

**Max Euwe  
Walter Meiden**

**Meister  
gegen  
Meister**

---

**JOACHIM BEYER VERLAG**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	7
Einleitung .....	9
Hinweise für den Leser .....	16

## Partien

Nr. Eröffnung	Spieler	
1	Zweispringerspiel im Nachzug (4. ♘g5)	Kuindzhi – Klowans ..... 20
2	Spanisch: Breyer-Variante	Byrne – Spasski ..... 30
3	Russisch	Browne – Bisguier ..... 40
4	Falkbeer-Gegengambit	Farkas – Szell ..... 48
5	Französisch (Tarrasch-Variante)	Kostro – Uhlmann ..... 54
6	Aljechin-Verteidigung	Spasski – Fischer ..... 62
7	Pirc-Verteidigung	Timoschtschenko – Karasjew 72
8	Sizilianisch (Drachenvariante)	Karpow – Kortschnoi ..... 78
9	Sizilianisch (Paulsen-Variante)	Peters – Larsen ..... 84
10	Sizilianisch (Scheveninger Variante)	Karpow – Spasski ..... 92
11	Sizilianisch (Najdorf-Variante)	Rodriguez – Quinteros ..... 100
12	Sizilianisch (Najdorf-Variante)	Sawon – Mecking ..... 106
13	Sizilianisch (Paulsen-Variante)	Fischer – Petrosjan ..... 112
14	Slawisches Damengambit	Mikenas – Kupreitschik ..... 120
15	Orth.Damengambit (Tartakower-Var.)	Fischer – Spasski ..... 128
16	Angenommenes Damengambit	Gligorić – Portisch ..... 139
17	Nimzoindisch (4. ♖c2-Variante)	Hort – Ivkov ..... 150
18	Nimzoindisch (4.e3-Variante)	Portisch – Bobozow ..... 156
19	Königsindisch (Sämisch-Variante)	Gheorghiu – Westerinen ..... 162
20	Damenindisch	Kotow – Cholmow ..... 170
21	Grünfeld-Indisch (4. ♕f4-Variante)	Petrosjan – Fischer ..... 178
22	Katalanisch	Balaschow – Tal ..... 186
23	Englisch (Sizilianisch im Anzug)	Smyslow – Mecking ..... 196
24	Benoni	Gligorić – Kavalek ..... 204
25	Réti-Eröffnung	Furman – Stein ..... 212
26	Schottisch (4... ♗c5)	Carlsen – Leko ..... 224
27	Spanisch (Saizew-Smyslow-Breyer)	Karjakin – Grischuk ..... 232
28	Französisch (Steinitz-Variante)	Predojevic – Morosewitsch 238
29	Katalanisch (Offene Variante)	Carlsen – Kramnik ..... 244
30	Slawisch (Chebanenko-System)	Swidler – Malachow ..... 254



# Themenverzeichnis

Partie	Thema	
1	Alle Figuren ins Spiel bringen.....	19
2	Das Damenopfer.....	29
3	Das Opfer im Allgemeinen.....	39
4	Rochadeangriff bei ungeschwächter Bauernstellung des Gegners.....	47
5	Die Bauernkette.....	53
6	Bauernkette mit zwei Spitzen.....	61
7	Rochieren.....	71
8	Angriff gegen die feindliche Königsstellung.....	77
9	Angriff und Gegenangriff.....	83
10	Strategie gegen Taktik.....	91
11	Die Initiative.....	99
12	Die Ausnutzung kleiner Vorteile zum Partiegewinn.....	105
13	Der isolierte Bauer.....	111
14	Die Kombination.....	119
15	Hängende Bauern.....	127
16	Druck.....	137
17	Vernachlässigung der Entwicklung des Königsflügels.....	149
18	Der Opferangriff mit Figuren.....	155
19	Angriffswellen.....	161
20	Die Fesselung.....	169
21	Bulldozer-Strategie.....	177
22	Zugzwang.....	185
23	Das Scheinopfer.....	195
24	Zentrumsmehrheit gegen Damenflügelmehrheit.....	203
25	Der fianchettierte Läufer.....	211
26	Das Bauernopfer.....	223
27	Das Springerpaar im Königsangriff.....	231
28	Eröffnungsvorbereitung.....	237
29	Die Bauernphalanx.....	243
30	Der Freibauer im Mittelspiel.....	253

# Vorwort

Absicht dieses Buches ist es, dem Amateur zu zeigen, wie er seine schachlichen Fertigkeiten durch ein ins Einzelne gehendes Studium der Technik verbessern kann, anhand von 25 Partien, die Meister und Großmeister zwischen 1970 und 1975 gespielt haben.\*

In diesen Partien finden wir nicht nur die grundlegenden Schachprinzipien, die seit den Tagen von Morphy und Steinitz anerkannt sind und die von den großen Meistern der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verfeinert wurden, sondern auch Beispiele moderner Technik, die das Ergebnis intensiver wissenschaftlicher Studien im Lauf der letzten Jahrzehnte ist. Die Prinzipien und Techniken, die hier dargelegt werden, dürften ihren Lehrwert noch behalten, wenn die einzelnen Partien vergessen sind und bisher unbekannte Meister im Vordergrund der Schacharena stehen.

Der Auswahl der Partien lag der Wunsch zugrunde, eine Anzahl von Eröffnungen und Varianten aufzuzeigen, die gegenwärtig in Turnieren und Wettkämpfen in Mode sind, verschiedene Stile der Behandlung des Mittel- und Endspiels vorzuführen und Partien einer Anzahl von Meistern zu zeigen, die in dieser Zeit führend waren. Falls in diesen Partien der Name eines Meisters nicht vorkommt, heißt das nicht, dass dieser Meister nicht wichtig oder hervorragend sei. In 25 Partien, die wegen spezifischer Eröffnungs- und Mittelspieltechnik ausgewählt wurden, konnte nur eine begrenzte Zahl von Spielern berücksichtigt werden.

Bei der Kommentierung der Partien wird in erster Linie der Grund für jeden Zug angegeben, der von Bedeutung ist; die zahlreichen taktischen Varianten stehen an zweiter Stelle, obgleich sie auch angegeben werden, wenn sie in nützlicher Weise die Möglichkeiten einer bestimmten Stellung aufklären.

Unsere Erklärungen helfen hoffentlich dem Amateur zu verstehen, was für Erwägungen ein Meister bei der Auswahl eines Zuges anstellt, die gedanklichen Prozesse zu erfassen, von denen ein Meister Gebrauch macht, wenn er einen anderen besiegt, und diese Art von Schachdenken für sein eigenes Spiel nutzbar zu machen.

Max Euwe/Walter Meiden

---

\* Die vorliegende Auflage wurde um fünf Partien aus dem Zeitraum 2008 bis 2010 ergänzt.



# Einleitung

## Was unterscheidet einen Schachmeister von anderen Schachspielern?

Ein Meister ist gründlich vertraut mit der Behandlung jeder Spielphase: Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Er behandelt die Partie als Ganzes, wobei jeder Zug Teil eines bestimmten strategischen oder taktischen Konzepts ist. Er untersucht die Möglichkeiten aller Stellungen. Er kann genau analysieren und erkennt ziemlich exakt die Folgen dieses oder jenes Zuges. Er versteht die Prinzipien, von denen in bestimmten Stellungen auszugehen ist. Seine Taktik ist genau; er macht weniger und weniger schlimme Fehler als andere Spieler. Er kennt eine erhebliche Anzahl von Partien der Vergangenheit und weiß, wie gegenwärtig Turnierschach gespielt wird.

Es gibt verschiedene Kategorien von Meistern. Der Weltschachbund FIDE benutzt das ELO-System, welches die Turnierleistungen nach einer Skala bewertet, um die Spieler nach ihrer mutmaßlichen Stärke einzureihen. Professor Elo hat es unter Benutzung der mathematischen Messtheorie entwickelt. Sein System beruht auf der normalen Verteilung der Leistungsergebnisse, und seine Anwendung hat einige Gebrauchsregeln ergeben. ELO 2500 bedeutet etwa die Stärke eines Großmeisters, 2400 Internationaler Meister, 2300 FIDE-Meister. Das sind die drei offiziellen Titel, für die allerdings neben der ELO-Zahl vor allem das Erreichen von Normen zählt. Mit 2200 Punkten ist man üblicherweise nationaler Meister und mit 2000 oder mehr Punkten Experte.

Ganz abgesehen vom Titel sind es aber auch die Unterschiede im Schachstil, die die einzelnen Meister voneinander unterscheiden. So waren z.B. Morphy und Marshall am stärksten im offenen Spiel bzw. in Kombinationen; Steinitz war berühmt für seine wissenschaftliche Behandlung des Positionsschachs. Capablancas Stil war geprägt von Einfachheit und seiner unvergleichlichen Meisterschaft im Endspiel. Aljechin, Tal und Spasski gelten als Repräsentanten genialen Angriffsspiels; Lasker und Botwinnik ragten hervor in der Allseitigkeit ihres Spiels und in ihrer Fähigkeit, lange Zugfolgen vorausszusehen. Petrosjan war berühmt für sein Verteidigungsspiel und seine Fähigkeit, fast unmerklich eine Gewinnstellung aufzubauen; Fischer für seinen klassischen Stil, seine meisterhafte Eröffnungsbehandlung und seine Fähigkeit, Vorteil im Mittelspiel zu erreichen und ihn im Endspiel auszunutzen. Karpow zeigt hervorragendes Positionsspiel und die Fähigkeit, im geeigneten Moment zu Kombinationen überzugehen; Kasparows Hauptstärke liegt in einem äußerst feinen Gefühl für dynamische Möglichkeiten und in seiner Kombinations- bzw. Rechenstärke.

Wenn also ein Meister auf einen anderen trifft, handelt es sich nicht bloß um einen Wettstreit zwischen zwei hervorragenden Spielern, die alle Phasen des Spiels kennen, sondern die auch viele Erfahrungen haben, sich



durch ihre Vorliebe für bestimmte Arten von Stellungen auszeichnen und auf bestimmten Gebieten besondere Stärken haben. Deshalb ist es in der modernen Praxis der Weltspitze so wichtig, Turnier- und Wettkampfgegner aufgrund ihrer Partien sorgfältig zu studieren, um sich eine genaue Vorstellung von der Art Schach zu verschaffen, das der Gegner voraussichtlich spielen wird, und um sich darauf einzustellen.

Jede Schachpartie besteht

1. aus einem allgemeinen Plan oder einer Reihe von Plänen (Strategie);
2. aus einer Serie von Zügen, von denen viele verschiedene mögliche Fortsetzungen zulassen, wobei aber jeder Zug sorgfältig daraufhin berechnet werden muss, ob er zur Ausführung des strategischen Plans beiträgt oder nur einfach auf die Züge des Gegners reagiert (die operative Phase der Strategie);
3. gelegentlich aus einer Folge mehr oder weniger unerwarteter Züge, die zusammen eine Kombination bilden (Taktik).

Sehen wir uns jeden dieser drei wichtigen Bestandteile und seine Rolle im Spiel der Meister an.

## Strategie

Strategie ist der Gesamtplan für die Behandlung einer Partie oder eines gewissen Partieteils. Manche Partien, wie z.B. Nr. 24, bestehen praktisch nur aus einem strategischen Plan, denn die Ziele beider Seiten sind klar, und nichts verändert das Bild. In der Mehrzahl der Fälle besteht aber eine Partie aus einer Reihe strategischer Phasen, in denen bestimmte Ziele erreicht werden sollen. Ist einmal ein bestimmtes Ziel verwirklicht, kommt es zu einer neuen strategischen Phase aufgrund der Erfordernisse der neuen Stellung. Solche strategischen Phasen finden sich in vielen der folgenden Partien, insbesondere 16 und 25.

Der Meister hat ein feines Gefühl für die Richtung, in die die Partie gehen soll. Er versteht die gesamte Situation. Anders als viele Amateure spielt er nicht einfach von Zug zu Zug, obgleich er auch die wesentlichen Erfordernisse des Spiels von Zug zu Zug berücksichtigt.

## Die operative Phase – die Bedeutung der Analyse

Die Züge in Meisterpartien, die in einer leichten und logischen Reihenfolge gemacht zu sein scheinen, wenn man sie hinterher nachspielt, sind tatsächlich das Ergebnis einer langen und angespannten Analyse. In der Eröffnungsphase, in der beide Spieler mit den Hauptabspielen und einer großen Zahl von Varianten gut vertraut sind, werden zum Zweck des Zeitgewinns die Züge mechanisch und sehr schnell gemacht, aber auch hier reicht Routine nicht immer aus, weil – wie in Partie 13 – Meister oft neue Varianten vorbereiten oder mit Vorbedacht eine ungebräuchliche Variante spielen, um den Gegner von Anfang an zu einer schwierigen Analyse zu zwingen. Nur wenn die Partieaufzeichnung auch die pro Zug verbrauchte Zeit angibt, kann man den Umfang der Denkarbeit richtig einschätzen, die bei der Auswahl von Zügen in kritischen Positionen vollzogen

wird. Die komplizierten Analysen möglicher Abspiele, manchmal mit Unterabspielen, die selbst zwei oder drei Varianten enthalten können, müssen von beiden Gegnern sorgfältig angestellt werden. Sollte dies ein Meister an einer Stelle unterlassen, kann sein Gegner sehr gut einen Fehler in seinem Zug entdecken und versuchen, ihn auszunutzen.

Ein Meister muss vor allem die Fähigkeit besitzen, sich zukünftige Stellungen zu vergegenwärtigen und die entsprechenden Abspiele zu untersuchen.

Die langen Varianten, die man in den gedruckten Analysen von Meisterpartien findet, sind nicht nur das Ergebnis von Untersuchungen nach der Partie. Die Meister haben schon während des Spiels das Variantenmaterial untersucht. Natürlich muss die Analyse einer Abbruchstellung<sup>1)</sup> noch gründlicher sein als die einer Partiestellung, während die Uhren laufen.

### **Kann Intuition die Analyse ganz oder zum Teil ersetzen?**

Es gibt Stellungen, die so kompliziert sind, dass sich Meister manchmal auf ihre Intuition verlassen müssen; einige derartiger Stellungen finden sich in den folgenden Spielen. Andere sind von einem Typ, den Meister schon oft gehabt haben, so dass ihre Routine zur Behandlung ausreicht. Intuitives Spiel ist jedenfalls gefährlich. Es führt zum Übersehen verborgener oder unerwarteter Abspiele. Dementsprechend kann sich ein Meister häufig nicht allein auf seine Intuition verlassen. Er muss so weit wie möglich jedes Abspiel prüfen; er weiß, sein Gegner verfährt ebenso.

Es ist von höchster Wichtigkeit, genau zu analysieren, denn ein Irrtum kann zu entscheidendem Materialverlust führen. Ein Irrtum bei der Stellungsanalyse ist meist folgenschwerer als ein allgemeiner strategischer Irrtum, denn der erste erbringt einen fühlbaren Nachteil, während letzterer im Allgemeinen nur durch eine lange Reihe von Zügen ausgenutzt werden kann. Darüber hinaus besteht im strategischen Bereich immer die Chance, dass es unter sich ändernden taktischen Gegebenheiten nicht zu einer konkreten Einbuße kommen muss, wenn man den besten Plan nicht findet, und dass die Stellung von selbst wieder in Ordnung kommt.

### **Taktik**

Im Verlauf der operativen Phase entsteht manchmal eine Stellung mit besonderen Merkmalen, die gegebenenfalls zu einer Kombination führen können. Es kann sich um eine ungedeckte Figur oder um eine gefährdete Stellung des feindlichen Königs handeln; ein Opfer mag vorhanden sein oder aber ein vorteilhafter Zwischenzug.

Wird eine solche Situation entdeckt und ausgenutzt, gehört das zur Taktik. Der Meister hat ein feines Gefühl für Stellungen, die zu einer Kombination führen können, und er versteht es, eine Kombination durchzuführen.

---

<sup>1</sup> Aufgrund der rasanten Entwicklung von Computern, Schachsoftware und -datenbanken wurden Hängepartien im Laufe der 1990er Jahre offiziell abgeschafft.



## Kennzeichen meisterlichen Spiels

Meisterliches Spiel zeichnet sich durch starke und genaue Züge aus, die den Spieler wenn möglich in Vorteil bringen oder aber ihm mindestens Ausgleich sichern sollen.

Eine Stellung kann mehrere gleichwertige Möglichkeiten bieten, und in solchen Fällen wählt der Meister die Fortsetzung, die am besten zu seinem Temperament passt. Der bemerkenswerteste Unterschied zwischen Meister- und Amateurpartien besteht darin, dass in Meisterpartien nur wenige Züge von zweifelhaftem Wert vorkommen.

Der Meister verfügt über ein großes Arsenal von Techniken für ein zielstrebiges Spiel. Wir werden diese Techniken zusammenfassend darstellen; die Partien dieses Buchs bieten entsprechende Beispiele.

Zusätzlich zu den technischen Fertigkeiten verfügt der Meister über Vorstellungskraft, Positionsgefühl und ein Gespür für taktische Möglichkeiten. Ein hoher Prozentsatz der folgenden 30 Partien wurde durch Kombinationen mit Opferwendungen gewonnen.

Obgleich Meister mit besseren Kenntnissen, größerer Erfahrung und größerem Naturtalent als Amateure ausgestattet sind, verlieren sie trotzdem hin und wieder gegen andere Meister. Jedoch enden 50 bis 60% der Partien zwischen Meistern gleicher Stärke unentschieden.

In diesem Buch wird die grundlegende Frage behandelt, wie ein Meister gegen einen anderen gewinnt oder verliert. Abgesehen von einem gelegentlichen Versehen oder einem ungenauen Zug unter Zeitdruck macht der Meister nicht dieselben Fehler wie der Amateur. Dementsprechend sind die Methoden, mit denen Meister gegeneinander gewinnen, feiner und nicht so offensichtlich wie die, die man in Amateurpartien findet.

## Wie Meister gewinnen

Von den Mitteln, die Meister anwenden, verdienen die folgenden besondere Erwähnung:

### 1. Die Kombination

Sie besteht aus einer Reihe von Zügen zur Erreichung eines bestimmten Zwecks und erfordert neben genauer Berechnung Vorstellungskraft und Voraussicht. Sie ist die Krönung der Schachpartie. Im 19. Jh. wurde die Schönheit einer Partie nach der Kompliziertheit der in ihr enthaltenen Kombinationen beurteilt. Kombinationen enthalten die nachstehenden Partien 2, 3, 4, 8, 11, 12, 14, 18, 20, 22, 24, 27.

### 2. Das Opfer

Es ist eine bestimmte Art von Kombination, erfordert die gleichen Fähigkeiten und enthält ein Element der Überraschung – vgl. Partien 2, 3, 11, 14, 18, 26, 28, 29.

### **3. Die Drohung**

Ein Zug, der eine Drohung enthält, zwingt den Gegner zu überlegen, was geschehen wird, wenn es seinem Partner möglich ist, die Drohung im folgenden Zug auszuführen. Durch eine Drohung wird demzufolge die Handlungsfreiheit des Gegners ernstlich eingeschränkt. In Meisterpartien wird die Drohung ständig benutzt, wie die Tatsache zeigt, dass zahlreiche Kommentare mit dem Ausdruck: „droht...“ beginnen (vgl. diesbezüglich alle Partien).

### **4. Druck**

Eine der wirksamsten Waffen in einer Schachpartie. Druck auf feindliche Felder und im Besonderen auf bestimmte Figuren des Gegners mit so vielen eigenen Steinen wie möglich ist eins der am meisten gebrauchten Verfahren und ein wichtiger Erfolgsfaktor.

Ein Meister versucht natürlich, Druck mit Gegendruck zu beantworten, doch ist das nicht immer möglich. Gelegentlich klärt sich die Stellung zum Vorteil desjenigen, der den meisten Druck ausüben kann, so dass er Material gewinnt. Vgl. hierzu praktisch alle Partien und im Besonderen die Nr. 12, 17, 22, 28, 29.

### **5. Direkter Königsangriff**

In einer beträchtlichen Anzahl von Partien führt der Königsangriff zum Gewinn. Er kann sich richten gegen einen König, der schon kurz rochiert hat; manchmal ist dieser noch verteidigt durch drei Bauern in der Grundstellung (Partie 4), zuweilen durch eine leicht geschwächte Bauernstruktur, weil ein oder mehrere Bauern schon gezogen haben (Partien 8, 19, 27); es kann auch sein, dass einige Bauern schon fehlen (Partie 24); in einer Partie fehlen zwei Bauern und der Königsflügel hat überhaupt keinen Bauernschutz (Partie 18). Einige andere Partien (7, 11, 14) wurden durch Angriff gegen einen nicht rochierten König gewonnen.

### **6. Die Initiative**

Es ist ein großer Vorteil, die Initiative zu besitzen. Der Spieler, der sie hat, kann sie durch ständige Angriffe und Drohungen festhalten. Die Kräfte des Gegners werden so gebunden, dass er keine Gelegenheit zu einer Gegeninitiative erhält. Vgl. fast jede Partie, aber im Besonderen 9, 13, 15, 17, 30.

### **7. Ungünstige Bauernstellung des Gegners**

Der Meister, der Schwächen der Bauernstellung durchschaut, ist häufig in der Lage, so vorzugehen, dass sein Gegner Bauernschwächen in Kauf nehmen muss, die dann ausgenutzt werden (vgl. Partien 13, 15).

### **8. Figurentausch oder seine Verhinderung**

Der Meister kennt die Stärke seiner eigenen und der feindlichen Figuren. Er fragt sich demzufolge stets, ob ein Figurentausch stellungsgemäß ist. Vor



allem im Endspiel ist es wesentlich, bestimmte Figuren nicht zum Tausch zu stellen, weil sie den Gewinn sichern (vgl. Partien 9 und 13). Auch beträchtlicher Materialvorteil führt in manchen Endspielen nicht zum Gewinn.

## **9. Abwicklung zu einem vorteilhaften Endspiel**

Wenn ein Meister Vorteil erlangt hat, mag dieser materieller Art sein oder aus einer besseren Bauernstruktur bestehen, vereinfacht er üblicherweise zu einem Endspiel. Es ist nämlich viel einfacher, einen Vorteil im Endspiel fühlbar zu machen, wo die Technik vorherrscht, als in dem beweglicheren und komplizierteren Mittelspiel, wo der Gegner durch einen Überraschungszug die besseren Aussichten erlangen kann (vgl. Partien 3, 13, 16).

Zusätzlich zu den vorstehend beschriebenen, gebräuchlichsten Techniken findet man in manchen Partien noch die nachstehend genannten Hilfsmittel. Für jedes wird nur eine Partie benannt, obgleich es in mehreren Partien angewendet wird:

1. Standardangriffe (Partie 3)
2. Offene Angriffslinien (Partie 2)
3. Angriffsdurchsetzung (Partie 15)
4. Zielstrebiges Spiel mit dem Läuferpaar (Partie 25)
5. Starkes Spiel mit gleichfarbigen oder ungleichfarbigen Läufern (Partie 22)
6. Verhinderung von Gegenspiel (Partie 15)
7. Spiel auf Diagonalen und Reihen (Partie 10)
8. Ausnutzung von Löchern (Partie 19)
9. Der Zwischenzug (Partie 22)
10. Das Heraustreiben des Königs (Partie 7)
11. Schaffung eines Fluchtfelds für den König (Partie 16)
12. Ausnutzung der Ungedecktheit einer Figur (Partie 18)
13. Vorbereitung eines Mattnetzes (Partie 7)
14. Der Vorposten (Partie 9)
15. Bauernkettentechnik (Partie 5)
16. Zielstrebiges Zusammenwirken aller Steine (Partie 17)
17. Eindringen in die feindliche Stellung (Partie 10)
18. Beschränkung der Bewegungsfreiheit der feindlichen Figuren (Partie 16)
19. Die Fesselung (Partie 20)
20. Besetzung starker Felder (Partie 16)
21. Zugzwang (Partie 22)
22. Überraschende Eröffnungsneuerung einsetzen (Partie 28)
23. Nutzung gegnerischer Zeitnot (Partie 27)
24. Einsatz einer Bauernphalanx (Partie 29)
25. Verwertung des Freibauern (Partie 30)

## **Wodurch die Meister die nachstehend besprochenen Partien verloren haben**

Die Methoden, Techniken und Hilfsmittel, um Partien zu gewinnen, sind vorstehend beschrieben worden. Wie kam es aber, dass die Gegner durch ihre Anwendung in Nachteil gerieten?

Im Allgemeinen ist ein Partieverlust auf folgende Fehlleistungen zurückzuführen:

1. Ungenügende Kenntnis bestimmter Eröffnungsschemata oder speziell vom Gegner vorbereiteter Eröffnungsvarianten
2. Falsche Stellungenbeurteilung
3. Ungenaue Berechnung

Untersucht man die 30 Partien, stellt man fest, dass sie in der Mehrzahl verloren wurden, weil

1. der Verteidiger einem scharfen Angriff nicht zu begegnen vermochte;
  2. der Verlierer eine ungünstige Bauernstruktur in Kauf zu nehmen hatte.
- Bemerkenswerterweise führte in vielen Partien ein einziger inkorrekt gezogener Zug oder ein Fehlurteil zum Verlust. In manchen Partien macht aber der Verlierer mehrere Züge von zweifelhaftem Wert.

### **Irrtümer von Meistern und Großmeistern**

In Partie Nr.6, der einzigen, die unentschieden endete, machten beide Spieler Züge von zweifelhaftem Wert, so dass ihre Urteilsfehler sich ausglich und schließlich zum Remis führten.

Obgleich Meister viel weniger fehleranfällig sind als Amateure, sind Partien von Meistern und selbst Weltmeistern nicht immer frei von Fehlern oder sogar von groben Versehen. Betrachtet man die Spannung, unter der Meister spielen, die Zeitbeschränkungen, denen sie unterworfen sind, die psychologischen Faktoren, die oft von Bedeutung sind, und das Element der Ermüdung in einem langen und starken Turnier, ist es keine Überraschung, dass auch die führenden Spieler der Welt manchmal Fehler machen. Viel mehr von Bedeutung ist das sehr hohe Spielniveau und dass die große Mehrzahl der Züge genau, oft originell und einfallsreich sind.



# Hinweise für den Leser

Dieses Werk ist bestimmt für einen weiten Bereich von Schachspielern – vom relativ unerfahrenen Amateur, der einige Gelegenheit zum Spielen gehabt, aber nicht Schach studiert hat, bis zum Beinahe-Experten, der auch einige nötige und hilfreiche Informationen in den folgenden Kommentaren finden mag.

Je nach Stärke werden die Leser sich mit dem Material in diesem Buch auf verschiedene Weise vertraut machen. Der Fortgeschrittene, der schon mit „Buchschach“ vertraut ist, benötigt keine Hinweise, wie er eine schachliche Abhandlung mit größtem Nutzen studiert. Das Folgende richtet sich demnach an den weniger erfahrenen Spieler.

## 1. Der einleitende Text

Vor jeder Partie befindet sich eine Einleitung mit allgemeinen Bemerkungen über einen grundlegenden Aspekt des Schachspiels. Auch wenn darin nicht auf die nachfolgende Partie Bezug genommen wird, findet der Leser in dieser eine Illustration der einleitenden Bemerkungen.

## 2. Die Eröffnung

Jede Partie zeigt eine Variante einer bekannten Eröffnung. Beim Nachspielen bekommt der Leser eine Vorstellung, wie und warum die betreffende Variante so und nicht anders behandelt werden muss.

Zu beachten bleibt, dass es in der Regel viele andere Varianten gibt; deshalb sollten die gespielten Varianten nicht als einzige und auch nicht als Hauptvarianten angesehen werden.

Wer ganz unvertraut mit Eröffnungen ist, sollte ein Standardwerk über Eröffnungstheorie hinzuziehen, obgleich der Umfang von Eröffnungsbüchern in den letzten Jahrzehnten so zugenommen hat, dass ein solches Buch verwirrend wirken kann. Jedenfalls sollte beachtet werden, dass in den Eröffnungsvarianten die grundlegenden Ideen wichtiger sind als die Zugfolge.

## 3. Das Mittelspiel

Die Kommentare zu den Mittelspielzügen enthalten – wie zu denjenigen der Eröffnung und des Endspiels – grundlegende Erklärungen zum Für und Wider der Züge und zahlreiche Analysen möglicher Abspiele, die der Meister während des Spiels zu berücksichtigen hatte.

Es empfiehlt sich, beim ersten Studium des Buches die Erklärungen zu lesen, um zu versuchen, das Warum jedes Zuges zu verstehen. Es ist auch gut, von Zeit zu Zeit zu versuchen, den nächsten Partiezug selbst zu finden und diesen mit dem tatsächlich Geschehenen zu vergleichen.

Beim ersten Studium empfiehlt es sich vermutlich, die Variantenanalysen nicht nachzuspielen, weil diese zunächst dem Verständnis der Prinzipien im Weg stehen könnten. Später mag dann der Leser etwas mehr ins Einzelne gehen.

#### **4. Das Endspiel**

Hier sind wenige Figuren auf dem Brett, und das Spiel ist weniger verwickelt. Insbesondere ist es für den Leser lehrreich, einen Zug selbst zu finden und ihn alsdann mit dem tatsächlich Geschehenen zu vergleichen. Dadurch lassen sich die angegebenen Varianten besser verstehen.

#### **5. Die Analyse**

Der Wert der angegebenen Varianten besteht darin, dass der Leser eigene analytische Fähigkeiten entwickelt. Liest er das Buch zum zweiten Mal, kann das Variantenstudium seine Fähigkeit zur selbständigen Analyse vergrößern. Es empfiehlt sich, mit zwei Schachbrettern zu arbeiten. Auf einem müsste sich die jeweilige Partiestellung befinden, auf dem anderen die sich aus der Analyse ergebende Stellung.

#### **6. Erneute Durchsicht einer Partie in zeitlichem Abstand**

Nach dem Studium der Partien und ihrer Varianten kann es empfehlenswert sein, das Buch einige Zeit zur Seite zu legen und alsdann die Partien erneut nachzuspielen. Die Ideen, die bei der ersten Lesung klar waren, dann aber vielleicht zum Teil aus dem Bewusstsein entschwunden sind, wird eine zweite Lesung mit größerer Deutlichkeit zurückbringen, wonach sie möglicherweise ein fester Bestandteil des eigenen Spiels des Lesers werden.

