚c1
Schwarz: ♖b1, ♜f7 | 1. ____ |
| 7. Weiß: ♖b6, ♗b1
Schwarz: ♖a4, ♜b3 | 1. ____ | 17. Weiß: ♖e1, ♗a3, ♚a2
Schwarz: ♖b1, ♜b3, b2 | 1. ____ |
| 8. Weiß: ♖c4, ♗g4
Schwarz: ♖a4, ♜b6 | 1. ____ | 18. Weiß: ♖f6, ♗a6
Schwarz: ♖h8, ♘h7, ♚a8, ♜g6 | 1. ____ |
| 9. Weiß: ♖h4, ♗c2, ♘a2, f8
Schwarz: ♖e5 | 1. ____ | 19. Weiß: ♖h2, ♗d7, ♘c5, ♜g3, h5
Schwarz: ♖g5 | 1. ____ |
| 10. Weiß: ♖f6, ♗h3
Schwarz: ♖h5, ♜f7, h4 | 1. ____ | 20. Weiß: ♖h5, ♘d5, d6, ♚f7, ♜a7
Schwarz: ♖d7 | 1. ____ |

Schwere Bauernendspiele

- | | | | |
|---|-----|---|-----|
| 1. Weiß: ♖h3, ♜c2
Schwarz: ♖h6, ♜b4 | + - | 11. Weiß: ♖e7, ♜h2
Schwarz: ♖a2, ♜g7, h7 | + - |
| 2. Weiß: ♖e4, ♜f2
Schwarz: ♖b5, ♜g6 | + - | 12. Weiß: ♖g6, ♜h2, h4
Schwarz: ♖f3, ♜g7 | + - |
| 3. Weiß: ♖a5, ♜h4, h5
Schwarz: ♖b3, ♜g7 | + - | 13. Weiß: ♖f4, ♜a4, c4
Schwarz: ♖f6, ♜b6, c6 | + - |
| 4. Weiß: ♖g8, ♜a6
Schwarz: ♖b1, ♜a7 | + - | 14. Weiß: ♖d7, ♜a2, b2
Schwarz: ♖a4, ♜a5, b6 | + - |
| 5. Weiß: ♖g8, ♜a2
Schwarz: ♖g6, ♜a3 | = | 15. Weiß: ♖g5, ♜a4, c3
Schwarz: ♖e5, ♜d5, f5 | + - |
| 6. Weiß: ♖a3, ♜g5
Schwarz: ♖b1, ♜g7 | + - | 16. Weiß: ♖b7, ♜g2, h4
Schwarz: ♖c1, ♜a7, h6 | + - |
| 7. Weiß: ♖e6, ♜f2, h2
Schwarz: ♖h3, ♜f3 | = | 17. Weiß: ♖d5, ♜d4, f4
Schwarz: ♖g4, ♜a5, f5 | + - |
| 8. Weiß: ♖f7, ♜h5, h6
Schwarz: ♖h8, ♜g5 | = | 18. Weiß: ♖c3, ♜a6, c5
Schwarz: ♖h4, ♜a7, c7, c6 | + - |
| 9. Weiß: ♖h7, ♜g2, h2
Schwarz: ♖h5, ♜c7 | = | 19. Weiß: ♖d5, ♜c5, e4
Schwarz: ♖a8, ♜a6, c7, f7 | = |
| 10. Weiß: ♖h1, ♜f4, g5
Schwarz: ♖h5, ♜f7 | = | 20. Weiß: ♖a6, ♜e5, h3, h5
Schwarz: ♖f5, ♜e6, f7 | + - |

Lösungen Schweres Matt in 2

1. ♖d5 ♜f1 2. ♖d1#
1. f8♖ ♜g4 2. ♖b4#
1. ♖cf7 ♜e5 2. ♖bd5#
1. c8♚ ♜g4 2. ♚c4#
1. ♙c8 ♜xc8 2. ♖a8#
1. ♖e4 ♜a2 2. ♖a8#
1. ♜c5 b2 2. ♖a2#
1. ♖g7 ♜a5 2. ♖a7#
1. ♙b1 ♜f6 2. ♖f5#
1. ♖c8 ♜h6 2. ♖h8#
1. ♙h6 ♜d1 2. ♖d3#
1. ♚e6 fxe6 2. ♖h5#
1. ♖b8 ♜h6 2. ♖h8#
1. ♜c7 ♜c5 2. ♖h5#
1. ♖h8 ♜f1 2. ♖h1#
1. ♜c3 ♜a1 2. ♜c2#
1. ♖a4 ♜c2 2. ♖e4#
1. ♖a1 ♙g8 2. ♜xg6#
1. g4 ♜h4 2. ♙xe7#
1. a8♙ ♜e8 2. ♙ac6#

Lösungen Schwere Bauernendspiele

1. ♜h4 ♜g6 2. ♜g4 ♜f6 3. ♜f4 ♜e6
4. ♜e4 ♜d6 5. ♜d4+-
1. ♜d4 ♜c6 2. ♜e5 ♜c5 3. f4 ♜c4
4. ♜f6 ♜d3 5. ♜xg6+-
1. ♜b5 ♜c3 2. ♜c5 ♜d3 3. ♜d5 ♜e3
4. ♜e5 ♜f3 5. ♜f5 ♜g3 6. h6 g×h6
7. h5+-
1. ♜f7 ♜c2 2. ♜e6 ♜d3 3. ♜d5 ♜e3
4. ♜c6 ♜d4 5. ♜b7+-
1. ♜h8 ♜f6 2. ♜h7 ♜e5 3. ♜g6 ♜d4
4. ♜f5 ♜c3 5. ♜e4 ♜b2 6. ♜d3 ♜xa2
7. ♜c2=
1. ♜b3 ♜c1 2. ♜c3 ♜d1 3. ♜d3 ♜e1
4. ♜e3 ♜f1 5. ♜f3 ♜g1 6. ♜g3 g6
7. ♜f4+-
1. ♜d5 ♜g2 2. h4 ♜xf2 3. h5 ♜g2 4. h6
f2 5. h7 f1♖ 6. h8♖=
1. ♜f6 g4 2. ♜g6 g3 3. h7 g2 4. ♜h6
g1♖ Patt!
1. g4+ ♜g5 2. ♜g7 c5 3. h4+ ♜xg4
4. ♜g6 c4 5. h5 c3 6. h6 c2 7. h7 c1♖
8. h8♖=
1. g6 f×g6 2. f5 g×f5 3. ♜g1 ♜g5
4. ♜f1=
1. h4 h5 2. ♜f8 g6 3. ♜e7 g5 4. h×g5
h4 5. g6 h3 6. g7 h2 7. g8♖++-
1. ♜f5 ♜g2 2. h5 ♜h3 3. ♜g5+-
1. c5 bxc5 2. a5+-
1. ♜c6 b5 2. ♜c5 b4 3. ♜c4 b3
4. axb3#
1. a5 f4 2. ♜g4 ♜e4 3. a6 f3 4. a7 f2
5. a8♖ f1♖ 6. ♖e8+ ♜d3 7. ♖b5++-
1. g4 a5 2. g5 h×g5 3. h5 g4 4. h6 g3
5. h7 g2 6. h8♖ g1♖ 7. ♖a1++-
1. ♜c4 ♜xf4 2. d5 ♜e5 3. ♜c5 f4 4. d6
f3 5. d7 f2 6. d8♖ f1♖ 7. ♖e8+ ♜f6
8. ♖f8++-
1. ♜d4 ♜g3 2. ♜e5 ♜f3 3. ♜e6 ♜e4
4. ♜d7 ♜d5 5. ♜c8 ♜xc5 6. ♜b7+-
1. ♜c6 ♜b8 2. e5 ♜c8 3. e6 fxe6 Patt!
1. h4 f6 2. h6 ♜g6 3. h5+ ♜xh6 4. exf6
♜h7 5. ♜b5+-

Studien

- | | | | |
|---|----|---|----|
| 1. Weiß: ♖a4, ♜c5, ♗b3, b4
Schwarz: ♖a6, ♜h6 | +- | 11. Weiß: ♖c3, ♜g8, ♙g4, ♗e4
Schwarz: ♖f7, ♜e1 | +- |
| 2. Weiß: ♖d3, ♜e5, ♗c5
Schwarz: ♖b1, ♗a2, f2 | +- | 12. Weiß: ♖g3, ♜e4, ♗d4
Schwarz: ♖g1, ♜a1 | +- |
| 3. Weiß: ♖d6, ♜a1, ♗g5
Schwarz: ♖d8, ♜a8, ♗a7, h7 | +- | 13. Weiß: ♖e7, ♗e4, ♗g6, h5
Schwarz: ♖g8, ♗g7, h6 | +- |
| 4. Weiß: ♖h4, ♜d3, ♙f1, ♗d2, e2
Schwarz: ♖f4, ♜b5 | +- | 14. Weiß: ♖e2, ♜a5, ♗d8, ♗d2, f2
Schwarz: ♖e5, ♜d5, ♗c5 | +- |
| 5. Weiß: ♖e1, ♜a6, ♗e6, ♗h5
Schwarz: ♖c8, ♜e8, ♗f5 | +- | 15. Weiß: ♖e3, ♗e4, ♗a5, h5
Schwarz: ♖f5, ♙a6, ♗e5 | +- |
| 6. Weiß: ♖g2, ♜f6, ♗h4
Schwarz: ♖g5, ♙g3, ♗h5 | +- | 16. Weiß: ♖b4, ♜c5, f3, ♗c4, ♗a5
Schwarz: ♖c7, ♜d7, ♜c6, ♗a7 | +- |
| 7. Weiß: ♖b1, ♗b4, ♙d1, ♗c6
Schwarz: ♖h3, ♜b8 | +- | 17. Weiß: ♖g1, ♗g6, ♗a6
Schwarz: ♖g4, ♙b3, ♗d7, e6 | +- |
| 8. Weiß: ♖f2, ♗e3, ♗g3
Schwarz: ♖h3, ♗g4, h6, h4 | +- | 18. Weiß: ♖h6, ♙a4, ♗e5
Schwarz: ♖h8, ♜b8 | +- |
| 9. Weiß: ♖b3, ♜h7, ♗e2, f5
Schwarz: ♖a5, ♜d2, ♗e6 | +- | 19. Weiß: ♖c6, ♜a2, d3, ♗h6
Schwarz: ♖c8, ♜b4, h8, ♗f5 | +- |
| 10. Weiß: ♖d2, ♗h7, ♗c2, d3
Schwarz: ♖d4, ♙h5, ♗d5 | +- | 20. Weiß: ♖g6, ♙c5, ♗e3, g5
Schwarz: ♖e5, ♜g3 | +- |

Bonus: Mix schwer

- | | | | |
|--|--|--|--|
| 1. Weiß: ♖h6, ♜d3, ♗c7
Schwarz: ♖h4 | | 11. Weiß: ♖b7, ♗g2, h4
Schwarz: ♖c1, ♗a7, h6 | |
| 2. Weiß: ♖e7, ♗h2
Schwarz: ♖a2, ♗g7, h7 | | 12. Weiß: ♖g6, ♙c5, ♗e3, g5
Schwarz: ♖e5, ♜g3 | |
| 3. Weiß: ♖d6, ♜a1, ♗g5
Schwarz: ♖d8, ♜a8, ♗a7, h7 | | 13. Weiß: ♖c2, ♜d4
Schwarz: ♖a3, ♗b5 | |
| 4. Weiß: ♖f6, ♜h3
Schwarz: ♖h5, ♗f7, h4 | | 14. Weiß: ♖d3, ♜e5, ♗c5
Schwarz: ♖b1, ♗a2, f2 | |
| 5. Weiß: ♖h1, ♗f4, g5
Schwarz: ♖h5, ♗f7 | | 15. Weiß: ♖d5, ♗c5, e4
Schwarz: ♖a8, ♗a6, c7, f7 | |
| 6. Weiß: ♖g3, ♜g8
Schwarz: ♖g1, ♗f3 | | 16. Weiß: ♖e1, ♜a6, ♗e6, ♗h5
Schwarz: ♖c8, ♜e8, ♗f5 | |
| 7. Weiß: ♖d5, ♗d4, f4
Schwarz: ♖g4, ♗a5, f5 | | 17. Weiß: ♖d2, ♗h7, ♗c2, d3
Schwarz: ♖d4, ♙h5, ♗d5 | |
| 8. Weiß: ♖h6, ♙a4, ♗e5
Schwarz: ♖h8, ♜b8 | | 18. Weiß: ♖f6, ♜a6
Schwarz: ♖h8, ♙h7, ♗a8, ♗g6 | |
| 9. Weiß: ♖e1, ♜a3, ♗a2
Schwarz: ♖b1, ♗b3, b2 | | 19. Weiß: ♖h7, ♗g2, h2
Schwarz: ♖h5, ♗c7 | |
| 10. Weiß: ♖f2, ♗e3, ♗g3
Schwarz: ♖h3, ♗g4, h6, h4 | | 20. Weiß: ♖g3, ♜e4, ♗d4
Schwarz: ♖g1, ♜a1 | |

Lösungen Studien

1. ♖c6+ ♗xc6 2. b5+ ♘b6 3. bxc6 ♘xc6 4. ♘a5+-
1. ♗a1+ ♘xa1 2. ♘c2 f1♗ 3. ♘b3#
1. g6 hxg6 2. ♖h1 ♘c8 3. ♘c6 ♘d8 4. ♖h8+-
1. ♖f3+ ♘e4 2. ♖f4+ ♘e5 3. ♖f5+ ♘xf5 4. e4+-
1. ♖a8+ ♘d7 2. ♖xe8 ♘xe8 3. ♘g7+ ♘xg7 4. h6+-
1. ♖e6 ♗xh4 2. ♖e4+-
1. c7 ♖xb4+ 2. ♗b3 ♖xb3 3. ♘c2+-
1. ♘g2 hxg3+ 2. ♘g1 h5 3. ♘h1 h4 4. ♘f4#
1. f6 ♖xe2 2. ♖h5+ ♘b6 3. ♖f5 exf5 4. f7+-
1. ♘f6 ♗g6 2. ♘d7 ♗xd3 3. c3+ ♘e4 4. ♘c5+-
1. ♗e6+ ♘xe6 2. ♖e8+ ♘f7 3. ♘d6+-
1. ♖e2 ♘f1 2. ♖f2+ ♘e1 3. ♘c2+-
1. ♘e8 ♘h8 2. ♘f6 gx f6 3. ♘f7+-
1. ♖xc5 ♗xc5 2. d4+ ♗xd4 3. ♘c6+ ♘e4 4. ♘xd4 ♘xd4 5. ♘f3+-
1. ♘d2 ♘xe4 2. h6+-
1. ♖f7 ♗xf7 2. ♖xc6+ ♘d8 3. ♖c8+ ♘xc8 4. ♘d6+-
1. ♘e7 ♗c2 2. ♘d5 ♗a4 3. ♘b4 ♗d1 4. ♘c6 ♗f3 5. ♘e5+-
1. ♗c6 ♖f8 2. ♘g6+ ♘g8 3. ♗d5+ ♖f7 4. ♘e5 ♘h8 5. ♘xf7+-
1. h7 ♖xh7 2. ♖a8+ ♖b8 3. ♖d8+ ♘xd8 4. ♖xb8+ ♘e7 5. ♖b7+-
1. ♗a7 ♗e1 2. ♘f3+-

Lösungen Bonus: Mix schwer

1. c8♖ ♘g4 2. ♖c4#
1. h4 h5 2. ♘f8 g6 3. ♘e7 g5 4. hxg5 h4 5. g6 h3 6. g7 h2 7. g8♗+-
1. g6 hxg6 2. ♖h1 ♘c8 3. ♘c6 ♘d8 4. ♖h8+-
1. ♗c8 ♘h6 2. ♗h8#
1. g6 fxg6 2. f5 gx f5 3. ♘g1 ♘g5 4. ♘f1=
1. ♗d5 ♘f1 2. ♗d1#
1. ♘c4 ♘xf4 2. d5 ♘e5 3. ♘c5 f4 4. d6 f3 5. d7 f2 6. d8♗ f1♗ 7. ♗e8+ ♘f6 8. ♗f8+-
1. ♗c6 ♖f8 2. ♘g6+ ♘g8 3. ♗d5+ ♖f7 4. ♘e5 ♘h8 5. ♘xf7+-
1. ♗a4 ♘c2 2. ♗e4#
1. ♘g2 hxg3+ 2. ♘g1 h5 3. ♘h1 h4 4. ♘f4#
1. g4 a5 2. g5 hxg5 3. h5 g4 4. h6 g3 5. h7 g2 6. h8♗ g1♗ 7. ♗a1+-
1. ♗a7 ♗e1 2. ♘f3+-
1. ♗e4 ♘a2 2. ♗a8#
1. ♗a1+ ♘xa1 2. ♘c2 f1♗ 3. ♘b3#
1. ♘c6 ♘b8 2. e5 ♘c8 3. e6 fx e6 Patt!
1. ♖a8+ ♘d7 2. ♖xe8 ♘xe8 3. ♘g7+ ♘xg7 4. h6+-
1. ♘f6 ♗g6 2. ♘d7 ♗xd3 3. c3+ ♘e4 4. ♘c5+-
1. ♗a1 ♗g8 2. ♘xg6#
1. g4+ ♘g5 2. ♘g7 c5 3. h4+ ♘xg4 4. ♘g6 c4 5. h5 c3 6. h6 c2 7. h7 c1♗ 8. h8♗=
1. ♖e2 ♘f1 2. ♖f2+ ♘e1 3. ♘c2+-

Am Ende Matt

1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 ♖xd5 4. ♘c3 ♗e6 5. ♘f3 exf4+ 6. ♖f2 ♙c5+ 7. d4 ♙d6 8. ♙b5+ ♖f8 9. ♚e1 ♗f5
1. e4 d5 2. exd5 ♗xd5 3. ♘c3 ♗f5 4. d4 e5 5. ♘f3 e4 6. ♘d2 ♘f6 7. ♗e2 ♘c6 8. ♘dxe4 ♘xd4
1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. ♙c4 g4 5. ♘c3 gxf3 6. O-O f×g2 7. ♚xf4 f6 8. ♗h5+ ♖e7 9. ♗f7+ ♖d6 10. e5+ ♖xe5
1. e4 e5 2. ♘f3 f6 3. ♘xe5 fxe5 4. ♗h5+ ♖e7 5. ♗xe5+ ♖f7 6. ♙c4+ ♖g6 7. ♗f5+ ♖h6 8. d4+ g5 9. h4 ♖g7
1. e4 d6 2. d4 ♘f6 3. ♘c3 g6 4. ♘f3 ♙g7 5. ♙e3 O-O 6. ♗d2 ♚e8 7. h3 ♘fd7 8. ♚d1 b6 9. ♙c4 ♘a6 10. ♙xf7+ ♖xf7 11. ♘g5+ ♖f6
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♘f6 5. d4 exd4 6. e5 ♘e4 7. ♙d5 ♘xf2 8. ♙xf7+ ♖xf7 9. ♘g5+ ♖g8
1. e4 e5 2. f4 d6 3. d4 f6 4. f5 d5 5. dxe5 dxe4 6. ♗h5+ ♖e7 7. e6 ♗d5 8. ♗f7+ ♖d6 9. ♗xf8+ ♖c6 10. ♘c3 ♗xf5
1. e4 e6 2. d4 ♘f6 3. ♙d3 ♘c6 4. ♘f3 ♙e7 5. h4 O-O 6. e5 ♘d5 7. ♙xh7+ ♖xh7 8. ♘g5+ ♙xg5 9. hxg5+ ♖g6
1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4 b5 4. a4 c6 5. axb5 cxb5 6. b3 ♙a6 7. bxc4 bxc4 8. ♚xa6 ♘xa6 9. ♗a4+ ♗d7 10. ♗xa6 ♗xd4 11. ♗xc4 ♚d8 12. ♗c6+ ♚d7
1. e4 e5 2. ♙c4 ♙c5 3. c3 d5 4. ♙xd5 ♘f6 5. ♙b3 ♘xe4 6. ♗e2 ♘xf2 7. ♗xe5+ ♙e6 8. ♗xg7 ♚f8 9. d4 ♘h1 10. dxc5 ♗h4+ 11. g3 ♗e4+ 12. ♘e2 ♙g4 13. ♙d1 ♘c6 14. ♙g5 ♘e5 15. ♘d2
1. e4 c5 2. f4 ♘c6 3. ♘f3 e6 4. c3 d5 5. e5 f5 6. d4 cxd4 7. cxd4 ♘h6 8. ♘c3 a6 9. ♙d3 ♘f7 10. O-O h6 11. a3 g5 12. fxg5 hxg5 13. ♙e2 g4 14. ♘e1 ♙h6 15. ♘c2 ♗h4 16. g3
1. d4 d5 2. e4 dxe4 3. ♘c3 ♘f6 4. f3 ♙f5 5. fxe4 ♘xe4 6. ♗f3 ♘xc3 7. bxc3 ♙c8 8. ♙c4 e6 9. ♘h3 ♙e7 10. O-O O-O 11. ♘f4 c6 12. ♘h5 ♘d7 13. ♗g4 g6 14. ♙h6 ♚e8 15. ♗xe6 ♘e5
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♘f6 5. d4 exd4 6. cxd4 ♙b4+ 7. ♘c3 ♘xe4 8. O-O ♘xc3 9. bxc3 ♙xc3 10. ♗b3 ♙xd4 11. ♙xf7+ ♖f8 12. ♙g5 ♙f6 13. ♚ae1 ♘e7 14. ♙h5 ♘g6 15. ♘e5 ♘xe5 16. ♚xe5 g6
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4 ♙xb4 5. c3 ♙a5 6. O-O ♘f6 7. d4 O-O 8. dxe5 ♘xe4 9. ♙d5 ♘xc3 10. ♘xc3 ♙xc3 11. ♘g5 ♘xe5 12. ♗h5 h6 13. f4 ♙xa1 14. fxe5 ♗e7 15. ♘xf7 ♗c5+ 16. ♖h1 ♗xd5
1. e4 e5 2. ♘c3 ♘c6 3. f4 exf4 4. d4 ♗h4+ 5. ♖e2 d5 6. exd5 ♙g4+ 7. ♘f3 O-O-O 8. dxc6 ♙c5 9. cxb7+ ♖b8 10. ♘b5 a6 11. c3 axb5 12. ♖d3 ♙f5+ 13. ♖d2 ♗g4 14. ♖e2 ♘f6 15. ♖f2 ♘e4+ 16. ♖g1 ♘g5 17. ♙xb5 ♚xd4 18. cxd4 ♙xd4+ 19. ♖f1
1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♙d3 ♘f6 4. e5 ♘fd7 5. ♘f3 c5 6. c3 ♘c6 7. O-O f6 8. ♚e1 f5 9. ♙e3 c4 10. ♙c2 ♙e7 11. b3 b5 12. a4 bxa4 13. bxc4 dxc4 14. d5 ♘cxe5 15. dxe6 ♘xf3+ 16. ♗xf3 ♘b6 17. ♗xf5 ♙f6 18. ♙c5 ♙b7
1. d4 d5 2. e3 ♘f6 3. ♙d3 ♙g4 4. ♘e2 e6 5. O-O ♙e7 6. ♘d2 O-O 7. f3 ♙h5 8. e4 dxe4 9. ♘xe4 ♘d5 10. c3 c6 11. ♙d2 ♘d7 12. f4 ♙xe2 13. ♗xe2 ♚e8 14. ♚ae1 ♘5f6 15. ♘g5 h6 16. ♘xf7 ♗c7 17. ♗xe6 ♙f8
1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. ♙c4 ♙g7 5. c3 ♗e7 6. d4 d6 7. O-O h5 8. h4 g4 9. ♘g5 ♘h6 10. ♙xf4 O-O 11. ♗b3 ♘c6 12. ♙d2 ♘d8 13. ♗c2 ♖h8 14. ♚ae1 ♘e6 15. e5 ♘g5 16. hxg5 ♘g8 17. exd6 ♗xd6 18. ♙xf7 ♗c6 19. d5 ♗d7 20. ♗g6 ♘e7

Lösungen Am Ende Matt

1. 10. ♖e8#
2. 9. ♗xf6+ ♘d8 10. ♗e8#
3. 11. ♖e4+ ♘d6 12. ♗d5#
4. 10. ♗f7+ ♘h6 11. hxg5#
5. 12. ♗d5#
6. 10. ♗b3+ d5 11. exd6+ ♙e6 12. ♗xe6+ ♘f8 13. ♗f7#
7. 11. ♙b5+ ♘b6 12. ♙e3+ ♘a5 13. b4#
8. 10. ♗h5+ ♘f5 11. ♗h7+ g6 12. ♗h3+ ♘e4 13. ♗d3#
9. 13. ♗c8+ ♖d8 14. ♙b5+ ♗d7 15. ♙xd7#
10. 15... ♗d3+ 16. ♘f1 ♙h3+ 17. ♘g1 ♗g2#
11. 16... ♙e3+ 17. ♖f2 ♗xh2+ 18. ♘f1 ♗xf2#
12. 16. ♗xf7+ ♗xf7 17. ♙xf7+ ♘h8 18. ♙g7#
13. 17. ♙h6+ ♙g7 18. ♖f5+ gxh5 19. ♗f7#
14. 17. ♗xh6+ ♘h8 18. ♗f5+ ♘g8 19. ♗e7#
15. 19... ♗xg2+ 20. ♘xg2 ♙h3#
16. 19. ♗g6+ hxg6 20. ♙xg6#
17. 18. ♗xh6+ ♘h8 19. ♗g8+ ♗xg8 20. ♗f7#
18. 21. ♗xh5+ ♙h6 22. ♗xh6#

Am Ende Vorteil

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗f6 4. cxd5 exd5 5. ♕g5 c6 6. ♖c2 h6 7. ♕h4 ♕e7 8. e3 ♗h5 9. ♕xe7 ♖xe7
1. e4 c5 2. c3 d5 3. exd5 ♖xd5 4. d4 cxd4 5. cxd4 ♗c6 6. ♗f3 ♕f5 7. ♗c3 ♖d7 8. d5 ♗d8 9. dxc6 ♖xc6
1. d4 f5 2. g3 ♗f6 3. c4 g6 4. ♗f3 ♕g7 5. b4 d6 6. ♕b2 e5 7. dxe5 ♗fd7 8. ♕g2 ♗c6 9. O-O ♗dxe5 10. ♗xe5 ♗xe5
1. e4 e5 2. ♕c4 ♗f6 3. d4 ♗xe4 4. dxe5 ♖h4 5. ♖f3 f6 6. ♕d5 ♗c5 7. ♕f4 fxe5 8. ♕xe5 ♖e7 9. ♖h5+ ♗d8 10. ♗c3 ♗c6 11. ♕xc6 bxc6 12. O-O-O d6
1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4 c5 4. d5 ♗f6 5. ♗c3 b5 6. ♕f4 ♕a6 7. ♗f3 b4 8. ♕xb8 bxc3 9. ♖a4+ ♖d7 10. ♖xa6 cxb2 11. ♗b1 ♗xb8 12. ♗e5 ♖b7
1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♕c4 ♕c5 4. O-O ♗f6 5. d4 exd4 6. e5 d5 7. exf6 dxc4 8. fxg7 ♗g8 9. ♕g5 ♖d5
1. ♗f3 d5 2. g3 c5 3. ♕g2 ♗f6 4. O-O ♗c6 5. d4 e6 6. c4 dxc4 7. ♖a4 ♕d7 8. dxc5 ♕xc5 9. ♖xc4 ♖e7 10. ♗c3 ♗c8 11. ♕g5 h6 12. ♕xf6 gxf6 13. ♗e4 ♕b6 14. ♖d3 O-O
1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 dxe4 4. ♗xe4 ♕d7 5. c3 ♕c6 6. ♕d3 ♗d7 7. ♗f3 ♕e7 8. O-O ♗gf6 9. ♗g3 O-O 10. ♗e1 b6 11. ♗e5 ♗xe5 12. dxe5 ♖d5 13. f3 ♕c5+ 14. ♗h1 ♗g4 15. ♗e4
1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4 c5 4. d5 ♗f6 5. ♗c3 b5 6. e5 b4 7. exf6 bxc3 8. bxc3 exf6 9. ♕xc4 ♕d6 10. ♖e2+ ♖e7 11. ♕b5+ ♗d7 12. ♗b1 ♗b8 13. ♕e3 O-O 14. ♗f3 ♗e5 15. ♕d3
1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♕b5 ♗f6 4. O-O ♗xe4 5. ♗e1 ♗d6 6. ♗xe5 ♗xe5 7. ♗xe5+ ♕e7 8. ♕d3 O-O 9. ♗c3 c6 10. b3 ♗e8 11. ♕b2 d5 12. ♖h5 g6
1. e4 c6 2. ♗f3 d5 3. ♗c3 dxe4 4. ♗xe4 ♗f6 5. ♖e2 ♗xe4 6. ♖xe4 ♗d7 7. ♕c4 ♗f6 8. ♗e5 e6 9. ♖e2 ♖c7 10. d4 ♕d6 11. O-O b5 12. ♕d3 ♕b7 13. ♗e1 a6 14. ♕f4 h6
1. d4 d5 2. ♗c3 e6 3. ♕f4 ♕d6 4. e3 ♗e7 5. ♗f3 O-O 6. ♕d3 ♕xf4 7. exf4 b6 8. ♕xh7+ ♗xh7 9. ♗g5+ ♗g6 10. ♖d3+ f5 11. O-O-O ♗f6 12. ♗de1 ♗bc6 13. ♖e3 ♖d7 14. ♗b5 ♗g6
1. e4 e5 2. ♗f3 d5 3. exd5 e4 4. ♗e5 ♖xd5 5. d4 exd3 6. ♗xd3 ♕d6 7. ♗c3 ♖f5 8. ♕e3 ♗f6 9. h3 ♗c6 10. ♖d2 ♕e6 11. O-O-O O-O-O 12. g4 ♖a5 13. ♗b1
1. d4 ♗f6 2. ♕f4 e6 3. e3 c5 4. ♗d2 cxd4 5. exd4 ♕e7 6. ♗gf3 O-O 7. ♕d3 b6 8. O-O ♕b7 9. ♗e1 d6 10. c3 a6 11. ♗g5 h6 12. ♗ge4 ♗xe4 13. ♗xe4 ♕xe4 14. ♕xe4 d5 15. ♕c2 ♕g5
1. d4 ♗f6 2. ♗f3 e6 3. c4 b6 4. g3 ♕a6 5. ♖c2 ♕b7 6. ♕g2 c5 7. d5 exd5 8. cxd5 ♗xd5 9. O-O ♕e7 10. ♗d1 ♗f6 11. ♗c3 d5 12. e4 O-O 13. e5 ♗e8 14. ♗xd5 ♗c6 15. ♕f4 ♖c8 16. b4 cxb4
1. e4 e5 2. ♕c4 ♗c6 3. f4 exf4 4. d4 ♗f6 5. ♗c3 ♕b4 6. ♖d3 d5 7. exd5 ♗xd5 8. ♗ge2 ♕e6 9. O-O ♗xc3 10. bxc3 ♕xc4 11. ♖xc4 ♕d6 12. ♕xf4 ♕xf4 13. ♗xf4 O-O 14. ♗af1 ♖e7 15. ♗g3 ♗ad8 16. ♗f5 ♖d7 17. ♖b5 b6
1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♗d2 g6 4. c3 ♕g7 5. ♗gf3 ♗h6 6. ♕d3 O-O 7. O-O f6 8. ♗e1 ♗f7 9. c4 e6 10. b3 b6 11. ♕a3 ♗e8 12. exd5 cxd5 13. cxd5 exd5 14. ♗xe8+ ♖xe8 15. ♖c2 ♖c6 16. ♗c1 ♕b7 17. ♗f1 ♗d8 18. ♖e2 ♖d7
1. ♗f3 ♗c6 2. d4 d6 3. d5 ♗e5 4. ♗xe5 dxe5 5. e4 e6 6. ♕b5+ ♕d7 7. dxe6 ♕xb5 8. ♖h5 ♕b4+ 9. c3 g6 10. exf7+ ♗xf7 11. ♖f3+ ♗g7 12. cxb4 ♖d4 13. a3 ♗f6 14. ♗c3 ♕d3 15. ♕h6+ ♗xh6 16. ♖xf6 ♗hf8 17. ♖h4+ ♗g7 18. O-O-O ♗f6 19. b5 ♗d8

Lösungen Am Ende Vorteil

1. 10. ♖xd5+-
2. 10. ♙b5+-
3. 11. f4+-
4. 13. ♙xd6+-
5. 13. ♚xb2+-
6. 10. ♖c3 +- 10... ♗f5 11. ♖e4 ♙e7 12. ♙xe7 ♖xe7 13. ♗xd4 ♖d5 14. ♗xd5
7. 15. ♗xd7+-
8. 15... ♗xe4-+
9. 15... ♙a6-+
10. 13. ♖xd5 ♗xd5 14. ♗h6 ♙f6 15. ♚xe8+-
11. 15. ♖xf7 ♗xf7 16. ♙g6+-
12. 15. ♖xc7 ♗xc7 (15... ♚b8 16. ♖cxe6+-) 16. ♗xe6+ ♙xe6 17. ♚xe6#
13. 13... ♖e4 14. ♗e1 (14. ♖xe4 ♗xa2+ 15. ♔c1 ♗a1#) 14... ♖xc3+ 15. ♗xc3 ♗xa2+ 16. ♔c1 ♙b4-+
14. 16. ♗d3 g6 17. ♚xe6+-
15. 17. ♗xc6 ♙xc6 18. ♖xe7+-
16. 18. ♗xc6+-
17. 19. ♚c7+-
18. 20. ♚xd3+-

Radar

1. e4 d5 2. exd5 ♖xd5 3. ♗c3 ♖a5 4. d4 ♙f5 5. ♙c4 e6 6. ♙d2 ♗f6 7. ♗f3 c6 8. O-O ♖b6 9. ♗b1 ♗bd7 10. h3 ♙e7 11. ♙b3 O-O 12. ♖e2 h6 1/2-1/2
1. ♗f3 ♗f6 2. g3 d5 3. ♙g2 ♙f5 4. d3 e6 5. ♗bd2 ♙c5 6. O-O ♗bd7 7. ♗e1 O-O 8. e4 dxe4 9. ♗xe4 ♗xe4 10. dxe4 ♙g4 11. h3 ♙h5 12. ♖d3 ♖e7 1/2-1/2
1. e4 c6 2. ♗c3 d5 3. ♗f3 dxe4 4. ♗xe4 ♗d7 5. ♙c4 ♗gf6 6. ♗eg5 e6 7. ♖e2 ♙d6 8. d4 ♗b6 9. ♙d3 ♖c7 10. c4 c5 11. O-O cxd4 12. h3 O-O 13. ♗xd4 ♙d7 1/2-1/2
1. e4 c5 2. c3 d5 3. exd5 ♖xd5 4. d4 e6 5. ♗a3 ♗f6 6. ♗b5 ♗a6 7. ♙e3 cxd4 8. ♖xd4 ♙c5 9. ♖xd5 ♗xd5 10. ♙xc5 ♗xc5 11. O-O-O ♗e7 12. ♗d4 ♙d7 1/2-1/2
1. e4 c5 2. ♗c3 a6 3. g3 b5 4. ♙g2 ♙b7 5. d4 cxd4 6. ♖xd4 e6 7. ♙f4 d6 8. O-O-O ♗c6 9. ♖d2 ♗e5 10. ♗f3 ♗c4 11. ♖d3 ♗c8 12. ♗he1 ♙e7 1/2-1/2
1. e4 e5 2. ♙c4 ♗f6 3. d3 d5 4. exd5 ♗xd5 5. ♗f3 ♗c6 6. O-O ♙g4 7. h3 ♙h5 8. ♗e1 ♖d6 9. ♗c3 ♗xc3 10. bxc3 O-O-O 11. ♖e2 f6 12. ♖e4 ♗b8 13. ♗b1 ♙g6 14. ♖e2 ♗a5 1/2-1/2
1. ♗f3 ♗f6 2. c4 b6 3. g3 c5 4. ♙g2 ♙b7 5. ♗c3 e6 6. d4 cxd4 7. ♖xd4 d6 8. ♙g5 ♙e7 9. ♙xf6 ♙xf6 10. ♖d3 O-O 11. O-O ♖e7 12. ♗ad1 ♗d8 13. ♗d2 ♙xc3 14. ♖xc3 ♗d7 15. ♗fd1 ♗f6 1/2-1/2
1. e4 d5 2. exd5 ♖xd5 3. ♗c3 ♖e5+ 4. ♙e2 c6 5. ♗f3 ♖c7 6. d4 e6 7. ♙g5 ♗f6 8. ♙d3 ♗bd7 9. ♖e2 h6 10. ♙h4 ♗h5 11. O-O ♗f4 12. ♖d2 ♗xd3 13. ♖xd3 ♗f6 14. ♗fe1 ♙e7 1/2-1/2
1. e4 g6 2. d4 ♙g7 3. ♗c3 d6 4. ♙e3 a6 5. ♗f3 ♙g4 6. ♙e2 ♗c6 7. O-O e5 8. dxe5 dxe5 9. ♗d5 ♗f6 10. ♗xe5 ♗xe5 11. ♗xf6+ ♙xf6 12. ♙xg4 ♖xd1 13. ♙xd1 ♗c4 14. ♙c1 ♙xb2 15. ♙xb2 ♗xb2 1/2-1/2
1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3 ♙e7 4. cxd5 exd5 5. ♖c2 ♗c6 6. ♗f3 ♗b4 7. ♖b3 ♙f5 8. e4 dxe4 9. ♗e5 ♙e6 10. ♙c4 ♖xd4 11. ♙xe6 fxe6 12. ♖xe6 ♗d3+ 13. ♗xd3 ♖xd3 14. ♙e3 ♖d6 15. ♖xe4 O-O-O 16. O-O ♗f6 1/2-1/2
1. e4 c5 2. ♗f3 g6 3. d4 ♙g7 4. dxc5 ♖a5+ 5. c3 ♖xc5 6. ♙e3 ♖c7 7. ♗a3 ♗c6 8. ♗b5 ♖d8 9. ♙c4 a6 10. ♗bd4 ♗a5 11. ♙d3 ♗f6 12. O-O ♖c7 13. h3 O-O 14. e5 ♗d5 15. ♙g5 d6 16. exd6 ♖xd6 1/2-1/2
1. d4 f5 2. g3 g6 3. ♙g2 ♗f6 4. c3 ♙g7 5. ♖b3 c6 6. ♗h3 ♖b6 7. O-O d6 8. ♗d2 ♗a6 9. ♗f4 ♖xb3 10. axb3 e5 11. dxe5 dxe5 12. ♗d3 e4 13. ♗e5 O-O 14. ♗dc4 ♗e8 15. f4 exf3 16. exf3 ♗c5 1/2-1/2
1. g3 d6 2. ♙g2 e5 3. e4 f5 4. ♗c3 ♗f6 5. ♗ge2 ♗c6 6. O-O fxe4 7. ♗xe4 ♗xe4 8. ♙xe4 ♙h3 9. ♗e1 ♖d7 10. ♗f4 ♙g4 11. f3 ♙f5 12. d4 O-O-O 13. dxe5 ♗xe5 14. ♗d3 ♙xe4 15. ♗xe4 ♗xd3 16. ♖xd3 ♙e7 17. ♙d2 ♙f6 18. ♙c3 1/2-1/2
1. d4 d5 2. ♙f4 ♗f6 3. e3 c5 4. c3 e6 5. ♗d2 ♗c6 6. ♗gf3 ♙d6 7. ♙g3 O-O 8. ♙b5 ♙e7 9. ♙d3 ♗h5 10. ♗e5 ♗xg3 11. ♗xc6 bxc6 12. hxg3 h6 13. ♗f3 a5 14. ♗e5 ♙d6 15. ♗xc6 ♖b6 16. ♗xh6 gxh6 17. ♖g4+ ♗h8 18. ♖h4 ♗g7 19. ♖g4+ ♗h8 1/2-1/2
1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗f3 b6 4. g3 ♙a6 5. ♖c2 ♙b7 6. ♙g2 c5 7. d5 exd5 8. cxd5 ♗xd5 9. ♗e5 ♖c7 10. ♗xf7 ♗b4 11. ♖f5 ♙xg2 12. ♗xh8 ♖d6 13. ♖f7+ ♗d8 14. ♙f4 ♖e7 15. ♗c3 ♖xf7 16. ♗xf7+ ♗e8 17. ♗g1 ♗xf7 18. ♗xg2 ♗c2+ 19. ♗d2 ♗xa1 20. ♗g1 ♗b3+ 1/2-1/2
1. ♗f3 c5 2. c4 ♗f6 3. ♗c3 ♗c6 4. g3 g6 5. ♙g2 ♙g7 6. O-O O-O 7. d3 a6 8. e4 d6 9. ♗h4 e5 10. h3 ♗b8 11. ♙e3 ♗d4 12. ♖d2 b5 13. b3 ♖a5 14. g4 ♙d7 15. ♗ac1 ♙c6 16. f4 b4 17. ♗e2 ♗xe2+ 18. ♖xe2 exf4 19. ♙xf4 ♗bd8 20. ♗f2 ♖c7 21. ♗f3 ♗d7 1/2-1/2

Lösungen Radar

1. 7. ♖d5 ♗a4 8. ♙b5+-
2. 7... ♗xf2+ 8. ♖xf2 ♗g4+ 9. ♖g1 ♗e3-+
3. 8. ♗xf7 ♖xf7 9. ♗xe6+ ♖g6 10. ♗f7+ ♖f5 11. ♗e6+ ♖e4 12. d3#
4. 9. ♗xc5 ♗xc5 10. ♗xc5 ♗xc5 11. ♗c7+-
5. 8... e5 9. ♗xe5 ♗c6-+
6. 9. ♗xe5 ♗xd1 10. ♗xc6+-
7. 11. ♗g5 ♗xg5 12. ♗xb7 ♗d7 13. ♗xa8+-
8. 11. ♗xe6 fxe6 12. ♗g6#
9. 10... ♗xe2 11. ♗xc6 ♗xd5-+
10. 12... ♗xe5 13. ♗xe5 ♗d3+-
11. 11. ♗xf7+ ♖xf7 12. ♗e6+-
12. 11. ♗xa6 exf4 12. ♗xc6+-
13. 9. ♗f4 ♗xf1 10. ♗h5+ g6 11. ♗xg6+ ♖e7 12. ♗d5+ ♖e6 13. ♗f7+ ♖d7 14. ♗f5#
14. 11. ♗xh7+ ♖h8 12. hxg3 ♗xe5 13. ♗c2+ ♖g8 14. ♗h8+-
15. 14... ♗c2#
16. 14... ♗xc3 15. ♗xc3 ♗e2+ 16. ♖h2 ♗xc3-+

Bonus: Mix Matt/Vorteil/Radar

1. e4 c6 2. ♖f3 d5 3. ♗c3 dxe4 4. ♗xe4 ♗f6 5. ♖e2 ♗xe4 6. ♖xe4 ♗d7 7. ♗c4 ♗f6 8. ♗e5 e6 9. ♖e2 ♖c7 10. d4 ♗d6 11. O-O b5 12. ♗d3 ♗b7 13. ♖e1 a6 14. ♗f4 h6
1. ♗f3 ♗f6 2. c4 b6 3. g3 c5 4. ♗g2 ♗b7 5. ♗c3 e6 6. d4 cxd4 7. ♖xd4 d6 8. ♗g5 ♗e7 9. ♗xf6 ♗xf6 10. ♖d3 O-O 11. O-O ♖e7 12. ♖ad1 ♖d8 13. ♖d2 ♗xc3 14. ♖xc3 ♗d7 15. ♖fd1 ♗f6
1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4 b5 4. a4 c6 5. axb5 cxb5 6. b3 ♗a6 7. bxc4 bxc4 8. ♖xa6 ♗xa6 9. ♖a4+ ♖d7 10. ♖xa6 ♖xd4 11. ♖xc4 ♖d8 12. ♖c6+ ♖d7
1. e4 e5 2. ♗c4 ♗f6 3. d4 ♗xe4 4. dxe5 ♖h4 5. ♖f3 f6 6. ♗d5 ♗c5 7. ♗f4 fxe5 8. ♗xe5 ♖e7 9. ♖h5+ ♗d8 10. ♗c3 ♗c6 11. ♗xc6 bxc6 12. O-O-O d6
1. e4 c6 2. ♗c3 d5 3. ♗f3 dxe4 4. ♗xe4 ♗d7 5. ♗c4 ♗gf6 6. ♗eg5 e6 7. ♖e2 ♗d6 8. d4 ♗b6 9. ♗d3 ♖c7 10. c4 c5 11. O-O cxd4 12. h3 O-O 13. ♗xd4 ♗d7
1. e4 e5 2. f4 d6 3. d4 f6 4. f5 d5 5. dxe5 dxe4 6. ♖h5+ ♗e7 7. e6 ♖d5 8. ♖f7+ ♗d6 9. ♖xf8+ ♗c6 10. ♗c3 ♖xf5
1. e4 e5 2. ♗c3 ♗c6 3. ♗c4 ♗f6 4. d3 ♗e7 5. f4 d6 6. ♗f3 ♗g4 7. h3 ♗xf3 8. ♖xf3 ♗d4 9. ♖f2 ♗h5 10. ♖g1 ♗h4 11. g3 ♗xg3 12. ♖xg3 ♗xc2+ 13. ♖xc2 ♗xg3+ 14. ♗d1 ♗xf4 15. ♗xf4 exf4
1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4 c5 4. d5 ♗f6 5. ♗c3 b5 6. e5 b4 7. exf6 bxc3 8. bxc3 exf6 9. ♗xc4 ♗d6 10. ♖e2+ ♖e7 11. ♗b5+ ♗d7 12. ♖b1 ♖b8 13. ♗e3 O-O 14. ♗f3 ♗e5 15. ♗d3
1. e4 c5 2. f4 ♗c6 3. ♗f3 e6 4. c3 d5 5. e5 f5 6. d4 cxd4 7. cxd4 ♗h6 8. ♗c3 a6 9. ♗d3 ♗f7 10. O-O h6 11. a3 g5 12. fxg5 hxg5 13. ♗e2 g4 14. ♗e1 ♗h6 15. ♗c2 ♖h4 16. g3
1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c4 ♗c5 4. b4 ♗xb4 5. c3 ♗a5 6. O-O ♗f6 7. d4 O-O 8. dxe5 ♗xe4 9. ♗d5 ♗xc3 10. ♗xc3 ♗xc3 11. ♗g5 ♗xe5 12. ♖h5 h6 13. f4 ♗xa1 14. fxe5 ♖e7 15. ♗xf7 ♖c5+ 16. ♗h1 ♖xd5
1. d4 d5 2. ♗f4 ♗f6 3. e3 c5 4. c3 e6 5. ♗d2 ♗c6 6. ♗gf3 ♗d6 7. ♗g3 O-O 8. ♗b5 ♗e7 9. ♗d3 ♗h5 10. ♗e5 ♗xg3 11. ♗xc6 bxc6 12. hxg3 h6 13. ♗f3 a5 14. ♗e5 ♗d6 15. ♗xc6 ♖b6 16. ♖xh6 gxh6 17. ♖g4+ ♗h8 18. ♖h4 ♗g7 19. ♖g4+ ♗h8
1. d4 ♗f6 2. ♗f4 e6 3. e3 c5 4. ♗d2 cxd4 5. exd4 ♗e7 6. ♗gf3 O-O 7. ♗d3 b6 8. O-O ♗b7 9. ♖e1 d6 10. c3 a6 11. ♗g5 h6 12. ♗ge4 ♗xe4 13. ♗xe4 ♗xe4 14. ♗xe4 d5 15. ♗c2 ♗g5
1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗d3 ♗f6 4. e5 ♗fd7 5. ♗f3 c5 6. c3 ♗c6 7. O-O f6 8. ♖e1 f5 9. ♗e3 c4 10. ♗c2 ♗e7 11. b3 b5 12. a4 bxa4 13. bxc4 dxc4 14. d5 ♗cxe5 15. dxe6 ♗xf3+ 16. ♖xf3 ♗b6 17. ♖xf5 ♗f6 18. ♗c5 ♗b7
1. f4 g6 2. ♗f3 ♗g7 3. g3 ♗f6 4. ♗g2 O-O 5. O-O c5 6. c4 d5 7. cxd5 ♗xd5 8. ♗c3 ♗b6 9. b3 ♗c6 10. ♗b2 e5 11. fxe5 ♗xe5 12. ♗xe5 ♗xe5 13. ♖c2 ♖e7 14. ♖e4 ♖e8 15. ♖f2 ♗f5 16. ♖xb7 ♖xb7 17. ♗xb7 ♖ad8 18. e3 ♖e7 19. ♗c6 ♖c7 20. ♗f3 ♖cd7
1. ♗f3 ♗c6 2. d4 d6 3. d5 ♗e5 4. ♗xe5 dxe5 5. e4 e6 6. ♗b5+ ♗d7 7. dxe6 ♗xb5 8. ♖h5 ♗b4+ 9. c3 g6 10. exf7+ ♗xf7 11. ♖f3+ ♗g7 12. cxb4 ♖d4 13. a3 ♗f6 14. ♗c3 ♗d3 15. ♗h6+ ♗xh6 16. ♖xf6 ♖hf8 17. ♖h4+ ♗g7 18. O-O-O ♖f6 19. b5 ♖d8
1. e4 c5 2. c3 d6 3. d4 cxd4 4. cxd4 ♗f6 5. ♗c3 a6 6. ♗f3 e6 7. ♗d3 ♗e7 8. O-O ♗c6 9. ♖e2 b5 10. e5 dxe5 11. dxe5 ♗d7 12. ♗f4 ♗c5 13. ♗b1 ♗b7 14. ♖d1 ♖c7 15. ♗e4 ♗b4 16. ♗xc5 ♖xc5 17. a3 ♗d5 18. ♗g3 O-O 19. ♗e4 ♖ac8 20. h4 h6 21. ♖ac1 ♖xc1 22. ♖xc1 ♖xc1+ 23. ♗h2 ♖fc8

Lösungen Bonus: Mix Matt/Vorteil/Radar

1. 15. ♖xf7 ♜xf7 16. ♗g6+-
2. 11. ♖g5 ♗xg5 12. ♗xb7 ♖d7 13. ♗xa8+-
3. 13. ♜c8+ ♞d8 14. ♗b5+ ♜d7 15. ♗xd7#
4. 13. ♗xd6+-
5. 8. ♖xf7 ♗xf7 9. ♜xe6+ ♗g6 10. ♜f7+ ♗f5 11. ♗e6+ ♗e4 12. d3#
6. 11. ♗b5+ ♗b6 12. ♗e3+ ♗a5 13. b4#
7. 10. ♗xf7+ ♗xf7 11. fxe5+ ♗g6 12. O-O ♞f8 13. ♜xd4+-
8. 15... ♗a6-+
9. 16... ♗e3+ 17. ♞f2 ♜xh2+ 18. ♗f1 ♜xf2#
10. 17. ♖xh6+ ♗h8 18. ♖f5+ ♗g8 19. ♖e7#
11. 11. ♗xh7+ ♗h8 12. hxg3 ♖xe5 13. ♗c2+ ♗g8 14. ♞h8+-
12. 16. ♜d3 g6 17. ♞xe6+-
13. 19. ♜g6+ hxg6 20. ♗xg6#
14. 15... ♗d4+ 16. e3 ♜xe4 17. ♖xe4 ♗xb2-+
15. 20. ♞xd3+-
16. 16. ♖d6+ ♗xd6 17. exd6 ♜c6 18. ♞c1 ♖d5 19. ♗e3 ♖xe3 20. ♜xe3 ♜xd6 21. ♞xc5+-

Kapitel 10

Literaturverzeichnis

Wir leben im 21. Jahrhundert, deshalb sind hier nicht nur die mir bekannten Bücher gelistet und mit – Achtung(!) – ultimativ subjektiven Anmerkungen versehen. Zusätzlich verweise ich auch auf einige der mittlerweile doch vielen Webseiten, Schachprogramme und -apps zum Thema *Blindfold Chess*. Diese Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, für eine tiefer gehende Recherche und Tests fehlt mir aktuell die Zeit.

10.1 Bücher zum Thema Blindschach

- **Cognitive Chess – Konstantin Chernyshov** (2021, ISBN 978-1-941270)

Ein Werk zum selbständigen Blindschachtraining mit 500 Übungen und 250 Schachpuzzle, aufgeteilt in 33 Kapitel und drei Spielstärkelevel. Einige der in meiner Arbeit vorgestellten Aufgabentypen finden sich dort wieder, einen Schwerpunkt bildet die von mir *Sherlock Holmes* genannte Übungsform. Kaufempfehlung für Lehrende und Lernende!

- **Stappen Vorausdenken – Boris Friesen u. Cor Van Wijgerden** (<https://www.stappenmethode.de/schuelerhefte/vorausdenken/>)

Schwerpunkte dieser Ergänzungshefte zu Stufe 2 (2025, ISBN 978-94-91582-32-5) und 3 (2025, ISBN 978-94-91582-30-1) sind die *Vorübungen* und der *Captain Future Modus*. Verteile ich an Schüler:innen meist direkt nach dem Hauptheft des jeweiligen Levels. Einige Aufgaben - gerade die zum Thema *mentales Erfassen* sind erklärungsbedürftig. Also nicht nur in die Hand drücken und machen lassen. Kaufempfehlung (für Lehrende natürlich auch die Trainerhandbücher)!

- **Blindfold Chess Problems – Martin B. Justesen** (2024, ISBN 979-8339845478)

1160 Mattaufgaben bzw. -probleme, nach Schwierigkeit und Anzahl Figuren sortiert. Ebenfalls Kaufempfehlung, allein schon wegen der eingesparten Zeit!

- **Blindfold Opening Visualization – Martin B. Justesen** (2022, ISBN 979-8788735733)

100 Blindschachübungen aus der Eröffnung. Manko: Keine der Partien ist länger als 10 Züge. Als Büchlein oder eBook für kleines Geld gerade Anfängern der Materie oder als zeitsparende Quelle für leichtere Aufgaben zu empfehlen.

- **Blindfold Endgame Visualization – Martin B. Justesen** (2020, ISBN 979-8559743288)

50 Aufgaben, meist bekannte Studien (oder deren Endphase) mit wenigen Ausnahmen maximal sechs Steine. Wer's mag...

- **Train yourself on Blindfold Chess – Sourav Sahay** (2019, ISBN 978-1797430713)

100 sogenannte *Exercise Sets* mit unterschiedlichen Aufgabentypen. Der Schwerpunkt liegt – ein Pluspunkt – eindeutig im Training des Erfassens von Details zu Stellungen. Das Layout als eBook ist gewöhnungsbedürftig, kann aber auch an meinem Reader liegen. Als Ergänzung zu *Cognitive Chess* durchaus geeignet, aber kein Muss.

- **The How to Study Chess on your own Workbooks 1500-1800, 1800-2100, 2100+ – Davorin Kuljasevic** (Daten des Hauptbuchs: 2021, ISBN 978-9056919313)

Je ein ausführliches Kapitel unter dem Namen *Visualisation Bootcamp* mit – abhängig von der Spielstärke – unterschiedlichen Schwerpunkten. Kaufempfehlung, weil nicht nur diese Kapitel, sondern alle drei Workbooks insgesamt sehr gut durchdachtes Lehr- und Lernmaterial bieten.

- **Blindfold Chess – Eliot Hearst and John Knott** (2009, ISBN 978-0-7864-3444-2)

Kein Trainingsbuch, aber sehr empfehlenswert nicht nur für Schachhistoriker. Enthält die Geschichte, ein ausführliches Kapitel zur Psychologie und so ziemlich alle Blindschachpartien, die je veröffentlicht wurden.

10.2 Sonstige Bücher

Die folgenden Bücher könnt Ihr als Grundlage für das Kreieren neuer Aufgaben verwenden. Sie sind nicht unbedingt für das Selbststudium im Bereich *Blindschach* geeignet, da sie – natürlich – die Positionen als Diagramme bereitstellen oder bei den vollständigen Partien an den entscheidenden Stellen Diagramme eingefügt sind.

- **1000 Chess Problems – Yakov Vladimirov** (2019, ISBN 978-1784831868)

Alles Aufgaben mit Matt in 2, als Quelle für *Schwere Mattaufgaben* perfekt geeignet. Auch für lange Winterabende...Aber, ab etwa der Hälfte des Buchs wird das Brett voller. Kaufempfehlung!

- **1000 Pawn Endings – József Pintér** (2006 bzw. 2023, ASIN B0CCB3GFCV)

Scheint leider nur noch als eBook bei Amazon – oder in Antiquariaten – verfügbar zu sein. Als Quelle für *Schwere Bauernendspiele* perfekt. In der Serie ist auch je ein Buch zu Leichtfiguren-, Turm- und Damenendspielen erschienen, ebenfalls nur als eBook oder in Antiquariaten zu bekommen. Wenn Ihr es findet, kaufen!

- **Anthology of Miniature Endgame Studies – Yochanan Afek** (2022, ISBN 978-86-7297-136-1)

2000 Studien mit 7 Steinen oder weniger, nach Themen sortiert. Sollte sowohl als Vorbereitung für das Blindschachtraining *Schwere Bauernendspiele* als auch *Studien* ein Leben lang ausreichen. Kaufempfehlung!

- **Catastrophies & Tactics in the Chess Opening - Selected Brilliances from Volumes 1-9 – Carsten Hansen** (2018, ISBN 978-1980559429)

Wenn ich jetzt korrekt gezählt habe, 67 Partien mit maximal 15 Zügen aus seiner neunbändigen Serie *Catastrophies & Tactics in the Chess Opening*, von denen jeder Band über 100 Partien enthält. Als eBooks für kleines Geld (offenbar aber nur bei Amazon) als Quelle für den Aufgabentyp *Radar* nützlich.

- **1000 Miniatur Chess Traps – András Mészáros** (2008 bzw. 2023, ASIN B0CC9X77LC)

Wie die vorherige Reihe ein Buch mit allerdings 1000 Kurzpartien – auch maximal 15 Züge – nach ECO-Code sortiert. Ist wohl ebenfalls vergriffen und nur noch bei Amazon als eBook zu bekommen.

10.3 Webseiten

- **Don't move until you see it** <https://dontmoveuntilyousee.it/>

Die Webseite von Aiden Rayner befindet sich gerade im Umbruch, Relaunch ist/war für den 12. Juni 2026 geplant. Diese Seite richtet sich eher an sogenannte *Adult Improver*. Ein absolutes Muss für alle, die richtig tief in die Materie einsteigen wollen! Kostet Geld, wenn man alle Features nutzen möchte, aber einige Artikel und Übungen dort sind auch frei verfügbar. Ich bin Lifetime-Abonnent. Ein unschlagbares Feature: Viele der Übungen stehen *verbal* – natürlich in Englisch – zur Verfügung! In einem kostenfreien Podcast stellt er nicht nur regelmäßig Aufgaben zur Verfügung, sondern thematisiert auch Artikel seines Blogs.¹ Geplant ist außerdem eine App.

- **Listudy** <https://listudy.org/en>

Ein Ableger von Lichess mit Aufgaben im *Captain Future Modus* und „echten“ Blindschachübungen. Wie Lichess ein Open Source Produkt, das macht es sehr sympathisch.

- **Shingan Chess** <https://www.blindfold-chess.online/en>

Ebenfalls basierend auf Open Source Software und frei in der Nutzung. Sehr gut, um vieles aus dem Bereich *Vorübungen* zu trainieren. Unterstützt werden die Übungen durch die Engines Stockfish, lc0 und Maja. Eine japanische Firma hat die Seite aufgebaut, deshalb der Name und das eigenwillige Design.

- **Blindfolded Chess Trainer** <https://www.chess-blind.com/>

Obwohl mit einem *.com* als Toplevel-Domainname bietet diese Webseite kostenlosen Inhalt an. Ebenfalls viele Vorübungen, außerdem die Möglichkeit, Partien blind nachzuspielen oder im Blindschach gegen eine Engine mit konfigurierbarer Spielstärke anzutreten.

10.4 Software

- **Chessbase, andere kommerzielle Anbieter und Open Source**

Hier will ich gar nicht tief ins Detail gehen, die meisten von Euch werden Chessbase, Fritz, Hiarcs oder andere nutzen und die unzähligen Features kennen. Blindfold Modus, verschiedene Möglichkeiten, Kalkulieren und Taktiken ohne Bewegen der Figuren zu trainieren... Je nach Software leider nur für das Betriebssystem aus Redmond, Washington verfügbar und oft sehr kostspielig. Mit *SCID* (<https://scid.sourceforge.net/>) und seinen Ablegern gibt es natürlich auch freie Datenbanksoftware.

- **Lucas Chess** <https://lucaschess.pythonanywhere.com>

Open Source Software basierend auf der Programmiersprache Python, also grundsätzlich plattformunabhängig. Eher unbekannt und unterschätzt. Bietet neben anderen Trainingsformen einige sehr interessante Vorübungen zum Thema Blindschach an.

¹Der Podcast heißt *Chess Visualization with Aiden Rayner*. <https://dontmove.fireside.fm/>

- **Dark Squares** <https://darksquares.net/>

Eine relativ neue App (iOS und Android) und Webseite aus 2026. Die App kostet einmalig, wenn man alle Features nutzen möchte. Sieht interessant aus, allerdings habe ich damit bisher keine Erfahrungen gesammelt. Eigentümer ist eine Firma aus Frankreich.

- **Blindfold Chess Trainer** <https://apps.apple.com/de/app/blindfold-chess-trainer/id6745624258>

Apple Software für iPhone und iPad, mit Vorübungen, Aufgaben und der Möglichkeit, blind gegen Stockfish zu spielen. Mit „In-App-Käufe“ gekennzeichnet, aber damit schaltet man nur die vorhandene Anzeigenwerbung ab, der volle Funktionsumfang steht auch sonst zur Verfügung.

- **Android – Google Play Store**

Für Android ist die Auswahl an Apps größer, allerdings fehlt mir da die praktische Erfahrung. Wer sucht, der findet: <https://play.google.com/store/search?q=blindfold+chess&c=apps&hl=de>.

Wenn Ihr andere gute Bücher, Webseiten oder Software zum Blindschachtraining kennt, her damit.

Kapitel 11

Anhang

Partienmaterial

Die Stellungen und Partien der Aufgabenblätter findet Ihr als pgn-Datei unter dieser URL: <https://t1p.de/5jf5o>.

Der Test

Diesen Test mit folgenden 18 Fragen hat Aiden Rayner auch in einer Gruppensession für Lifetime-Mitglieder vorgestellt. Ich war sein Versuchskaninchen.¹

1. Denkst Du eher in Bilder als in Wörtern?
2. Weißt Du Sachen ohne erklären zu können, warum?
3. Löst Du Probleme auf ungewöhnliche Art?
4. Hast Du eine lebendige Vorstellungskraft?
5. Erinnerst Du Dich daran, was Du siehst, aber vergisst, was Du hörst?
6. Kannst Du nur schlecht buchstabieren?
7. Kannst Du Dir Objekte aus verschiedenen Perspektiven vorstellen?
8. Bist Du schlecht im Organisieren von Dingen?
9. Vergisst Du oft die Zeit?
10. Würdest Du eher eine Landkarte lesen als verbalen Instruktionen folgen?
11. Findest Du Orte wieder, an denen Du nur einmal gewesen bist?
12. Ist Deine Handschrift langsam und schwer für andere zu lesen?
13. Kannst Du auch fühlen, was andere fühlen?
14. Bist Du künstlerisch, musikalisch oder handwerklich begabt?
15. Weißt Du mehr, als andere annehmen, was Du weißt?
16. Hasst Du es, vor einer Gruppe zu sprechen?
17. Hast Du Dich schlauer gefühlt, als Du älter geworden bist?
18. Bist Du nach Deinem Computer oder Smartphone süchtig?

Laut Aiden Rayner findet man sich bei 10 oder mehr mit „Ja“ beantworteten Fragen in der Kategorie *strongly visual* wieder, bei 6 oder weniger sei man *stark nicht visuell* denkend. „*Take it with a grain of salt*“ würde der Engländer jetzt sagen.

¹Wen es interessiert: 5x Ja und 10x Nein. Bei drei Fragen war ich unschlüssig, aber laut Test bin ich damit definitiv nicht *strongly visual*.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, Achim Müller, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.