

**Max Euwe
Walter Meiden**

**Amateur
wird Meister**

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 mit diesem Werk beabsichtigen.

In der Einführung 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 25 Partien des Meisters gegen den Amateur, wie die Siege geplant und erspielt werden. In fast allen diesen Partien treten typische Stellungen hervor, und der Erfolg beruht oft in erheblichem Maß 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 zu neutralisieren; zweitens: Amateur-Irrtümer sind schwerwiegender und hervorstechender als Meisterfehler und daher leichter auszunützen; drittens: es gibt wohl keinen besseren Weg, die Ausnützung von Amateurfehlern zu zeigen, als 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 herrschen jedoch vor.

Je weiter wir mit den Partien fortschreiten, umso stärker wird der Amateur - tatsächlich *gewinnt* er die letzten drei Partien des Buches gegen den Mei-



ster. 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.

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 zur 3.Auflage

Dr. Euwe weilt nicht mehr unter uns, doch seine bedeutenden Beiträge zur Förderung des Schachspiels wirken fort.

Es gibt nur wenige Schachmeister in der Geschichte des Spiels, die einen so klaren Einblick in die Gedankengänge hochklassiger Spieler zu geben vermochten und die in der Lage waren, Partien so zu beschreiben, dass sowohl Amateur wie fortgeschrittener Spieler davon lernen können, wie es Dr. Euwe getan hat. „Amateur wird Meister“ zeigt nicht nur, wie ein Meister die schwächeren Züge des Ungeübten ausnützt, das Buch ist außerdem eine wahre Fundgrube der Schachanalyse, in der für jede Partie Untersuchungen zahlreicher Variationen zu finden sind, die allen äußerst hilfreich sein können, die ihre taktischen Fähigkeiten schärfen wollen.

Darum legen wir diese dritte Auflage von „Amateur wird Meister“ in der Hoffnung vor, dass sie Schachspielern verschiedener Stärkegrade in hohem Maß nützlich sein möge.

Columbus, Ohio, im Frühjahr 1983

Walter Meiden

INHALTSÜBERSICHT

Vorwort	5	
Einleitung	9	
Partie	Eröffnung	Thema
1 Nimzowitsch-Indisch	Ausnützen von Vorteilen	29
2 Nimzowitsch-Indisch	Durchlöcherter Formation	39
3 Englisch	Ausnutzung von Bauernschwächen ...	49
4 Ben-Oni	Geschwächte Felder	55
5 Spanisch (Offen)	Theorie der Spanischen Partie	61
6 Spanisch (Geschlossen)	Königsangriff	69
7 Spanisch (Steinitz-Vert.)	Positionsspiel	79
8 Holländisch	Strategisches Planen	89
9 Grünfeld-Verteidigung	Verwundbares breites Zentrum	97
10 Zukertort-Reti-System	Hängende Bauern	105
11 Abgelehntes Damengambit	Ausnutzung der offenen Linie	113
12 Abgelehntes Damengambit	Schwache Züge	125
13 Abgelehntes Damengambit	Minderheitsangriff	135
14 Abgelehntes Damengambit	Mittelspiel-Strategie	145
15 Caro-Kann	Finden eines Plans	157
16 Sizilianisch (Drachen)	Der Sinn der „Sizilianischen“	165
17 Sizilianisch (f2-f3)	Rochadeangriff	177
18 Sizilianisch (mit e7-e5)	Strategie und Taktik	183
19 Königsindisch	Die Bauernkette	191
20 Königsindisch	Verfrühte Initiative	203
21 Königsindisch	Austausch von Schwächen	209
22 Königsindisch	Spiel auf Remis	217
23 Italienisch (De7)	Behauptung des Zentrums	227
24 Damenindisch	Austausch von Vorteilen	239
25 Reti-System	Spiel an mehreren Fronten	249
Schlusswort	259	



EINLEITUNG

Der Bereich der Schachamateure ist weit, und unter der großen Zahl von Gelegenheitsspielern gibt es diejenigen, die sich durch viel Übung im Kampf mit fähigen Gegnern, durch sorgfältiges Studium von Lehrbüchern und durch fleißiges Nachspielen von Meisterpartien viele Grundsätze der Schachtechnik angeeignet haben. Sie finden starke Züge, vermeiden ernsthafte Schwächen und begehen keine offensichtlichen taktischen Irrtümer mehr - kurz gesagt, die starken Spieler. Sie haben ein feineres Gefühl für manche Tiefgründigkeit des Positionsspiels als die meisten Spitzenkönner des 19. Jh. 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 in 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 Stellungen von einem unterschiedlichen Gesichtspunkt aus. Der Meister begreift und versteht eine Stellung und ihre Auswirkungen besser als der Amateur. Dem Meister sind die Wechselbeziehungen verschiedener Grundsätze gegenwärtig, von deren Vorhandensein der Amateur keinen Begriff haben mag.

Untersuchen wir die verschiedenen Gesichtspunkte, bei denen die Unterschiede zwischen Meister und Amateur offensichtlich sind, mit einem Auge darauf, was der Amateur auf jedem Gebiet tun muss, um sein Spiel zu verbessern und Fortschritte auf dem Weg zur Meisterschaft zu machen.

1) DIE ERÖFFNUNG

Bis zu einem gewissen Grad gibt es keinen erkennbaren Unterschied zwischen Meister und Amateur, 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 Zug 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 er häufig den Ariadnefaden bei der ersten Abweichung vom „Buch“, während der Meister, der den Hintergrund der Züge versteht, Vorteil aus dem unrichtigen Verhalten zieht, wenn es eintritt.

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. 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 Varianten entdeckt er manchmal Verbesserungen. Als starker Spieler ist er befähigt, kleine Irrtümer in gebräuchlichen Spielweisen zu finden. Das ist nicht so schwierig, wie es scheinen mag. Schließlich - was ist Theorie? Sie stammt aus zwei Quellen: der statistischen Sammlung von Varianten, die in Turnieren gespielt werden, und den Analysen der 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 eines bestimmten Abspiels 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 ein oder mehreren Fachleuten vor ihm gepflegt 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 10 begeht Schwarz im 6.Zug 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 ernste 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 aktuell vorherrschende Varianten wohlbekannt 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 zu haben. Aus diesem Grund 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, und sich ein genaueres Verständnis dafür anzueignen, worin während und am Ende der Eröffnungsphase eine gute Stellung besteht.

Die Ideen hinter den Eröffnungen sind in Lehrbüchern, 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 sowie der einzelnen Züge zu erklären. Der Amateur wird es nützlich finden, eine Anzahl von Partien einer bestimmten 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 bestimmte 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 Kennen lernen von Theoriezügen sollte der Amateur immer an die Grundlagen einer guten Schachstellung denken und versuchen, sobald ihm eine unbekannte Eröffnung oder ein ungewöhnlicher Zug in einer bekannten Eröffnung vorgelegt 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, wobei 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, was 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 die Phase, die die Erfindungskraft des Spielers am meisten herausfordert. Es ist anders als die Eröffnung keiner erschöpfenden theoretischen Erforschung unterzogen worden; anders als das Endspiel ist es in keine Sammlung gefälliger Techniken zusammengepresst worden. Weil deutliche Anzeichen, wie vorzugehen ist, fehlen und wegen der ihm innewohnenden Schwierigkeit stellt es die schwersten Probleme in der Schach-

partie. Um das Mittelspiel richtig zu spielen, muss man einerseits die Stellung als Ganzes sehen, um die korrekte Spielweise beurteilen zu können, andererseits alle Einzelheiten erkennen und keine 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 Materialgewinn ausgehen, die feindlichen Bauern schwächen oder ein günstiges Endspiel durch allgemeinen Figurentausch 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 bei der Suche nach dem besten Zug verschieden betrachten. Die 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 positionell 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 bzw. unter *Strategie*, wie sie ihr Stellungsspiel verbessern können.

Es ist eine gute Idee, das ganze Brett abzusuchen und Einfallsreichtum zu entwickeln, um Züge zu finden, die die Lage für uns günstig gestalten und für den Gegner ärgerlich sind. Der nahe liegende Zug ist nicht immer der



beste, und man darf nicht so leicht der Versuchung nachgeben, mechanisch zu spielen, wie etwa einen Turm auf eine offene Linie oder einen Springer auf f3/c3 (bzw. f6/c6) zu stellen. 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 bzw. indirekte Drohung aufstellt, kann den Gegner zu Zügen verleiten, die seine Position bloßstellen oder wenigstens seine Aufgabe erschweren. Züge, die die Initiative erhalten, sind immer wünschenswert.

Manchmal lässt sich das Mittelspiel nach einem gradlinigen Plan führen. Öfter hingegen besteht es aus einer Reihe strategischer Phasen, von denen jede ihr eigenes Ziel hat. Ist es erreicht, lässt es die Partie in eine neue Phase mit einem neuen Teilziel einmünden. Immer wieder wird man in den Anmerkungen 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 Maß 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 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 diesem Partieteil.

4) DAS ENDSPIEL

Dies ist der Teil der Schachpartie, in dem so viele Figuren durch Tausch verschwunden sind, dass die beiden Könige tätigen Anteil am Kampf nehmen können. Nicht alle Partien 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 Figurenzahl ist es möglich, mit viel größerer Genauigkeit vorzuberechnen,

was passieren wird, und die Untersuchung verschiedener Stellungstypen hat zur Bestimmung ihrer richtigen Behandlung geführt.

Der Meister ist in der Endspieltechnik wohlbewandert. Ist einmal ein bestimmter Endspieltyp erreicht, kennt er innerhalb Grenzen die richtige Behandlungsweise. Das genügt im allgemeinen, denn in Endspielen ist normalerweise kaum Neues zu finden (anders als in der Eröffnung), und es gibt kaum die unüberschaubaren 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 dem letzteren selbstverständlich erscheint, bedeutet für den ersteren oft harte Arbeit, die sorgfältige Analyse erfordert und Anlass zu Fehlern bietet.

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, diese Endspieltypen zu behandeln.

Es ist äußerst wichtig, den theoretischen Ausgang der regelmäßig vorkommenden Endspiele zu kennen, weil dieses Wissen als Führer dienen kann, in welche Richtung zu steuern ist, wenn die Stellung noch verwickelt genug 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 gewinnen, 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 der Opposition. Der Amateur sollte sich vertraut machen mit 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., ferner mit dem Kampf zwischen L+B und S+B, wo es Faktoren gibt, die den Springer begünstigen (Bauern nur auf einer Seite des Brettes wie in Partie 2, oder festgelegte Bauern auf der Felderfarbe des feindlichen



schlechten Läufers) oder Faktoren, die den Läufer begünstigen (Bauern auf beiden 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 Mehrbauer in einem einfachen Bauernendspiel ausschlaggebend; b) mit Figur(en) + Bauer(n) ist der Mehrbauer in vielleicht 50-60% der Fälle entscheidend; er entscheidet endgültig, sobald der Spieler außerdem irgendeinen Stellungsvorteil 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 und die gegnerischen Figuren in Verlegenheit bringen, während der weiße 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 Initiative ist im Endspiel vielleicht noch wichtiger als in anderen Partiephasen. In Turmendspielen muss man ihren Besitz 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 sie auf die 6.Reihe vordringen, wiegt ihre Kraft im allgemeinen so schwer wie ein Turm. Ist der König in ihrer Nähe, können sich zwei extreme Möglichkeiten ergeben: 1) Kann der feindliche König vor den weniger weit vorgerückten Bauern 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 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 Maß 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 Manöver angewendet werden, manchmal sehr genau, um zwei unterschiedliche Prozesse des Vorgehens 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 Plans rechnen muss, und manchmal hängt eine taktische Entscheidung von den

strategischen Zielen des Spielers ab. Vor und über Strategie bzw. Taktik rangiert das, was wir eine taktische Lage nennen, 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 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 Situationen, 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 bzw. 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. Druck auf bestimmte Punkte im gegnerischen Lager zu machen, 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 Kräftekonzentration auseinander.

c) In manchen ruhigen Stellungen kann ein Spieler Züge finden, die taktische Probleme für seinen Gegner schaffen und diesen zu Antwortzügen zwingen, 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

