

Karsten Müller

Magnus Carlsen

Die Kreativität eines Genies



Joachim Beyer Verlag

Karsten Müller

Magnus Carlsen

Die Kreativität eines Genies

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	8
Zeichenerklärung	9
Kapitel 1: Auf der Suche nach kreativen Eröffnungsideen	10
Teil 1: Gradlinige Eröffnungsbehandlung bringt Power	10
Einleitung: Vom Einfachen das Beste	10
6 beispielhafte Kurzpartien	13
Aufgaben	21
Lösungen der Aufgaben	22
Fazit Teil 1	24
Teil 2: Kreativität bei der Eröffnungswahl	28
Abschnitt A: Mit ♘c3 (statt c3, d4) gegen Spanisch-Strukturen	29
Abschnitt B: Ein vollkommen neues Aufbaukonzept gegen Sizilianisch	31
Abschnitt C: Unterschätzte aber nicht ungefährliche Nebenvarianten	33
Abschnitt D: Tief angelegte Neuerungen in Hauptvarianten	35
Fazit Teil 2	39
Kapitel 2: Rochadeangriffe	41
Teil 1: Rochaden auf unterschiedliche Flügel	41
Abschnitt A: Der Bauernsturm	42
Abschnitt B: Springeropfer zwecks Linienöffnung44	
Abschnitt C: Im Stil von Mikhail Tal – nur mit etwas mehr Prophylaxe	46
Abschnitt D: Angriff auf die lange Rochade	49
Aufgaben	51
Lösungen der Aufgaben	52
Fazit Teil 1	54
Teil 2: Kurze Rochade auf beiden Seiten	55
Abschnitt A: Die 'Angreifer/Verteidiger'-Bilanz	56
Abschnitt B: Beim Angriff möglichst die komplette Armee einsetzen	57
Abschnitt C: Der Abtausch von Verteidigern schwacher Felderkomplexe	62
Abschnitt D: Bauernsturm bei geschlossenem Zentrum	63
Aufgaben	65

Lösungen der Aufgaben	68
Fazit Teil 2	74
 Kapitel 3: Bauernformationen	75
Teil 1: Das Najdorf-Zentrum mit Bauern auf d6 und e5	75
Abschnitt A: Manöver zwecks Nutzung der weißfeldrigen Schwächen	76
Abschnitt B: Die Transformation durch ♘d5 gefolgt von ♙xd5 exd5	79
Aufgaben	83
Lösungen der Aufgaben	84
Fazit Teil 1	85
 Teil 2: Die adäquate Behandlung der 'Karlsbader-Struktur'	86
Abschnitt A: Der Minoritätsangriff	87
Abschnitt B: Der Majoritätsangriff	89
Abschnitt C: Weißfeldriges Powerplay gegen geschwächte Struktur am Königsflügel	92
Aufgaben	97
Lösungen der Aufgaben	98
Fazit Teil 2	99
 Kapitel 4: Psychologische Spielführung	101
Teil 1: Kalkuliertes Risiko am Beispiel Qualitätsopfer	101
Abschnitt A: Läuferpaar als Kompensation	102
Abschnitt B: Königsangriff mit Läufer gegen Turm	105
Abschnitt C: Kontrolle im Endspiel	107
Abschnitt D: Starker Zentrumsspringer	109
Aufgaben	111
Lösungen der Aufgaben	112
Fazit Teil 1	114
 Teil 2: Provokation	115
Abschnitt A: König bleibt in der Eröffnung in der Mitte	115
Abschnitt B: Dem Gegner offene Linien überlassen	118
Abschnitt C: Dem Gegner einen starken Springervorposten überlassen	119
Abschnitt D: Schwächende Bauernzüge provozieren	120
Abschnitt E: Provokante Springerzüge in der Eröffnung	121

Abschnitt F: Inkaufnahme von Doppelbauern	123
Fazit Teil 2	124
Teil 3: Lavieren	125
Abschnitt A: Lavieren gegen Schwächen	127
Abschnitt B: Aus nichts etwas machen	128
Fazit Teil 3	136
 Kapitel 5: Die schnelle Seite des Schachspiels	137
Zehn Aspekte von Carlsens Stil im Schnellschach	138
1. Überraschungen in der Eröffnung	138
2. Einfache Kombinationen	143
Aufgaben	145
Lösungen der Aufgaben	146
3. Herbeiführung 'verschobener' Materialkonstellationen	148
4. Qualitätsopfer	152
5. Provokation	157
6. Verlust des Verlustgefühls / Überschätzung	161
7. Comeback in schlechter Stellung	162
8. Überlegenheit in klassischen Endspielen	165
– Die kritische Länge von Stoppdagonalen	165
– Zwei tiefgründige Turmendspiele	166
– Botwinniks Faustregel für Springerendspiele	168
– Wechselseitiger Zugzwang	170
– Die Tücken der Vancura Verteidigung	171
– Damenendspiele	172
– Der richtige Königsweg	173
9. Meister der Endspielprinzipien	175
Abschnitt A: Ungleichfarbige Läufer begünstigen den Angreifer	175
Abschnitt B: Königsaktivierung	177
10. Die Kunst des Mattnetzknüpfens	181
Aufgaben	185
Lösungen der Aufgaben	188
 Quellenverzeichnis	191
Über den Autor	192

Vorwort

Magnus Carlsen ist schon seit langer Zeit – und allem Anschein nach auch noch für weitere lange Zeit – der mit Abstand stärkste Spieler auf dem Planeten. Das legt doch die Frage nahe: Welches Wissen und welche Fähigkeiten sind es, die ihn so besonders auszeichnen?

Nachdem ich in meinem Buch *Magnus Carlsen – Die Schach-DNA eines Genies* (Joachim Beyer Verlag 2023) besonderes Augenmerk auf seine Fähigkeiten als 'Reflektor' gelegt habe (wie beispielsweise seine Kunst der Bauernführung, sein Können in strategischen Endspielen und sein Gespür für den richtigen Abtausch), möchte ich nun dem Geheimnis seiner enormen Kreativität auf den Grund gehen.

Mein besonderer Dank geht an Harald Fietz, von dem viele Texte und Analysen stammen, sowie an Robert Ullrich und Thomas Beyer vom Joachim Beyer Verlag – vor allem für die sehr angenehme Zusammenarbeit und das erstklassige Layout.

Karsten Müller, Hamburg im Februar 2026

Kapitel 1

Auf der Suche nach kreativen Eröffnungsideen

Teil 1

Gradlinige Eröffnungsbehandlung bringt Power

Einleitung: Vom Einfachen das Beste

Dieser erste Teil bietet ein halbes Dutzend Kurzpartien, in denen Carlsen in weniger als 25 Zügen gewann. Bis auf eine Partie aus dem Jahr 2006 (als er im Stichtkampf um die norwegische Meisterschaft seinen ehemaligen Trainer Simen Agdestein bezwang und seinen ersten und einzigen Landestitel gewann) sind alle anderen vor Erringung des Großmeistertitels gespielt worden. (Diesen Sieg gegen seinen Landsmann haben wir übrigens auch als 'Kurzpartie' aufgenommen, weil Agdestein die Partie in völliger Verluststellung nur aus Frust noch lange hinzog.)

Aus Schilderungen Agdesteins ist bekannt, dass Carlsen sich in den frühen Jahren seiner schachlichen Ausbildung mit einer Vielzahl von Schachbüchern beschäftigte und wesentliche Inhalte mit seinem fotografischen Gedächtnis quasi 'scannte'. Darunter war z.B. das voluminöse Buch von Eduard Gufeld über die 'Sizilianische Drachenvariante', und offenbar fand Carlsen sogleich Interesse an dieser umfangreich ausanalysierten Eröffnung, die sich zumeist durch scharfe Angriffe und entgegengesetzte Rochaden auszeichnet. Zwar baut er den Drachen erst über ein Jahrzehnt später als Schwarzspieler in sein Eröffnungsrepertoire auf Top-Level ein, doch seine 'schachliche Neugier' wurde schon viel früher geweckt.

Hier handelte es sich offenbar um eine Lerneigenschaft, sich aus schierer Neugier mit etwas zu beschäftigen, um sein eigenes Spiel zu bereichern. Beobachtet man Carlsen bei Turnieren abseits der Partie, so fällt auf, dass fast jede Schachpublikation in seiner Reichweite eines Blickes würdig ist – und sei es nur für ein flüchtiges Durchblättern. Ständiger Ideen-Input ist auch bei Post-mortem-Analysen zur unmittelbaren Auswertung der Gedankenflut willkommen, wenngleich diese Art der Nachbetrachtung im modernen Schach zunehmend aus der Mode kommt – schließlich findet sich 'die Wahrheit' zumeist erst später und faktisch abgesichert durch die Befragung einer Engine.

Anfang des Jahrhunderts war diese Tendenz der Engine-Abhängigkeit noch weit weniger ausgeprägt, und daher lohnt es sich, Carlsens Anfangsjahre unter die Lupe zu nehmen – und hier speziell die Eröffnung, in der die Richtung einer Partie festgelegt wird und anhand derer sich etliche Spiel- und Spielermerkmale identifizieren lassen. Hier lernt man quasi mit den Augen des lernenden Schachkönners.

In diesem Teil werden zwei Demonstrationsbeispiele vorgestellt, die exemplarisch den Schachstil von Carlsens Eröffnungsbehandlung verdeutlicht, wie sich in den frühen Jahren eine Herangehensweise herausbildete, die durch eine gute Portion Eigensinn geprägt ist. Auf dessen positive oder gelegentlich auch weniger positive Facetten gehe ich in der Folge ein; an dieser Stelle sollen zunächst Spielelemente herausgestellt werden, die für Carlsens Eröffnungserfolge jener Zeit exemplarisch sind, und die in gewisser Weise für Spieler aller Spielstärken als Modelle dienen können.

Zusammen mit vier Aufgaben zum Selberlösen fördert das halbe Dutzend an Miniaturen etliche instruktive Grundsätze auf den Trainingsplan. Für diesen Teil wurde eine Beschränkung auf Weißpartien gewählt, da die Wahl des Anzugs ein erhellendes Licht auf diesbezügliche Vorlieben wirft.

Carlsen spielt in den ausgewählten Partien 1.e4 und 1.d4, greift aber gelegentlich auch zu 1.♟f3. Das macht deutlich, dass er sich zum Allroundspieler formen möchte, eine Tendenz, die mit zunehmender Computervorbereitung zur Notwendigkeit wurde, um jegliche gezielte gegnerische Vorbereitung unterlaufen zu können.

Carlsen scheute nicht davor zurück, auch gegen renommierte Gegner Nebenvarianten oder ungewöhnliche Zugfolgen aufs Brett zu bringen (z.B. gegen GM Dolmatow 2004). Die Neigung zu Nebenwegen wird im Laufe seiner Karriere beibehalten und bisweilen sogar ins Extrem getrieben. Diese Herangehensweise sorgt ab und zu für Überraschungsmomente, wenn der erfahrene Turnierspieler etwas aus jungen Jahren auspackt. So taucht z.B. der Trompowsky-Angriff (aus der ersten Partie dieses Kapitels) 14 Jahre später zum Auftakt des WM-Kampfes 2016 gegen Sergey Karjakin wieder auf.

Carlsen zeigt in den Eröffnungen dieses ersten Teils bereits ein reifes, gradliniges Denken, d.h. Entscheidungen waren bereits von Beginn an zielgerichtet und ordneten sich einem unmittelbaren Zweck unter (z.B. Raumgewinn oder Stellungsöffnung).

Allerdings hatte Carlsen keine Bedenken, Zweckdienlichkeit vor Prinzipientreue zu stellen. Schon auf dem Weg zum GM-Titel handelte er ohne Denkschablone, woraus einerseits sein Talent und eine große Portion Selbstbewusstsein sprachen – und was andererseits die Aufgabe des Gegners erschwerte; z.B. mit einem Bauern aus dem Zentrum herauszuschlagen (wie in der Partie gegen Dolmatow) oder die frühe Damenentwicklung (wie in der Partie gegen Kuzubow).

Carlsen orientierte sich unabhängig vom Wunsch nach eigenen Eröffnungswegen in vorbildlicher Weise an einfachen Eröffnungsprinzipien, wie sie jedem Schachschüler als 'Goldene Eröffnungsregeln' vermittelt werden – im Hinblick auf ausreichende Zentrumskontrolle, zügige Figurenentwicklung und frühzeitige Königssicherung mittels Rochade.

Seine Einstellung zu prekären Königsstellungen schilderte Carlsen in der sogenannten 'Bekennnisbox' beim Sinquefeld Cup in St. Louis 2019:

„Ich denke, eine allgemeine Eröffnungsregel besteht darin, dass eine Stellung fast immer als ausreichend gut bewertet werden kann, wenn man nur noch einen Zug von

der Rochade entfernt ist. Sind es noch drei Züge bis zur Rochade, dann ist die Lage nie gut, und wenn es noch zwei Züge sind, kann die Sache sich in jede Richtung entwickeln. Im Moment bin ich noch zwei Züge von der Rochade entfernt, also mal sehen, wie es läuft!“

Carlsen strebt in allen sechs Partien Raumgewinn an, der sich in geschickter Weise auf die Faktoren einer aktiven Figurenaufstellung sowie einer druckvollen Figurenharmonie auswirkt – und der dadurch den Faktor ‘Entwicklungsvorsprung durch Zeitgewinn’ dominant werden lässt. Daraus ergeben sich nicht selten multifunktionale Züge, die die Verteidigungsaufgabe des Gegners erschweren und die vor allem dessen König Probleme bereiten. Man beachte: In keinem der Beispiele kommt Schwarz zur Rochade!

Selbstredend war Carlsen schon immer die Taktikträchtigkeit eines strategisch guten Spielaufbaus und der damit einhergehende Anspruch an gute Rechenfähigkeiten bewusst, die er allerdings schon früh und mit größter Präzision unter Beweis stellte (z.B. das Opferspiel gegen Dolmatow). Es entwickelte sich der Stil eines dynamischen Druckspiels, der sowohl die förderlichen Elemente des eigenen Spiels wie auch die Nachlässigkeiten des gegnerischen ausnutzte und somit ziemlich gnadenlos die Schwächen offenlegte.

Dass dies mit der Zeit auch auf stärkere Gegner Eindruck machte, beschrieb GM Jewgeni Wladimirow anlässlich seiner Partie gegen Carlsen beim Dubai-Open 2004: „Als ich meine Partie gegen ihn vorbereitete (und dann sein Opfer wurde) kam mir der Gedanke, dass ich Ähnliches schon einmal gesehen hatte. Und ich musste nicht lange herumgrübeln, um dieses ‘Déjà-vu’ zu klären: der junge Garri Kasparow! Die gleichen Fertigkeiten, die Initiative durch (oberflächlich betrachtet) scheinbar einfache Mittel auszubauen, die gleiche beeindruckende Rechenfähigkeit und die gleiche Art, zum Wesen bzw. zum Herzstück einer Stellung vorzudringen.“

Die Liste einiger hervorstechender Merkmale in Carlens frühem Eröffnungsspiel bietet die Gelegenheit, einer Reihe von konventionellen und unkonventionellen Denkweisen nachzuspüren. Beim Nachspielen der Beispielpartien sollte das Motto ‘Vom Einfachen das Beste’ als Leitlinie dienen.

6 beispielhafte Kurzpartien

Mit 12 Jahren sind zwei vielversprechende Talente bei der U12-Weltmeisterschaft am Start. Carlsen nimmt seit zwei Jahren an der Trainingsgruppe von Simen Agdestein teil und hat im Vorjahr als Zehnjähriger am ersten Brett von Oslo beim Europacup für Vereinsmannschaften gespielt. Juri Kuzubov ist Mitglied der ukrainischen Trainingsgruppe von Gennadi Kuzmin, der in den 70er Jahren zum erweiterten Kreis von WM-Kandidaten gehörte. Unter diesen Voraussetzungen ist das Aufeinandertreffen zweier herausragender und von hochrangigen Trainern betreuter Nachwuchstalente von vornherein äußerst bemerkenswert.



Magnus Carlsen (2250)

Juri Kuzubov (2186)

Heraklion (WM U12) 2002

Trompowsky-Angriff (D00)

1.d4 ♘f6 2.♗g5

Nach diesem Zug muss Carlsen mit sämtlichen Hauptvarianten des Trompowsky-Angriffs vertraut sein. Es ist aus den Berichten seines Trainers bekannt, dass er am Anfang seiner Karriere Eröffnungsbücher dank seines photographischen Gedächtnisses in schnellem Tempo quasi 'einscannen' konnte (z.B. ein umfangreiches Spezialwerk von Eduard Gufeld über die sizilianische Drachenvariante). Da der Gegner nun mit d7-d5 den Doppelbauern auf f6 in Kauf nimmt, hat Carlsen sofort die Gelegenheit, die Stellung auf ein Terrain zu lenken, das er zuvor analysiert hat.

2...d5 3.♗xf6

Dieser Tausch passt zwar nicht zu der Faustregel, gemäß derer eine bereits entwickelte Figur in der frühen Eröffnungsphase kein zweites Mal gezogen

werden soll. Allerdings liegt hier (ähnlich wie z.B. bei der Spanischen Abtauschvariante 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗xc6) ein Sonderfall vor, denn Schwarz wird beweisen müssen, dass er für die beeinträchtigte Bauernstellung irgendwelche positionellen Gegenwerte erhält.

3...gxf6

Der deutsche IM Wolfgang Gerstner schrieb 1995 in seinem Buch über den Trompowsky-Angriff: *Dies ist der aktive Plan, welcher schnelles Vorgehen im Zentrum vorsieht – eingeleitet durch c7–c5 und eventuell gefolgt von e7–e5. Weiß kann sich nun erst einmal ruhig mittels 4.e3 entwickeln oder mit 4.c4 die sofortige Konfrontation suchen.*

Carlsen geht einen anderen Weg, der auch in der englisch- und spanischsprachigen Literatur der Zeit (Peter Wells, Nigel Davis und Jesus De la Villa) nicht erwähnt wird und der eine völlig andere Raumbehandlung im Zentrum anstrebt. Es spricht einerseits für jugendliches Selbstvertrauen, aber auch für kreativen Eigensinn, wenn Weiß ein neues Konzept anwendet, das auf der Öffnung der Zentrallinien in Verbindung mit schneller Figurenentwicklung und langer Rochade beruht.

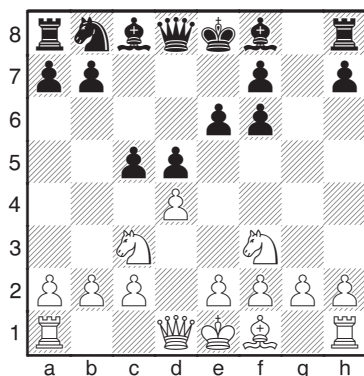
4.♘c3 e6

Seit dieser Partie hat sich die Eröffnungstheorie wesentlich weiterentwickelt, und nunmehr gelten aktive Alternativen wie 4...c5 oder 4...♘f5 als besser.

5. ♘f3

Weiß handelt nach der goldenen Eröffnungsregel, zuerst die Springer zu entwickeln. Schwarz hat sich durch die Variantenwahl bestimmte Optionen verwehrt, denn die kurze Rochade ist angesichts der offenen g-Linie riskant. Und mit dem nächsten Zug öffnet er auch den Damenflügel, ohne dass er dort gegen das 'neue Carlsen-Konzept' etwas Nennenswertes erreichen kann.

5...c5!?



Schwarz greift das weiße Bauernzentrum an und öffnet seiner Dame Zugstraßen zum Damenflügel. Carlsen erkennt nun die Priorität der zügigen Stellungsöffnung, und zwar mit dem Ziel, dass alle drei verbliebenen Leichtfiguren Druck auf den noch unrochierten schwarzen König ausüben können.

6.e4!

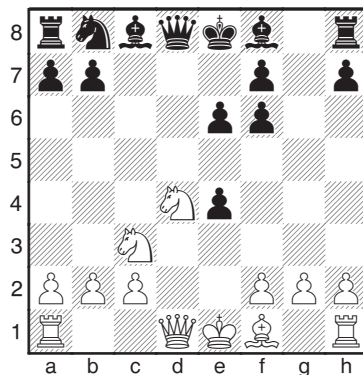
Mit der unverzüglichen Stellungsöffnung will Weiß seinen Entwicklungsvorsprung zur Geltung bringen. Durch den Tausch

auf f6 wurde die schwarz Kontrolle im Zentrum verringert, während Weiß dort bereits beide Springer im Einsatz hat. Außerdem sollen die weißen Figuren aktiviert werden, bevor das schwarze Läuferpaar ins Spiel kommt.

6...cxd4?

Schwarz tauscht alle im Kampf befindlichen Bauern ab, um einen anfälligen Isolani auf d5 und einen isolierten Doppelbauern auf der f-Linie zu vermeiden, lädt dafür jedoch zu früh einen weißen Springer ins Zentrum ein. Nach der richtigen Zugfolge 6...dxe4 7. ♘xe4 cxd4 mit der möglichen Folge 8. ♘b5+ ♘d7 9. ♖xd4 ♘e7 usw. hätte er keine Sorgen gehabt.

7. ♘xd4 dxe4



8. ♘b5+

Weiß schlägt nicht automatisch auf e4 zurück, sondern räumt dem Faktor 'rasche Figurenentwicklung' höhere Priorität ein, denn dieses Schachgebot zwingt Schwarz in die Defensive.

Hingegen könnte er seine Stellung nach dem Zeitverlust 8. ♘xe4? mit 8...f5 9. ♘g3 ♘d7 usw. konsolidieren.

8...♘d7 9. ♖h5!

Erneut missachtet Carlsen eine Faustregel, die besagt, die Dame solle nicht zu

früh ins Spiel gebracht werden. Allerdings stellt die Fesselung des f7-Bauern die Drohung Dxe6 auf. Außerdem wird sofort die lange Rochade möglich, womit nicht nur der König gesichert, sondern auch der Damenturm auf der offenen d-Linie aktiviert wird.

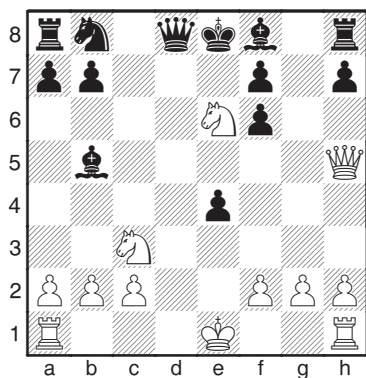
9... Kb6 ?

Nach diesem Zeitverlust gerät Schwarz schon an den Rand des Abgrunds.

Auch nach 9... Dxb5 ? zeigt sich die Kraft der besser entwickelten Leichtfiguren.

(Zu annäherndem Ausgleich führt allein die zügige Weiterentwicklung mit 9... Dc6 usw.)

Denn nach 10. Dxe6 ! ...

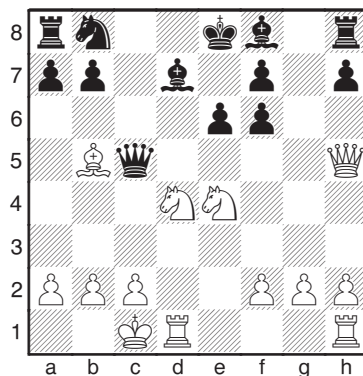


... wäre auf 10... Kd7 oder 10... Kb6 jeweils am stärksten 11. Dd5 ! gefolgt.

10.0-0 Kc5

Angeichts der Drohung Dxe4 muss Schwarz beim einmal eingeschlagenen Kurs bleiben, denn nach dem Deckungsversuch 10... f5 ? könnte Weiß den Angriff mit 11.g4! verschärfen.

11. Dxe4 !



Das ist nicht nur spektakulärer, sondern vor allem auch stärker als die Alternative 11. Kxc5 ? Dxc5 12. Dxe4 Dxd4 13. Dxd7 + Dxd7 ! 14. Dxd4 + Ke7 usw.

11... Kxh5 12. Dxf6 + Ke7 ?

Die 'instinktive' Vermeidung der d-Linie (statt besser 12... Dd8 ! 13. Dxh5 Kc7 usw.) macht die Sache nur noch schlimmer.

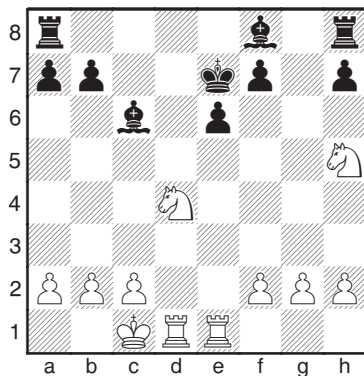
13. Dxh5 Dc6

Endlich kommt dieser Springer zum Zug, allerdings ist dieser erste auch gleichzeitig sein letzter, denn Magnus weiß, welche Figuren auf dem Brett bleiben – und welche verschwinden müssen.

14. Dxc6 !+-

Nach 14. Dxc6 +? bxc6 müsste Weiß ein wertvolles Tempo für den Schutz des Läufers verschwenden.

14...♙xc6 15.♞he1



Und womöglich angesichts der Tatsache, dass schon ein tragikomisches Mattbild wie 16.♘f5+ ♔e8 17.♘f6# in Sicht kommt, gab Schwarz auf.

Fazit

Warum hat Schwarz verloren?

Er ließ schon im 3. Zug unnötiger Weise eine Beeinträchtigung seiner Bauernstruktur zu.

Er baut sich eher passiv auf und erlaubt Weiß, im Zentrum maximal aktiv zu werden.

Er wählt eine falsche Zugfolge, nach der Weiß unverzüglich die Initiative an sich reißen kann.

Infolge dessen konnte er weder sein Läuferpaar noch seine Türme aktivieren.

Nach einer taktischen Unachtsamkeit kann Weiß taktisch losschlagen – und nach einem Verteidigungsfehler gerät Schwarz endgültig in eine Verluststellung

Warum hat Weiß gewonnen?

Er hat die Stellung frühestmöglich geöffnet und seine Entwicklung mit Angriffszügen vorangetrieben.

Er hat zuerst den einen und bald danach auch den zweiten Läufer aufgegeben, weil ihm bewusst war: Die Springer brauchen schnell konkrete Spielansätze, bevor das Läuferpaar die Kontrolle übernehmen kann.

Er war taktisch hellwach und hat sich keine einzige Ungenauigkeit zuschulden kommen lassen.

Kurz vor seinem zwanzigsten Geburtstag skizzierte Carlsen einen bedeutenden Aspekt seiner Schacheinstellung in einem Interview wie folgt:

„Mit das Bedeutendste im Schach ist die Mustererkennung – die Fähigkeit, auf dem Brett typische Motive und Bilder zu erkennen, Stellungsmerkmale und ihre Konsequenzen. Das kann man bis zu einem gewissen Grad im Training lernen, es geht aber nichts über Spielroutine. Und darum habe ich immer darauf Wert gelegt. Ich bin erst 19, habe aber bestimmt schon tausend klassische Partien gespielt.“

Wenn bisweilen ein Bild mehr als tausend Worte sagt, dann enthüllt diese Aussage mehr als tausend Stellungsanalysen. Sie zeigt Carlsens Antrieb und sein praktisches Regime der Umsetzung. Als Trainer könnte man es auf den Punkt bringen: „Lernt nicht Varianten auswendig, sondern ergründet Muster – und dann variiert diese Muster immer und immer wieder und versucht, neue Nuancen zu entdecken!“

Eigentlich ist Carlsen darin ein Meister, denn in vielen seiner Post-Mortem-Kommentare greift er auf beispielhafte Ideen aus Vergangenheit und Gegenwart zurück.

Über viele Jahre hat sich der Norweger aus schierer Wissensfreude seinen Fundus geschaffen, und auf der Suche nach Gemeinsamkeiten oder Unterschieden begutachtet er die gespeicherten Muster stets aufs Neue. Doch bisweilen hapert es – vielleicht ja aufgrund von wie auch immer bedingtem Stress – an der richtigen Verbindung in die Vergangenheit. Allerdings lagen im folgenden konkreten Fall zwischen zwei bemerkenswert ähnlichen Fällen sage und schreibe 18 Jahre!



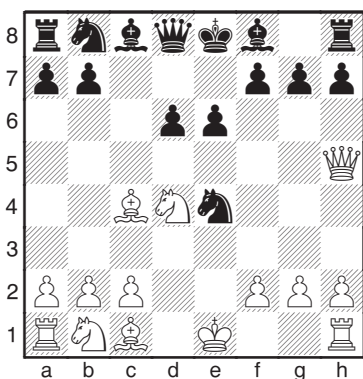
Magnus Carlsen (2863)

Ian Nepomniachtchi (2784)

Internet 2020

Sizilianisch (B54)

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6
5.♙c4 ♗xe4 6.♞h5 e6



Vorab sei gesagt, dass der allzu direkte Partieansatz 7.♗xe6?? nach 7...♗xe6 8.♙xe6 an dem bösen Konter 8...♞e7!-+ scheiterte.

Einzig spielbar ist das Zwischenschach 7.♙b5+, denn dank der Dame auf h5 ergeben sich u.U. Opfermöglichkeiten auf e6. Dass Carlsen stattdessen mit einem glatten Verlustzug fortfuhr, gibt Anlass zu der Vermutung, dass er sich nicht mehr an seine weit zurückliegende Partie gegen Kuzubow erinnerte.

Hier ein Blick auf die zwei farbenfrohen Varianten, die leider hinter den Kulissen blieben:

1) Nach der schlechteren Fortsetzung 7...♗d7?! 8.♗xe6 hat Schwarz nur zwei Optionen, die den Schaden begrenzen:

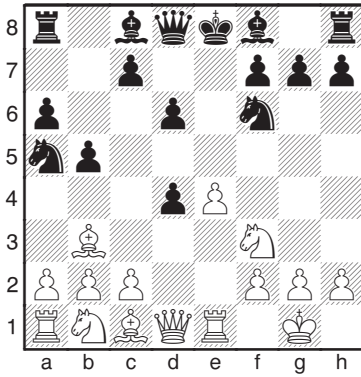
a) Denn nach 8...♗f6? führt sowohl 9.♗xd8 ♗xh5 10.♙xd7+ als auch 9.♞xf7+!? ♗xf7 10.♗xd8+ zu einer annähernden Gewinnstellung.

b) Nach 8...♞f6 9.♗f4 oder 9.♙xd7+ ♗xd7 10.♗f4 ist der weiße Vorteil vielleicht knapp aus dem Minimalbereich heraus.

c) Noch etwas besser ist aber wohl 8...♞e7 9.♗c7+ ♗d8 10.♗d5 bzw. 9.♙xd7+ ♗xd7 10.♗c7+ ♗d8 11.♗d5 mit nicht sonderlich stark ausgeprägtem Minimalvorteil.

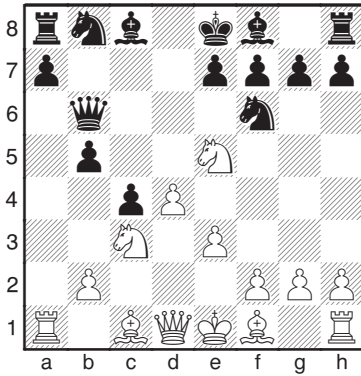
Aufgaben

1



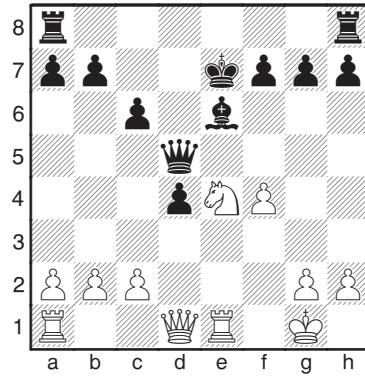
Weiß zieht und gewinnt

2



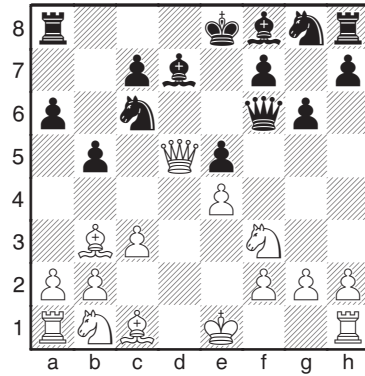
Weiß zieht und gewinnt

3



Weiß zieht und gewinnt

4



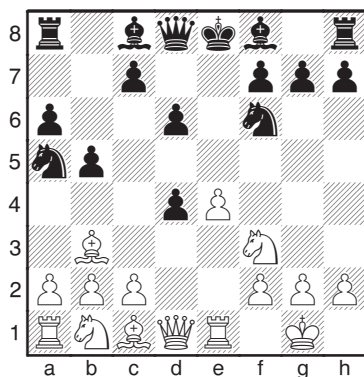
Weiß zieht und gewinnt

Lösungen



1

Magnus Carlsen
Erik Blomqvist
Norwegen 2001



9.e5!

Nach diesem Zentrumsdurchbruch steht Weiß bereits total auf Gewinn.

9...dxe5

9...♞xb3 10.exf6+ ♞e6 11.axb3 macht im Endergebnis keinen großen Unterschied.

10.♞xe5!

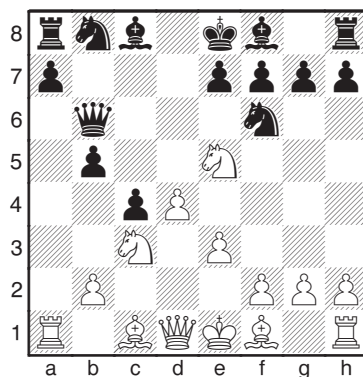
Nach 10.♞xe5+?? ♞e7 hat Schwarz keine Probleme.

10...♞e7 und jetzt hätte außer **11.♞xf7+-** auch 11.♞xf7+ ♞f8 12.♞g5+- die Verteidigung auf Dauer überfordert.



2

Magnus Carlsen (2450)
Lorenz Drabke (2449)
Budapest 2003



11.♞xb5!+-

Dieses Zertrümmerungsoffer ist ein wahrer Schlag ins Kontor, denn für den Springer bekommt Weiß drei Bauern und Angriff auf einen heimatlosen König.

11...♞xb5 12.♞xc4 ♞b7

12...♞b6 13.♞xf7+ ♞d8 14.♞d2 (14.0-0)

– Auf 14...a5 entscheidet die weitere taktische Keule 15.♞xa5! ♞xa5 16.♞c4.

– Und auf 14...e6! folgt nicht etwa 15.♞a5? ♞b4+, sondern 15.0-0 mit der Hauptdrohung ♞a5.

13.♞xf7+ ♞d8 und jetzt wäre statt **14.♞d2** die Totallähmung mit 14.d5 vielleicht noch stärker gewesen.

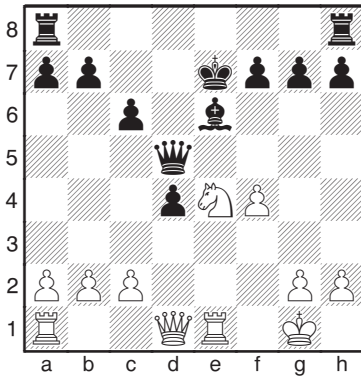


3

Magnus Carlsen (2552)

Deepan Chakkravarthy (2331)

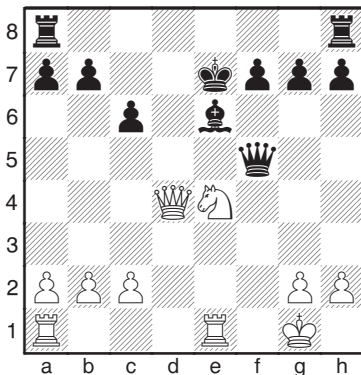
Dubai 2004



14.f5!

Mit diesem zweiten Bauernopfer wird die gegnerische Dame abgelenkt, damit die eigene mit verheerender Wirkung ins Zentrum gelangen kann.

14...♖xf5 15.♖xd4



Man beachte, dass die drei Hauptdro-

hungen ♖d6+, ♖b4+ und ♖xg7 alle auf schwarze Feldern abzielen, wogegen der weißfeldrige Läufer absolut nichts tun kann.

15...♖d5?

Nach diesem Fehler dringt der Angriff mühelos durch.

Nur mit 15...♖hd8 16.♖b4+ (16.♖xg7!?) 16...♔e8 17.♘d6+ ♖xd6 18.♖xd6 ♖d8 hätte Schwarz sich noch nach Kräften auf die Hinterbeine stellen können.

16.♖b4+c5 (16...♔e8 17.♖ad1) 17.♘xc5 a5 18.♖a3 ♖d4+ 19.♔h1 ♖b4 20.♖e3 1-0

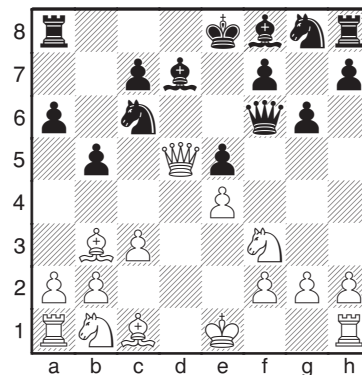


4

Magnus Carlsen (2675)

Simen Agdestein (2575)

Oslo 2006



10.♘xe5!

Außer dieser recht einfachen Überlastungskombination hätte wohl auch

10. ♖g5 ♜e6 11. ♘xe5 ♜xd5 12. ♘xd5
 ♘xe5 13. ♘xa8 gewonnen, obwohl
 Schwarz die Sache mit 13... ♘d3+ noch
 ziemlich komplizieren könnte.

Und nun wäre statt **10... ♘xe5 11. ♜xa8+**
 die Alternative 10... ♜xe5 11. ♜xf7+ ♙d8
 12. ♜xf8+ nicht minder hoffnungslos ge-
 wesen.

Fazit Teil 1

Überprüfe den Lerneffekt

Manchmal schaut man sich Partien von Spitzenspielern zur reinen ästhetischen Erbauung an, aber so mancher Spieler will natürlich auch etwas daraus lernen. In dem Bestreben, den instruktiven Wert herauszufiltern, habe ich mir als Autor viele Carlsen-Partien angeschaut. Dabei habe ich mich zu jedem Abschnitt an einer thematischen Vorgabe orientiert und wollte die Erkenntnisse im Idealfall für eine bestimmte Zielgruppe aufbereiten.

Im Gegensatz zu einer Trainingsgruppe kann man allerdings bei einer Buchpublikation nicht genau wissen, wer sich mit dem Stoff beschäftigen wird. Daher wollte ich nach jedem Abschnitt einige Anregungen zur Selbstkontrolle bieten und dem lernwilligen Leser folgendes Herangehen vorschlagen: Prüfen Sie, ob Sie im Vergleich zu Ihrem Vorwissen etwas hinzugelernt haben. Ein gutes Schachlehrbuch sollte den Leser nämlich stets auch zu gezielter Eigenarbeit anregen.

Im ersten Teil wurden Partien behandelt, in denen selbst starke oder sogar sehr starke Spieler bereits in der Eröffnung unter die Räder kamen. Das allein ist eine beachtliche Tatsache, und zwar umso mehr, da sie von einem noch sehr jungen Spieler in überzeugender Manier besiegt wurden. Man bedenke, dass Anfang des Jahrtausends die Supertalente unter 14 Jahren noch nicht derart zahlreich die Schachszene bevölkerten wie 20 Jahre später.

Es stellt sich also die Frage, woran man in frühen Partien bereits die potentielle Größe eines Schachgenies ablesen kann – und welche Faktoren herausstechen, aus denen passionierte Vereinsspieler Rückschlüsse für das eigene Spiel ziehen können. Da es sich in diesem Teil um Kurzpartien handelt, beschränken sich die Bereiche für diese Überprüfung und den weiteren Lernprozess auf bestimmte Kernelemente des Schachspiels.

Figurenspiel:

Wie kann man anhand dieses halben Dutzends von Partien den Aufbau in der Eröffnung charakterisieren?

Sind mir vergleichbare Aufbauten in eigenen Partien oder in denen von anderen Spielern schon einmal begegnet?

Aus welchen Merkmalen von Carlsens Figurenspiel habe ich etwas Konkretes gelernt?

Bauernführung:

Wann bricht Carlsen hinsichtlich des Zentrums mit klassischen Grundsätzen der Bauernführung – und warum geschieht das?

Wie werden die Bauern zu Beginn des Mittelspiels eingesetzt?

Wendepunkte:

Kurzpartien haben 'krasse Wendepunkte', an denen das Ganze 'den Bach runterging'. Aber was genau passierte, als die Partien kippten?

Kann ich im Vergleich der sechs Partien ein 'Muster' erkennen, wie sich das Spiel vor dem Wendepunkt entwickelt hat?

Hat Carlsen diese Wendepunkte durch eine besondere Art der Initiative 'provoziert'?

Risikofaktor:

Wann ist Carlsen bereit, ein Risiko einzugehen – beispielsweise eine Figur zu opfern oder seinen König zugunsten anderer Faktoren in der Mitte zu lassen?

Welche Partien anderer Schachgrößen mit ähnlicher Ausrichtung sind mir bekannt?

Würde ich in solchen Stellungen ein vergleichbares Risiko eingehen – oder doch eher nach einer sicheren Alternative suchen?

Goldene Eröffnungsregeln:

Möglichst mit jedem Zug eine neue Figur ins Spiel bringen!

Möglichst effektiv Einfluss auf das Zentrum nehmen!

Die Springer vor den Läufern entwickeln!

Den König möglichst früh durch Rochade in Sicherheit bringen!

Ausnahmen:

Diese Regeln werden jedem Anfänger wie in Stein gemeißelte Gesetze beigebracht. Allerdings gibt es besonders bei der vorletzten (die Springer vor den Läufern entwickeln) viele Ausnahmen.

Wie macht sich Carlsens Eigensinn hinsichtlich des Umgangs mit diesen Faustregeln bemerkbar?

Er verstößt nicht selten dagegen – z.B. gegen Kuzubow mit 2. ♖g5 bzw. gegen Nepo mit 5. ♖c4.

Dynamische Entwicklung:

Als Voraussetzungen für ein Herangehen auf der Basis von 'dynamischer Entwicklung' gelten Entwicklungsvorsprung, Möglichkeiten zur Stellungsöffnung und Potenzial für einen Königsangriff. (Dank des Anzugsvorteils können diese quasi von Natur aus eher mit Weiß erfüllt werden.)

Dabei gelten folgende Faustregeln:

- Jede Figur nur einmal ziehen!
- Mit jedem Zug taktische Drohungen schaffen!
- Druck auf das Zentrum aufbauen und Möglichkeiten zur Stellungsöffnung schaffen!
- Den eigenen König frühestmöglich mittels Rochade in Sicherheit bringen!
- Die Stellung öffnen, um den Entwicklungsvorsprung zur Geltung zu bringen! (Denn in geschlossenen Stellungen ist der Zeitfaktor zumeist weit weniger wichtig.)
- Den gegnerischen König möglichst in der Mitte festhalten, wenn frühe Angriffschancen gegeben sind!

Trainingstipps:

Viele Trainer empfehlen, die schachliche Ausbildung beispielsweise mit Partien von Paul Morphy zu beginnen, in denen es zunächst um schnelle Entwicklung geht – gefolgt von energischer Stellungsöffnung, sobald die Voraussetzungen dafür erfüllt sind.

Bei Magnus Carlsen kommen Partien auf der Basis von dynamischer Entwicklung in jungen Jahren häufig vor. Zwar befolgte er weitgehend die 'Goldenen Eröffnungsregeln', wich jedoch mit gewissem Eigensinn nicht selten davon ab, wenn es gemäß der Logik seines Eröffnungsaufbaus unmittelbar zweckmäßig war. Später verändert sich sein Stil allerdings eher in Richtung positionellen Druckspiels. Dabei besteht das Hauptziel der Eröffnung einfach darin, eine für ihn angenehm zu spielende Stellung mit langfristigem Potenzial zu erreichen.

Hier eine Rekapitulation der 'Goldenen Eröffnungsregeln' bzw. der 'Faustregeln der *dynamischen Entwicklung*' – allerdings in etwas ausführlicherer und entsprechend differenzierterer Form:

Figurenentwicklung:

Jeder Eröffnungszug entwickelt eine weitere Figur. Eine Figur zieht nur dann ein zweites Mal, wenn sie angegriffen wird (z.B. 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4) oder selbst eine effektive Drohung aufstellen kann (z.B. 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.♘g5).

Zentrum:

Die Zentrumskontrolle erfolgt entweder durch dessen Besetzung mit Bauern oder durch die Deckung von Feldern durch Figuren. Das Zentrum wird nur dann geräumt, wenn anderen Figuren dadurch die Kontrolle über mehr Raum ermöglicht wird (z.B. einem Turm die Beherrschung einer geöffneten Zentrumslinie).

Faktor 'König':

Der König wird früh durch die Rochade in Sicherheit gebracht.

Entwicklungsvorsprung:

Figuren, die bei der Entwicklung Drohungen aufstellen, hemmen die Entwicklung des Gegners. In den Beispielpartien war davon auch der gegnerische König betroffen, dem es in keinem einzigen Fall gelang, die Rochade auszuführen.

Gestaltung des zur Verfügung stehenden Raums:

Raum im Zentrum dient dem Zweck, positionellen Druck aufbauen zu können. Eine Öffnung des Zentrums geschieht in der Regel erst dann, wenn die eigenen Figuren schnell genug sind, Druck auf die gegnerische Stellung auszuüben (z.B. auf eine Bauern- bzw. Felderschwäche oder auf einen unrochierten König).

Zeitfaktor:

Je mehr Figuren entwickelt sind, desto kräftigere Initiative kann daraus resultieren, denn Schnelligkeit kann in Druck umgesetzt werden. Diese Dynamik kann die Verteidigung oft überfordern und vor allem auch eine *psychologische* Wirkung entfalten. So kann ein schon früh unter Druck gesetzter Gegner Entlastung in falschen Abtauschaktionen suchen oder Gegenspiel anstreben, statt sich auf die Verteidigung und vor allem die Königssicherheit zu konzentrieren.

Im Gegensatz dazu können Figuren in geschlossenen Stellungen zunächst kaum Drohungen aufstellen, und entsprechend tritt der Zeitfaktor zugunsten von Manövern zwecks idealer Figurenpostierung in den Hintergrund. Gegen Elitespieler wird Carlsen später eher diese Art von positionellem Druckspiel anwenden.

Teil 2

Kreativität bei der Eröffnungswahl

Magnus Carlsen stimmt seine Eröffnungswahl oft sehr gut auf den Gegner ab und ist dabei sehr kreativ. Dabei wird er nach Kräften von seinem Sekundanten-Team unterstützt, und besonders sein langjähriger Chefsekundant Peter Heine Nielsen hat selbst enorm große Erfahrung auf Topniveau.

Faustregeln:

- Gegen Angriffsspieler kann eine ruhige positionelle Herangehensweise gut sein.
- Gegen Spieler, die theoretisch sehr gut sind, kann man tief angelegte Neuerungen vorbereiten, denn ein daraus resultierender Überraschungseffekt kann sich als sehr wertvoll erweisen.
- Eine gezielte Provokation kann gut und nützlich sein, um den Gegner womöglich zu einer sofortigen Strafaktion zu verleiten, von der man im Vorfeld sichergestellt hat, dass sie unsolide oder gar fehlerhaft ist.
- Man muss nicht unbedingt quasi aus dem Stand eine objektiv vorteilhafte Stellung anstreben. Oft ist es längerfristig viel sinnvoller, eine gut spielbare Stellung zu erreichen, die zum eigenen Stil passt und in der man sich wohlfühlt.
- Auf höherem Niveau ist es heutzutage von Vorteil, im Eröffnungsbereich universell zu sein, um sich viele Optionen offenzuhalten.

Kapitel 3

Bauerninformationen

Jede Eröffnung hängt mit daraus resultierenden Bauernstrukturen zusammen, an denen sich die infrage kommenden Pläne fürs Mittelspiel ablesen lassen. Da es von solchen Strukturen natürlich jede Menge gibt, beschränken wir uns in der Folge auf diejenigen, zu deren Behandlung Magnus Carlsen besonders instruktive Beispiele geliefert hat.

Teil 1

Das Najdorf-Zentrum mit Bauern auf d6 und e5

Gegen diese Struktur spielt Magnus sehr gerne. Die Schwäche des Feldes d5 führt häufig dazu, dass auch die benachbarten weißen Felder zur Schwäche neigen. Magnus ist im Erkennen und Ausnutzen solcher Muster sehr gut. Hier sind diese Muster allerdings so offensichtlich, dass die folgenden Faustregeln für eine adäquate Herangehensweise gut nachvollziehbar sind.

- Es versteht sich von selbst, dass Weiß rund um die eklatante Felderschwäche d5 ein typisches weißfeldriges Powerplay aufziehen würde, damit sich dort im Idealfall ein Springer einnisten könnte.
- Da dieser Wunsch nicht zu realisieren ist, solange Schwarz die Schwäche mit *zwei* Leichtfiguren kontrolliert, wird Weiß versuchen, den gegnerischen weißfeldrigen Läufer und den Springer f6 abzutauschen.
- Nicht selten kommt allerdings auch eine völlige strukturelle Transformation mit ♘d5 gefolgt von ♙xd5 exd5 in Frage. Da damit die 'eklatante Felderschwäche' plombiert und der rückständige Bauer abgeschirmt wird, ist dieses Herangehen nur dann sinnvoll, wenn dadurch vielversprechende alternative Spielansätze entstehen wie z.B. die Nutzung anderer weißer Felder.

Abschnitt A

Manöver zwecks Nutzung der weißfeldrigen Schwächen

Diesbezüglich verdient besonders der Umgang des Angreifers mit seinen *Springern* große Beachtung.



Magnus Carlsen (2570)

Farrukh Amonatov (2572)

Khanty Mansiysk 2005

Sizilianisch (B90)

**1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 ♟f6
5.♞c3 a6 6.♟e3 e5**

Schwarz wählt die typische Najdorf-Struktur. Als Najdorf-Spieler kann man alternativ auch mit e7–e6 und der sogenannten ‘Scheveninger-Struktur’ fortsetzen.

7.♞f3

Statt dieser eher positionellen Behandlungsweise ist 7.♞b3 die andere Hauptvariante.

7...♞c7

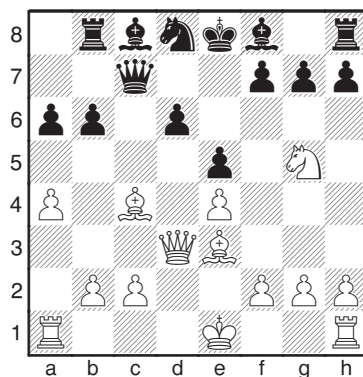
Das verhindert ♟c4, kostet aber wertvolle Zeit.

Direkt 7...b5? wäre schlecht wegen 8.a4 b4 9.♞d5 ♞bd7 10.♟c4 mit weißfeldrigem Powerplay.

8.a4 b6 9.♞d5

Damit tauscht Weiß einen Verteidiger der weißen Felder ab.

**9...♞xd5 10.♞xd5 ♞c6 11.♞g5 ♞b8
12.♟c4 ♞d8 13.♞d3**



13...h6?

Damit treibt Schwarz den Springer nur auf bessere Felder.

13...♟e7 ist die Hauptvariante.

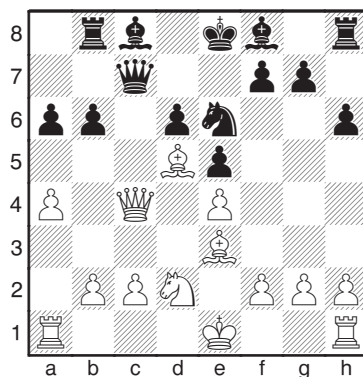
14.♞f3 ♞a8 15.♞d2

Der Springer strebt in typischer Weise zum Damenflügel, z.B. nach c4 oder auf lange Sicht mitunter auch nach d5.

15...♞e6?!

Erneut war 15...♟e7 vorzuziehen.

16.♟d5 ♞b8 17.♞c4



17...♞c5?

Das funktioniert aus taktischen Gründen nicht.

17...♞xc4 18.♞xc4 ♞f4 war die letzte Chance zu kämpfen, aber Weiß steht

nach 19.0-0-0 ♖xd5 20.♖xd5 b5 21.axb5
axb5 22.♗xd6+ ♕xd6 23.♖xd6 klar bes-
ser.

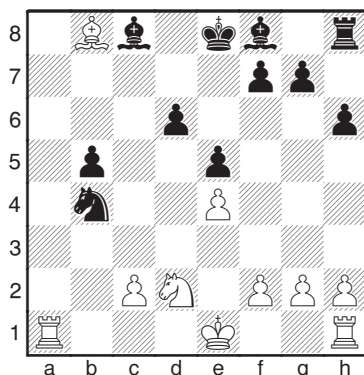
18.b4! b5

18...♗e6? 19.♕xe6+-

**19.axb5 axb5 20.♖c3 ♗e6 21.♖xc7
♗xc7 22.♕a7 ♗xd5**

22...♖b7 23.♕c6+ ♖d8 24.0-0+

23.♕xb8 ♗xb4



24.0-0!

Weiß rochiert, denn dies ist ja kein
technisches Endspiel, bei dem der Kö-
nig in der Mitte besser aufgehoben wäre.
Die damit einhergehende Aktivierung des
zweiten Turms stellt Schwarz vor unlös-
bare Probleme.

24...♗c6

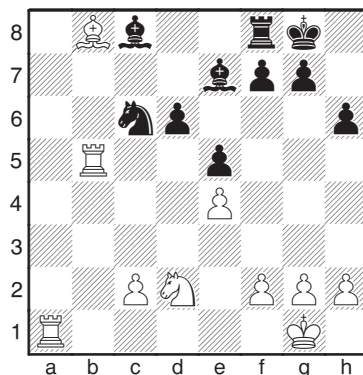
24...♗xc2? 25.♖ac1+- ist ganz hoff-
nungslos, und auch 24...♕e7 25.c3 ♗a6
26.♖fb1 ♗xb8 27.♖a8 ist auf lange Sicht
nicht zu halten.

25.♖fb1 ♕e7

– 25...♗xb8 26.♖a8+-

– 25...b4 26.♗c4 ♖d7 27.♗b6+ ♖d8
28.♕a7 ♕e6 29.♗d5+- (Ftaćnik im CBM
111)

26.♖xb5 0-0



Magnus nutzt nun seine Initiative für eine
taktische Lösung, was hier auch die bes-
te technische Lösung darstellt.

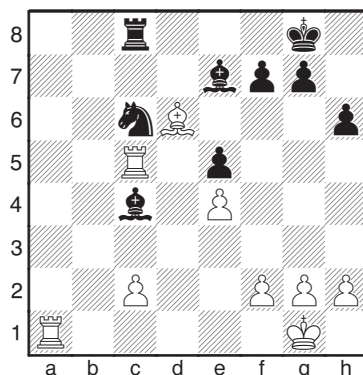
27.♗c4! ♕e6

– 27...♗xb8 28.♖xb8 ♕e6 29.♖xf8+ ♕xf8
30.♗e3+- (Ftaćnik)

– 27...♗d4 28.♖b2 ♕e6 29.♕xd6+-

28.♕xd6 ♕xc4 29.♖c5 ♖c8

29...♕xd6 30.♖xc6+-



30.♖xc4 ♕xd6 31.♖a6

Der folgende Figurengewinn ist entschei-
dend.

31...♖b8

31...♗e7 32.♖xc8+ ♗xc8 33.♖a8+-

**32.g3 ♗d4 33.♖xd6 ♖b1+ 34.♖g2 ♖b2
35.c3 ♗c2**

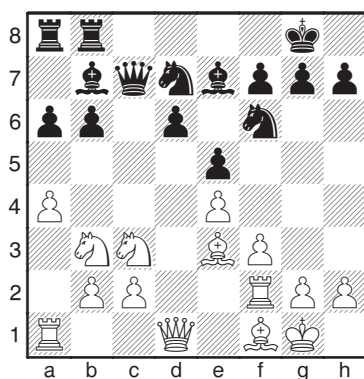
Ein letzter Trick, den Magnus aber natürlich durchschaut.

36. ♖f1 1-0



Magnus Carlsen (2646)
Julio Granda Zuniga (2631)
 Olympiade, Turin 2006
 Sizilianisch (B92)

**1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6
 5. ♘c3 a6 6. ♙e3 e5 7. ♘b3 ♙e7 8. ♙e2
 0-0 9.0-0 ♘bd7 10.a4 b6 11.f3 ♙b7
 12. ♖f2 ♚c7 13. ♙f1 ♖fb8**



14. ♘c1!?

Auf b3 hat der Springer keine echten Perspektiven und wird daher umgesetzt. Weiß bleibt genug Zeit für dieses langsame Manöver, weil er die Stellung vollkommen unter Kontrolle hat und Schwarz über keine dynamischen Gegenmittel verfügt.

14... ♘c5?! 15. ♖d2 ♙e6?! 16. ♘1a2 ♘d4

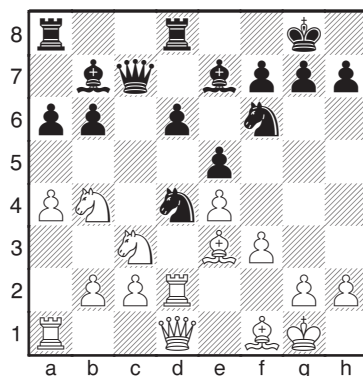
Ein Störmanöver, um der Partie eine andere Richtung zu geben.

17. ♘b4

Carlsen setzt seine Springerwanderung einfach unbeirrt fort.

17. ♙xd4? trifft nach 17...exd4 18. ♖xd4 auf den Konter 18...d5 mit schwarzem Vorteil.

17... ♖d8



18. ♙h1!?

Eine für Carlsen typische Entscheidung, weiter positionellen Druck zu machen.

Nach Eroberung des Bauern mit 18. ♙xd4?! exd4 19. ♖xd4 und der möglichen Folge 19...d5 20. ♘cxd5 ♙xd5 21. ♘xd5 ♘xd5 22. ♖xd5 ♖xd5 23. exd5 ♙d6 ist die Stellung für Schwarz viel einfacher zu spielen.

18...a5?!

Das schwächt die weißen Felder nur noch weiter.

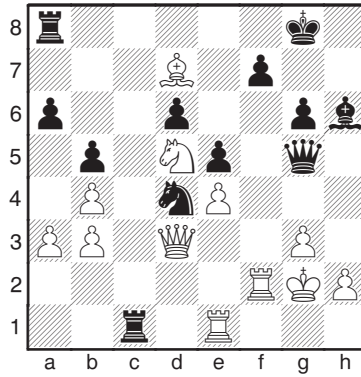
Allerdings ist Weiß auch nach 18... ♙e6 19.g3 am Drücker.

19. ♘d3 ♘e6 20. ♘f2?!

20. ♘b5 ♚c6 21.b4 macht noch mehr Druck.

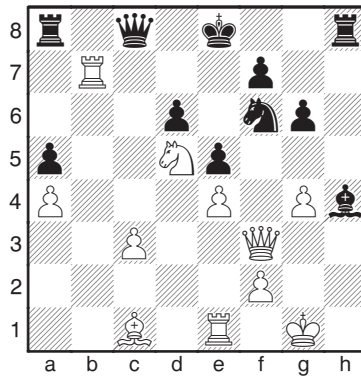
Aufgaben

21



Weiß zieht und gewinnt

22



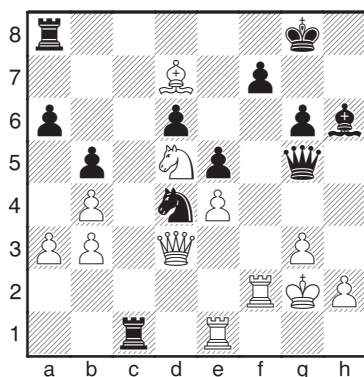
Weiß zieht und gewinnt

Lösungen



21

Magnus Carlsen (2733)
Lenier Dominguez (2683)
 Khanty-Mansiysk, 2007



28.h4!

Dieser Angriff auf die Dame überlastet die Verteidigung.

28...♖xe1

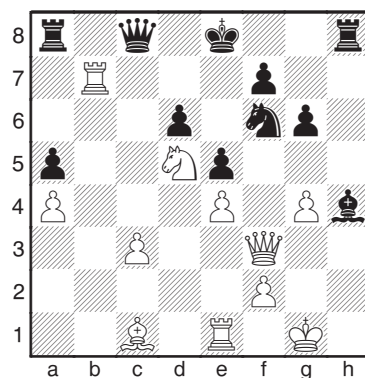
28...♞d8 scheitert an 29.♖xc1 ♜xc1 30.♞f1+-.

29.hxg5 ♜xg5 30.♜g4 ♖a1 31.a4 ♜g7 32.♜c3 ♖a3 33.axb5 axb5 34.♜xb5 ♜xb5 35.♞xb5 ♜e3 36.♞f1 ♖a2+ 37.♜e2 ♖a7 38.♜h3 ♖a8 39.♜c4 ♖h8+ 40.♜g4 ♖h5 41.♞xf7+ ♜h6 42.♞d7 1-0



22

Magnus Carlsen (2733)
Boris Gelfand (2737)
 Amber-Turnier (Blindpartie),
 Nizza 2008



25.g5!

Dieser unerwartete Vorstoß zerstört die Koordination der Verteidiger.

25...♜xd5

25...♞xb7 26.♞xf6 0-0 27.♜g2+-

26.♞xf7+ ♜d8 27.exd5 ♞g4+ 28.♜f1 ♞h3+ 29.♜e2 ♞g4+ 30.♜d3 ♞f5+ 31.♞xf5 gxf5 32.♖h1 ♜c8 33.♞f7 1-0

Quellenverzeichnis

Bücher:

Hansen, L. B.: Foundations of Chess Strategy, GAMBIT 2005

Müller, K. & Engel, L.: Spielertypen, Joachim Beyer Verlag 2020

Müller, K.: Die besten Endspiele der Weltmeister Band 2 – Von Petrosjan bis Carlsen, Joachim Beyer Verlag 2021

Müller, K. / Konikowski, J.: Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 2 – Von Petrosjan bis Carlsen, Joachim Beyer Verlag 2022

Müller, K.: Magnus Carlsen – Die Schach-DNA eines Genies, Joachim Beyer Verlag 2023

Elektronische Medien:

Mega Database 2024

ChessBase 16

Stockfish 14

Komodo 13

Zeitschriften:

Schachmagazin 64

Schach

www.schachbundesliga.de

ChessBase Magazin

ChessBase Nachrichten (www.chessbase.de)

NEW IN CHESS

Über den Autor

GM Dr. Karsten Müller wurde am 23. November 1970 in Hamburg geboren. Er studierte Mathematik und promovierte 2002. Von 1988 bis 2015 spielte er für den Hamburger SK in der Bundesliga und errang den Großmeister-Titel 1998. Zusammen mit Frank Lamprecht ist er Autor der hochgeschätzten Werke *Secrets of Pawn Endings* (2000) und *Fundamental Chess Endings* (2001), mit Martin Voigt schrieb er *Danish Dynamite* (2003), mit Wolfgang Pajeken *How to Play Chess Endgames* (2008), mit Raymond Stolze *Zaubern wie Schachweltmeister Michail Tal* und *Kämpfen und Siegen mit Hikaru Nakamura* (2012).



Aufmerksamkeit fand außer Müllers Buch *Bobby Fischer, The Career and Complete Games of the American World Chess Champion* (2009) besonders auch seine exzellente Serie von ChessBase-Endspiel-DVDs *Schachendspiele 1-14*. Müllers beliebte Rubrik *Endgame Corner* erschien unter www.ChessCafe.com von Januar 2001 bis 2015, seine Rubrik *Endspiele* im ChessBase Magazin seit 2006. Der vielbeschäftigte, weltweit anerkannte Endspiel-Experte wurde 2007 als „Trainer des Jahres“ vom Deutschen Schachbund ausgezeichnet.

Im Joachim Beyer Verlag sind bereits die nachstehenden Titel von ihm erschienen:

Karsten Müller – Verteidigung (2016), (zusammen mit Merijn van Delft)

Karsten Müller – Positionsspiel (2017)

Karsten Müller – Schachstrategie (2017), (zusammen mit Alexander Markgraf)

Karsten Müller – Schachtaktik (2018)

Karsten Müller – Angriff (2023)

Karsten Müller – Endspielzauber (2023), (zusammen mit Jerzy Konikowski)

Karsten Müller – Endspieltraining (2025)

Italienisch mit c3 und d3 (2017), (zusammen mit Georgios Souleidis)

Magie der Schachtaktik (2018), (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Magische Endspiele (2020), (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Spielertypen (2020), (zusammen mit Luis Engel)

Die Endspielkunst der Weltmeister Band 1 – von Steinitz bis Tal (2021)

Die Endspielkunst der Weltmeister Band 2 – von Petrosjan bis Carlsen (2021)

Schach-WM 2021 (2022), (zusammen mit Jerzy Konikowski und Uwe Bekemann)

Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 1 – Von Steinitz bis Tal (2022),
(zusammen mit Jerzy Konikowski)

Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 2 – Von Petrosjan bis Carlsen
 (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
 Schachtraining mit Matthias Blübaum (2022)
 (zusammen mit Matthias Blübaum und Matthias Krallmann)
 Bobby Fischer – 60 beste Partien (2022)
 Typisch Sizilianisch, Effektives Mittelspieltraining (2022)
 Spielertypen – das Testbuch (zusammen mit Luis Engel und Makan Rafiee) (2022)
 Magnus Carlsen – Die Schach-DNA eines Genies (2023)
 Typisch Damengambit, Abtauschvariante, Effektives Mittelspieltraining (2023)
 Typisch Königsgambit, Effektives Mittelspieltraining (2024)
 Typisch Französisch Effektives Mittelspieltraining (2024)
 Taktische Endspiele (2024), (zusammen mit Jerzy Konikowski)
 Typisch Spanisch, Effektives Mittelspieltraining, (2025)
 Typisch Damengambit, Orthodoxe Variante (1.d4 d5 2.c4 e6), (2025)
 Typisch Caro-Kann, Hauptvariante mit 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 (2026)
 Magnus Carlsen – Die Kreativität eines Genies (2026)

– sowie weitere Übersetzungen in englischer Sprache:
 Magical Endgames (2020), (together with Claus Dieter Meyer)
 The Human Factor in Chess (2020), (together with Luis Engel)
 The Best Endgames of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal (2021)
 The Best Endgames of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to Carlsen
 (2021)
 World Chess Championship 2021 (2022),
 (together with Jerzy Konikowski and Uwe Bekemann)
 The Best Combinations of the World Champions Vol 1 – From Steinitz to Tal (2022),
 (together with Jerzy Konikowski)
 The Best Combinations of the World Champions Vol 2 – From Petrosian to Carlsen
 (2022), (together with Jerzy Konikowski)
 Bobby Fischer 60 Best Games (2022)
 Chess Training with Matthias Blübaum (2022)
 (together with Matthias Blübaum and Matthias Krallmann)
 Typical Sicilian, Effective Middlegame Training (2023)
 The Human Factor in Chess – The Testbook (2023)
 (together with Luis Engel and Makan Rafiee)
 Karsten Müller – Attack (2023)
 Magnus Carlsen – The Chess DNA of a Genius (2023)
 Magic Endgames (2023), (together with Jerzy Konikowski)
 Karsten Müller – Endgame Magic (2023)
 Typical Queen's Gambit, Exchange Variation, Effective Middlegame Training (2023)
 Typical King's Indian, Effective Middlegame Training (2024)
 Typical French, Effective Middlegame Training (2024)
 Tactical Endgames (2024), (together with Jerzy Konikowski)
 Typical Ruy Lopez, Effective Middlegame Training (2025)
 Karsten Müller – Endgame Training (2025)
 Typical Queen's Gambit, Orthodox Variation, Effective Middlegame Training (2026)
 Typical Caro Kann - Mainline with 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4, Effective Middlegame Training (2026)