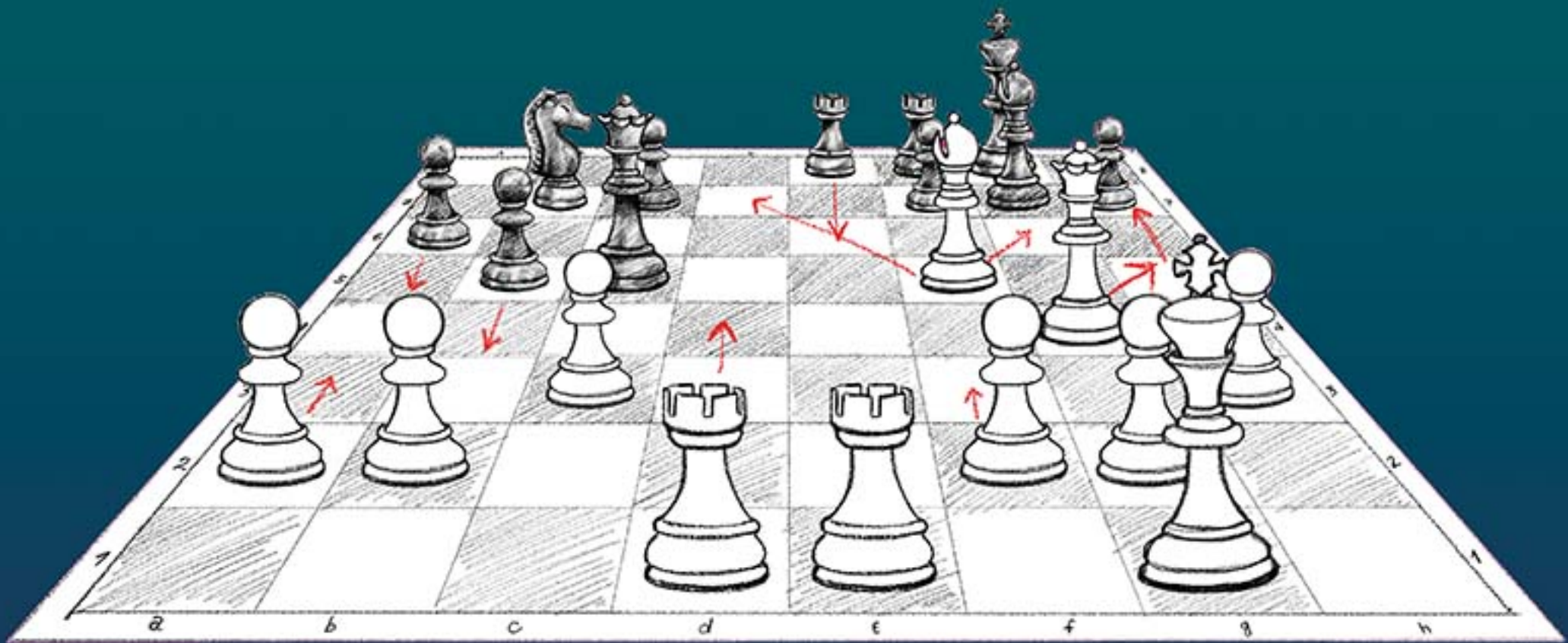


Frank Holzke

Von der Stellung zum Zug

Lehrbuch für fortgeschrittene Spieler
nach der „synthetischen“ Methode



Joachim Beyer Verlag

Frank Holzke

Von der Stellung zum Zug

Lehrbuch für fortgeschrittene Spieler
nach der „synthetischen“ Methode

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Einleitung	8
Erster Teil: Richtig spielen	11
Kapitel 1 – Spiele gute Züge	12
Kapitel 2 – Nutze den Zug	15
Kapitel 3 – Folge dem Plan	53
Kapitel 4 – Beachte den Gegner	98
Kapitel 5 – Berechne die Varianten	135
Kapitel 6 – Finde die Kandidaten	176
Kapitel 7 – Befrage die Stellung	212
Anhang 1: Schachpsychologie	238
Anhang 2: Zeiteinteilung	245
Zweiter Teil: Richtig trainieren	251
Kapitel 8 – Steigere dein Können	252
Kapitel 9 – Verwende den Rechner	255
Kapitel 10 – Lerne Eröffnungen richtig	266
Anmerkungen	303

Vorwort

Ich kenne Frank seit vielen vielen Jahren, da wir Seite an Seite für Porz in der deutschen Bundesliga gespielt haben. Ich habe ihn immer als einen gesunden und soliden Spieler gekannt. Nicht konnte ich ahnen, dass er seine eigenen Ansichten über Schach hatte. Im Nachhinein sehr schade, da ich es stets genieße, anderen Ansichten zuzuhören und gerne bereit bin sie zu diskutieren. „Best by test“ ist der Weg herauszufinden, wo man steht.

Schach hat sich über die Jahre entwickelt, zuerst musste man sich selbst analysieren und seine eigene Meinung bilden, später begannen die Engines taktische Fehler auszufiltern und ganz zuletzt hat die Künstliche Intelligenz viel daran geändert, wie wir gewisse Stellungen bewerten sollten und ganz besonders wichtig auch, warum. Dies bedeutet letztlich, dass wir uns immer und immer wieder anpassen müssen – was ein guter Gedanke ist, denn dies ist der Weg, sich weiter zu entwickeln.

Also mit diesem Buch bietet Frank Ihnen seine Ansichten zu den Grundlagen des Schachs an (die er vor uns über Jahrzehnte erfolgreich verborgen gehalten hat...). Gute Schachgrundlagen sind die Basis eines gesunden und langen Schachlebens. Daher hat dieses Buch so viel mehr Wert als ein beliebiges Eröffnungsbuch, aus dem man bloß ein paar Züge lernt, die nächste Woche schon veraltet sein können! Sicher werden Sie es eine interessante Lektüre finden. Am wichtigsten ist es, für andere Ansichten offen zu sein, darüber nachzudenken und das Ganze sacken zu lassen, gleichzeitig aber (wie alle Schachspieler es sein sollten) ein kritischer Denker zu sein.

Loek van Wely,
Internationaler Großmeister & achtfacher Niederländischer Landesmeister

Einleitung

Dieses Buch will dazu anleiten, richtig Schach zu spielen. Dazu bietet es eine Vorgehensweise an, die sogenannte *synthetische* Methode. Sie soll den Leser instand setzen, sich in jeder Lage einer Partie zurechtzufinden und so *stellungsgerecht* zu spielen, wie es seine schachlichen Kenntnisse zulassen. (Falls sich jemand über den Ausdruck „synthetisch“ wundert: Die Synthese ist der Gegenbegriff zu der in der Schachsprache bestens eingeführten Analyse. Näheres wird in Kapitel 2 erläutert.)

Mitunter wird in Abrede gestellt, dass beim Schachspielen ein methodischer Ansatz hilfreich sein könnte. Wichtig sei vielmehr, die Intuition zur Geltung zu bringen; häufig ergebe sich der richtige Zug aus einem ganz ungeordneten und unscharfen Gedankengang („fuzzy logic“). Ich halte dies nur teilweise für richtig.

Nicht bestritten werden sollen der Wert der Intuition und die Tatsache, dass der richtige Zug häufig nicht methodisch gefunden wird, sondern dem Spieler unvermittelt erscheint. Das schließt aber doch nicht aus, dass eine Methode gleichwohl hilfreich sein kann. Ein methodengeleitetes Spiel läuft weniger Gefahr, von Zufällen abhängig zu sein, und führt daher auf die Dauer zu besseren Ergebnissen. Nur muss die Methode die richtige sein.

Schlecht ist eine Methode, die mit starren Regeln operiert. Solche Regeln gibt es ja zuhauf, etwa: Türme gehören auf offene Linien! Die Seite mit Raumnachteil soll Figuren tauschen! – und dergleichen mehr. Sie können dem ungeübten Spieler eine Hilfe und dem Fortgeschrittenen eine erste Orientierung sein. Wenn Könnerschaft erreicht werden soll, dürfen sie aber niemals bei der Entscheidung für einen Zug den Ausschlag geben.

Die synthetische Methode ist flexibel, indem sie nur einen Rahmen vorgibt, den der Spieler nach seinen Fähigkeiten und Neigungen ausfüllen kann. Sie schmiegt sich den Eigenarten der jeweiligen Stellung an und belässt es bei ganz allgemeinen Gesichtspunkten, um die Zugwahl zu befördern und zu kontrollieren. Die eigentliche Arbeit an der konkreten Stellung bleibt dem Spieler überlassen. Sie soll ihm nicht abgenommen, sondern erleichtert und verbessert werden.

Die Methode erhebt nicht den Anspruch, neuartig zu sein. Sie stellt die Art und Weise dar, wie nach meinen Erfahrungen starke Spieler Schach spielen. Demonstriert wird das, im Richtigen wie im Falschen, an den Partien, die ich selbst durchlitten habe und über die ich daher die verlässlichste Auskunft geben kann.

Wenn auch die Methode als solche nichts Neues ist, so dürfte es doch die Art und Weise ihrer Darstellung sein. Es gibt zwar allerlei Bücher über die verschiedenen Elemente des Schachs, aber nur wenige, die sich mit der entscheidenden Frage befassen: Wie komme ich von der Stellung zum Zug? Also mit der *Auswahl* eines Zuges unter den verfügbaren Alternativen. Gerade hierauf bezieht sich die synthetische Methode, die auf den folgenden Seiten dargestellt wird.

Bei einer solchen Darstellung einer Zugauswahlmethode „aus einem Guss“ konnte es nicht ausbleiben, dass gängige Konzepte wie Plan, Initiative, Prophylaxe, Intuition

usw. alle mit behandelt werden. Ich hoffe, dass sie innerhalb des Gesamtgefüges ihren rechten Platz gefunden haben und dass mit der jeweiligen Einordnung innerhalb des Ganzen manche Zusammenhänge klarer werden, die in der bisherigen Literatur aufgrund des eher losen Umgangs mit diesen Begriffen vielleicht nicht so deutlich hervorgetreten sind.

GM Dr. Frank Holzke
Bergisch Gladbach, im August 2023



Erster Teil

Richtig spielen

Kapitel 1

Spiele gute Züge

Die synthetische Methode hält an der überkommenen Sicht fest, dass eine gelungene Schachpartie aus lauter guten Zügen besteht. Jedes Mal, wenn wir am Zug sind, wollen wir also einen guten Zug finden und diesen dann spielen.

Dies mag selbstverständlich klingen; in Wahrheit kann der Vorsatz, möglichst gute Züge zu spielen, Sie aber bereits aus der Masse der Schachspieler herausheben. Die meisten Spieler lassen sich nämlich *nicht* hiervon leiten. Damit meine ich nicht, dass ein Spieler mitunter trotz aller Bemühungen keinen guten Zug findet oder einen schlechten Zug irrtümlich für gut hält. Dies passiert uns allen immer wieder einmal und ist hier im Moment nicht das Thema. Vielmehr rede ich davon, dass viele Spieler *erst gar nicht versuchen*, einen guten Zug zu spielen. Das kann verschiedene Gründe haben:

– Sie *strengen sich erst gar nicht an*, gute Züge zu finden. Sie sind zum Beispiel nicht an guten Zügen interessiert, weil der Gegner 150 ELO-Punkte mehr hat und sie ihm lediglich ein Remis „abklammern“ wollen. Oder aber der Gegner ist beispielsweise 300 ELO-Punkte schwächer und sie denken sich, dass sich die Partie schon „von alleine“ gewinnen wird, unabhängig von der Qualität der Züge.

– Sie machen einen Zug, von dem sie lediglich *hoffen*, dass er funktionieren wird. Sie stellen dem Gegner zum Beispiel eine Falle und reden sich ein, dass der Zug auch dann, wenn der Gegner nicht hereinfällt, „irgendwie“ angängig ist. Tatsächlich ist er das nicht.

– Sie sehen einen Zug, der gut sein könnte, *betrachten diesen aber nicht näher*. Sie bemerken zum Beispiel, dass der Zug zu Verwicklungen führt und schrecken davor zurück, die Varianten zu berechnen. Dafür sind sie zu faul. Oder sie möchten keine Verwicklungen, etwa weil der Gegner als guter Taktiker bekannt ist. Bei einem anderen Zug sehen sie, dass er Vereinfachungen mit sich bringt und gehen diesen aus dem Wege. Sie denken zum Beispiel: „Das Endspiel wird sich noch lange hinziehen“ oder „Meine Technik reicht ohnehin nicht, um das zu gewinnen“. Auf diese Weise gehen sie an den guten Zügen vorbei.

– Sie sehen drei Möglichkeiten und entscheiden nach kurzem Überlegen, dass alle drei „mehr oder weniger“ gleichwertig sind. Also picken sie sich den Zug heraus, der am besten „aussieht“ und spielen diesen. Dabei beglückwünschen sie sich noch zu ihrer „*pragmatischen*“ Haltung, die ihnen Energie und Bedenkzeit gespart hat und anscheinend auch in manchen Büchern empfohlen wird. In Wahrheit war von den drei Zügen nur einer gut. Der gespielte Zug war es nicht.

All diese Haltungen sind mit der synthetischen Methode nicht vereinbar. Sie verlangt vielmehr – wie schon gesagt –, dass Sie in jeder Stellung, in der Sie am Zuge sind, einen guten Zug herausfinden und diesen auch tatsächlich spielen. Dabei

spreche ich nicht von „dem besten Zug“, weil es Stellungen gibt, in denen mehrere Züge gleichwertig sind. Man soll aber nicht vorschnell glauben, dass man eine solche Stellung vor sich hat. In vielen Stellungen, die im praktischen Spiel entstehen, ist ein Zug besser als die übrigen. Man kann also dem Gebot, gute Züge zu spielen, nur dann gerecht werden, wenn man gerade diesen Zug ausführt. Alle anderen Züge sind Fehlzüge.

Der feste Vorsatz, gute Züge zu spielen, wird Ihr Schach mehr verändern, als Sie vermutlich glauben. Vor allem vergessen Sie die tausend Sorgen und Ängste, die Sie sich derzeit noch um das *Ergebnis der Partie* machen. Wie die Partie ausgeht, wird sich zu gegebener Zeit herausstellen. Einstweilen konzentrieren Sie sich auf die Stellung auf dem Brett und den nächsten guten Zug. Es wird schwierig genug sein, einen zu finden – Sie sollten also keine Gedanken auf etwas anderes verschwenden.

Mit der Orientierung an der Stellung und den guten Zügen statt unmittelbar am Partieergebnis geht eine Ruhe des Geistes einher, die Ihnen *innere Kraft* verleihen wird. Aus einem zappelnden Nervenbündel, das durch die Aussicht auf den bevorstehenden Sieg oder die drohende Niederlage hin und her geschüttelt wird, verwandeln Sie sich in einen *Schachspieler* – und somit in jemanden, der in einer gegebenen Stellung den angemessenen Zug spielt.

Wenn Sie doch einmal das Partieergebnis ins Auge fassen müssen, können Sie gedanklich beispielsweise folgende Dialoge mit Ihrem Gegner führen:

– Du hast 150 ELO-Punkte mehr als ich? Nun, ich habe nie behauptet, dass es keine besseren Spieler gibt als mich selbst. Ich werde aber versuchen, gute Züge zu spielen, und wenn mir dies die ganze Partie über gelingt, wirst du keine Chance haben, mich zu schlagen. Und du wirst sogar aufpassen müssen, dass du nicht verlierst, Ratingpunkte hin oder her.

– Du hast diese scharfe Eröffnungsvariante für mich vorbereitet? Gut, ich werde sehen, was ich nun mache. Meine bisherigen Züge waren alle korrekt, es ist also nicht möglich, forciert dagegen zu gewinnen oder auch nur zu erheblichem Vorteil zu kommen. Wenn ich jetzt ständig gute Züge spiele, werde ich zumindest remis halten. Vielleicht gewinne ich auch, wenn du überziehst.

– Du bietest mir Remis? Ein interessanter Vorschlag, aber ich werde ihn ablehnen. Deine Stellung mag ja spielbar sein, wenn du richtig fortsetzt. Wenn ich ab jetzt aber lauter gute Züge mache, wird dir das ziemlich schwerfallen. Schaffst du es trotzdem – gut, dann können wir immer noch Remis vereinbaren.

– Du stehst besser? Einverstanden, es muss wohl etwas schiefgelaufen sein. Ab jetzt werde ich aber gute Züge spielen, und dann musst du erst noch zeigen, wie du den Vorteil in einen Gewinn verwandeln willst.

Sicher: Gute Züge zu spielen wird Ihnen nicht immer gelingen. Nicht einmal der Weltmeister könnte das von sich behaupten. Dafür ist Schach zu schwierig. Es wird also immer wieder Fehlschläge geben. Trotzdem halte ich an meiner Devise fest. Vor allem aus folgenden Gründen:

– *Eine* Sache ist es, bei einer schwierigen Unternehmung (eine ganze Partie lang gute Züge zu spielen) zu *scheitern*, eine andere, es *gar nicht erst zu versuchen*. Außerdem: Wer es nicht versucht, schafft es schon gar nicht.

– Selbst wenn Ihnen in der Partie ein, zwei Fehlzüge unterlaufen, aber die *übrigen Züge alle gut* sind, werden Sie vermutlich noch mit einem Remis davonkommen. Es sei denn, die Fehler waren allzu gravierend oder der Gegner ist ein Weltklasse-Großmeister. (Aber wann spielen Sie schon einmal gegen einen von der Sorte?) Häufig können Sie sogar noch gewinnen.

– Öfter als Sie es jetzt vielleicht noch glauben, werden Sie es tatsächlich schaffen, gute Züge zu spielen. Wenn Sie das die ganze Partie durchhalten, werden Sie erleben, wie selbst ein Gegner, den Sie gegenwärtig noch für geradezu unbesiegbar halten, in Ihren Händen zu Wachs wird. Denken Sie daran: Nicht Ihre Ratingzahl spielt die Partie, sondern Sie selbst – und zwar durch Ihre *Züge*. Sind die Züge gut, wird der Gegner viele Schwierigkeiten haben, unabhängig von allen Ratingpunkten.

Ein erfahrener Großmeister soll es so ausgedrückt haben: „Immer wenn ich dran bin, mache ich einen fürchterlich starken Zug, und das 40 Mal hintereinander. Das halten die wenigsten aus!“

Zum Abschluss dieses ersten Kapitels noch einige Worte zum *Stil*. Manche Amateure scheinen von diesem Begriff geradezu besessen zu sein. Mit Vorliebe unterhalten sie sich darüber, dass sie Meister X nacheifern, der einen „Positionsstil“ pflege – im Gegensatz von Meister Y, der immer auf taktische Verwicklungen aus sei. Sie stellen Vergleiche an, welcher „Stil“ erfolgreicher sei, und machen sich Gedanken darüber, ob der „Stil“ der früheren Meister besser oder schlechter gewesen sei als der heutige. Vermutlich denken sie so auch in ihren Partien: Sie fragen sich, welcher Zug in einer gegebenen Stellung diesem oder jenem „Stil“ entspreche, und richten ihre Zugwahl danach aus. Was ist davon zu halten?

Die Antwort lautet: Nichts. Vergessen Sie einfach den „Stil“. Kein starker Spieler, den ich kenne, denkt während der Partie in dieser Kategorie. Allen ist selbstverständlich, dass ein Schachspieler sowohl Positionsverständnis haben als auch Varianten berechnen können muss. Die individuellen Vorlieben der verschiedenen Spieler kommen zwar hier und da zum Vorschein, aber nicht, weil die Spieler bewusst danach streben. Sie suchen in jeder Stellung nach einem guten Zug – und die Entscheidung fällt manchmal bei dem einen Spieler anders aus als bei dem anderen. Das muss übrigens gar nichts mit einem unterschiedlichen „Stil“ zu tun haben, sondern kann einfach daran liegen, dass der eine Spieler gewisse Stellungen besser behandelt und eher die guten Züge findet.

Kapitel 2

Nutze den Zug

Inhaltsübersicht

● Einige Anmerkungen zur Struktur des Schachspiels	16
● Ausnutzung des Tempos – Wirkungsgrad – die richtige Gangart	17
● Näheres zum Wirkungsgrad: werthaltiges Spiel – synthetische Betrachtung	23
● Der innere Wert	25
● Figurenentwicklung – Zentralisierung und Koordination	26
● Königssicherheit	29
● Bauernstruktur – Bauern im Zentrum und auf den Flügeln, Freibauern	30
● Materialgewinn – Bauern schlagen oder verschmähen?	37
● Materialtransaktionen (Abtausch) – die Werteskala	43
● Zusammenfassung	50
● Vertiefung	50

Einige Anmerkungen zur Struktur des Schachspiels

Wann immer wir am Zuge sind, wollen wir also – so haben wir uns vorgenommen – einen guten Zug spielen. Was macht einen guten Zug aus? Die Antwort kann nur in der *Struktur des Schachspiels* selbst gefunden werden. Dazu liste ich vorab ein paar Dinge auf, die Sie schon längst wussten:

– Schach wird von zwei Spielern gespielt. Anders als etwa bei vielen Körpersportarten (z.B. Fußball) sind die beiden Seiten niemals gleichzeitig in Aktion. Vielmehr ziehen sie *abwechselnd*.

– Wer am Zuge ist, muss ziehen. Zugrecht ist immer zugleich *Zugpflicht*.

– Die Züge sind genau definiert. Jeder denkbaren Stellung ist eine *Liste möglicher Züge* zugeordnet. Aus dieser Liste muss der Spieler seinen Zug auswählen. Abgesehen von diesen Auswahlentscheidungen gibt es in einer Partie nicht viel zu tun. Man kann noch: aufgeben, Remis anbieten, Remis annehmen, Remis ablehnen, Remis reklamieren, die Zeit überschreiten oder den Schiedsrichter herbeirufen (Protestfall). Von diesen Verfahrenshandlungen – wie ich sie nennen will – sehen wir hier ab und konzentrieren uns ganz auf die Auswahl innerhalb der Zugliste.

– Die Stellung und die Liste der möglichen Züge sind für beide Spieler offensichtlich; sie erhalten *vollständige Information*. Im Regelfall ergibt sich die Stellung bereits aus der Anordnung der Steine auf dem Brett in Verbindung mit der Angabe, wer am Zug ist. Bisweilen benötigt man zusätzlich noch Wissen zum bisherigen Partieverlauf, nämlich bezüglich der Frage, ob die Rochade oder das Schlagen „en passant“ noch zulässig ist. Die Spieler haben diese Kenntnisse. Die Zügeliste folgt sodann unmittelbar aus der Stellung.

– Wer den gegnerischen König mattsetzt, gewinnt (= 1 Punkt), der Gegner verliert (= 0 Punkte). Schafft keiner von beiden das Matt, so ist die Partie remis (= ½ Punkt für jeden Spieler). In jedem Fall wird zwischen den beiden Gegnern genau 1 Punkt verteilt; was der eine Spieler gewinnt, verliert der andere (sog. *Nullsummenspiel*).

(Übrigens lasse ich die schachfremde Drei-Punkte-Regel, mit der in einigen Turnieren experimentiert worden ist, ebenso außer Acht wie Reformbestrebungen zu einer differenzierten Bewertung des Remis.)

– Die Züge haben deshalb alle ein Ziel: den gegnerischen König *mattzusetzen* und das Matt des eigenen Königs zu vermeiden. Allein vom Erreichen dieses – doppelten – Zieles hängt es ab, wer wie viel von dem zu verteilenden vollen Punkt abbekommt. An dem Ziel der Mattsetzung und -vermeidung (dem *Mattziel* – wie es der Kürze halber genannt sei) muss sich alles ausrichten.

Ausnutzung des Tempos – Wirkungsgrad – die richtige Gangart

Was folgt daraus? Wenn wir gute Züge spielen wollen, müssen es solche Züge sein, die uns dem Mattziel näherbringen. Durch die Ausführung eines Zuges entsteht eine neue Stellung und der Gegner ist mit seinem Zug an der Reihe. Er wird seinerseits versuchen, dem Mattziel näherzukommen. Auf diese Weise wird die Gelegenheit, die Stellung zu eigenen Gunsten zu verändern, zwischen den beiden Spielern hin und her gereicht. Diese Gelegenheit ist nichts anderes als die schachliche Zeiteinheit, das *Tempo*. Dieses Tempo müssen wir – so weit es geht – *nutzen*.

Mit anderen Worten: Ein guter Zug ist eine Auswahlentscheidung aus der Zugliste, die das zur Verfügung stehende Tempo auf die bestmögliche Weise ausnutzt oder auch *ausschöpft*. Dies geschieht durch die Ausführung eines Zuges, der die jeweilige Stellung für uns so weit – in Richtung auf das Mattziel hin – verbessert, wie dies mit einem einzigen Zug überhaupt nur möglich ist.

(Eine Anmerkung für den methodisch sorgfältigen Leser: „Verbesserung der Stellung“ heißt hier nicht „Verbesserung der Stellungsbewertung“, da dies ein Ding der Unmöglichkeit wäre. Kein Zug kann aus einer ausgeglichenen Stellung eine vorteilhafte machen. Es heißt nur, dass die Stellung, die wir an den Gegner weiterreichen, für uns günstiger ist als die jetzige Stellung, wenn der Gegner bereits am Zuge wäre.)

Wie stark diese Stellungsveränderung ist, hängt von der jeweiligen Stellung ab. In manchen Stellungen kann das Tempo voll ausgenützt werden, in anderen nicht. In Anlehnung an die physikalische Terminologie könnte man von dem *Wirkungsgrad* des Zuges sprechen. (Es handelt sich nur um ein gedankliches Modell zur Verdeutlichung; ich habe keine Möglichkeit, den Wirkungsgrad zu messen.) Der höchste denkbare Wirkungsgrad ist 100%, also +1. Er bedeutet, dass das Tempo voll ausgenützt wird. Ein „Nullzug“, der im Wesentlichen nichts anderes tut, als das Tempo an den Gegner zu reichen, hat demgegenüber einen Wirkungsgrad von 0% = 0. Verschlechtert sich die Stellung, ist der Wirkungsgrad sogar negativ bis hin zu einem Wert von -1.

Machen wir die Probe mit der *Ausgangsstellung* (der Stellung zu Partiebeginn). Wichtige Aufgaben liegen noch vor uns. Die Figuren sind noch nicht entwickelt, das Zentrum noch nicht besetzt. In der nächsten Zukunft wird jeder Zug ein volles Tempo darstellen müssen (Wirkungsgrad +1), wenn wir unseren Zug nicht vergeuden und damit dem Gebot, gute Züge zu spielen, zuwiderhandeln wollen.

Ein denkbarer 1. Zug ist e2-e4. Weiß besetzt das Zentrum mit einem Bauern und bereitet die Entwicklung seines Königsläufers vor; auch die Dame kann jetzt ziehen. Mehr kann ein Tempo in dieser Stellung nicht leisten. (Allerdings ist der Bauer e4 ungedeckt, weswegen manche den Zug 1.d2-d4 für stärker halten.)

Angenommen, Schwarz erwidert entsprechend (1...e5): Wie nutzen wir den 2. Zug? Ziehen wir noch den anderen Zentrumsbauern zwei Felder nach vorne? Im Prinzip wäre dies wünschenswert, aber hier schlägt Schwarz (2.d4 exd4) und wir verlieren (zumindest vorübergehend) einen Bauern oder müssen mit der Dame nehmen und im Anschluss ein Tempo verlieren (3.Dxd4 Sc6). Diese Spielweise ist wohl fehlerhaft.

Stattdessen entwickeln wir lieber eine Figur. Infrage kommen die Züge 2.Sc3, 2.Sf3

und 2.Lc4. Nur so lässt sich der Wirkungsgrad +1 erreichen. (Es ist für jeden geübten Spieler offensichtlich, dass eine Figurenentwicklung auf ein anderes Feld schwächer wäre.) Welcher dieser drei Züge gut ist, soll hier nicht weiter behandelt werden. Das ist Aufgabe der „Eröffnungstheorie“. (Siehe zur Eröffnungsarbeit aber noch das Kapitel 10.)

Ein Gegenbeispiel wäre folgendes Bauernendspiel mit Weiß am Zug.

Weiß: König d5, Bauer e4

Schwarz: König f4, Bauer e5

Weiß muss der Zugpflicht genügen und den König ziehen. Das ist ausgesprochen misslich, denn dadurch geht der Bauer e4 mitsamt der Partie verloren. Es handelt sich um einen Fall von *Zugzwang*; der größte erreichbare Wirkungsgrad ist negativ, tatsächlich so negativ wie überhaupt nur möglich (-1). Wäre Schwarz am Zuge, gälte dies alles entsprechend umgekehrt (sog. beiderseitiger Zugzwang).

Im Allgemeinen gilt die Faustregel: Je weiter *entwickelt* die Stellung – desto geringer der erreichbare maximale Wirkungsgrad. Da die Ausgangsstellung vollkommen unentwickelt ist, beträgt der mögliche Wirkungsgrad +1. Das eben gezeigte Bauernendspiel ist extrem weit entwickelt, da die verbliebenen Figuren – die Könige – bereits so gut stehen, wie es bei dieser Bauernstellung überhaupt nur möglich ist. Jeder weitere Zug verschlechtert unweigerlich die Stellung, hat also einen negativen Wirkungsgrad von -1.

Ferner gilt im Allgemeinen die Faustregel: Je *günstiger* die Stellung – desto höher der Wirkungsgrad. In einer schlechten Stellung werden wir oft „kleine Brötchen backen“ müssen und die Figurenstellung nur geringfügig verbessern können. Der „gute“ Zug, den wir uns zu spielen vorgenommen haben, ist hier oft schon einer, der die eigene Aufstellung wenigstens nicht verschlechtert. Hüten muss man sich besonders, weitere Schwächen zu schaffen oder Verpflichtungen einzugehen, denen die schon angeschlagene Stellung nicht gewachsen ist.

In einer guten Stellung muss es demgegenüber immer auch einen guten Zug geben, der uns wirklich voranbringt. Alles andere wäre ein Selbstwiderspruch im Innersten des Schachspiels. Dieser Zug wird häufig einen hohen Wirkungsgrad haben. Beachten Sie aber, dass dies nicht zwingend ist. Insbesondere manche Endspiele werden bekanntlich dadurch gewonnen, dass man den Zug an den Gegner abtritt (Wirkungsgrad 0). Das hängt damit zusammen, dass wir die Möglichkeiten des Gegners genau so beachten müssen wie unsere eigenen. Näheres dazu werden wir uns noch in Kapitel 4 anschauen.

Allgemein geht es um das „richtige Tempo“, in der eine Stellung gespielt werden muss. Dies kann man auch die richtige „Lautstärke“ nennen. Wie von der Dynamik in der Musik, die angibt, in welcher Lautstärke ein bestimmter Ton zu erklingen hat, könnte man von einer *schachlichen Dynamik* sprechen. Sie schreibt vor, welchen Wirkungsgrad die Züge haben müssen, die in einer bestimmten Stellung angebracht sind.

Da der Ausdruck „Tempo“ schon anderweitig für die schachliche Zeiteinheit vergeben ist – und da „Lautstärke“ nicht zu der gebotenen Turnierruhe passt, werde ich

im Folgenden den Ausdruck „*Gangart*“ verwenden. Wenn wir wissen, welche Gangart in einer bestimmten Stellung eingeschlagen werden muss, kann uns dies wertvolle Hinweise geben, in welcher Richtung wir die richtigen Züge suchen müssen.

Um es nicht unnötig kompliziert zu machen, unterscheide ich lediglich *zwei* Gangarten, die *energische* und die *umsichtige*. Da wir jedes Tempo ausschöpfen wollen, ist im Regelfall energisches Spiel angesagt. Die umsichtige Gangart ist den Stellungen vorbehalten, die durch energisches Spiel (ausnahmsweise) zu sehr strapaziert und gefährdet würden. Bei diesen geht es weniger darum, günstige Veränderungen für uns zu erreichen, sondern mehr darum, ungünstige zu vermeiden, also um die Einschränkung der gegnerischen Möglichkeiten, derartige Veränderungen herbeizuführen.

Am besten lässt man sich bei dem Gangart-Problem daher von zwei Fragen leiten:

– Gibt es einen energischen Zug, der uns dem Mattziel näherbringt, oder würde ein energisches Vorgehen die Stellung nur unnötig gefährden oder schwächen?

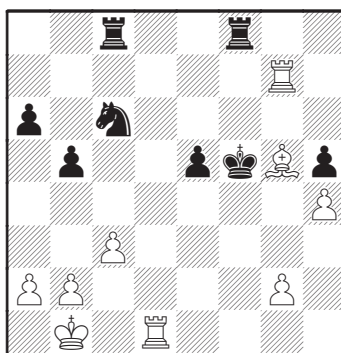
– Angenommen, wir verzichten auf das energische Spiel und machen einen umsichtigen Zug. Kann der Gegner die ihm gewährte Verschnaufpause zu seinen Gunsten nutzen?

Hier ein paar erste Beispiele aus meiner eigenen Praxis.

Holzke – K.-J. Schulz

2. Bundesliga West 1997/98

Stellung nach 25...Kf5



Wie unschwer zu sehen, hat Weiß einen Mehrbauern, für den Schwarz keine Kompensation aufweisen kann. Wie kommt Weiß mit seinem nächsten Zug dem Partiegewinn näher? Vielleicht überlegen Sie selbst einmal, ob Sie lieber energisch oder umsichtig vorgehen würden, und schlagen erst dann einen Zug vor.

Zu welchem Ergebnis sind Sie gekommen?

Von den beiden skizzierten Fragen bringt uns hier vor allem die erste weiter. Die weißen Figuren stehen alle aktiv und lassen sich kaum verbessern. Auch bei der

Bauernstellung gibt es keinen Defekt, der dringend behoben werden müsste. Der einzig erkennbare aktive Zug, nämlich 26.Td6 (mit der Idee, die Türme auf der 6. Reihe zu verdoppeln und auf den Bauern a6 loszugehen), hat den Nachteil, die Grundreihe zu schwächen und deshalb zum Gegenspiel einzuladen. Dies alles spricht dafür, die Stellung umsichtig zu verstärken und vor allem jeglichem Gegenspiel vorzubeugen. Der einzige schwarze Bauernhebel (b5-b4) kann mit 26.a3 verhindert werden.

1) Machen wir die Probe mit der zweiten Frage. Kann Schwarz sich irgendwie befreien, wenn wir ruhig **26.a3** spielen? In der Richtung ist wenig zu sehen; in jedem Fall bleibt seine Stellung schlecht.

– Spielt er 26...a5, so erobert 27.Tb7 bereits einen (weiteren) Bauern; z.B. 27...Tb8 28.Txb5 und nach 27...b4 ist besonders der kleine Zwischenzug 28.Tb6 mit der Drohung Txc6 stark.

– Versucht Schwarz, mit 26...Ke4 seinen Turm über die f-Linie zu aktivieren, kann Weiß dies mit 27.Tgd7 verhindern (27...Tf2? 28.Te1+ mit Turmgewinn).

Mit 26.a3 und einer dazu passenden Fortsetzung hätte Weiß also seine Stellung allmählich verbessern und schließlich die Partie gewinnen können.

2) Im gleichen Sinne könnte man noch andere Züge in Betracht ziehen, etwa **26.Tb7**, was ebenfalls b5-b4 verhindert und einen Angriff auf den Bauern a6 vorbereitet (Tb6), anders als 26.Td6 aber nicht die Grundreihe schwächt.

3) Denkbar wäre auch **26.Tf1+** mit der möglichen Folge 26...Ke4 27.Te1+ Kd5 28.Td7+ Ke6 29.Ted1 usw.

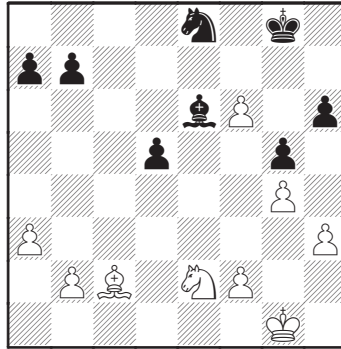
Hier kam es nicht so sehr auf einen bestimmten Zug an, sondern darauf, sich über die einzuschlagende Gangart klar zu werden und danach zu handeln.

4) Tatsächlich ließ ich mich zu **26.Td6?** hinreißen und wurde von **26...Ke4** kalt erwischt. Die Drohung auf der Grundreihe parierte ich mit **27.Lf6**, aber nach **27...b4** hatte Schwarz nunmehr Gegenspiel und berechtigte Hoffnung, die Partie noch zu retten. Die energische Gangart war hier also weniger überzeugend als die umsichtige.

Immerhin hätte ich nun konsequent sein sollen; angebracht war 28.Tg5 bxc3 29.bxc3, um mit den aktiven Türmen einen weiteren Bauern zu erobern. Die weißen Siegchancen sind dann noch intakt, wenn Schwarz mit 29...Tf7 und einer möglichen Turmverdopplung auf der b-Linie auch Gegenspiel behält.

Das Umschwenken auf eine umsichtigere Gangart mit **28.Tg3 a5 29.cxb4?** (noch immer 29.Tg5!) war nicht folgerichtig und daher schwächer; die letzten weißen Züge passen nicht zusammen. Schwarz hätte nun mit 29...Sxb4 fortsetzen sollen und angesichts der guten Koordination seiner Figuren vollen Ersatz für den Minusbauern gehabt.

Holzke – E. Pezerovic
 Bundesliga 1999/2000
 Stellung nach 29...Se8



Wie würden Sie hier die Lage beurteilen?
 Welche Gangart ist angezeigt und welcher Zug?

Weiß hat wiederum einen Mehrbauern, erfreut sich dieses Vorzuges aber nur vorübergehend, denn der Bauer f6 wird fallen. Anschließend mag er noch einen positionellen Vorteil reklamieren, weil er den besseren Läufer und das schöne Blockadefeld d4 für den Springer hat. Für einen Gewinn ist dies aber zu dünn, zumal Schwarz mit Se8-d6-c4 zu Gegenspiel kommen könnte.

Andererseits gibt es den energischen Zug **30.f4**, der unsere Struktur verbessert. Dies droht, aus dem rückständigen f-Bauern einen gedeckten Freibauern zu machen oder dem Gegner durch Tausch auf g5 eine Bauernschwäche zuzufügen. Es ergeben sich folgende Beispielvarianten:

1) Schwarz könnte beides mit 30...gxf4 verhindern, bekäme dann aber taktische Probleme wegen seiner hängenden Figuren. Nach 31.Sxf4 stellt 31...Kf7? angesichts der Antwort 32.Lg6+ bereits die Partie ein. Und nach 31...Lf7 32.Kf2 Sxf6 33.Ke3 hat Weiß großen Vorteil.

2) 30...Sxf6 31.Sd4

(Das ist stärker als 31.f5; ebenso gut ist jedoch 31.fxg5 hxg5 32.Sd4 mit Zugumstellung.)

31...Ld7 32.fxg5 hxg5 33.Sf3 mit Bauerngewinn.

3) 30...Kf7 (noch am besten) 31.f5

(Infrage kommt auch die Aufrechterhaltung der Spannung mit 31.Kf2 Kxf6 32.Ke3 Sd6 33.Ld3.)

31...Ld7 32.Kf2 nebst Ke3-d4 (32...Kxf6 33.Ke3 Ke5 34.Sd4 oder 33...Lb5 34.Sg1), wieder mit großem Vorteil.

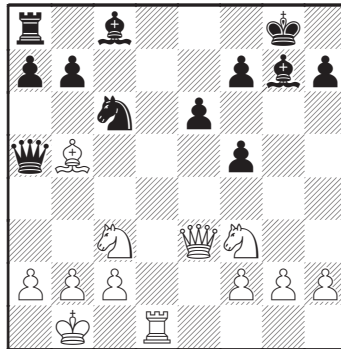
Stattdessen spielte ich schablonenhaft **30.Sd4?** Ich hatte nicht kommen sehen, dass Schwarz **30...Kf7** antwortet und dann mit dem König auf f6 schlägt. Der Sprin-

ger bleibt auf e8, bereit, nach d6 und c4 zu hüpfen. Hier kann Schwarz die ihm gewährte Verschnaufpause also bestens nutzen. Nach **31.f3 Kxf6 32.Kf2 Sd6** hatte er keinen Nachteil mehr.

Ich hatte Glück, dass ich beide Partien trotz meiner Fehlzüge und der falschen Gangart, in der ich fortsetzte, noch gewann; das hätte auch leicht ins Auge gehen können.

Hier nun ein Beispiel, in dem ich es besser machte.

Be. Lindberg – Holzke
Hamburg (Wichern-Open) 1999
Stellung nach 18.Td1



Hier überlegte ich 43 Minuten und fand einen guten Zug,
auf den ich damals mächtig stolz war. Sehen Sie ihn auch?

Zuerst berechnete ich drei naheliegende energische Züge und musste feststellen, dass damit nicht viel zu holen war.

1) Nach 18...Lxc3 19.Lxc6 ist die Rückkehr 19...Lg7 noch am besten, worauf Weiß mit 20.Dg5 f6 21.Dh5 bxc6 22.De8+ Lf8 23.Td8 Remis forcieren kann; z.B. 23...Dc5 24.Txc8 Txc8 25.Dxe6+ Kg7 26.Dxc8 Dxf2 27.a3!? und Schwarz hat nichts Besseres als das Dauerschach Df1-c4.

2) Ganz schlecht ist 18...e5? wegen 19.Lxc6 bxc6 20.Sxe5 mit der Idee 20...Dxe5 21.Td8+ oder 20...Lxe5 21 Dg5+.

3) Auch nach 18....a6 19.Lxc6 bxc6 wäre aus den gleichen Gründen 20.Se5 möglich.

In all diesen Varianten ist es immer wieder der Damenzug nach g5, der dem Weißen gutes Gegenspiel sichert.

Irgendwann dämmerte mir, dass Weiß zwar zu gutem Spiel kommt, wenn ich aktiv fortsetze (erste Frage), dass aber zur Zeit nichts Besonderes droht (zweite Frage).

So hilft beispielsweise 19.Lxc6 bxc6 (wenn anschließend nicht Se5 oder Dg5 möglich ist) eher dem Schwarzen, der das Läuferpaar gegen die beiden Springer sowie Spiel auf der b-Linie bekommt. Ich habe also Zeit, erst einmal den Zug Dg5 aus der Stellung zu nehmen.

4) Diese Erkenntnis wurde mit **18..h6!!** in die Tat umgesetzt. Der Erfolg dieses kleinen Bauernzuges war überwältigend: Weiß wollte seinen Entwicklungsvorsprung ausnutzen und setzte mit **19.Lxc6 bxc6 20.Sd4 Db6 21.Dg3** fort (in der Hoffnung auf 21...Lb7? 22.Sxe6 fxe6 23.Td7). Dies lief in die Riposte **21...f4!** (mit der Idee 22.Dxf4 e5). Nach **22.Dd3 La6 23.De4 Td8** waren die schwarzen Kräfte voll entwickelt, und ich gewann bald.

Besser als 21.Dg3? wäre übrigens 21.Sa4 gewesen, worauf Schwarz mit 21...Db4 der Zugwiederholung (nach 21...Da5 22.Sc3 Db6=) ausweichen kann, aber noch keinen bedeutenden Vorteil hat.

Natürlich: Ein besserer Spieler als ich hätte dafür nicht fast eine Dreiviertelstunde gebraucht, aber die Zeit war trotzdem gut angelegt und der weitere Verlauf der Partie sehr zufriedenstellend. Was nützt ein schneller Zug, wenn er minderwertig ist?

Näheres zum Wirkungsgrad: werthaltiges Spiel – synthetische Betrachtung

Nach diesen Beispielen noch etwas zur Vertiefung des Kriteriums „Stellungsverbesserung“.

Sehen wir einmal von dem eher ungewöhnlichen Fall ab, dass der gute Zug einen Wirkungsgrad nahe 0 hat, und kehren wieder zu dem Regelfall zurück, in dem mittels des nächsten Zuges die Stellung in irgendeiner Weise signifikant verbessert oder *weiterentwickelt* wird. Worin kann eine solche Stellungsverbesserung bestehen? In erster Linie natürlich – wenn dies möglich ist – in der *Mattsetzung* des Gegners. Das ist ja selbstverständlich, wird allerdings nicht ganz selten „vergessen“, weil der Spieler gar nicht damit rechnet, dass der Zeitpunkt zum Mattsetzen schon gekommen ist.

Gibt es noch kein Matt, ist eine Verbesserung der Stellung besonders auf eine der folgenden Weisen möglich:

– Offenbar – wie wir anhand der Betrachtung der Ausgangsstellung gesehen haben – durch eine bessere Platzierung der eigenen Kräfte, also – im weiteren Sinne – durch *Figurenentwicklung*. Ganz wichtig ist dabei der Gedanke der *Zentralisierung*. In der Brettmitte postierte Figuren wirken regelmäßig besser als solche, die am Rand stehen. Es ist erstaunlich, wie oft sich dieser Unterschied in einer Weise bemerkbar macht, an die der Spieler gar nicht gedacht hatte, als er die Figur ins Zentrum beförderte. Ein ebenso wichtiger Gesichtspunkt ist die effektive *Koordination* der Figuren. Nicht zu vergessen als Spezialfall die *Königssicherheit*. Seine Majestät ist die wichtigste Figur und hat daher Anspruch auf eine Vorzugsbehandlung. Er schätzt es gar nicht, unbequemem Angriffen ausgesetzt zu sein, die ihn in seiner Würde beeinträchtigen.

– Ferner durch eine günstige Veränderung der *Bauernstruktur*: Besetzung des Zentrums mit einem oder mehreren Bauern, Bildung eines gedeckten Freibauern oder einer Bauernkette, Flügelangriff mit vorrückenden Bauern usw.

– Die elementarste Möglichkeit aber – abgesehen von der unmittelbaren Mattsetzung – ist der *Materialgewinn*. Danach muss man immer Ausschau halten. Ein guter Spieler weiß zwar den Wert des Materials zu relativieren und ist bei der Bewertung einer Stellung nicht in gleichem Maße auf das Material fixiert wie dies typischerweise bei einem schwächeren Spieler der Fall ist. Gleichwohl liegt es auf der Hand, dass wir im Regelfall unsere Stellung deutlich – und entscheidend – verbessern können, wenn wir eine gegnerische Figur gewinnen oder einen Freibauern verwandeln können. Solche Gelegenheiten darf man sich nicht entgehen lassen. Auch einen *Bauerngewinn* soll man nicht ohne Weiteres verschmähen, sondern nur dann, wenn es gute Gründe dafür gibt.

Alle diese Fälle lassen sich dahingehend zusammenfassen, dass der der eigenen Stellung innewohnende *Wert* gesteigert wird. Ausnutzung des Tempos geschieht also durch wertorientiertes oder auch *werthaltiges* Spiel. Dabei trägt üblicherweise der gute Zug den *Wert in sich*: Indem er eine Figur besserstellt, die Bauernstruktur verbessert oder Material gewinnt.

Seien wir skeptisch gegenüber Zügen, die diese Eigenschaft nicht haben. Oft werden solche Züge aufgrund einer bestimmten Variantenberechnung gemacht. Der Spieler redet sich ein, dass er eine Figur schlechter stellen, seine Bauernstruktur schwächen oder Material hergeben soll, weil dies aufgrund der konkreten Besonderheiten der Stellung zu seinen Gunsten ausschlägt. Solche Fälle sind in der Tat nicht ausgeschlossen; sie sind aber selten. Häufiger erweist es sich, dass die zugrundeliegenden Überlegungen an irgendeiner Stelle fehlerhaft sind. (Übrigens stellt sich bei den scheinbaren Ausnahmen immer heraus, dass der richtige Zug letztlich doch seinen Wert in sich trägt; nur ist dies weniger offensichtlich.)

Dies meine ich mit dem Ausdruck von der *synthetischen* Spielweise: sie hat immer den inneren Wert jedes Zuges im Blick und nicht nur – wie eine rein analytische Herangehensweise – die durch den Zug ausgelösten Varianten. Ich bin davon überzeugt, dass sich viele Spieler – vermutlich auch Sie – mit einer solchen synthetischen Betrachtung erheblich verbessern können. *Sie ist der schwachliche Kern der hier vorgestellten Spielmethode, so wie die in Kapitel 1 anempfohlene Geisteshaltung deren psychologischer Kern ist.*

Kapitel 3

Folge dem Plan

Inhaltsübersicht

● Der Plan als Art und Weise der Stellungsbehandlung	54
● Der „Plan der Stellung“ als Matrix – Lageplan und Spielplan	56
● Pläne in der Schachliteratur	58
● Pläne in einfachen Stellungen – Angriffspläne und Verteidigungspläne	59
● Plan und Initiative	70
● Pläne im Mittelspiel – Kampf um die Initiative	74
● Noch einmal Schachliteratur – zur Initiative	81
● Die Stellungsbewertung als Teil des Lageplans – objektive Bewertung	85
● Die praktische Stellungsbewertung und ihre Prädikate – intersubjektive Bewertung	86
● Die „unklare“ Stellung – keine Bewertung	88
● Die Chancenanalyse – subjektive Bewertung	89
● Die Gewichtung beiderseitiger Chancen	92
● Der Masterplan zum Partiegewinn	94
● Zusammenfassung	95
● Vertiefung	95

Die Gewichtung beiderseitiger Chancen

Kommen wir nun zu unserer gedachten Stellung mit Chancen auf beiden Seiten zurück. Wie eigentlich gelangen wir bei ihr zu der Einschätzung – sei es intersubjektiv, sei es subjektiv –, dass die günstigen Stellungsmerkmale der einen Seite höher zu bewerten sind als die der anderen? Hier können wir auf das zurückgreifen, was wir uns zum Begriff der Initiative zurechtgelegt haben. Die Stellungsmerkmale sind dann höher zu gewichten, wenn sie sich im weiteren Verlauf eher auswirken werden, wenn sie also konkreter sind oder, anders gesagt: wenn sie es erlauben, die *Initiative* zu ergreifen. Dies muss nicht bedeuten, dass die Initiative unmittelbar bevorsteht. Es gibt auch langfristige Vorzüge einer Stellung, die in den nächsten Zügen noch nicht aktuell werden. Sie lassen sich aber oft im weiteren Verlauf zur Geltung bringen. Mitunter geschieht dies zu einem Zeitpunkt, zu dem die Initiative des Gegners bereits verbraucht ist, und dann ist es umso wirkungsvoller.

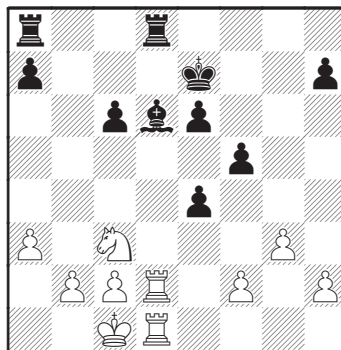
Die Gewichtung im Einzelnen ist immer eine Frage der konkreten Stellung. Manchmal hilft eine Variantenberechnung weiter, manchmal muss sich der Spieler aber auch auf seine *Intuition* verlassen. Sie ist für einen menschlichen Schachspieler wichtig, ja unerlässlich, denn er kann weder alles berechnen noch die Stellungsmerkmale mit mathematischen Werten ausdrücken, die sich voneinander abziehen ließen. Insgesamt ist die Stellungsbewertung bei beiderseitigen Chancen eines der schwierigsten Dinge im Schach überhaupt, und das Thema kann daher hier nur angerissen werden.

Versuchen wir uns an dem Beispiel

R. Kammer – Holzke

Bad Wiessee 1998

Stellung nach 20...e4

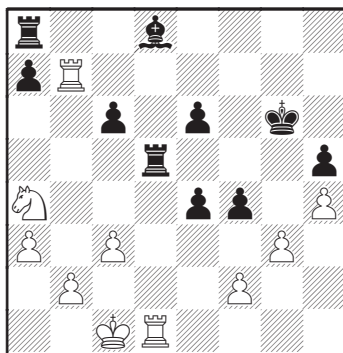


Die Stellung ist ziemlich übersichtlich –
aber wie ist sie eigentlich einzuschätzen?

Antwort: Es liegen Chancen auf beiden Seiten vor. Angesichts der Bauern auf beiden Flügeln hat Schwarz die bessere Leichtfigur (Läufer gegen Springer), dafür steht Weiß solide und kann auf die vereinzelt Bauern des Gegners pochen. Wessen Vorteile werden stärker ins Gewicht fallen? Für Schwarz ist die Stellung jedenfalls leichter zu spielen, da er einen klaren *Plan* hat: Vorrücken der Bauern am Königsflügel, Aufreißern der dortigen weißen Struktur und schließlich Bildung eines *Freibauern*. Für Weiß ist es nicht ebenso deutlich, was er eigentlich machen soll.

Tatsächlich glaubte ich während der Partie, klar besser zu stehen – eine Meinung, die sich durch den weiteren Partieverlauf auf das Schönste bestätigt fand, aber gleichwohl falsch war. Eine nähere Analyse zeigt, dass Weiß noch lange das Gleichgewicht hielt und erst kurz vor der Zeitkontrolle zusammenbrach. Hier der weitere Verlauf: **21.Td4 h5 22.Tc4 Tdc8 23.Tcd4 Lc5 24.Td7+ Kf6 25.Tf1 Td8 26.Th7 Kg6 27.Tc7 Td6 28.Sa4 Ld4 29.c3 Lf6 30.h4 Ld8 31.Tb7 Td5 32.Td1 f4 33.Te1 e3 34.fxe3 fvg3 35.Tb4 Lc7 36.Tc4 Tf5 37.Txc6 g2** und **Weiß gab auf**.

Wie man sieht, hatte Weiß keinen rechten Plan. Er hat einfach versucht, seine Figuren aktiv zu stellen und mich zu beschäftigen. Tatsächlich ist er damit aber nicht schlecht gefahren. Einen Turm konnte er auf die 7. Reihe bringen, der andere hielt in der d-Linie dagegen. Mein Läufer musste die schöne Diagonale a7–g1 verlassen. Der Zusammenbruch kam erst im 33. Zug, als Weiß den Durchbruch e4–e3 zuließ. Gehen wir einmal zu dieser Stellung zurück.



Weiß hatte hier mehrere Möglichkeiten, das Gleichgewicht zu wahren. Infrage kam besonders Turmtausch mit 33.c4!? Txd1+ 34.Kxd1. Mit seinen passiv stehenden Figuren kann Schwarz nichts erreichen; 34...e3 wird mit 35.Ke2 entkräftet.

Mit diesen Ausführungen um die drei verschiedenen Arten der (menschlichen) Stellungsbewertung will ich es an dieser Stelle bewenden lassen. Mancher Leser wird sich fragen, wie sich dazu die Bewertung verhält, die die Schach spielenden Computerprogramme auswerfen? Sie besteht aus Dezimalzahlen mit gewöhnlich zwei Stellen hinter dem Komma, die eine scheinbare Objektivität ausstrahlen. Wir werden uns dieser Art der Stellungsbewertung noch zuwenden (in Kapitel 9). *Während* der Partie spielt sie ja keine Rolle, da wir keinen Zugang zum Computer haben.

Kapitel 4

Beachte den Gegner

Inhaltsübersicht

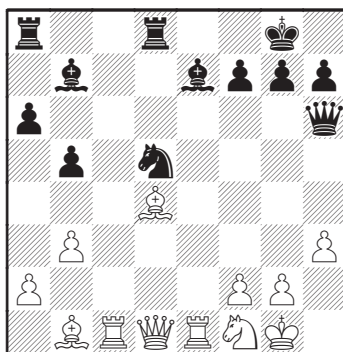
- Der Grundsatz: Keine starken Gegenzüge zulassen 99
- Das weiterführende Prinzip: Gegnerische Beeinträchtigung gleichrangig mit eigener Beförderung 102
- Beispiele zum Beeinträchtigungsgedanken, insbesondere zur Prophylaxe 103
- Die Eindämmung der gegnerischen Initiative 112
- Die Einleitung von Gegenspiel 118
- Verteidigung und Plan B – Ansteuerung des Remishafens 124
- Verteidigung im Angriff – Sieg durch Prävention 129
- Zusammenfassung 134

Der Grundsatz: Keine starken Gegenzüge zulassen

Aus dem Umstand, dass Weiß und Schwarz die gleichen Möglichkeiten haben und gleichberechtigt abwechselnd ziehen (Kapitel 2), ergibt sich unmittelbar, dass wir dem Gegner genauso viel Beachtung schenken müssen wie uns selbst. Wir müssen also damit rechnen, dass auch der Gegner gute Züge spielen wird. Er wird das ihm zur Verfügung stehende Tempo jedes Mal auf die bestmögliche Weise ausnutzen wollen. Dabei wird er sich von einer bestimmten Vorstellung von den Erfordernissen der Stellung und also von einem bestimmten Plan leiten lassen. Wir müssen uns ständig in den Gegner hineinversetzen und in Stellungen, in denen er am Zug ist, die Zugliste nach den für uns unangenehmsten Zügen durchforsten.

Ein einfaches Beispiel:

Holzke – E. Postny
Bad Wiessee 2007
Stellung nach 21...Dh6



Die Stellung hat sich, wie leicht zu erahnen, nach einigen Zügen der Spanischen Eröffnung ergeben; sie war in der Turnierpraxis auch schon vorgekommen. Wie sollte Weiß fortsetzen?

Antwort:

1) Wünschenswert wäre die Aktivierung des Springers mit **22.Sg3**, denn gelangt dieser nach f5, wird er dem Schwarzen einige Schwierigkeiten bereiten.

a) Ich sah jedoch, dass die Antwort **22...La3** unangenehm wäre. Der Tc1 hat kein gutes Feld, und der Läufer auf d4 steht potentiell in einer Fesselung.

– **23.Sf5** scheitert an **23...Dxc1 24.Dg4 Dxe1+ 25.Kh2 g6**, und da es kein Matt gibt, wird Schwarz mit den beiden Mehrtürmen gewinnen.

– Nach **23.Tc2 Lb4** hat Schwarz Vorteil.

b) Stattdessen geschah in einer Partie Jansa – Lechtynsky, tschechische Meisterschaft 2005, **22...Lf6**, was natürlich nur gut genug für den Ausgleich ist. Zum Glück

war mir dies zum Zeitpunkt der Partie nicht bekannt, sonst hätte ich vielleicht gedankenlos diese Fortsetzung kopiert.

2) Ebenfalls unbefriedigend wäre **22.Le4** wegen **22...Lb4**. Wieder bringt dieser Läufer Unruhe in die Aufstellung meiner Türme; zudem droht jetzt Sd5-c3 mit Herbeiführung und Ausnutzung der Läuferfesselung.

3) Nachdem ich diese wenig erfreulichen Möglichkeiten betrachtet hatte, fand ich schließlich die Lösung: Ich muss den gegnerischen Springer fesseln und gleichzeitig meine Dame aus der Turmlinie bringen, um die Fesselung meines schwarzfeldrigen Läufers zu vermeiden, also **22.Df3**. Damit waren alle Kalamitäten umschifft und mit seinem Antwortzug **22...Lf6** bot mir mein Gegner bereits Remis an.

(Auf 22...Lb4 wäre hier natürlich 23.Ted1 gefolgt, ebenfalls mit Ausgleich.)

Nach **23.Lxf6 Dxf6 24.Le4 Dxf3 25.Lxf3 Td7** kam dieses Ergebnis auch bald zustande.

Die infrage kommenden gegnerischen Züge lassen sich abrufen, indem die in Kapitel 2 formulierten Fragen entsprechend angepasst werden:

- Kann der Gegner (mit einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Zügen) mattsetzen?
- Falls nein: Kann er (mit einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Zügen) Material gewinnen?
- Falls nein: Gibt es für ihn eine günstige Transformation durch Abtausch, Opfer oder andere Materialtransaktionen?
- Ist eine grundlegende Veränderung der Bauernstellung möglich (unmittelbar ausführbar oder vorzubereiten), die sich als für ihn günstige Transformation darstellt?
- Falls nein: Verbessert er seine Figuren- oder Bauernstellung (ohne Transformation)?