

MAX EUWE · WALTER MEIDEN
AMATEUR WIRD MEISTER

2. Auflage

MAX EUWE · WALTER MEIDEN

AMATEUR WIRD MEISTER

MIT 179 DIAGRAMMEN

2., durchgesehene Auflage



WALTER DE GRUYTER
BERLIN · NEW YORK

1972

Aus dem Englischen übertragen von Rudolf Teschner

Unveränderter Nachdruck 1976

ISBN 3 11 003567 7

©

Copyright 1964, 1971 by Walter de Gruyter & Co., vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung / J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung / Georg Reimer / Karl J. Trübner / Veit & Comp., 1 Berlin 30 — Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdruckes, der photomechanischen Wiedergabe, der Herstellung von Mikrofilmen und der Übersetzung, vorbehalten — Printed in Germany — Satz: Franz Spiller, 1 Berlin 36 — Druck: W. Hildebrand, 1 Berlin 65 — Umschlag: U. Hanisch, Berlin-Zehlendorf

Zur 2. Auflage

Die Partie 12 ist ausgewechselt worden. Außerdem wurden die Analysen überprüft und einige verbessert. Wir wünschen dieser Auflage den gleichen Erfolg wie ihn die vorige aufzuweisen hatte.

Amsterdam und New York

Herbst 1971

Max Euwe

Walter Meiden

VORWORT

Kämpft ein erfahrener Amateur mit einem Meister, so entdeckt er sehr bald, daß er es mit einer anderen Spielweise zu tun hat, als säße er einem Amateur — sogar einem sehr starken Amateur — gegenüber. Es liegt etwas Überwältigendes, oft sogar Gewalttätiges im Spiel des Meisters, das offenbar werden läßt, daß er besondere Einblicke und Fähigkeiten besitzt, die dem Amateur fehlen. Er verfügt sozusagen über eine gesonderte Dimension.

Sicher spielt der Meister in taktischer Hinsicht tiefer und genauer, er sieht weiter und ist weniger als sein Amateurpartner Fehlern ausgesetzt, und hier wird der letztere es schwer haben, es dem Meister gleichzutun. Er hat aber auch ein überlegenes Gesamtkonzept der Schachstrategie und ein feines Verständnis gewisser Stellungstypen, deren Vorhandensein dem Amateur nicht einmal bewußt sein mag. Mit anderen Worten, der Meister kennt eine Anzahl von „Schach-Geheimnissen“, die ihn befähigen, günstige Stellungen aufzubauen, die zum Gewinn führen. Wie diese typischen Stellungen zu behandeln sind, kann auch vom Amateur gelernt und angewandt werden, sobald ihm einmal die richtige Methode gezeigt worden ist. Das ist eins der wichtigen Dinge, die wir in diesem Werk zu tun beabsichtigen.

In der Einführung zu diesem Buch beschreiben wir die Unterschiede zwischen Meister und Amateur in den verschiedenen Phasen und Gesichtspunkten der Schachpartie und zeigen, wie der Amateur sein Spiel auf jedem Gebiet verbessern kann. Dann erklären wir in einer Reihe von fünfundzwanzig Partien des Meisters gegen den Amateur, wie die Siege geplant und ausgeführt werden.

In fast allen diesen Partien treten typische Stellungen hervor, und der Erfolg beruht oft in erheblichem Maße auf der größeren Vertrautheit des Meisters mit diesen typischen Stellungen.

Aus mehreren Gründen verwenden wir Partien zwischen „Meister und Amateur.“ Erstens: Vor allem in dieser Art von Partien ist der vernichtende Stil des Meisters am offensichtlichsten, denn Amateure sind gewöhnlich nicht fähig, den Druck des Gegners während der ganzen Partie auszugleichen; zweitens: Amateur-Irrtümer sind schwerwiegender und hervorstechender als Meisterfehler und daher leichter auszunützen; drittens: es gibt wohl keinen besseren Weg, dem Lernenden zu zeigen, wie ein Spieler Amateurfehler ausnützen soll, als darzulegen, wie ein Meister sie tatsächlich auswertet.

Die Partien sind ungefähr nach der Stärke des Amateurs geordnet, angefangen mit denjenigen des schwächeren Amateurs. Diese Anordnung ist freilich öfter durchbrochen worden, um Partien der gleichen Eröffnung gruppieren zu können. Eine Anzahl verschiedener Eröffnungen sind veranschaulicht; die modernen Eröffnungen und Verteidigungen herrschen jedoch vor.

Je weiter wir mit den Partien fortschreiten, um so stärker wird der Amateur — tatsächlich *gewinnt* er die letzten drei Partien des Buches gegen den Meister. In diesen drei Partien zeigen wir auf der einen Seite, in welcher Hinsicht der Amateur sich ausreichend verbessert hat, um den Meister zu besiegen, auf der anderen, warum der Meister verlor — und der Meister verliert aus anderen Gründen als der Amateur.

Der laufende Kommentar der Partiezüge deutet die Motive an, die den Meister bewegen. Es sollte für den Leser nicht schwierig sein, mit dem vertraut zu werden, was vordem für ihn „Schach-Geheimnisse“ waren. Wenn er dies Wissen, diese Pläne und Grundsätze, die er beim Studium erwirbt, anwendet, verbessert er sein eigenes Schach.

Wir sind Mr. Norman Cotter, Wilmington (Delaware, USA), sehr dankbar für seine sorgfältige Prüfung des Manuskripts in seiner endgültigen Form.

Max Euwe

Walter Meiden

Amsterdam und New York

Herbst 1964

INHALTSÜBERSICHT

		Seite
	Vorwort	5
	Einleitung	9
Partie	Eröffnung	Thema
1	Nimzowitsch-Indisch	Ausnützung von Vorteilen 25
2	Nimzowitsch-Indisch	Durchlöcherter Formation 33
3	Englisch	Ausnützung von Bauernschwächen 42
4	Ben-Oni	Geschwächte Felder 47
5	Spanisch (Offen)	Theorie der Spanischen Partie 52
6	Spanisch (Geschlossen)	Königsangriff 58
7	Spanisch (Steinitz-Verteidigung)	Positionsspiel 65
8	Holländisch	Strategisches Planen 73
9	Grünfeld-Verteidigung	Verwundbares breites Zentrum 80
10	Zukertort-Réti-System	Hängende Bauern 86
11	Abgelehntes Damengambit	Ausnützung der offenen Linie 92
12	Abgelehntes Damengambit	Schwache Züge 101
13	Abgelehntes Damengambit	Minderheitsangriff 106
14	Abgelehntes Damengambit	Mittelspiel-Strategie 114
15	Caro-Kann	Finden eines Plans 123
16	Sizilianisch (Drachen)	Der Sinn der „Sizilianischen“ 130
17	Sizilianisch (f ₂ —f ₃)	Rochadeangriff 139
18	Sizilianisch (mit e ₇ —e ₅)	Strategie und Taktik 143
19	Königs-Indisch	Die Bauernkette 149
20	Königs-Indisch	Verfrühte Initiative 158
21	Königs-Indisch	Austausch von Schwächen 162
22	Königs-Indisch	Spiel auf Remis 168
23	Italienisch (De ₇)	Behauptung des Zentrums 177
24	Damen-Indisch	Austausch von Vorteilen 186
25	Réti-System	Spiel an mehreren Fronten 194
	Schlußwort	203

EINLEITUNG

Der Bereich der Schachamateure ist weit, und unter der großen Zahl von Gelegenheitsspielern gibt es diejenigen, die sich mit viel Übung im Kampf mit befähigten Gegnern, durch sorgfältiges Studium von Schachlehrbüchern und durch fleißiges Nachspielen von Meisterpartien viele Grundsätze der Schachtechnik angeeignet haben. Sie finden starke Züge, vermeiden ernsthafte Schwächen auf dem Schachbrett und haben den Punkt erreicht, wo sie keine offensichtlichen taktischen Irrtümer mehr begehen — kurz gesagt, die starken Spieler. Sie haben ein feineres Gefühl für manche Tiefgründigkeit des Positionsspiels als die meisten Spitzenkünstler des 19. Jahrhunderts besaßen. Im allgemeinen bereiten sie schwächeren, weniger bewanderten Gegnern ohne Mühe Niederlagen. Im Turnierspiel jedoch unterliegen diese Amateure gewöhnlich den heutigen Meistern. Dieser Unterschied regt den ehrgeizigen Schachspieler an, darüber nachzudenken. Welche Eigenschaften besitzt ein Meister, die dem Amateur fehlen? Welche Grenze trennt den Meister vom starken Amateur? Was kann ein Amateur tun, um es zum Meister zu bringen — oder wenigstens sein Schach zu verbessern? Was ist ein Meister?

Der Meister ist gründlich bewandert mit der Technik der Eröffnung, des Mittel- und Endspiels. Er behandelt die Partie als Ganzes, wobei jeder Zug Teil eines bestimmten strategischen oder taktischen Entwurfs ist. Er schätzt die Möglichkeiten aller Stellungen scharf ab. Er kann genau analysieren und mit erheblicher Genauigkeit die Folgen jedes Zuges vorhersehen. Er versteht die Grundsätze, die in allen möglichen Lagen anzuwenden sind. Sein taktisches Spiel ist zielbewußt, er macht weniger und unbedeutendere Fehler als andere Spieler. Er kennt eine große Menge Partien der Vergangenheit und ist auf dem laufenden, was die Eröffnungsvarianten der gegenwärtigen Turniere angeht.

Der Meister und der Amateur sehen Schachstellungen von einem unterschiedlichen Gesichtspunkt aus an. Der Meister begreift und versteht eine Stellung und ihre Auswirkungen besser als der Amateur. Dem Meister sind die Wechselbeziehungen verschiedener Schachgrundsätze gegenwärtig, von deren Vorhandensein der Amateur keinen Begriff haben mag.

Untersuchen wir die verschiedenen Gesichtspunkte im Schach, bei denen die Unterschiede zwischen Meister und Amateur offensichtlich sind, mit einem Auge darauf, was der Amateur auf jedem der Gebiete tun muß, seine Partie zu verbessern und Fortschritte auf dem Wege zur Meisterschaft zu machen.

§ 1. DIE ERÖFFNUNG

Bis zu einem gewissen Grade gibt es keinen erkennbaren Unterschied zwischen Meister und Amateur in der Eröffnung, weil beide die gleichen theoretischen Varianten spielen. Der große Unterschied besteht darin, daß der eine die Züge mechanisch nachahmt, der andere sie versteht. Vom allerersten Zuge ab weiß der Meister, warum

er jeden Zug macht, ob strategisch oder taktisch. Der Amateur andererseits lernt oft Varianten auswendig und leiert sie herunter. In solchen Fällen verliert der Amateur häufig den Ariadnefaden bei der ersten Abweichung vom „Buch“, während der Meister, der den Hintergrund der Züge versteht, Vorteil aus dem unrichtigen Verhalten, wenn es eintritt, zieht.

Der Meister behandelt gewöhnlich die Eröffnung in Übereinstimmung mit der Theorie; gelegentlich vermeidet er jedoch absichtlich die beste theoretische Fortsetzung, um einer zum Remis neigenden Spielweise zu entgehen oder eine Variante zu vermeiden, die ihm nicht liegt, die seinem Temperament nicht entspricht, oder einfach um seinen Gegner zu verwirren (siehe „Meister gegen Amateur“, Partie 12, 10. Zug von Weiß). So kann ein zweifelhafter Zug, den ein Meister macht, eine ganz andere Bedeutung haben als der gleiche, von einem Amateur ausgeführte Zug.

Der Meister hat noch andere Gründe, von einem theoretischen Abspiel abzuweichen. Beim Studium spezieller Eröffnungsvarianten entdeckt er manchmal Verbesserungen. Als starker Spieler ist er befähigt, kleine Irrtümer in gebräuchlichen Spielweisen zu finden. Verbesserungen zu finden ist vielleicht nicht so schwierig, wie es scheinen mag. Schließlich — was ist Theorie? Sie stammt aus zwei Quellen: der statistischen Sammlung von Varianten, die in Turnieren von Meistern und starken Amateuren gespielt werden und den sorgfältigen Analysen der Eröffnungsvarianten der gleichen Spieler vor und nach den Turnieren. Die letztere Art von Analyse ist natürlich verlässlicher, weil sie des Zeitdrucks ledig ist, der in der Turnierpartie herrscht. Meister untersuchen oft gewisse Abspiele sehr genau, bevor sie sie erstmals im Turnier anwenden, um einen verhältnismäßig unvorbereiteten Gegner zu überraschen. Eröffnungsfachleute prüfen alle Partien, in denen ein besonderes Abspiel einer gegebenen Eröffnung gespielt worden ist zusammen mit allen verfügbaren theoretischen Analysen der Variante und erhalten aus ihrem Studium eine theoretische Einheit, die mehr ist als eine statistische Sammlung: sie begründet und fällt ein Urteil. Der Meister ist ferner befähigt, in diesen theoretischen Einheiten Verbesserungen zu finden; aber das ist viel schwieriger, weil das Feld schon von einem oder mehreren Fachleuten vor ihm gepflügt worden ist.

In den Partien dieses Buches weicht der Amateur oft von der Theorie ab. In Partie 1 ist der 7. Zug von Schwarz ein theoretischer Fehler. In Partie 9 ist der 9. Zug von Weiß schlecht, weil er mit dem Charakter der Eröffnung nicht im Einklang steht. In Partie 10 begeht Schwarz im 6. Zuge einen strategischen Mißgriff. In Partie 20 verdirbt gleichfalls der 6. Zug des Schwarzen sein Spiel. In Partien wie der 2., 4., 11., 16. und 17. unterlaufen dem Amateur zwar in den ersten Zügen keine Irrtümer, sie zeigen einfach, daß er die Eröffnung nicht verstanden hat, und das hat gleichfalls erste Folgen im Mittelspiel. Als theoretische Verbesserung kann die Widerlegung des Zuges 9. . . . Sc6—a5 (Partie 5) betrachtet werden, der ebenfalls mangelndes Eröffnungswissen von seiten des Amateurs zeigt.

Wie der Amateur seine Eröffnungstechnik verbessern kann

Der Amateur sollte einigermaßen mit allen Haupteröffnungen vertraut sein und eine äußerst gründliche Kenntnis von zwei oder drei Eröffnungen aufweisen. Beabsichtigt er, in Turnieren zu spielen, sollten ihm Varianten, die jetzt vorherrschen, wohl-bekannt sein. Es ist jedoch so gut wie unmöglich für jeden, der nicht Stunden um Stunden dem Schach widmet, mehr als eine flüchtige Kenntnis vieler Varianten häufig vorkommender Eröffnungen zu haben. Aus diesem Grunde kann man vielleicht sein Eröffnungsspiel am sichersten verbessern, indem man die Grundidee jeder

Haupteröffnung studiert und sie beim Spiel immer vor Augen hat, während man zugleich die taktischen Zusammenhänge jeder Stellung sorgfältig beachtet. Man sollte danach streben, die Ideen der einzelnen Züge zu verstehen, die zu den bestimmten Eröffnungen führen und sich ein genaueres Verständnis dafür anzueignen, worin während und am Ende der Eröffnungsphase eine gute Schachstellung besteht.

Die Ideen hinter den Eröffnungen sind in bestimmten Schachlehrbüchern, in Artikeln in Schachzeitschriften und oft in erläuterten Partien zu finden. In den Partien dieses Buches ist erhebliche Aufmerksamkeit darauf verwendet worden, den Sinn und das Ziel der Eröffnungen als Ganzes und der Züge, die diese Eröffnungen bilden, zu erklären. Der Amateur wird es nützlich finden, eine Anzahl von Partien einer gegebenen Eröffnung nachzuspielen. Das gibt ihm eine Idee, wie sich das Spiel entwickelt, von den mit ihr zusammenhängenden Stärken und Schwächen und von einigen der Probleme, die sich in ihrem Ablauf stellen. Außerdem kann der fortgeschrittene Amateur, der sich auf bestimmten Eröffnungen oder Varianten spezialisiert, versuchen die Theorie zu verbessern, genauso wie es der Meister tut. Er wird natürlich eher in Turnierpartien kleine Irrtümer finden als in theoretischen Analysen. Neben dem Kennenlernen theoretischer Züge bestimmter Eröffnungen sollte der Amateur immer an die Grundlagen einer guten Schachstellung denken und versuchen, sooft ihm eine unbekannte Eröffnung oder ein ungewöhnlicher Zug in einer bekannten Eröffnung vorgesezt wird, eine feste Stellung durch sorgfältige Analysen zu erhalten.

§ 2. DIE ÜBERLEITUNG ZUM MITTELSPIEL

Wenn die Figuren entwickelt sind und zur offenen Feldschlacht bereitstehen, ist die Eröffnung vorüber, und das Mittelspiel beginnt. Dieser Teil der Schachpartie ist vielleicht derjenige von allen, der am schwierigsten zu behandeln ist. Zum Teil, weil er nicht tabellarisch im Buch vorliegt, zum Teil, weil die Figuren noch nicht in unmittelbarem Kontakt mit den gegnerischen Streitkräften gekommen sind (wenngleich sie zum Einsatz bereitstehen); daher verläuft das Denken in rein strategischen, nicht taktischen Kanälen. In diesem Teil der Partie wird offenbar, ob der Spieler versteht, was er in der Eröffnung getan hat, oder ob er eben eine Reihe von Zügen ausführte, die er aus einem Eröffnungsbuch auswendig gelernt hatte.

In dieser Phase werden die Pläne für die Zukunft geschmiedet, die umfassende Strategie entworfen. Die Wahl der richtigen Strategie ist äußerst bedeutsam und kann auch sehr schwierig sein. Ihre Wurzeln stecken in der Eröffnung.

Der Unterschied zwischen Amateur und Meister tritt hier deutlicher hervor als in der Eröffnung. Es kommt vor, daß der Amateur völlig verwirrt ist und nicht weiß, was er mit der Stellung, die er sich aufgebaut hat, anfangen soll. Er spielt ziellos oder mindestens unentschlossen, wie in den Partien 8, 12 und 14. Der Meister dagegen plant seine Strategie entsprechend dem Diktat seiner Stellung und legt den Grund für eine erfolgreiche Fortsetzung des Mittelspiels. In den letzten acht Partien des Buches wissen beide Parteien genau, was sie anstreben, und in diesen Partien sehen wir einen spannenden und heftigen Zusammenprall zwischen den Zielen der Gegner, bei dem der Meister im allgemeinen, aber nicht immer, durchdringt.

Wie der Amateur sein Spiel beim Beginn des Mittelspiels verbessern kann

Es gibt mehrere Abhandlungen über das Mittelspiel, die diese Übergangsphase erörtern, und es ist sehr nützlich, wenn man bei dem Versuch, sich in diesem Teil der

Partie zu vervollkommen, sorgfältig studiert, was der Meister in dieser Phase tut. Diese Art Technik sehen wir oft in Turnierpartien, die man jedoch im Hinblick darauf studieren muß, herauszufinden, was unmittelbar nach der Eröffnung geschieht. Es ist besonders interessant, diese Phase der Partien Meister gegen Amateur zu untersuchen, um zu sehen, wie der Meister gegen die unentschlossenen Züge des Amateurs vorgeht, wie z. B. in den Partien 8 und 14 deutlich illustriert wird. Dieser Partiephase ist in dem vorliegenden Werk besondere Aufmerksamkeit gewidmet worden.

Ein zweckvolles Vorgehen beim Beginn des Mittelspiels ist vor allem eine Frage des Eröffnungsverständnisses. In Partie 9 z. B. weiß der Schwarze, daß die nach der Eröffnung erreichte Stellung ihm Chancen gibt, einen Angriff auf die weißen Mittelbauern zu beginnen. Aus der gleichen Quelle ist dem Weißen bekannt, daß er die Mitte stützen muß, und zu diesem Zweck bringt er sogar den König aufs Schlachtfeld und leistet einen heroischen Widerstand, der wohl gegen einen nur geringfügig schwächeren Spieler als den Meister erfolgreich gewesen wäre.

§ 3. DAS MITTELSPIEL

Das Mittelspiel ist der Teil der Schachpartie, in dem überall auf dem Brett Figuren stehen können. Sein Charakter wird bestimmt durch das Gefüge der miteinander verflochtenen Beziehungen zwischen den Figuren und durch die Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten.

Dies ist die Phase, die die Erfindungskraft des Spielers am meisten herausfordert. Anders als die Eröffnung ist das Mittelspiel keiner erschöpfenden theoretischen Erforschung unterzogen worden; anders als das Endspiel ist es in keine Sammlung gefälliger Techniken zusammengepreßt worden. Weil deutliche Anzeichen dafür, wie vorzugehen ist, fehlen und wegen der ihm innewohnenden Schwierigkeit stellt es die schwersten Probleme in der Schachpartie. Um das Mittelspiel richtig zu spielen, muß man einerseits die Stellung als Ganzes sehen, um die korrekte Spielweise beurteilen zu können, andererseits alle die verschiedenen Einzelheiten erkennen und keinerlei Möglichkeiten übersehen, mögen sie offensichtlich oder versteckt sein.

Im Mittelspiel kommen alle Arten allgemeiner strategischer Erwägungen ins Bild: ob Kräfte versammelt oder Figuren getauscht, ob die Spannung aufrechterhalten oder Bauern getauscht werden sollen, ob Linien zu öffnen oder für immer zu schließen sind, ob ein Großangriff auf den feindlichen König begonnen werden, ob man auf Figurengewinn ausgehen, die feindlichen Bauern schwächen oder ein günstiges Endspiel durch allgemeinen Abtausch der Figuren anstreben soll. Zu all diesen Fragen kommen die allgegenwärtigen taktischen Probleme, die das Vorrecht vor allen strategischen Erwägungen haben: hat der Gegner irgendwelche Drohungen, denen zu begegnen ist? Wenn ja, wie? Wenn nicht, kann man selbst drohen? Oder kann man eine unbequeme Lage für den Gegner schaffen, die ihn zwingt, seinen eigenen Absichten entgegenzuwirken? Im Schach wie im Leben sieht nicht jeder die gleiche Lage vom gleichen Gesichtspunkt aus. Man setze sechs verschiedenen Spielern die gleiche komplizierte Mittelspielstellung vor, und man wird finden, daß diese Spieler die Lage in ihrer Suche nach dem besten Zuge von verschiedenen Seiten aus betrachten. Diese Elemente der Vielfalt und Unvorhersehbarkeit steigern den Reiz des Schachs und verhindern seine rein mechanische Ausübung, die auswendig gelernt oder einem Roboter beigebracht werden könnte.

Im reinen Mittelspiel ist wie in der vorhergehenden Phase der Unterschied zwischen Amateur und Meister besonders merklich. Der Amateur hat gemeinhin einen weniger umfassenden Begriff von der Lage auf dem Brett; ihm sind die gesamten Möglichkeiten weniger klar bewußt. Ist die Lage stellungsmäßig zu erfassen, mißlingt es dem Amateur häufig, die richtige Strategie zu finden; ist die Lage taktisch betont, neigt der Amateur dazu, weniger zu sehen und die Analyse weniger weit auszudehnen oder weniger genau auszuführen als ein Meister.

Wie der Amateur sich im Mittelspiel verbessern kann

Es gibt keine einfache Formel dafür, wie man die verwickelten Lagen, die im Mittelspiel auftreten, beherrschen kann. Einen guten Beginn bildet das eingehende Studium von Mittelspielen der Meister mit einem Auge darauf, jeden der einzelnen Züge und ihr Verhältnis zur Gesamtstrategie verstehen zu lernen. Unter **Taktik** werden wir zeigen, wie Amateure ihr taktisches Spiel vervollkommen können; unter **Strategie**, wie sie ihr Stellungsspiel verbessern können.

Es ist eine gute Idee, das ganze Brett abzusuchen und Einfallreichtum zu entwickeln, um Züge zu finden, die die Lage für uns günstig gestalten und für den Gegner ärgerlich sind. Der naheliegende Zug ist nicht immer der beste, und man darf nicht so leicht der Versuchung nachgeben, mechanisch zu spielen, wie einen Turm auf eine offene Linie zu stellen oder einen Springer auf f₃ oder c₃ (bzw. f₆ oder c₆). Das mögen die gegebenen Züge sein, in der augenblicklichen Lage könnte es jedoch etwas viel Besseres geben. Manchmal sind stille Züge angebracht, ein Zug jedoch, der den Druck erhöht oder eine direkte oder indirekte Drohung aufstellt, kann den Gegner dazu verleiten, Züge zu tun, die seine Stellung bloßstellen oder wenigstens seine Aufgabe erschweren. Züge, die die Vorhand erhalten, sind immer wünschenswert.

Manchmal läßt sich das Mittelspiel nach einem gradlinigen Plan führen. Ofters hingegen besteht es aus einer Reihe strategischer Phasen, von denen jede ihr eigenes Ziel hat, das, einmal erreicht, die Partie in eine neue Phase mit einem neuen Teilziel einmünden läßt. Immer wieder wird der Leser in den Partiebemerkungen, die folgen, lesen: „Die Partie tritt nun in eine neue Phase ein . . .“ Amateure sollten die Fähigkeit entwickeln, diese Etappen zu erkennen und wünschenswerte Ziele für sie aufzustellen.

Obwohl das Mittelspiel nicht im gleichen Maße wie Eröffnung und Endspiel aufgeschlüsselt worden ist, gibt es gewisse typische Mittelspielstellungen, die sich zu einem Vorgehen nach bekanntem Schema anbieten. Das Spiel der Meister zeigt, daß gebräuchliche Bauernformationen wie in Partie 10, andere Schwächen in der Bauernstellung wie in den Partien 2 und 9, die Bauernmehrheit am Damenflügel wie in Partie 25 usw. auf vorgeschriebenen Wegen ausgenutzt werden können. In gewissen Stellungen, wie im Minderheitsangriff in Partie 13, Strategie der offenen Linie in den Partien 11 und 16, Damenflügelangriff in Partie 3, Königsflügelangriff in den Partien 17 und 19, Angriff gegen den König auf der offenen Linie in den Partien 6 und 22, Schlußangriff in den Partien 1, 20, 21, 24, vereinigter Druck entlang der Schrägen und der offenen Linie in Partie 23 und Bauernkettenstrategie in den Partien 19 und 21, kann nach einem Standardtypus gespielt werden, wenn nicht mit mathematischer Genauigkeit, so doch wenigstens innerhalb eines fest umrissenen Rahmens. Der Amateur, der sich mit diesen immer wieder vorkommenden Mittelspiellagen vertraut macht und sie zu behandeln weiß, verbessert seine Fähigkeiten in der Behandlung dieses Partieteils.

§ 4. DAS ENDSPIEL

Das Endspiel ist der Teil der Schachpartie, in dem so viele Figuren durch Tausch vom Brett verschwunden sind, daß die beiden Könige tätigen Anteil am Kampf nehmen können. Nicht alle Schachpartien erreichen dieses Stadium.

Das Endspiel unterscheidet sich von Eröffnung und Mittelspiel darin, daß hier im allgemeinen ein methodisches und sorgfältig ausgearbeitetes Vorgehen, das man Technik nennt, anwendbar ist. Wegen der verringerten Zahl von Figuren auf dem Brett ist es möglich, mit viel größerer Genauigkeit was passieren wird genau vorher zu berechnen, und die Untersuchung der verschiedenen Stellungstypen hat zur Aufzeichnung der richtigen Behandlungsweisen der verschiedenen Endspiele geführt.

Der Meister ist in der Endspieltechnik wohlbewandert. Ist einmal ein bestimmter Endspieltyp erreicht, kennt er innerhalb Grenzen die richtige Art, es zu behandeln. Das genügt im allgemeinen, denn in Endspielen ist normalerweise kaum Neues zu finden (anders als in der Eröffnung), und es gibt kaum die unüberblickbaren Möglichkeiten, die das Mittelspiel charakterisieren.

Nicht nur Endspieltechnik, sondern auch Kenntnis der Ergebnisse, zu denen typische Endspielstellungen führen, ist sehr nützlich. Man kann dann unter Umständen schon im Mittelspiel ein günstiges Endspiel anstreben und hat die Sicherheit, wenn die erwünschte Stellung im Endspiel erreicht ist, daß sie dann gewonnen ist.

Der Amateur ist natürlich viel weniger gut mit der Endspieltechnik bekannt als der Meister. Was für den letzteren selbstverständlich erscheint, bedeutet für den ersteren oft harte Arbeit, die sorgfältige Analyse erfordert und Anlaß zu Fehlern bietet, wie sie jeder Lage auf dem Schachbrett innewohnen.

Wie der Amateur sich im Endspiel verbessern kann

Fortschritte im Endspiel gibt es in zwei verschiedenen Richtungen: a) ein größeres Wissen über die Ergebnisse der hauptsächlichen Endspieltypen; b) die spezifische Weise, die hauptsächlichen Endspieltypen zu behandeln.

Es ist äußerst wichtig, den theoretischen Ausgang der regelmäßig vorkommenden Endspiele zu kennen, weil dieses Wissen als Führer für die Richtung dienen kann, in die die Partie zu steuern ist, wenn die Stellung noch verwickelt genug ist und eine Auswahl möglich ist. Wenn man z. B. in einem Endspiel T+S+B gegen T+S weiß, unter welchen Umständen T+B gegen T gewinnt, hat man einen Hinweis, wann durch Abtausch der Springer vereinfacht werden kann.

Ebenso wichtig ist es zu wissen, wie die Normalendspiele richtig zu behandeln sind. Es genügt z. B. nicht, K+B gegen K in einer Stellung aufzuweisen, in der die Umwandlung des Bauern möglich ist. Man muß auch wissen, wie das Spiel zu führen ist, um Patt zu vermeiden, und dies ist eine Technik, die man lernen kann. Lernt man sie aber nicht, läuft man Gefahr, den Gewinn auszulassen, wenn immer sich eine solche Stellung ergibt. Sehr wichtig ist in solchen Endspielen auch ein Verständnis der Bedeutung und Anwendung des Begriffs der Opposition. Der Amateur sollte sich mit solchen Grundendspielen wie K+B gegen K, K+T+B gegen K+T, Bauernendspielen im allgemeinen, wo die Opposition eine Rolle spielt, Dame gegen vorgerückte Bauern usw. vertraut machen, ferner mit Endspielen, die aus einem Kampf zwischen Läufer und Bauern und Springer und Bauern bestehen, wo es Faktoren gibt, die den Springer begünstigen, wie Bauern nur auf einer Seite des Brettes, wie in Partie 2, oder festgelegte Bauern auf der Felderfarbe, die der feindliche (schlechte) Läufer beherrscht, oder Faktoren, die den Läufer begünstigen, wie Bauern auf bei-

den Seiten, oder festgelegte Bauern auf der Felderfarbe des eigenen (guten) Läufers. Bei der Arbeit mit dem Endspiel sollte man sich folgende allgemeinen Hinweise stets klar vor Augen halten: a) in mehr als 90 % der Fälle ist ein Bauer mehr in einem einfachen Bauernendspiel ausschlaggebend; b) in Formationen mit Figur(en) + Bauer(n) ist der Bauer mehr in vielleicht 50—60 % der Fälle entscheidend; er entscheidet endgültig, sobald der Spieler außer dem gewonnenen Bauern irgendeinen Stellungs Vorteil besitzt. In Partie 2 z. B. steht Schwarz beweglicher und hat außerdem einen Bauern mehr. In Partie 9 ist der gegnerische König gefährdet. In den Partien 7, 10, 11, 13, 16 und 23 genießt der Besitzer des Materialvorteils außerdem die erheblich größere Wirksamkeit seiner Figuren; c) der König spielt eine wichtige Rolle im Endspiel. In Partie 14 z. B. kann der schwarze König über das ganze Brett spazieren gehen und die gegnerischen Figuren in Verlegenheit bringen, während der weiße König an die Verteidigung der ihn umgebenden Bauern gebunden ist. Andererseits muß man auch im Endspiel die Gefährdung des Königs einberechnen; ein Beispiel bietet Partie 9; d) die Vorhand ist im Endspiel vielleicht noch wichtiger als in anderen Partiephasen. In Turmendspielen muß man den Besitz der Initiative mindestens so hoch wie einen Bauern einschätzen. In Partie 25 ist Schwarz im Besitz der Initiative beinahe in der Lage, das Fehlen von zwei Bauern auszugleichen; e) zwei verbundene Freibauern sind sehr stark, und wenn solche Bauern auf die 6. Reihe vordringen, wiegt ihre Kraft im allgemeinen so schwer wie ein Turm. Ist der König in der Nähe der beiden verbundenen Freibauern, können sich zwei extreme Möglichkeiten ergeben: 1. kann der feindliche König vor den weniger weit vorgerückten der beiden verbundenen Freibauern gelangen, werden sie fast wertlos; jedoch 2. kann die Seite mit den zwei Bauern den feindlichen König angreifen — und diese Möglichkeit ist gewöhnlich vorhanden — übersteigt die Kraft der verbundenen Bauern sogar die eines Turmes, wie in Partie 24 gezeigt wird. Kurz gesagt, das Endspiel ist eine Phase, in der Kenntnisse mehr zählen als Einsicht und die in großem Maße durch Studium zu erlernen ist. Nicht ohne Grund haben große Meister wie Capablanca geraten: „Studiere das Endspiel.“

§ 5. STRATEGIE, TAKTIK UND TAKTISCHE LAGEN

Liest man Erörterungen über die Schachtechnik, kann man nicht sehr weit kommen, ohne auf die Begriffe Strategie und Taktik zu stoßen, die manchmal sehr lose auf jede Art von Schachmanöver angewendet werden, manchmal sehr genau, um zwei unterschiedliche Prozesse des Vorgehens auf dem Schachbrett zu bezeichnen. Obwohl unterscheidbar, sind Strategie und Taktik manchmal so eng verflochten, daß man beim Ausarbeiten einer strategischen Idee mit taktisch bedingten Abwandlungen oder Änderungen des gesamten Planes rechnen muß, und manchmal hängt eine taktische Entscheidung von den strategischen Zielen des Spielers ab. Vor und über Strategie und Taktik rangiert das, was wir eine taktische Lage nennen werden, weil Rechnen erforderlich und doch, anders als bei dem, was man üblicherweise unter Taktik versteht, kein vorgefaßter strategischer Plan einzubeziehen ist.

Was auch die genaue Bedeutung dieser Bezeichnungen sein mag, es ist von größter Wichtigkeit für erfolgreiches Spiel, jede von ihnen zur angemessenen Zeit anzuwenden. Im allgemeinen prüft jeder erfahrene Spieler taktische Einzelheiten; vielen Amateuren ist jedoch die Strategie und die wichtige Rolle, die sie bei erfolgreichem Schach spielt, teilweise oder vollständig unbewußt. Das gleiche gilt für die Taktik, soweit sie mit der Ausführung eines strategischen Planes zusammenhängt.

§ 6. STRATEGIE

Strategie bedeutet „umfassende Planung“, um ein gegebenes Ziel in einer gegebenen Partiephase zu erreichen im Unterschied zum taktischen Verhalten während der Unternehmung. Strategisches Denken ist zu Zeiten angebracht, wenn die Stellung ruhig ist und keine unmittelbaren taktischen Probleme zu lösen sind. Die richtige Strategie läßt sich aus der Charakteristik der Stellung entwickeln.

Es gibt eine Anzahl verschiedener Lagetypen, die strategisches Denken erfordern:

a) In der Eröffnungsphase gibt es immer irgendein Grundziel. Mag es sich um Kontrolle der Mitte, die Aufstellung der Figuren auf wirkungsvolle Angriffsplätze oder wichtige Verteidigungsposten oder die Öffnung einer Linie handeln. Es ist wichtig, sich die strategischen Ziele in dieser Phase klar zu vergegenwärtigen. Einerseits können diese Ziele den Spieler leiten, wenn der Gegner von der Theorie abweicht, andererseits weisen sie auf den strategischen Plan zum Beginn des Mittelspiels hin.

b) In allen ruhigen Stellungen, wo es keine taktischen Probleme gibt, ist es angebracht, eine wirkungsvolle Strategie zu suchen und nicht ziellos zu spielen. Züge, die einen Zweck verfolgen, sind wirkungsvoller als zwecklose Züge. Die Anwendung von Druck auf bestimmte Punkte im gegnerischen Lager, den Gegner an der Rochade zu hindern, die Überdeckung der eigenen Mitte sind einige Beispiele strategischen Denkens. Nach einer Reihe solcher zweckvoller Züge fällt manchmal die Stellung des Gegners infolge unserer Kräfteaufspeicherung auseinander.

c) In manchen ruhigen Stellungen kann ein Spieler Züge finden, die taktische Probleme für seinen Gegner schaffen und ihn zwingen, Antwortzüge zu machen, die ihm nicht genehm sind und ihn in der Folge nötigen, sich mit bestimmten Schwächen abzufinden.

d) Wenn im gegnerischen Lager bereits eine Schwäche besteht, dreht sich unser strategischer Plan oft um die Ausnutzung dieser Schwäche. In Partie 2 z. B. nutzt Schwarz die vorgerückten Damenflügelbauern des Weißen aus, in Partie 3 macht sich Weiß die geschwächten Damenflügelbauern des Schwarzen zunutze und in Partie 4 beutet Weiß gleichzeitig die schwachen Felder des Schwarzen und die Stellung des unrochierten Königs aus.

e) Manchmal ist die Stellung reif, um einen weit ausgedehnteren Angriffsplan zu entwerfen. In Partie 1 z. B. zeigen die Beherrschung des Zentrums, der Besitz des Läuferpaares und eine Aufspeicherung von Kräften einen Großangriff am Königsflügel und gegen den König an; in Partie 11 plant Weiß einen Angriff entlang der offenen c-Linie und in der Folge auf der 7. Reihe; in Partie 13 ermöglicht die Formation der Bauern einen Minderheitsangriff; in Partie 17 verlangen drei Dinge nach einem Angriff auf dem Königsflügel: die Kontrolle des Zentrums durch Weiß, der Aufbau seiner Königsflügelbauern und der leicht geschwächte Königsflügel des Schwarzen.

Dem Meister ist das Erfordernis, mit einem Plan zu spielen, immer bewußt, und er weiß, welche Pläne für die jeweilige Lage am besten geeignet sind. Der Amateur spielt oft ohne irgendeinen Plan, wie in Partie 12, oder wählt den falschen, wie in Partie 14, oder beginnt einen Plan und versäumt dann, ihn zu Ende zu führen, wie in Partie 8. Viele Amateurpartien bestehen aus verhältnismäßig zusammenhanglosen Zügen, die taktisch nicht schlecht zu sein brauchen, denen es aber am Zweck und am Zusammenhang mangelt.

Wie der Amateur sein strategisches Spiel verbessern kann

Obwohl Schachkommentatoren ihre Aufmerksamkeit normalerweise mehr auf taktische Varianten als auf strategische Pläne legen, gibt es eine bestimmte Zahl von Schachabhandlungen, die besonders der Strategie gewidmet sind. Es gibt auch eine Anzahl von Schachmeistern, die in ihren Anmerkungen das strategische Denken hervorheben. Der Amateur kann sich aus solchen Werken Anregungen zu strategischem Denken holen. Sobald er einmal die Bedeutung des Denkens in strategischen Begriffen gelernt hat, wird er beim Nachspielen von Meisterpartien nach den strategischen Phasen Ausschau halten. In seinen Partien kann er sich in ruhigen Stellungen ständig zwingen, Züge zu suchen, die ein Ziel haben und einem Plan folgen. Es ist auch nützlich, Partien zu studieren, die unterschiedliche Arten von Strategie aufweisen, wie Königsflügelangriff, Zentrumsangriff, Minderheitsangriff usw., von denen eine Anzahl in diesem Buch zu finden sind.

§ 7. TAKTIK

Sobald ein strategischer Plan beschlossen ist, wird man sich überlegen, mit welchen Mitteln dieser Plan auszuführen ist. Damit begeben wir uns auf das Gebiet der Taktik. Sie umfaßt die Berechnung der Züge, die erforderlich sind, um den Zweck zu erreichen und bezieht die vernünftigen Antworten des Gegners mit ein. In Partie 1 z. B., wo Weiß Kräfte angesammelt hat, besteht seine Strategie darin, den schwarzen Bauernwall zu durchbrechen, um diese Kräfte gebrauchen zu können, und das taktische Problem besteht darin, die Züge zu finden, die den Durchbruch ermöglichen. In Partie 2, wo Weiß seine Damenflügelbauern geschwächt hat, besteht das taktische Problem des Schwarzen darin, die Züge zu berechnen, durch die er Vorteil aus den Bauernschwächen ziehen kann. Am Ende der Partie 2 stoßen wir auf eine typische Lage in Form einer sogenannten „ewigen Fesselung“. Die Partie zeigt, wie die Fesselung auszunutzen ist und wie man mit dem Gewinn einer ganzen Figur den vollen Vorteil daraus zieht. In Partie 17, wo für Weiß ein Angriff am Königsflügel angezeigt ist, besteht das taktische Problem darin, die genaue Zugfolge festzulegen, mit der der Angriff ausgeführt wird. Der Angriff wird durch ein typisches Turmpfer gekrönt. In vielen anderen Partien sehen wir die gleiche enge Verbindung zwischen der vorausgegangenen Strategie und der daraus hervorgegangenen Taktik. Ebenso wie in Partie 1 sehen wir eine Anhäufung von Macht in den Partien 19, 20, 21, 22, 23 und 24. Das strategische Meisterstück des Zugzwanges auf vollem Brett in Partie 13 wird an einer Zahl von Zugfolgen gezeigt, deren Mehrzahl von einfacher, taktischer Art sind. Ein Sonderbegriff taktischen Spiels ist die Kombination, die einen kurzen Teil der Partie einnimmt und mittels deren ein bestimmter Zweck durch Gewalt erreicht wird. Ihre Zugfolge bildet eine logische Kette und kann nicht geteilt werden. Betrachtet man jeden einzelnen der Züge, scheinen sie sinnlos oder gar fehlerhaft zu sein, zusammengenommen bilden sie jedoch eine außerordentlich schöne Einheit. Auf eine Reihe von für sich selbst unverständlichen Zügen folgt plötzlich die Erleuchtung, und ihr wirklicher Zweck wird klar.

In Partie 15 sehen wir, wie Weiß Bedenken hat, daß rein strategische Mittel nur zu gleichem Spiel führen; er macht daher eine Kombination, die die Merkmale der Stellung zu seinen Gunsten ändert. Die Schwächung des schwarzen Königsflügels bedeutet den Anfang eines neuen, vielversprechenden Planes. In Partie 18 hat Schwarz eine schwierige Kombination auszuführen, um einen kleinen Vorteil zu behaupten. In den Partien 3 und 4 wird vorgeführt, wie ein unrochierter König zu Opfer-

kombinationen ermuntert. In Partie 11 gibt die Gefährdung der 8. Reihe Anlaß zu Kombinationen verschiedener Art. In Partie 5 ist eine verwundbare Figur der Gegenwart, um den sich Kombinationen beider Seiten drehen. Partie 22 zeigt uns die typische Form eines Scheinopfers in einer Stellung, in der König und schwere Figuren sich auf der gleichen Schrägen aufhalten.

Wie der Amateur seine Taktik ausfeilen kann

Hat der Amateur einmal gelernt, in strategischen Begriffen zu denken und strategische Ziele zu formulieren, dann muß er versuchen, sich die taktischen Schritte vorzustellen, die die Strategie verwirklichen sollen. Es gibt spezielle Bücher über die Schachkombination, die ihm helfen, sein Können im Planen und Ausführen von Kombinationen zu entwickeln. Ein sorgfältiges Studium der taktischen Schritte, durch die die strategischen Pläne der Partien dieses Buches ausgeführt werden, wird sicherlich ebenfalls Früchte tragen.

§ 8. DIE TAKTISCHE LAGE

Wenn die Figuren beider Parteien auf eine Weise miteinander in Berührung kommen, daß eine Drohung entsteht, oder wenn diese Lage unmittelbar bevorsteht, so daß eine Berechnung der Züge erforderlich wird, dann tritt eine taktische Lage auf, denn der Spieler muß das Ergebnis seiner Züge daraufhin einschätzen, ob die Drohung aus- oder nicht ausgeführt wird.

Eine taktische Lage entsteht entweder im Laufe der Ausführung eines strategischen Planes oder an irgendeinem Punkt in einer Reihe von zufälligen oder gar zwecklosen Zügen, wie sie oft in den Partien der Amateure vorkommen. Besteht eine solche taktische Lage, erfordert sie unverzügliche Aufmerksamkeit und ist gegenüber allen anderen Erwägungen vorrangig. In solcher Stellung könnte ein taktischer Irrtum ernsthafte Folgen haben, wie die schlechtere Stellung, materielle Einbuße oder sogar Matt.

Es ist von unschätzbarem Wert, wenn man eine taktische Lage wirkungsvoll zu behandeln versteht. Das mindeste, was angestrebt werden muß, ist, jeden Zug zu vermeiden, der zum Nachteil führen würde; das meiste ist, einen Zug zu finden, der dem Gegner einen Nachteil irgendeiner Art aufbürdet. In diesem Zusammenhang kann man oft einen sogenannten „scharfen Zug“ machen, das ist ein gewaltsamer Zug, der dem Gegner ein Problem stellt und ihn mit einer unmittelbaren Drohung beschäftigt. Scharfe Züge sorgen für eine lebhaftere Partie und bringen den Gegner oft in alle möglichen Ungelegenheiten. Zu bemerken ist, daß scharfe Züge oft, jedoch nicht immer die besten sind. Ihr genauer Wert in der gegebenen Stellung muß durch die Analyse bestimmt (geprüft) werden. Jede vernünftige Möglichkeit muß untersucht und abgeschätzt werden, und der Spieler muß das Abspiel wählen, das ihm die meisten Hilfsmittel bietet.

Für viele Amateure ist die Auflösung taktischer Lagen durch Analyse das wahre Schach. Sie kennen keine andere Spielweise als die, eine gegebene Stellung auf dem Brett sorgfältig zu untersuchen und herauszufinden, wieviel sie herausholen können. Das ist in der Tat ein sehr wichtiger schachlicher Gesichtspunkt, den zu vernachlässigen ein Spieler sich nicht leisten kann. Wenn eine schachliche Fähigkeit allen anderen vorzuziehen wäre, könnte es wohl diejenige des bewanderten Taktikers sein.

Wie der Amateur sich in der Behandlung taktischer Lagen ausbilden kann

Die Varianten, die in Partieranmerkungen gegeben werden, zeigen, wie taktische Lagen zu behandeln sind und bezeichnen den Vorgang der taktischen Analyse, wie ihn Meister und Schachkommentatoren handhaben. Der Amateur könnte gut mit einer gegebenen taktischen Lage beginnen, seine eigenen taktischen Untersuchungen anstellen und sie dann mit denjenigen des Glossators vergleichen, wobei er sorgsam die Möglichkeiten festhält, die er in seiner Analyse übersehen hat.

Für die Analyse kann eine gewisse Zahl von Grundsätzen aufgestellt werden:

- a) Prüfe jedes Schach und jeden Schlagfall. Sogar wenn ein Schach oder ein Schlagfall offensichtlich falsch aussieht, könnte sich möglicherweise ein unerwartetes und wünschenswertes Ergebnis einstellen.
- b) Prüfe alle Möglichkeiten — unwahrscheinliche wie wahrscheinliche Züge. Was der Amateur am häufigsten versäumt, ist, den offensichtlich falschen Zug zu erwägen. Manchmal ist ein solcher Zug gerade der, der dem Gegner die meisten Sorgen bereitet.
- c) Führe die Analyse zu Ende. Eine Zugfolge, die an einer Stelle schlecht aussehen mag, geht manchmal vorteilhaft aus, wenn sie etwas weitergeführt wird.
- d) Unterschätze den Gegner nicht. Nimm nicht an, daß er die Erwiderung wählen wird, die für Dich am günstigsten ist. Nimm im Gegenteil an, daß er sich jeder Mühe unterziehen wird, das Allerbeste für sich zu finden.
- e) Untersuche besonders aufmerksam Züge, die den Gegner einschränken, wie starke Drohungen, Doppeldrohungen, Angriffe auf die Dame usw.
- f) Man beachte genau die Reihenfolge der Züge, die eine strategische oder taktische Idee verwirklichen sollen. Die falsche Reihenfolge kann dem Gegner eine Gelegenheit eröffnen, aus den Schwierigkeiten herauszukommen; aber auch wenn das nicht möglich ist, könnte die falsche Reihenfolge die Wirkung der Züge verringern. Sie kann Zeit und Kraft kosten und den Spieler zwingen, unnötig viel Abspiele durchzurechnen.

§ 9. DIE INITIATIVE

Der Ausdruck „Initiative“ beschreibt eine Lage im Schach, in der einer der Spieler auf eine solche Weise den Ton angibt, daß sein Partner entweder gezwungen ist, auf sein Spiel einzugehen, oder auf jede eigene Unternehmung zu verzichten. Die Initiative ist ein außerordentlich wertvoller Besitz an jedem Punkt einer Schachpartie, besonders jedoch im Mittel- und Endspiel. Im allgemeinen sollte ein Spieler immer die Initiative ergreifen, wenn er kann und sie behalten solange er kann. Das Geheimnis des Erlangens und Wiedererlangens der Initiative liegt darin, eher unternehmende als unbestimmte oder passive Züge zu machen. Der starke Spieler drückt ständig, zwingt seinen Gegner, nach seiner Flöte zu tanzen, wann und wo er immer kann.

Jeder Schachspieler hat die Erfahrung gemacht, daß er das Spiel vollständig beherrscht, wenn er einen Anfänger vor sich hat, der nach wenigen Zügen so vollständig eingebaut war, daß er nichts mehr von Belang unternehmen konnte. Das geschah, weil der Anfänger nichts Angemessenes getan hat, um die kühnen Vorstöße seines Gegners aufzufangen, geschweige denn selbst die Initiative zu ergreifen. In ungefähr der gleichen Weise, wenn auch auf feinerer Stufe, gelingt es dem Meister, die Partie zu beherrschen, wenn er mit einem Amateur spielt. Der letztere erkennt

in der Regel die Lage nicht so überzeugend und in so kurzer Zeit, und es kommt oft vor, daß ein erfahrener Amateur gegen einen Meister nach einem gegebenen Punkt eine vollständig gebundene Marschroute hat. Partie 12 ist ein glänzendes Beispiel dafür.

Die Initiative kann auf verschiedene Arten erlangt werden, deren offensichtlichste ist, einen aktiven Zug zu machen, der den Gegner zwingt, auf bestimmte Art zu antworten und so seine Auswahl beschränkt. Versäumt es der Gegner, von Zeit zu Zeit durch eigene unternehmende Züge auszugleichen, wird die Initiative des ersten größer und größer und schließlich überwältigend. Dann gibt es die Methode, aktive Züge zu machen, die ein gewisses Maß an Druck auf die Stellung des Gegners ausüben. Mit Tempogewinn spielen, das heißt Züge zu machen, die Materialgewinn drohen, ist ein anderer Weg, die Initiative zu erobern. Um die Initiative zu behalten, vermeidet man den Tausch aktiver Figuren gegen passiv aufgestellte des Gegners. Tauschen, wenn Rückzug Zeitverlust bedeuten würde, ist eine andere Form, die Initiative festzuhalten.

Eine besondere Lage, in der die Initiative eine wichtige Rolle spielt, ist die, in der eine Seite Kräfte aufgespeichert hat, das heißt mehr Figuren für ein unmittelbares Eingreifen bereit hat als die andere. In solchen Fällen muß der Spieler mit der Machtansammlung etwas unternehmen. Wenn nötig, muß er opfern, um alle seine Figuren in Wirksamkeit zu setzen und eine Bresche in die gegnerische Stellung zu schlagen. Holt er nicht soviel wie möglich aus seiner Machtkonzentration heraus, kann er seines Vorteils verlustig gehen oder, noch schlimmer, in eine nachteilige Lage geraten. Das hätte in Partie 18 geschehen können, hätte Schwarz sich nach dem Einbringen der zwei Bauern auf seinen Lorbeeren ausgeruht.

Eine der Sonderformen der Initiative ist der Angriff, der nur dann ersprießlich ist, wenn der Gegner eine Schwäche hat und genügend Figuren zur Hand sind, diese Schwäche auszunutzen. In solchem Falle hat der Spieler die Pflicht, sofort zu handeln, bevor sein Gegner genügend Kräfte heranbringen kann, um wirksamen Widerstand zu leisten.

Hat ein Spieler einmal die Initiative, ist es schwierig, sie ihm wieder zu entreißen. Der Amateur sollte immer danach streben, die Initiative festzuhalten, und wenn der Gegner sie zu ergreifen sucht, dessen Drohungen und seinen Druck auszugleichen. Gewöhnlich ist der Meister in der Lage, unternehmender aufzutreten, weil er weiß, wie man sich die Initiative verschaffen kann, und bei jedem Zuge versucht er die Antwort zu finden, die seinen Druck verstärkt.

Wie der Amateur die Initiative ergreifen kann

In den Partien des Buches hat der Spieler oft eine Auswahl an Zügen. Man wird sehen, daß der Meister normalerweise den unternehmendsten Zug wählt. Der Amateur muß sich auch darin üben, seinen Blick dafür zu schärfen. In den Partien 3, 4, 9, 10, 11, 13, 16 und 17 ergreift der Meister von Anfang an die Initiative infolge seiner überlegenen Eröffnungsbehandlung. In Partie 12 sehen wir, wie Initiative in Form dauerhaften und zunehmenden Drucks schließlich zu einer Explosion führt. In den Partien 18, 21, 22, 23, 24 und 25 kämpfen beide Seiten während eines beträchtlichen Teils der Partie um die Initiative. Das Ergreifen der Vorhand ist nicht immer sichtbar. In Partie 7 z. B. gebraucht der Meister alle Arten von Mitteln, wie im 10. und 12. Zug von Schwarz, und plötzlich werden bei den Zügen 13 und 15 Manöver offenbar, die zwangsläufig zum Gewinn eines Bauern im 17. Zuge führen.

§ 10. DER WIDERSTAND

Hat der Gegner die Vorhand, so muß das, auch wenn es eine sehr starke Initiative ist, nicht unbedingt bedeuten, daß man zum Untergang verurteilt ist. In den meisten Fällen — und das ist eine der anziehendsten Seiten des Schachs — gibt es einen Ausweg. Eine Stellung kann beklagenswert aussehen, zeigt man aber dem Meister die Aufstellung, so wird er, wenn sie nicht zu schlecht ist, einen Weg zeigen, der aus den Schwierigkeiten herausführt.

Widerstand ist eine der wichtigsten Seiten des Schachs und ein Umstand, der den größten Einfluß auf die Ergebnisse hat. Im allgemeinen kann man sagen, daß ein Fehler — wenn er nicht zu groß ist — die Partie noch nicht entscheidet — und wenn ein Spieler befähigt ist, nach einem schlechten Zuge fortwährend die richtigen zu finden, wird er die Partie in den meisten Fällen retten können.

Eine der wichtigsten Eigenschaften des Schachspielers ist die Zähigkeit. Meister besitzen sie meist in hohem Maße. Diese Zähigkeit hat auch psychologische Rückwirkungen. Der Angreifer, der glaubt die Partie zu gewinnen oder wenigstens in einer Phase Erfolg zu haben, sieht sich immer neuen Problemen gegenüber und neuen Erschwernissen, die ihn ermüden oder erschöpfen mögen und ihn seine Geduld verlieren lassen. Es kommt nicht selten vor, daß der unnachgiebige Verteidiger die Partie nicht nur rettet, sondern sogar gewinnt.

Der wichtigste Umstand bei erfolgreichem Widerstand ist der, die richtigen Verteidigungszüge zu finden. Der Amateur ist in der Verteidigung gewöhnlich nicht sehr stark. Er macht zwei oder drei Fehler, und dann wird die Sache für seinen Gegner viel leichter. Ferner ist der Amateur zu bald überzeugt, daß er die Partie verlieren wird, und der Gedanke setzt sich fest: „Warum bis zum letzten versuchen? Ich verliere ja doch.“ Und so spielt er oberflächlicher denn je, und die Partie geht rasch verloren. Wüßte der Amateur, daß die meisten Stellungen haltbar sind, neigte er dazu nachzudenken, und wüßte er, daß es der Mühe wert ist, Widerstand zu leisten, hielte er sich in vielen Fällen besser. Ein gutes Beispiel unnachgiebiger Verteidigung ist in Partie 25 zu finden.

Zwar ist der Fehler manchmal zu schwer, wie in den Partien 11, 16, 18 und 21, wo der Widerstand erfolglos bleiben mußte; aber letzten Endes ist das zu erwarten, wenn der Sieger seine ganze Energie in die Partie gesteckt hat, immer den schärfsten Angriffszug macht, nicht zögert zu opfern und die Stellung im richtigen Augenblick zu festigen weiß, um den Widerstand des Gegners zu brechen.

Wie der Amateur seine Verteidigung verbessern kann

Wenn der Spieler in der Verteidigung ist, muß er die Stellung sorgfältig prüfen und alle Möglichkeiten finden, eine gegebene Lage zu halten und dabei auch solche berücksichtigen, die oberflächlich gesehen nicht in Betracht kommen. Er sollte auf diesem Gebiet ebensoviele Einfälle und Hilfsmittel entfalten wie im Angriff.

Wenn ein Verteidiger überzeugt ist, daß seine Lage unhaltbar geworden ist, muß das seine Moral eher stärken als ihn entmutigen, denn das Gefühl „ich habe nichts zu verlieren“ sollte ihn zu objektiver Analyse anhalten und ihn leiten, alle möglichen Opfer zu erwägen, die er zögern würde in Betracht zu ziehen, hielte er seine Stellung für verteidigungsfähig.

Ein paar allgemeine Grundsätze für wirkungsvollen Widerstand wollen wir anführen: