

Karsten Müller - Positionsspiel

Teste und verbessere deine
positionellen Fähigkeiten



Karsten Müller

Joachim Beyer Verlag

Karsten Müller

**Teste und verbessere deine
positionellen Fähigkeiten**

Karsten Müller – Positionsspiel

**Mit einem Vorwort von
Susan Polgár**

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Vorwort	7
Vorwort zur deutschen Ausgabe	8
Einleitung	9
Zeichen & Symbole	11
Teil 1 – Motive	13
Gute und schlechte Läufer	13
Domination	21
Vorposten	27
Untermnierung	36
Stellungsöffnung	39
Blockade.....	43
Verbesserung der Figurenstellung	46
Prophylaxe	52
Schaffung einer zweiten Front	56
Gegenspiel	61
Positionelles Qualitätsoffer	64
Vereinfachung	70
Schwächen	79
Farbkomplex-Schwäche	88
Teil 2 – Tests	94
Test 01	94
Test 02	99
Test 03	104
Test 04	109
Test 05	113
Test 06	117
Test 07	121
Test 08	126
Test 09	130
Test 10	134
Test 11	138
Test 12	142
Test 13	146
Test 14	150
Test 15	154

Test 16	158
Test 17	162
Test 18	166
Test 19	170
Test 20	174
Test 21	178
Lösungen der Übungs- und Testaufgaben	182
Punktetabelle	353
Quellenverzeichnis	354

Vorwort von Susan Polgár

Dieses einzigartige Trainingsprogramm zielt darauf ab, mehr oder weniger fortgeschrittenen Spielern beim Lernprozess zu helfen, indem es eine große Zahl von Übungsbeispielen bietet, die der Autor, der deutsche Großmeister Karsten Müller, sorgfältig ausgewählt hat. Während es nämlich viele Bücher und Software-Programme gibt, die dem Spieler bei der Verbesserung der taktischen Fähigkeiten helfen, findet man relativ wenige, die sich auf strategische und positionelle Erwägungen konzentrieren. Die Beschäftigung mit diesen Stellungen und Übungen ist eine gute Methode, Ihr Positionsverständnis zu verbessern. Ich kann dieses Buch nur empfehlen!

Susan Polgár, New York 2008

Vorwort zur deutschen Ausgabe

Ein gutes Positionsgefühl ist ein sehr wichtiger Bestandteil der schachlichen Spielstärke und es gibt gar nicht so viele Aufgabensammlungen, welche das Thema behandeln, während es beispielsweise Taktikbücher wie Sand am Meer gibt. Daher freue ich mich, dass das vorliegende Buch nun auch in deutsch erhältlich ist. Ich habe einige wenige Fehler verbessert und einen neuen Test 21 mit aktuellen Aufgaben neu hinzugefügt.

Ich möchte mich bei Lothar Nikolaiczuk für die pointierte Übersetzung ins Deutsche und bei Thomas Beyer für das gute Layout bedanken, sowie bei den Verlegern Robert Ullrich und Hanon W. Russell für Ihre freundliche Haltung gegenüber dem gesamten Projekt.

Karsten Müller, Hamburg im November 2016

Einleitung

Warum ist es so viel einfacher, Bücher zu finden, die sich auf taktische statt auf positionelle Übungen konzentrieren? Einer der Gründe besteht darin, dass es leichter ist, geeignete Beispiele taktischer Kombinationen zu finden – jedenfalls gilt dies für mich. Außerdem können Computer benutzt werden, um die Lösung auf Korrektheit und Einzigartigkeit hin zu überprüfen. Bei positionellen Übungen kann es passieren, dass verschiedene Computer-Programme verschiedene Züge bevorzugen und eine gegebene Stellung völlig unterschiedlich bewerten. Das ist natürlich ausgeschlossen, wenn es eine eindeutige taktische Lösung gibt. Gewissermaßen macht dieses Problem es auch für einen Menschen schwierig, Beispiele mit genau *einer* positionellen Lösung zu finden. Deshalb habe ich es bei den in diesem Buch gebotenen Übungen stets erwähnt, wenn ich der Ansicht war, dass auch alternative Züge Punkte verdienen.

Ich würde vorschlagen, dass Sie mit den einleitenden Kapiteln des Abschnitts „Motive“ beginnen, aber natürlich können Sie auch, und quasi zum Aufwärmen, mit den Übungen beginnen. Wenn Sie diese ziemlich schnell lösen können, sollten Sie die Tests in Angriff nehmen. Erwarten Sie aber nicht, dass Sie die Aufgaben allein mit positionellem Herangehen lösen können. Positionelle Motive existieren nicht in einem Vakuum, und konkrete Berechnungen spielen fast immer eine Rolle. Benutzen Sie also Ihre Intuition für die Beurteilung, wie weit Sie jeweils rechnen müssen, um die volle Punktzahl zu erreichen.

Manchmal reicht es, wenn Sie den einleitenden Zug finden, aber manchmal müssen Sie auch mehrere Züge im Voraus berechnen, um sicherzustellen, dass Ihre Idee auch wirklich funktioniert. Themen wie „Gegenspiel“ oder „Stellungsöffnung“ sind naturgemäß stärker taktisch gefärbt, aber treffen Sie Ihre Entscheidungen nicht allein aus solchen Überlegungen. In jeder gegebenen Stellung sollten Sie sich immer von Ihrer Intuition leiten lassen. Nach einer gewissen Zeit sollten Sie die Tests wiederholen, um Ihr Gedächtnis zu trainieren und die jeweiligen Vorgehensmuster rascher zu erkennen.

Ich hoffe, dass Sie nach der Arbeit mit diesem Buch mit einem anderen Blick an positionelle Problemstellungen herangehen werden. Dass Sie z.B. jeden Figurenabtausch sorgfältig abwägen (ein Problem von größter Wichtigkeit, glauben Sie mir), dass Sie sich ein Bild von den Plänen und Ideen Ihres Gegners machen und dass Sie den positionell wünschenswerten Zug in Ihre Liste von Kandidatenzügen aufnehmen, bevor Sie mit der Berechnung der Varianten beginnen.

Mein Dank geht an Hanon W. Russell für die Beisteuerung vieler Anmerkungen, an Susan Polgár für ihr Vorwort und ganz besonders an Jacob Aagaard für die

Überprüfung der Übungsaufgaben. Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen bei der Beschäftigung mit den Aufgaben und hoffe, dass sich Ihre Spielstärke insgesamt verbessern wird!

Karsten Müller, Hamburg, Mai 2008

Zeichen und Symbole

1-0	Weiß gewinnt
0-1	Schwarz gewinnt
$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$	Remis
+	Schach
#	matt
!	ein starker Zug
!!	ein großartiger bzw. nicht naheliegender Zug
?	ein schwacher Zug bzw. ein Fehler
??	ein schwerer Fehler
!?	ein beachtenswerter Zug
?!	ein zweifelhafter Zug
=	Ausgleich
\pm	Weiß steht etwas besser
\pm	Weiß hat klaren Vorteil und sollte gewinnen
+ -	Weiß hat eine Gewinnstellung
\mp	Schwarz steht etwas besser
\mp	Schwarz hat klaren Vorteil und sollte gewinnen
- +	Schwarz hat eine Gewinnstellung
∞	unklar
∞	mit Kompensation
\uparrow	mit Initiative
\rightarrow	mit Angriff
\rightrightarrows	mit Gegenspiel
Δ	mit der Drohung bzw. mit der Idee
\sqsupset	besser ist
(W)	Weiß am Zug
(S)	Schwarz am Zug

Motive

Gute und schlechte Läufer

Ein Läufer kann sich nur auf einer Hälfte der Felder eines Schachbretts bewegen, und dies hat viele positionelle Auswirkungen. Wird der eine Läufer abgetauscht, so bedeutet dies auch für seinen Kollegen eine Schwächung, da sich die feindlichen Figuren auf der Farbe in Sicherheit bringen können, die der verbleibende Läufer nicht beherrscht. Also ist das Läuferpaar eine wichtige Waffe, und Rman sollte dem Gegner niemals einen starken Läufer überlassen, für den einem der entsprechende Gegenspieler fehlt. Dies gilt vor allem, wenn eine Seite beim Vorhandensein ungleicher Läufer Angriff hat bzw. bekommen wird (siehe Teil B).

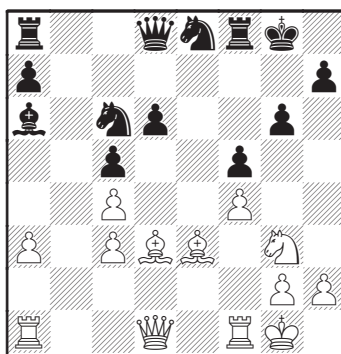
A) Schlechter Läufer

Der Versuch, Leichtfiguren einzuschränken und schließlich völlig zu dominieren, ist ein wichtiger Teil der Schachstrategie. In der Regel werden Bauern dazu verwendet, die Läufer „auf Granit beißen zu lassen“. In Hollis – Hovde (siehe unten) beißt der d3-Läufer auf die Bauernkette f5-h7, während der e3-Läufer durch die Kette c5-d6 eingeschränkt wird. Umgekehrt kann der schwarze a6-Läufer auf keine vergleichbare Weise eingeschränkt werden. Diese Bauernketten sind Teil der aktiven Strategie zur Beschränkung der gegnerischen Läufer. Natürlich sind speziell lange Bauernketten im Zentrum zur Einschränkung von Läufern geeignet. Ein bekanntes Beispiel ist

der c8-Läufer in der Französischen Verteidigung nach 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5.

A. Hollis (2606) – F. Hovde (2534)

Fernpartie 1991



In unserem ersten Beispiel ist der schwarzfeldrige Läufer von Weiß permanent schlecht, da der c-Doppelbauer und der blockierte f4-Bauer wie eine Art Käfig wirken. Hingegen ist der weißfeldrige Läufer nur schlecht *pos-tiert*, aber er droht, an die Verteidigung von c4 gekettet zu werden, wenn Weiß nicht aktiv spielt. Deshalb ist **16. ♖xf5!?** der beste weiße Versuch.

Nach 16. ♖a4 ♘a5 17. ♙f2 ♞f6 18. ♞fe1 ♟g4 steht Schwarz besser.

16...gxf5 17. ♚d5+ ♜f7 18. ♚xc6 ♙b7!? Dies ist mehr im Geiste eines Angriffs bei ungleichen Läufern als 18... ♙xc4.

19. ♚a4 h5 20. ♞ab1

20. ♖xh5? sucht förmlich nach Ärger:
 20... ♜h4 21. ♗g3 ♜h7 22. ♔f2 ♜xh2
 23. ♝g1 ♝g7-+.

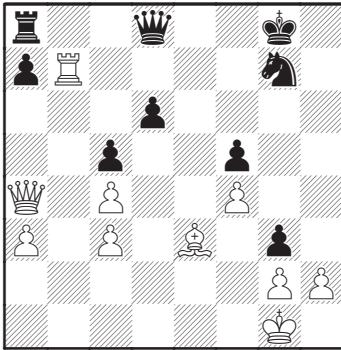
20... ♗g7 21. ♝f2? Jetzt gewinnt der schwarze Angriff an Fahrt, und der weiße Läufer ist bedeutungslos.

21. ♝fd1 war erforderlich.

21...h4 22. ♝fb2

Nach 22. ♗f1 h3 23. gxh3 ♙e4 ist der schwarze Angriff sehr stark. Übrigens gestattet 23... ♜h4?! das positionelle Qualitätsopfer 24. ♝xb7!.

22...hxg3 23. ♝xb7 ♝xb7 24. ♝xb7



24... ♜e8! Die Anwendung eines anderen positionellen Prinzips: Je mehr Figuren abgetauscht werden, desto größer wird der Nachteil einer schlecht postierten Figur. Der schwarze Springer wird unangefochten regieren.

25. ♜xe8+ ♝xe8 26. ♙d2 ♝e2 27. ♝b2 ♗h5 28. hxg3 ♗xg3 29. ♝b8+

29. ♙c1 ♝xb2 30. ♙xb2 ♗e2+ 31. ♔f2 ♗xf4 32. ♔f3 ♗d3 33. ♙a1 Dieser Läufer ist wirklich hässlich. 33... ♔f7-+

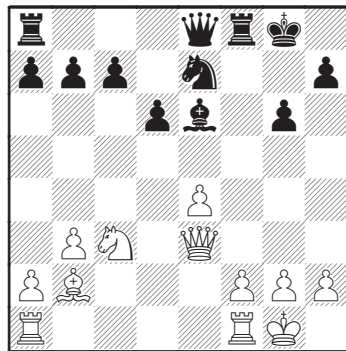
29... ♔f7 30. ♙e1 ♝xe1+ 31. ♔f2 ♝e4 32. ♔xg3 ♝xc4 33. ♝b7+ ♔e6 34. ♝xa7 ♔d5 35. a4 ♝xc3+ 36. ♔h4 ♔e4 Und

Schwarz konnte seinen Vorteil später verwerten.

B) Angriff bei ungleichen Läufern

Endspiele, in denen nur noch ungleiche Läufer übrig sind, werden zumeist remis (siehe *Dvoretsky's Endgame Manual* oder *Fundamental Chess Endings*). Sobald jedoch auch andere Figuren ins Spiel kommen, tritt die Regel in Kraft, dass die angreifende Seite (bzw. die Seite mit Initiative) von der Anwesenheit ungleicher Läufer begünstigt wird, da der Läufer der verteidigenden Seite nichts zur Verteidigung beitragen kann.

Seidler – Ruiz Buenos Aires 1974



Der schwarze König spürt die Gefahr, aber nichts kann den weißen Angriff in der langen Diagonale mehr stoppen.

16. ♗d5!? ♗xd5 **17. exd5 ♙xd5 18. ♜d2!** Die Pointe!

18. ♜d4? kann mit 18... ♜e5 beantwortet werden.

18...♟f5 19.f4 ♖d7

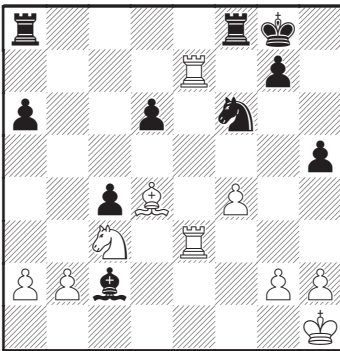
19...♜b5 20.♟f2 ♜af8 21.♜d4 ♟5f6
22.f5+-

20.♜d4 ♔f8 21.♞ae1 (21.g4 ♟h5 22.f5
gewinnt auch.) 21...♞c6 22.g4 1-0
22.♜h8+ ♔f7 23.♜g7#

Solch ein Angriff ist sogar ohne Da-
men möglich, solange taktische Ele-
mente und Königssicherheit eine Rol-
le spielen.

**A. David (2487) –
J. Plaskett (2525)**

Mondariz 2000



Das weiße Kraftpaket auf d4 entschei-
det die Sache in Verbindung mit den
angreifenden Türmen.

26.♞d5!

26.♞g3? ♜e8 27.♞gxg7+ ♜xg7
28.♞xg7+ ♔h8 29.♞d5 ♞ae8 oder
27.♞xg7 ♜xg7 28.♞gxg7+ ♔h8 29.♞g5
♞xf4 30.♞xh5+ ♔g8 31.h3 ♞b8 und in
beiden Fällen kann Schwarz noch
kämpfen.

26...♟f7

26...♞xd5? 27.♞xg7+ ♔h8 28.♞a7+
♞f6 29.♞xf6+ +-

27.♞xf6+ gxf6 28.♞7e6! Schwarz
kann die dunklen Felder rund um sei-
nen König nicht verteidigen. Weiß will
so viel Angriffspotenzial wie möglich
auf dem Brett behalten und meidet des-
halb jeden Figurentausch.

28...d5

28...♔g7 29.♞xd6 ♔g6 30.♞e5 ♞f5
31.♞a5+-

29.♞xf6 d4 30.♞g3+ ♔h7 (30...♔f8
31.♞e5!+-) 31.♞g5!? d3

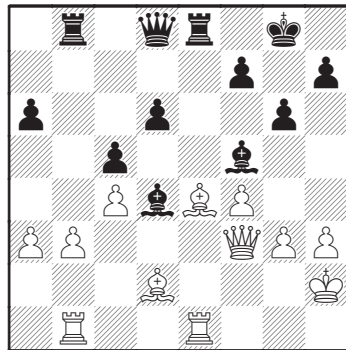
31...♞d7 32.♞xh5+ ♔g6 33.g4 ♔f7
34.f5 ♞aa7 35.♞xd4+- (Ftáčnik in *CBM*
79)

32.♞xh5+ ♔g6 33.♞g5+ ♔h7 34.♞c3
♞d1 35.♞e3 1-0

Das nächste Beispiel zeigt eine schö-
ne Kombination, die auf einem Angriff
bei ungleichen Läufern basiert.

**M. Taimanow (2530) –
A. Witolinsch (2415)**

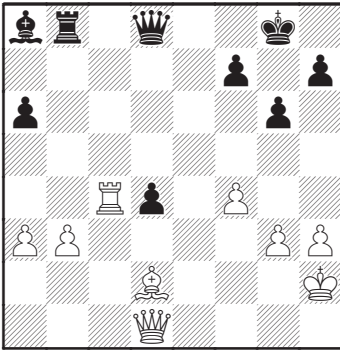
Jurmala 1978



24...♞xe4! 25.♞xe4 d5 26.♞xd4

26.cxd5? ♜xd5 27.♞be1 (27.♞e8+?
♞xe8 28.♜xd5 ♞e2+ 29.♔h1 ♞xb1-+)
27...♞xe4 28.♞xe4 ♜xb3+-

26...cxd4 27.♖c1 ♕e4 28.♔d1 dxc4
29.♗xc4 ♕a8!



Die schwarze Initiative ist sehr stark, da Weiß die lange Diagonale nicht blockieren kann.

30.♔g1?!

30.♖c5 ♖e7 31.b4 ♗e4 32.♗f1 war zäher.

30...♗d5 31.♖xd4 ♗f3 32.♕e1 ♖e8
33.♖d2 h5! Initiative ist hier wichtiger als Material. Schwarz will die weiße Königszuflucht unterminieren.

34.♖f2 ♗xb3 35.♕b4 h4 36.f5 ♖e3
37.♕d6 g5 38.f6 ♖d3 39.♕c7 ♖d1 0-1

C) Das Läuferpaar

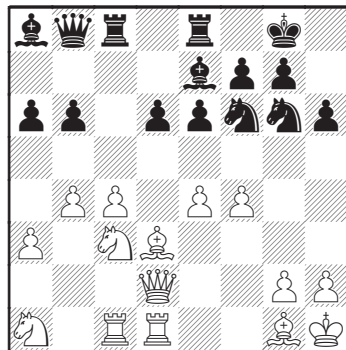
Zwei Läufer sind im Normalfall sehr stark. Jonathan Rowson beschreibt dies (in seinem Buch *The Seven Deadly Chess Sins*, Seite 130) wie folgt:

„Obwohl ein Springerpaar sehr effektiv sein kann, sehen wir es nicht als ‚ein Paar‘ an, weil ja der eine nichts tun kann, was der andere nicht prinzipiell auch tun könnte. Es mag etwas Gutes an ‚zwei Springern‘ in einer speziellen Stellung geben, aber dies ist rein

zufällig, denn es gibt prinzipiell keinen Grund, warum ein Springerpaar mehr wert sein sollte als die Summe seiner Bestandteile. Hingegen macht der eine Läufer die Mängel des anderen gut und kümmert sich somit gleichzeitig um die eigenen Mängel. Wenn man also einen gegnerischen Läufer fängt, so eliminiert man nicht nur eine starke Figur, sondern man ‚schwächt‘ auch den verbleibenden Läufer.“

Ein einzelner Läufer kann an beiden Flügeln gleichzeitig operieren, und so ist es leicht verständlich, dass ein Läuferpaar speziell in offenen Stellungen sowie im Endspiel eine starke Waffe darstellt. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass viele positionelle Operationen darauf abzielen, das Läuferpaar zu bewahren.

A. Naiditsch (2524) –
C. Lutz (2643)
Altenkirchen 2001



In dieser für den Igel-Aufbau typischen Struktur unterminiert Schwarz erfolgreich das allzu aufgeblähte weiße Zen-