

Silman's Schach-Schule Band 3

**SCHACH MIT NEUEM
SCHWUNG**

2012 New In Chess – Niederlande

Auch erschienen in Silmans Schach-Schule:

Band 1: *Schach, aber richtig!* (New In Chess, 2006)

Band 2: *Silmans Endspielkurs* (New In Chess, 2008)

Inhalt

Vorwort	xi
Danksagungen	xii
Einleitung	xiii

Teil Eins/Das Konzept der Ungleichgewichte 1

Ungleichgewichte / Die Grundlagen	3
Bessere Leichtfigur—Läufer gegen Springer	4
Bauernstruktur—Schwache Bauern, Freibauern, usw.	5
Raum—Gebietsgewinn	6
Material—Die Philosophie der Gier	7
Kontrolle einer wichtigen Linie—Einfallsstrassen für Türme	8
Kontrolle eines Loches/schwachen Feldes—Platz für Pferde	8
Entwicklungsvorsprung—Wir sind in der Überzahl!	9
Initiative—Das Heft in der Hand halten	10
Königssicherheit—Den gegnerischen König zur Strecke bringen	11
Statisches kontra Dynamisches Spiel—Der Kampf zwischen kurzfristigen und langfristigen Ungleichgewichten	12
Planung—Die Zukunft gestalten	13
Sprich mit dem Brett und es spricht mit Dir	23
Zusammenfassung	28

Teil Zwei / Leichtfiguren 29

Springer / Psychopathen des Schachbretts!	31
Zusammenfassung	50
Springer—Tests	52
Läufer / Schnelle Dämonen der Diagonalen	54
Der Aktive Läufer	54
Der Nützliche Läufer	58
Der Großbauer	62
Ungleichfarbige Läufer	69
Zusammenfassung	74
Läufer—Tests	75
Läufer gegen Springer / Erbitterter Zweikampf	77
Die Leichtfigurenspannung spüren	78
Das Läuferpaar	83
Das Mittel gegen das Läuferpaar—tauschen Sie einen ab	83

Freilaufende Läufer sind glücklicher	85
Läufer gegen Springer	87
Der große Durchbruch	87
Der eingesperrte Springer	91
Bauern und Felder bestimmen oft den Wert einer Leichtfigur	92
Selbst der harmloseste Bauernzug kann potenziell	
zur Felderschwäche führen	93
Alle Bauern auf einer Seite des Bretts = Ein Paradies für Pferde	97
Herr Springer will verreisen	99
Zusammenfassung	102
Läufer gegen Springer—Tests	103

Teil Drei / Türme 107

Türme / Linien, Reihen und Angriffsziele	109
Eine Linie öffnen	109
Eine offene Linie stehlen	114
Auf den Moment zur Linienöffnung warten	116
Kontrolle der siebten oder achten Reihe	119
Zusammenfassung	130
Türme—Tests	131

Teil Vier / Psychologische Streifzüge 133

Material / Angst, Material zu geben oder zu nehmen	135
Die Angst überwinden	135
Die innere Gier umarmen	142
Ungleichgewichte gegen Material	144
Die Stockholmer Variante im klassischen Drachen	149
Katalanisch	150
Spanisch, Marshall-Angriff	151
Zusammenfassung	154
Material—Tests	155
Geistiger Zusammenbruch / Die Falle des „Ich kann nicht“	
und „Ich muss“ überwinden	158
In Panik geraten	158
Was und wen ich ziehe, entscheide immer noch ich	160
Das unheimliche Phänomen beidseitiger Täuschung	163
Der Fluch des „Ich kann nicht“	167
Zusammenfassung	172
Mentaler Zusammenbruch—Tests	174
Macho-Schach / Die Kunst der Beharrlichkeit	176
Seine Interessen vertreten	176
Schlüsselstellungen	187

Zusammenfassung	194
Macho-Schach—Tests	195
Verschiedene Stufen des Schachbewusstseins	197
Mangelnde Geduld	201
Faule/Weiche Züge	208
Passen Sie auf!	217
Zusammenfassung	220
Verschiedene Stufen des Schachbewusstseins—Tests	221

Teil Fünf / Gespür für Angriffsziele 223

Einleitung	225
Schwache Bauern / Der Klang, wenn reife Früchte fallen	227
Der isolierte Bauer	227
Der rückständige Bauer	235
Doppelbauern	239
Das irische Bauernzentrum	244
Zusammenfassung	246
Schwache Felder	248
Zusammenfassung	258
Den gegnerischen König im Zentrum zur Strecke bringen!	259
Zusammenfassung	273
Gespür für Angriffsziele—Tests	274

Teil Sechs / Statisches gegen Dynamisches 277

Statisches gegen Dynamisches	279
Boxer gegen Schläger—Ein Kampf unterschiedlicher Philosophien	279
Statik gegen Dynamik in der Eröffnung	283
Zusammenfassung	297
Statik gegen Dynamik—Tests	298

Teil Sieben / Raum 301

Den Gegner Raum greifend erdrücken	303
Der große Landraub	303
Raumvorteile im Wettstreit	316
Raumvorteil bekämpfen	323
Figuren tauschen!	323
Bauernvorstöße nutzen!	325
Raumgewinn = Potenziell schwache Felder	332
Ein raumgreifendes Zentrum kann ein Angriffsziel sein	337
Zusammenfassung	348
Raum—Tests	350

Teil Acht / Freibauern 353

- Werdende Damen auf der Flucht 355
 - Entstehung 356
 - Hilfreiche Freunde 360
 - Freibauerntango 363
 - Der dynamische Freibauer 364
 - Drei Arten nutzloser Freibauern 367
 - Blockaden 374
 - Gescheiterte Blockaden 374
 - Erfolgreiche Blockaden 379
 - Blockade—Caveat (Obicem) Emptor 381
 - Zusammenfassung 385
 - Freibauern—Tests 386

Teil Neun / Andere Ungleichgewichte 389

- Ungleichgewichte in der Eröffnung 391
 - Der Aufbau eines Eröffnungsrepertoires 391
 - Ungleichgewichte in die Eröffnungswahl integrieren 393
 - Ins Eröffnungschaos gelockt 416
 - Zusammenfassung 420
 - Ungleichgewichte in der Eröffnung—Tests 421
- Ungleichgewichte kombinieren 424
 - Ungleichgewichte kombinieren—Tests 424

Lösungen der Tests 429

Anhang / Lehrreiche Aufsätze 611

- Einleitung 613
- Ungleichgewichte 613
- Hilfe! Ich brauche einen Plan! 616
- Zwei Fragen zur Planung 625
- Die Kunst und Wissenschaft des isolierten d-Bauern 627
- Die Kunst, Eröffnungsideen zu stehlen 631
- Einen Trainingsplan erstellen 636
- Das Studium von Meisterpartien 639
- Remis anbieten 641
- Die richtige Ernährung während eines Turniers 643
- Ist Schach ein Spiel für Gentlemen? 644
- Mit Kindern Schach trainieren 646

- Bibliographie 647
- Konzeptindex 649
- Spieler- / Partienindex 652

Vorwort

Kaum zu glauben, aber es ist schon mehr als zwanzig Jahre her, dass *How to Reassess Your Chess* sein Debüt feierte! Im Laufe der Zeit veränderten sich meine Ideen, sie wuchsen und reiften und so verbesserte ich jede neue Ausgabe mit neuem Material, das diese veränderte Sicht widerspiegelte. Dieser Wachstumsprozess setzte sich fort und mir wurde klar, dass eine Generalüberholung meiner Philosophie des Schachtrainings eine letzte Ausgabe notwendig machte. Wer die vorherigen Ausgaben gelesen hat, wird feststellen, dass ich diese vierte Ausgabe praktisch von Grund auf neu geschrieben habe—viele neue Beispiele, viel neuer Text, viel Humor und einige sehr originelle Methoden der Präsentation des Materials.

Eine Sache hatten alle vorherigen Ausgaben gemeinsam: keine war computergeprüft, da starke Schach-Engines nicht ohne Weiteres zur Verfügung standen. Aber die Zeiten haben sich geändert, und da der Einzug der Computer in jeden Haushalt Spielern aller Spielstärken gestattet, Fehler in meinen Analysen (und denen anderer) zu finden, habe ich Wert darauf gelegt, jede Stellung in dieser Ausgabe einer genauen analytischen Prüfung durch Rybka 3 und Fritz 12 zu unterziehen. Obwohl ich mich auf Konzepte statt seelenloser Analyse konzentriert habe, weil ich der Meinung war, zu viele Varianten könnten die Botschaft des Buches untergehen lassen, so gibt es doch Momente, in denen ich Varianten zeige, nämlich dann, wenn ich der Meinung war, sie stützen meine Argumente, wobei manch ausführliche Analyse auch so bizarr oder aufregend war, dass ich es nicht übers Herz gebracht habe, sie nicht zu berücksichtigen.

Diese vierte Ausgabe ist das Ergebnis einer lebenslangen Laufbahn als Schachtrainer und Turnierspieler. Ich habe die Nebensächlichkeiten aus vorherigen Ausgaben entfernt, da ich so gut es geht auf „den Punkt“ kommen wollte. Tatsächlich habe ich alles und jedes verworfen, was vom eigentlichen Ziel des Buches abgelenkt hat: die Beherrschung der Ungleichgewichte, die Sie in den meisten Stellungen zu den richtigen Plänen und Zügen führen können. Außerdem habe ich die Lektionen mit reichlich Schachpsychologie ergänzt—Sie werden feststellen, dass viele dieser Ideen noch nie in einem Schachbuch erwähnt wurden.

Mehr als zwei Jahrzehnte, nachdem ich die erste Ausgabe von *How to Reassess Your Chess* geschrieben habe, bekomme ich immer noch freundliche Briefe aus der ganzen Welt. Diese neue Ausgabe wird denen gefallen, die mehr „Reassess“-Material wollten und wird eine neue Generation in ein System einführen, das Schach viel leichter zu verstehen und so viel leichter zu genießen macht.

Es war mir immer ein wichtiges Anliegen, Leuten, die glaubten, schachliche Meisterschaft zu erreichen liege irgendwie jenseits ihrer Möglichkeiten, zu einem Paradigmenwechsel ihres Schachbewusstseins zu verhelfen. *How to Reassess Your Chess, 4th Edition* wurde geschrieben, um einen solchen Paradigmenwechsel hervorzurufen. Wenn es Ihnen, dem Leser und der Leserin, hilft, Facetten des Schachs zu begreifen, die zuvor verborgen waren, dann waren die Jahre, die ich damit verbracht habe, dieses Buch zu schreiben, sehr sinnvoll verbracht.

Jeremy Silman
Los Angeles, Kalifornien

Danksagungen

Ich möchte allen meinen Schülern danken, die mir im Laufe der Jahre erlaubt haben, ihre Partien als lehrreiche Beispiele zu verwenden. Besonders großer Dank gebührt hier Pam Ruggiero (alias „girl-brain“), die mir zahlreiche ihrer Partien geschickt hat, von denen einige großes Schachverständnis beweisen, während andere Schwächen illustrieren, die sie mit vielen Amateuren teilt (und genau das macht diese Beispiele so überaus wertvoll).

Dank schulde ich auch *New In Chess* für die Erlaubnis, zahlreiche Zitate aus ihrer wunderbaren Zeitschrift zu übernehmen, sowie der Webseite www.chess.com, die mir erlaubte, etliche Artikel, die ich für sie geschrieben hatte, erneut zu verwenden.

Liebe Grüße auch an meine „Gang“ —Dr. Manuel Monasterio und der unvergleichliche Vance Aandahl, die Großmeister Yasser Seirawan und Joel Benjamin sowie die Internationalen Meister John Watson, John Donaldson, Dr. Anthony Saily und Jack Peters. Sie alle haben durch Vorschläge für andere Abschnittsnamen, Analysen und/oder Diskussionen über generelle Ideen, die dieses Buch bereichert haben, geholfen.

Herzlichen Dank möchte ich auch Edward Winter aussprechen, der wichtiges Feedback zu allem, was mit Capablanca zu tun hat, lieferte, sowie dem Internationalen Meister Elliott Winslow, der sich guter Dinge vom gesamten Schachleben zurückgezogen hatte, nur um unter Protest in die Gemeinde der Schachfans zurückzukehren, als ich ihn wieder und wieder anbetelte, sein Leben auf Eis zu legen und dieses Buch Korrektur zu lesen. Als er sah, dass er mich entweder zum Schweigen bringen musste oder verrückt werden würde, hat er schließlich zugestimmt.

Einleitung

In *Schach mit neuem Schwung* geht es darum, Sie, den Schachfan/Schachschüler, in einen Spieler mit hervorragendem positionellen Verständnis und Können zu verwandeln. Vielleicht fragen Sie, „Warum brauche ich noch ein weiteres lehrreiches Buch?“ Die Antwort lautet: Schauen Sie sich Ihre Wertungszahl an. Schauen Sie sich Ihre Spielstärke an. Glauben Sie, Sie verfügen über hervorragendes positionelles Können? Wenn nicht, hätten Sie es gerne?

Als Schachlehrer und, wichtiger noch, als jemand, der das Spiel studiert und selbst schwere Stufen beim Lernen erklimmen musste, verstehe ich die Frustration vieler Schachfans, die sehen, dass sie über ein bestimmtes Niveau nicht hinaus kommen, voll und ganz. Ich bin der Überzeugung, dass jeder Schachspieler ein solides Fundament braucht, um sein Potenzial auszuschöpfen, und das Fehlen eines solchen Fundaments verhindert im Grunde, dass man das Niveau erreicht, von dem die meisten Spieler träumen.

Schach mit neuem Schwung wurde für Spieler zwischen Elo 1400 und 2100 konzipiert. Ein sorgfältiges Studium des Buches gibt dem engagierten Leser ein felsenfestes Schachfundament, ein Bewusstsein für Planung sowie Verständnis dafür, wie man logische Pläne, die auf den Forderungen der Stellung beruhen, entwickelt, sowie überraschende Einsichten in zuvor vernachlässigte Bereiche der Schachpsychologie. Ich bin neue Wege gegangen, um Konzepte und Partien zu präsentieren und durch die persönliche und unterhaltsame Note des Buches habe ich alles getan, um dafür zu sorgen, dass es Spaß macht, sich mit Schach zu beschäftigen und dass das hier dargelegte Material—das oft als zu komplex für das breite Publikum betrachtet wird—plötzlich sinnvoll erscheint und als Folge davon bemerkenswert leicht zu behalten ist.

Im Idealfall liest man diese vierte Auflage von Anfang bis Ende. Allerdings sorgen zwei Indizes für zusätzliche Möglichkeiten, das Buch zu lesen. Das ist einmal der Partien- und Spielerindex, der genutzt werden kann, um alle im Buch vorhandenen Partien Ihres Lieblingsspielers zu finden oder um auf einen Blick zu sehen, wer gegen wen gespielt hat. Der andere Index behandelt Konzepte und kann sich als sehr nützliches Hilfsmittel beim Schachtraining erweisen—wenn Sie z.B. Stellungen mit isoliertem Bauern untersuchen möchten, dann schauen Sie einfach im Index nach und schlagen die entsprechende Seite auf. So können Sie eine detaillierte Untersuchung jedes Konzepts machen, das sie interessiert.

Ein Wort zu den Beispielen: Sie werden feststellen, dass ich Partien von Großmeistern und auch Partien von Amateuren benutzt habe! Ich habe aktuelle Partien benutzt und Partien aus dem 17. Jahrhundert! Ich habe Blitzpartien aus dem Internet benutzt und sogar die Online-Namen der Blitzspieler übernommen. Ich habe eine einfache

Philosophie: wenn eine Stellung oder eine Partie lehrreich ist, dann ist sie wichtig. Mir ist egal, ob Kasparow sie gespielt hat oder ob es sich um Anfänger gegen Anfänger handelt. Tatsächlich kommen in Partien von Spielern mit niedriger Elo-Zahl und/oder in Blitzpartien oft Fehler vor, die viele Spieler machen und das macht ein solches Beispiel für eine große Gruppe von Lesern weit persönlicher.

Als Sahnehäubchen habe ich mich nicht gescheut, Humor einzusetzen, wenn ich der Meinung war, er dient dem jeweiligen Thema oder macht das Buch generell lesbarer. Wer hat gesagt, es sei nicht möglich, Schach zu studieren und anspruchsvolle Konzepte zu lernen ohne Spaß dabei zu haben? In diesem Buch erzähle ich Geschichten, die etwas unterstreichen und zugleich unterhalten sollen. Ich habe Online-Handle benutzt, weil sie schillernd sind und den Spaßquotienten des Beispiels erhöhen. Warum soll das Schachstudium keinen Spaß machen?

Ich glaube fest daran, dass Sie mit einem gründlichen Studium dieses Buches auf eine interessante Entdeckungsfahrt gehen, die Ihre alten schachlichen Fehleinschätzungen schließlich ins Wanken bringen wird, um Sie dann lachend zu einem Goldenen Zeitalter des Schachverständnisses und der Freude am Schach zu führen.

Teil Eins / Das Konzept der Ungleichgewichte

Inhalt

Ungleichgewichte / Die Grundlagen

Bessere Leichtfigur—Läufer gegen Springer

Bauernstruktur—Schwache Bauern, Freibauern, usw.

Raum—Gebietsgewinn

Material—Die Philosophie der Gier

Kontrolle einer wichtigen Linie—Einfallstrassen für
Türme

Kontrolle eines Loches/schwachen Feldes—Platz für
Pferde

Entwicklungsvorsprung—Wir sind in der Überzahl!

Initiative—Das Heft in der Hand halten

Königssicherheit—Den gegnerischen König zur
Strecke bringen

Statisches kontra Dynamisches Spiel—Der Kampf
zwischen kurzfristigen und langfristigen
Ungleichgewichten

Planung—Die Zukunft gestalten

Sprich mit dem Brett und es spricht mit Dir

Zusammenfassung

Ungleichgewichte

Die Grundlagen

„Ein gesunder Plan verwandelt uns alle in Helden, das Fehlen eines Plans in Idioten.“ — G.M. Kotow, der einen geheimnisvollen „Schachweisen“ zitiert.

Irgendwann lernt jeder Turnierspieler ein paar Eröffnungsvarianten, eine Reihe taktischer Ideen, die elementarsten Mattmotive und ein paar grundlegende Endspiele. Während er besser wird und mehr Erfahrungen sammelt, erweitert er dieses Wissen beträchtlich. Doch eine Sache bereitet fast allen Probleme, und das ist Planung. Von Spielern der Klasse „E“ (unter 1200) bis hin zum Meister ernte ich leere Blicke, wenn ich frage, welchen Plan sie in einer bestimmten Stellung verfolgt haben. Meistens wählen sie ihren Plan (wenn sie überhaupt einen haben) auf der Grundlage gefühlsmäßiger, aber nicht schachspezifischer Überlegungen. Mit gefühlsmäßig meine ich, dass der typische Spieler das tut, was ihm sein *Gefühl* eingibt, aber nicht das, was das Brett ihm *sagt*. Dieser leicht kryptische Satz führt uns zum folgenden extrem wichtigen Konzept: **Will man Erfolg haben, dann muss man seine Züge und Pläne auf Grundlage der Kriterien wählen, die durch die jeweiligen Ungleichgewichte der Stellung vorgegeben sind, und nicht auf Grundlage von Lust und Laune, Vorlieben und/oder Ängsten!**

Praktisch jede Partie eines Nicht-Meisters steckt voller Beispiele für das „Vermeiden eines Ungleichgewichts“. Anfänger wissen natürlich nicht, was ein Ungleichgewicht ist. Doch die meisten erfahrenen Spieler haben den Begriff schon einmal gehört und vielleicht gelegentlich auch versucht, Ungleichgewichte zu nutzen; doch in der Hitze des Kampfes verdrängen isolierte Züge und rohe Aggression (oder Furcht, wenn man sich verteidigen muss) alle und jeden Gedanken an Ungleichgewichte. Dann wird Schach zu einer sinnentleerten Angelegenheit, bei der Zug-auf-Zug und Drohung-auf-Drohung (entweder, weil man sie aufstellt oder weil man auf sie reagiert) folgt.

Was bedeutet diese mysteriöse Anspielung auf die Sehnsüchte des Schachbretts (nämlich das zu tun, was das Schachbrett von einem verlangt)? Was sind diese „Kriterien, die durch die Ungleichgewichte vorgegeben sind“, und die wir begreifen müssen, und wie setzen wir sie geschickt ein? Was genau ist ein Plan? Um diese Fragen zu beantworten, müssen wir als Erstes verstehen, dass **jeder wichtige Unterschied in den beiden jeweiligen Stellungen ein Ungleichgewicht ist.**

Das klingt ziemlich nichtssagend. Wie kann etwas so Vereinfachendes wichtig sein?

Die Antwort lautet, dass dies alles andere als vereinfachend ist, und dass dieses leicht verständliche Konzept jedem Spieler mit einer Wertungszahl von mehr als 1.400 erlaubt, die meisten Stellungen auf grundlegende, aber logische Weise zu verstehen. Anders gesagt, eine Stellung die vielleicht zu komplex ausgesehen hat, um verständlich zu sein, kann mit den Ungleichgewichten anwenderfreundlich aufgeschlüsselt werden.

Ein einfaches Beispiel: Wenn eine Seite über mehr Raum am Damenflügel verfügt, während die andere Seite einen schwachen Bauern des Gegners aufs Korn nimmt, dann sind dies die Ungleichgewichte, die die Züge und Pläne, denen beide Spieler folgen sollten, vorgeben. Tatsächlich dienen die Ungleichgewichte als Landkarte, die jeder Seite den Weg zeigt, dem zu folgen ist.

Die nun folgende Liste der Ungleichgewichte erörtern wir das ganze Buch hindurch:

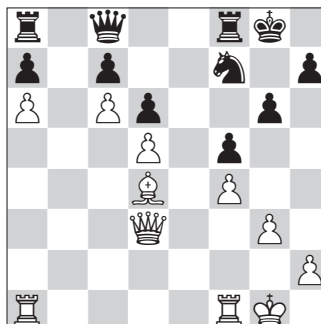


- **Bessere Leichtfigur**
- **Bauernstruktur**
- **Raum**
- **Material**
- **Kontrolle einer wichtigen Linie**
- **Kontrolle eines Lochs/schwachen Feldes**
- **Entwicklungsvorsprung**
- **Initiative** (obwohl ich dazu meistens die eigenen Interessen durchsetzen sage)
- **Königssicherheit**
- **Statisches kontra dynamisches Spiel**

Ganze Abschnitte in diesem Buch befassen sich mit jedem einzelnen Ungleichgewicht auf dieser Liste, aber werfen wir doch zuerst einen schnellen, gelegentlich überspitzten, Blick auf alle. Mein unmittelbares Ziel ist es, Ihnen ein Gefühl dafür zu vermitteln, was Ungleichgewichte sind. Doch letzten Endes möchte ich Ihren Geist so schulen, dass er ein „Ungleichgewichtssinn“—entwickelt, ein Zustand, in dem der Rückgriff auf Ungleichgewichte ein natürlicher und oft unbewusster Prozess ist.

Bessere Leichtfigur – Läufer gegen Springer

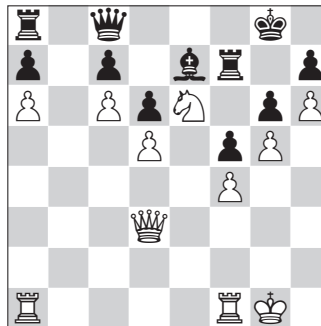
Diagramm 1



Weiß am Zug

Wenn Sie den weißen Läufer, der zwei wichtige Diagonalen kontrolliert, die in die schwarze Stellung hinein reichen, mit dem schwarzen Nichtstuer von Springer vergleichen, dann wissen Sie sofort, welche Leichtfigur diesen Kampf gewinnt. Wenn wir dieser Gleichung noch weitere Ungleichgewichte hinzufügen—Weiß hat sowohl im Zentrum als auch am Damenflügel Raumvorteil, ein Angriffsziel auf a7 (das mit ♖a1-b1-b7 abgeholt werden kann) und gute Chancen, den anfälligen schwarzen König Matt zu setzen (nach ♔c3 nebst ♚d4)—dann könnte man verstehen, wenn Schwarz hier aufgeben würde.

Diagramm 2

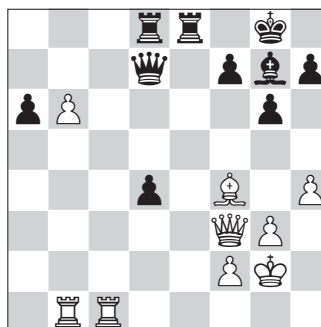


Weiß am Zug

Der schwarze Läufer, der eingesperrt und nutzlos ist, kann dem weißen Springer, dem Herrscher des bekannten Universums, nicht das Wasser reichen. Zusammen mit anderen für Weiß günstigen Ungleichgewichten—Raum im Zentrum, am Damenflügel und am Königsflügel, die Kontrolle über das Loch auf e6 und (nach ♖a1-b1-b7) Druck gegen a7 und c7—wäre Schwarz gut beraten, möglichst schnell aufzugeben.

Bauernstruktur – Schwache Bauern, Freibauern, usw.

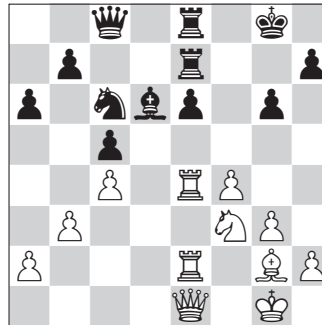
Diagramm 3



Weiß am Zug

Schwarz hat einen Bauern mehr und zwei Freibauern, während Weiß nur einen Freibauer hat. Und doch kann Schwarz aufgeben! Der Grund? Der weiße Freibauer ist weiter vorgerückt und alle weißen Figuren unterstützen den Bauern, um dafür zu sorgen, dass er zum Touchdown auf b8 kommt: **1.b7** (Droht mit **2.b8♚** einen ganzen Turm zu gewinnen) **1...♖b8 2.♙xb8 ♜xb8 3.♚c6 ♚d8** (Keinesfalls besser ist **3...♚xc6+ 4.♜xc6 ♙e5 5.♞c8+ ♔g7 6.f4 ♙d6 7.♞xb8 ♙xb8 8.♞a1 d3 9.♔f3**, was allen möglichen d-Bauern Unsinn stoppt und **♞xa6** nebst **♞a8** plant) **4.♚c8 ♙e5 5.♚xd8+ ♜xd8 6.♞c8**, 1-0.

Diagramm 4

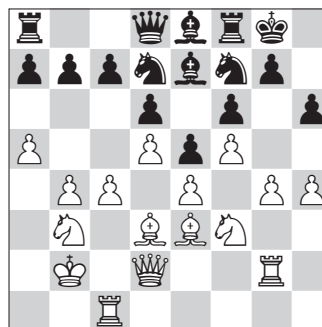


Weiß am Zug

Schwarz hat einen schwachen isolierten Bauern auf e6. Natürlich hat Weiß sein Spiel darauf ausgerichtet, ihn zu erobern. Die weiße Dame und die weißen Türme üben ordentlich Druck aus, aber Schach ist ein Mannschaftsspiel und deshalb ist der Bauer noch nicht erledigt! **1.♙h3** (Eine vierte weiße Figur beteiligt sich am Angriff gegen e6) **1...♘d8 2.♘g5** (Das Eingreifen dieser fünften weißen Figur in den Kampf um e6 besiegelt das Schicksal des schwarzen Bauern) **2...♙b8?** (Gestattet einen Trick, der die schwarze Stellung weiter verschlechtert) **3.f5! gxf5 4. ♙xf5** und e6 fällt trotzdem, allerdings steht der schwarze König jetzt auch noch an der „frischen Luft“ (ein weiteres Ungleichgewicht, das Weiß nutzen kann!).

Raum – Gebietsgewinn

Diagramm 5



Weiß am Zug

Teil Zwei / Leichtfiguren

Inhalt

Springer / Psychopathen des Schachbretts!

Zusammenfassung

Springer—Tests

Läufer / Schnelle Dämonen der Diagonalen

Der Aktive Läufer

Der Nützliche Läufer

Der Großbauer

Ungleichfarbige Läufer

Zusammenfassung

Läufer—Tests

Läufer gegen Springer / Erbitterter Zweikampf

Die Leichtfigurenspannung spüren

Das Läuferpaar

Das Mittel gegen das Läuferpaar — tauschen Sie einen ab

Freilaufende Läufer sind glücklicher

Läufer gegen Springer

Der große Durchbruch

Der eingesperrte Springer

Bauern und Felder bestimmen oft den Wert einer
Leichtfigur

Selbst der harmloseste Bauernzug kann potenziell zur
Felderschwäche führen

Alle Bauern auf einer Seite des Bretts = Ein Paradies
für Pferde

Herr Springer will verreisen

Zusammenfassung

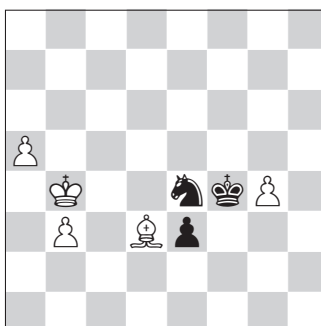
Läufer gegen Springer—Tests

Springer

Psychopathen des Schachbretts!

Manchmal gleichen Springer—auch als Rössel, Hüpfen, Pferdchen, Kraken oder Gäule bekannt—einem Clown. Sie springen über andere Figuren hinweg, sie tänzeln merkwürdig betrunken herum, ihre Bewegungen lassen sie im Vergleich zu den anderen Schachfiguren fast fremdartig wirken und sie können uns zum Lachen bringen, wenn wir sehen, wie ein Springer krakenartig die gesamte Königsfamilie nebst Anwesen aufgabelt (durch einen gleichzeitigen Angriff auf König, Dame und beide Landhäuser/Türme). Aber wie Ihnen jedes Kind, das sich mit Clowns auskennt, sagen wird, haben sie auch etwas Furcht einflößendes. Sie wirken sanftmütig, doch hinter der Fassade und dem Honigkuchenpferd-Lächeln steckt ein Psychopath, vor dem nichts sicher ist.

Diagramm 20



Schwarz am Zug

Ich habe einmal einem meiner Schüler zugeschaut, wie er im ICC (Internet Chess Club) munter eine Reihe von 1-Minuten Partien spielte, und rechnete damit, dass er hier aufgeben würde (er hatte Schwarz). Stattdessen wurde ich Zeuge eines Vorfalls, der eher einer Tragikomödie (oder einer Simpsons-Folge) und weniger einer Schachpartie glich:

63...♖f2 64.♔e2 ♘xg4 65.a6

„Okay“, dachte ich, „es ist aus. Zeit für Schwarz aufzugeben.“ Natürlich konnte ich nicht ahnen, dass hinter der Maske des schwarzen Springers ein hungriger Dämon lauerte, der auf Raubzug gehen wollte, um alles, dessen er habhaft werden konnte, zu verschlingen.

65...♘e5 66.a7 ♘c6+

DOH!

67.♕c5 ♘xa7 68.♖b6 ♘c8+ 69.♕c7 ♘e7 70.b4 ♘d5+

Zusammenfassung

- Über die Drohungen des Gegners lachen zu können und dabei nach dem Besten für die eigene Stellung zu suchen, ist von großer Bedeutung.
- Im Schach die Haltung „Ich tue, was ich will, egal, was Du sagst“ zu entwickeln, wird reiche Dividende bringen.
- Wenn Ihr Gegner Ihnen einen unterschweligen „Du musst“-Befehl schickt, dann treten Sie dem entgegen und machen Sie ihm klar, dass Sie die Tagesordnung festlegen.
- Anstelle des Wortes *Initiative*, das nur wenige wirklich verstehen, verwende ich Begriffe wie „Macho-Schach“, „die eigenen Interessen vertreten“, „Unsinn“, „Ich finde eine Möglichkeit“, „Ich muss“ und „Ich tue, was ich will, egal, was Du sagst“, um zu veranschaulichen und zu belehren.
- Ich betrachte die Initiative als konkrete Manifestation eines psychologischen Kampfes; beide Seiten vertreten ihre Sicht der Dinge in der Hoffnung, dass der Gegner seine Pläne schließlich aufgibt und auf Ihre reagiert.
- Sie können üben, diese Konzepte zu verstehen und zu nutzen, indem Sie Großmeisterpartien studieren und ein Gefühl dafür bekommen, wie die Götter des Schachs stets die Aspekte ihres Spiels betonen, und /oder Sie können (und sollten!) diese Haltung in Ihren eigenen Partien (Turnier oder Blitz) üben, indem Sie dafür sorgen, dass jede Partie, die Sie spielen, zu einer Lehrstunde positiver Stichworte wie „Unsinn!“ „Ich muss den besten Zug finden!“ „Ich werde die günstigen Ungleichgewichte meiner Stellung voll und ganz ausnutzen!“ „Ich tue, was ich will!“ und ähnlicher Weisheiten wird. Ja, manchmal geht das fürchterlich schief, aber nur so lernt man etwas. Wenn die Bombe Sie trifft (und das ist unausweichlich—das passiert jedem), dann stehen Sie wieder auf, schütteln Sie den Staub ab und versuchen Sie es wieder und wieder und wieder.
- Eine Schlüsselstellung ist meiner Ansicht nach eine sehr persönliche Angelegenheit—ein Spieler begreift eine bestimmte Situation vielleicht als Schlüsselstellung, deren Lösung eine gewaltige Anstrengung verlangt, während ein anderer die gleiche Stellung für recht einfach und für überhaupt nicht wichtig hält. Eine Stellung enthält nur dann einen „Schlüssel“, wenn Sie spüren, dass der korrekte Zug oder Plan starken Einfluss auf die Partie hat, aber Ihnen der richtige Zug oder Plan nicht klar ist.
- Die Begriffe „fauler Zug“, „weicher Zug“ und „halber Zug“ beschreiben alle einen Zug, der nicht so viel leistet, wie er sollte.

Macho-Schach – Tests

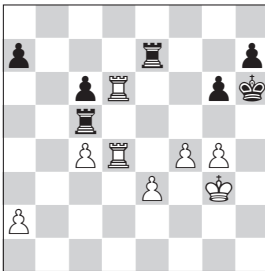
Da meine Gedanken zur Schachpsychologie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit neu für Sie sind, sollte die Gelegenheit zu üben, die Sätze „Ich kann nicht“ und „Ich muss“ aus Ihrem inneren Schachdialog zu verbannen und Ihre eigenen Interessen zu vertreten, wann immer es im Rahmen des Vernünftigen möglich ist, für Sie nützlich und interessant sein.

Wenn Sie Probleme haben, die Tests zu lösen, dann machen Sie sich keine Gedanken—das heißt, wir sind auf etwas gestoßen, das Sie nicht verstehen, und das heißt, Sie können die Dinge wieder ins Lot bringen, indem Sie das vorhergehende Material noch einmal durchlesen oder Ihre Wissenslücken durch die Antworten auffüllen, die ab Seite 509 beginnen.

TEIL VIER - TEST 16

Diagramm 195

[Level: 1600 - 2000]

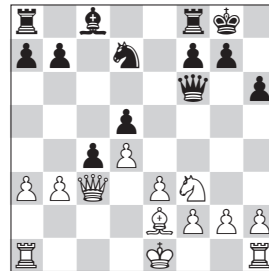


Weiß am Zug

TEIL VIER - TEST 18

Diagramm 197

[Level: 2000 - 2500]

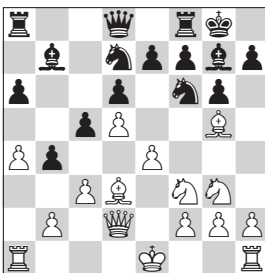


Schwarz am Zug

TEIL VIER - TEST 17

Diagramm 196

[Level: 1800 - 2000]

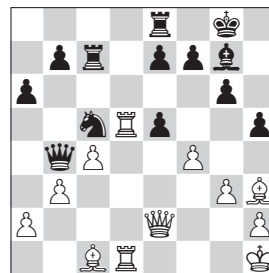


Schwarz am Zug

TEIL VIER - TEST 19

Diagramm 198

[Level: 1400 to 2200]



Weiß am Zug

bewährt (ein ungenannt bleibender IM war nicht in der Lage, auch nur einen Zug zu machen, sondern saß da und schaute zu, wie Dinosaurier durch die Luft flogen, bis sein Blättchen schließlich im ersten Zug fiel). Andere haben es mit Haschisch versucht (tatsächlich haben viele Spieler es damit vor, während und nach der Partie versucht!), andere mit Speed und wieder andere mit Opium. Die Zeiten waren damals anders, vor allem, wenn man bedenkt, dass zu viel Koffein heutzutage gegen die FIDE-Regeln verstößt, und wenn man ein paar Mal dabei erwischt wird, zu viele Tassen zu sich genommen zu haben, dann kann man für ein paar Jahre gesperrt werden. Das ist wirklich weit entfernt von der „Erfahrung über Alles“ Mentalität der 60er!

Ich selbst habe immer sehr empfindlich auf Zucker reagiert und das hat mehr oder weniger meine Karriere zerstört, da ich nie etwas getan habe, um mich richtig auf das Problem einzustellen. In meiner Jugend stopfte ich während der Partie Schokoriegel in mich hinein, aber wurde im weiteren Verlauf der Partie zunehmend schläfrig. Tatsächlich bin ich in einigen Partien erschreckt aufgewacht, um festzustellen, dass 20 bis 40 Minuten auf meiner Uhr abgelaufen waren! Später versuchte ich es mit Saft, aber sogar diese Menge an Zucker hat mich erledigt und führte zu endlosen Fehlern, als mein Hirn den Dienst verweigerte und ich nicht mehr klar denken konnte. Ich habe das Problem erst in den letzten Jahren meiner Turnierpraxis gelöst—ich brachte eine starke Ginsengwurzel ans Brett und habe daran die ganze Partie hindurch gelutscht.

Letzten Endes läuft alles darauf hinaus, dass Sie herausfinden, was für Ihren Körper richtig ist. Zu wissen, welches Essen und welche Getränke Ihnen gut tun, ist äußerst wichtig. Und wenn Sie feststellen, dass Kaffee sie munter macht und Sie auf Ihrem gewöhnlichen Niveau spielen oder wenn Sie Hustensaft (von der FIDE verboten) brauchen, damit Sie nicht husten und Ihren Gegner stören—nur zu. Wie ich gehört habe, sind Kaffee und in der Apotheke erhältlicher Hustensaft in der wirklichen Welt erlaubt—und ich würde mich freuen, wenn mein Gegner 40 Tassen Kaffee in sich hineinschüttet. Ich kann nicht begreifen, warum irgendeine Schachorganisation sich in solche Dinge einmischen darf.

* * * * *

Ist Schach ein Spiel für Gentleman?

Anonymous fragte:

Ich dachte, Schach gilt als Spiel für Gentleman, aber manchmal verhalten sich meine Gegner während der Partie unhöflich. Was kann ich da machen?

Lieber Anonymous,

Während eines Turniers in Los Angeles gerieten zwei Spieler in Streit und fingen an, sich gegenseitig mit ihren Stiften zu stechen. Dies ist wohl kein guter Weg, einen unhöflichen Gegner zu behandeln. Tatsächlich ist das einzig Richtige, was man machen kann, wenn ein unhöflicher Schwachkopf einem gegenüber sitzt, den Turnierdirektor aufzusuchen und ihn zu bitten, dem traurigen Verhalten Ihres Gegners ein Ende zu bereiten, bevor die Situation eskaliert und ähnlich ausartet wie das erwähnte Duell.

Unhöfliches und/oder irres Verhalten ist ein Jahrhunderte alter Teil des Spiels. Der spanische Priester und Schachspieler Ruy Lopez aus dem 16. Jahrhundert empfahl, dass man, wenn man im Freien spielt, immer so sitzt, dass dem Gegner die Sonne ins Gesicht

scheint, damit er wegen seines permanenten Blinzeln nicht das ganze Brett sehen kann.

Ich selbst habe gegen Spieler gespielt, die das ganze Spektrum bizarren Verhaltens abgedeckt haben: Ein Typ pfiff eine Melodie (wenn er glaubte, gut zu stehen, dann wurde sein Ton lauter, wenn er auf Verlust stand, dann verwandelte sich sein Pfeifen in ein trauriges verlorenes Brummen), ein anderer murmelte vor sich hin, ein alter Mann machte vom ersten bis zum letzten Zug ekelhafte Schluckgeräusche, ein anderer alter Mann sagte immer wieder, „Komm, fass ihn! Komm, fass ihn!“, und ein Typ, der ein Vogelnest auf seinem Kopf zu haben schien, stocherte immer wieder darin herum und stopfte, was immer er auch aus dem Nest geholt hatte, in seinen Mund.

Hier sind noch ein paar mehr Dinge, die ich erlebt habe, und die alle zu 100% wahr sind:

- Ein berühmter IM pflegte eine dieser großen Plastikcolafaschen leer zu machen und mit Tequila zu füllen. Die stellte er dann auf den Tisch, um im „Notfall“ auf sie zugreifen zu können. Seine Philosophie war es, ein paar tiefe Schlucke direkt aus der Flasche zu nehmen, wenn etwas Unangenehmes auf dem Brett geschah und seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Einmal hat er das mit mir versucht, er hat die Flasche geleert und am Ende lag er ungelogen mit seinem Gesicht auf dem Tisch. Wenn er am Zug war, dann hob er blindlings die Hand, um tastend nach einer Figur Ausschau zu halten, die er ziehen konnte, und die Hand dann (nachdem er irgendeine Figur irgendwohin gezogen hatte) schlaff zurückfallen zu lassen. Nachdem er all seine Figuren eingestellt hatte, gab er still auf und stolperte aus dem Saal.
- Folgendes passierte mir zum ersten Mal in einer Partie gegen einen bekannten Schachpolitiker. Nachdem ich einen Zug gespielt hatte, den mein geschätzter Gegner für unangenehm hielt, nahm er langsam ein Sandwich aus seinem Rucksack, packte es sorgfältig aus und biss dann große Stücke laut davon ab—dabei kaute er Ekel erregend, als sei er ein Löwe, der Menschenfleisch isst. Nachdem das Sandwich verzehrt worden war, nahm er Blickkontakt zu mir auf, lächelte, griff ruhig in seine Tasche und zog etwas Zahnseide hervor. Dann legte er mit der Zahnseide los, wobei Teile des Sandwichs übers ganze Brett fielen.
- Vor vielen Jahrzehnten trainierte ich ein 14-jähriges Mädchen, das schwer angesagt war. Sie gab Fernsehinterviews, schäkerte mit Prominenten und galt vielen Experten als nächstes großes Schachtalent. Einmal sah ich ihr bei einer Turnierpartie zu, in der sie, nachdem sie eine Figur hängen ließ, schockierenderweise schnell einen Brief schrieb und ihrem Gegner unter dem Tisch überreichte. Darin stand, „Bitte nehmen Sie die Figur nicht. Mein Vater schlägt mich, wenn Sie das tun!“
- Wenn die Dinge schlecht laufen und die Zeit zur Aufgabe gekommen ist, dann gestatten sich manche Spieler noch einen letzten Spaß und werden beim Aufgeben kreativ. Aljechin warf einmal angeekelt seinen König durch den Saal, während Nimzowitsch (gegen Sämisch) sich auf den Tisch stellte (manchen Berichten zufolge kniete er auch nieder) und schrie, „Gegen diesen Idioten muss ich verlieren!“
- In einem Turnier in London fand einer meiner Gegner jedoch eine weit ruhigere Möglichkeit, die Partie zu beenden—er schob einfach alle Figuren vom Brett in meinen Schoß, um dann aufzustehen und aus dem Turniersaal zu gehen.