

Karsten Müller / Merijn van Delft

**Teste und verbessere deine
Fähigkeiten in der Verteidigung**

Karsten Müller – Verteidigung

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Vorwort zur deutschen Ausgabe	7
Einführung	9
Zeichen und Symbole	11
1. Prinzipien und Methoden des Verteidigens	13
1a) Schach ist nicht Dame	13
1b) Zwischenzüge	15
1c) Bis zum Ende rechnen	17
1d) Die Ausschlussmethode	18
1e) Prophylaxe	20
1f) Strukturelle Schwächen	22
1g) Keine Panik	23
1h) Halten statt Agieren	26
2. Gegen einen Königsangriff verteidigen	32
2a) Gegenangriff	32
2b) Angriffspotenzial abtauschen	35
2c) Weitere Verteidiger heranbringen	40
2d) Einen Strich durch die Rechnung machen	44
2e) Den König aus der Gefahrenzone entfernen	46
2f) Die Harmonie der angreifenden Armee zerstören	49
2g) Zugänge schließen	51
2h) Der König als wichtiger Verteidiger	54
3. Gegen die Initiative kämpfen	57
3a) Gegenspiel	57
3b) Taktische Verteidigung	60
3c) Dem Gegner die Initiative entreißen	63
3d) Die Initiative neutralisieren	66
4. Dauerschach	69
5. Patt	72
5a) Im Endspiel	72
5a1) Zweite-Reihe-Verteidigung: Turm+Läufer vs. Turm	72
5a2) Läufer gegen Turm	74
5a3) Dame gegen Turm	75
5b) Im Mittelspiel	77
6. Der richtige Abtausch	79
6a) Eine sehr komplizierte Daumenregel	79

6b) Figuren abtauschen und den Charakter der Stellung ändern	82
6c) Einen aktiven Turm des Gegners abtauschen	85
6d) Ein Turm im Kampf gegen eine Leichtfigur begrüßt Abtausch	85
7. Qualitätsopfer	92
7a) Russische Qualitätsopfer	92
7b) Blockade	95
7c) Ungleichfarbige Läufer	97
7d) Ein starker Läufer ohne Gegenpart	100
7e) Die Initiative	103
7f) Typische Qualitätsopfer	106
7f1) Sizilianische Qualitätsopfer	106
7f2) Französische Qualitätsopfer	109
8. Gegen den Minoritätsangriff verteidigen	114
8a) Die weißen Ziele	114
8b) Verteidigungsmotive gegen den Minoritätsangriff	116
9. Schlechtere Endspiele verteidigen	123
9a) Den Turm aktivieren	123
9b) Bauern tauschen als Verteidiger	127
9c) Der mächtige Freibauer	130
9d) Festungen	133
10. Der großartige Tigran Petrosjan	138
11. Einfache Aufgaben	148
12. Tests	155
13. Verteidigungsbeispiele	188
13a) Der letzte Bauer ist sein Gewicht in Gold wert	188
13b) Awerbachs Barriere	189
13c) Der Randbauer ist der größte Feind des Springers	189
13d) Der König im Käfig	190
13e) Prophylaxe	191
13f) Das Eliminationsverfahren	191
Lösungen	199
Kapitel-Aufgaben	200
Einfache Aufgaben	225
Test-Lösungen	229
Bibliografie	258

Vorwort zur deutschen Ausgabe

Gute Verteidigungskunst ist nach wie vor ein sehr wichtiger Bestandteil der schachlichen Spielstärke, und es sind gar nicht so viele Bücher, welche das Thema behandeln, während es beispielsweise Taktikbücher wie Sand am Meer gibt. Daher freuen wir uns, dass das vorliegende Buch nun auch in Deutsch erhältlich ist. Wir haben einige wenige Fehler verbessert und ein neues Kapitel 13 mit aktuellen Beispielen zur Verteidigung im Endspiel sowie Aufgaben dazu neu hinzugefügt.

Wir möchten uns bei Georgios Souleidis für die 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 und Merijn van Delft, Hamburg im Juli 2016

Einführung

Zwei Autoren bei dem vorliegenden Band? Das Buch *Karsten Müller - Schachtaktik schrieb* Karsten Müller alleine, aber Sie brauchen nicht besorgt sein: eigentlich hat sich nichts geändert – es handelt sich immer noch um ein gutes, altes Produkt aus Karsten Müllers Werkstatt, da er für gut 90% der Stellungen und das grundsätzliche Konzept verantwortlich zeichnet. Die Frage „Wer hat was gemacht?“ ist einfach zu beantworten. Karsten konzentrierte sich auf die Varianten und Merijn auf den Text. Das sollte allerdings nicht zu wörtlich genommen werden. Wir prüften beide jedes Wort, jeden Zug im Buch und tauschten auch mal die Rollen, so dass es sich um eine Koproduktion handelt. Die grundlegende Idee war, dass Karstens mathematischer und Merijns psychologischer Hintergrund sich hervorragend ergänzen. Wir denken, dass das sehr gut funktioniert hat. Dass wir beide in Hamburg wohnen, war ob der modernen Kommunikationsmittel nicht entscheidend, aber es schadete auch nicht.

Worum geht es in diesem Buch? Wie Sie vielleicht wissen werden, behandelte der erste Band dieser kleinen Serie das Thema „Taktik“ und dieser Band widmet sich nun dem Thema „Verteidigung“. Es ist ein Bereich, in dem Karsten fühlte, dass er ein wenig Nachhilfe brauchen könnte. Einer der besten Gründe, um ein Buch zu schreiben, ist, dass man es am liebsten selber lesen würde.

Verteidigung ist ein besonderes Thema. Natürlich mögen wir angreifen und zu gewinnen. Wer möchte unter Druck stehen, verteidigen, leiden und am Ende verlieren? Natürlich niemand, aber man muss erst einmal realisieren, dass die Verteidigungskunst mehrere Gesichter hat. Falls Ihr Gegner z.B. ein verzweifertes und inkorrektes Opfer spielte, müssen sie sich verteidigen. Und die Belohnung ist normalerweise groß: ein ganzer Punkt statt nur einem Remis. Die weltbesten Spieler – ohne Ausnahme – sind unglaublich gute Verteidiger und legendäre Kämpfer.

Das bringt uns zum nächsten Punkt: man muss immer die richtige Einstellung haben. Man muss lernen, sich gerne zu verteidigen; Freude zu empfinden, den größtmöglichen Widerstand zu leisten. Schach ist ein Spiel, in dem man Fehler macht. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken, falls etwas schief läuft, kämpfen Sie weiter. Eine positive Einstellung ist sehr wichtig. In diesem Buch werden Sie auf viele Aufgaben treffen, die sehr schwierig zu lösen sind, außer Sie gehen mit einer positiven Einstellung heran. Während einer Partie steigert sich die Schwierigkeit zu verteidigen enorm, und da steht niemand hinter Ihnen und klopf aufmunternd auf die Schulter, damit Sie einen tollen Verteidigungszug finden!

Es gibt zwei Arten von Verteidigung – (a) „Heroisch“, z.B. wenn man verlorene Stellungen rettet; und (b) „alltäglich“, z.B. grundsätzliche defensive Techniken. Beide sind von besonderer Bedeutung. Für die erste sollten Sie genug Energie

und mentale Stärke besitzen, um es ihrem Gegner so schwierig wie möglich zu machen, seinen Vorteil zu verwerten – gleichzeitig sollten Sie Spaß dabei haben. Wir hoffen, dass wir Sie dafür mit diesem Band motivieren können, indem wir Ihnen zeigen, welche Belohnungen auf Sie warten, wenn Sie sich zäh verteidigen. Um die Kunst der Verteidigung voll und ganz zu beherrschen, muss man natürlich die grundsätzlichen Verteidigungstechniken kennen, und genau hier fangen wir an.

Prinzipien wie „Nicht in Panik geraten“ oder „nicht erzwungenes Denken“ (manchmal auch mit der Phrase „Schach ist nicht Dame“ beschrieben) spielen eine signifikante Rolle. Wenn Sie sie nicht beachten, könnte Sie das teuer zu stehen kommen. Stattdessen sollte man einen klaren Kopf bewahren, versuchen, den Druck auf den Gegner zu übertragen und versuchen, die Verteidigungsaufgabe zu genießen. Das heißt natürlich nicht, dass man z.B. alles abtauscht, um ein Remis zu erzwingen. So funktioniert das Spiel nicht. Das hilft häufig nur dem Gegner und geht dementsprechend nach hinten los. Außerdem zeigt das dem Gegner, dass sie vielleicht einfach nur Angst haben. Die Kunst der Verteidigung ist mehr verbunden mit den folgenden Konzepten: Prophylaxe, ruhige Variantenberechnung, Selbstvertrauen, klarer Kopf, Ausschlussmethode, Gegenangriff im richtigen Moment, Tausch von Angriffs- oder Gewinnpotenzial.

Durch den starken Einfluss der Computer hat sich Schach zu einem viel konkreteren Spiel entwickelt und die Spieler sind gewillt, ein höheres Risiko einzugehen, wenn sie Material schlagen. Man sollte diesen Trend nutzen und seine Verteidigungsfähigkeiten trainieren, indem man passive Stellungen spielt. Natürlich wollen wir alle attraktive Angriffspartien gewinnen, aber wenn dieser Ansatz nicht funktioniert, oder gerade nicht möglich ist, dann müssen wir uns der Situation anpassen und auch mal verteidigen.

Der beste Weg, um seine Verteidigungsfähigkeiten zu trainieren, ist, schlechtere Stellungen gegen stärkere Gegner zu spielen und die Partien später zu analysieren. Der nächstbeste Weg ist wahrscheinlich, die Verteidigungskonzepte zu trainieren und viele Aufgaben zu lösen. Und genau darum geht es in diesem Buch. Ein letztes Wort über den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben: unterschiedliche Leser werden die gleichen Aufgaben natürlich unterschiedlich wahrnehmen. Kein Grund zur Sorge: Seien Sie nicht beunruhigt, wenn Sie eine Aufgabe nicht lösen können, wenn Sie Fehler machen oder generell Probleme beim Lösen der Aufgaben haben. Nicht die Test-Resultate zählen, sondern der Trainingseinsatz, und der wird dafür sorgen, dass Sie ein besserer Spieler werden. Viel Glück!

Karsten Müller und Merijn van Delft

Zeichen und Symbole

- +− Weiß steht auf Gewinn
- ± Weiß steht deutlich besser
- ± Weiß steht etwas besser
- = die Stellung ist ausgeglichen
- ⌚ Schwarz steht etwas besser
- ⌚ Schwarz steht deutlich besser
- −+ Schwarz steht auf Gewinn
- ∞ die Stellung ist unklar
- ⌚ mit Kompensation für das Material
- mit gefährlichem Angriff (für die Seite, die den letzten Zug ausgeführt hat, z.B. 11.Sxf7→ bedeutet, dass Weiß einen gefährlichen Angriff hat)
- ↑ gefährliche Initiative (nicht „Kaffeehaus-Kompensation“, z.B. zwei Bauern und ein Schach für eine Figur) für die Seite, die den letzten Zug ausgeführt hat
- !! ein starker und schöner Zug
- ! ein starker Zug
- ! ? ein interessanter und evtl. starker Zug
- ? ! ein zweifelhafter Zug
- ? ein Fehler
- ?? ein grober Fehler

- [W] Weiß am Zug
- [S] Schwarz am Zug

1. Kapitel

Prinzipien und Methoden des Verteidigens

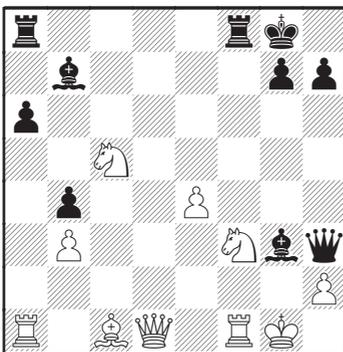
1a) Schach ist nicht Dame

Das erste wichtige Prinzip des Verteidigens ist, dass man nicht gezwungen ist, wie beim Spiel „Dame“ Figuren abzutauschen. Schauen Sie immer mit einem frischen Blick auf die Stellung und betrachten Sie Ihre Optionen. Im kommenden Beispiel fand sich der legendäre Garry Kasparov, der für seinen unnachahmlichen Angriffsstil bekannt wurde, ausnahmsweise in der Rolle des Verteidigers wieder. Er hatte entweder etwas falsch berechnet, oder das Prinzip „Schach ist nicht Dame“ vergessen.

01.01

G. Kasparow (2775) –
W. Kramnik (2775)

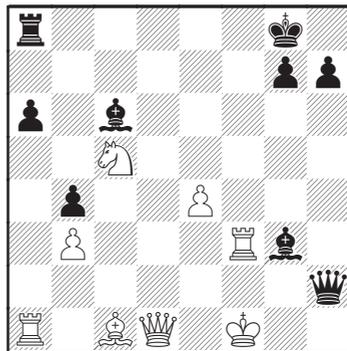
Dos Hermanas 1996 [S]



24...♖xf3! 25.♖xf3? Dieses automatische Zurückschlagen ist überraschenderweise ein Fehler.

Kasparow hätte sich vom schematischen Denken lösen müssen. Dann hätte er vielleicht den folgenden starken Zug gefunden: 25.♞a2!! hätte die zweite Reihe abgedeckt. Der Prototyp dieser Methode stellt der Zug ♖c7, womit die Dame die anfälligen Punkte g7 und h7 abdeckt, in der sizilianischen Verteidigung dar. Schwarz hat nichts Besseres als 25...♖xf1+ 26.♞xf1 ♖xf1+ 27.♔xf1 ♖c8 28.♙e3 ♙f4! und nach 29.♙xf4 ♖xc5 30.♞a4 a5 31.♙d6 ♖c3 32.♞xa5 entsteht eine Stellung mit ungleichfarbigen Läufern, die Weiß sehr gute Chancen auf Remis bietet.

25...♞xh2+ 26.♔f1 ♙c6! Der Läufer wechselt die Diagonale mit tödlichem Effekt.

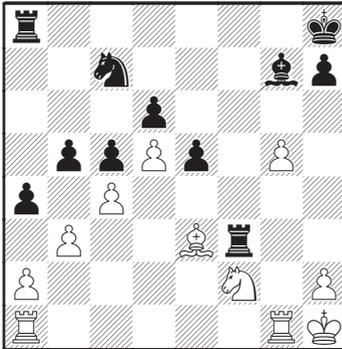


27.♙g5 Die zähste Verteidigung wäre 27.♞a5! gewesen. Schwarz hätte 27...♙c7! finden müssen. 27...♙b5+ 28.♙d3 ♞e8! Während Schwarz seine letzte Figur ins Spiel bringt, ist Weiß trotz des Mehrturms völlig hilflos.

29. ♖a2 ♜h1+ Es gab sogar ein forciertes Matt: 29... ♗xd3+! 30. ♖xd3 (30. ♜xd3 ♜h1+ 31. ♔e2 ♜e1#) 30... ♜h1+ 31. ♔e2 ♜g2+ 32. ♔e3 ♞xe4#. 30. ♔e2 ♞xe4+ 31. ♔d2 ♜g2+ 32. ♔c1 ♜xa2 33. ♞xg3 ♜a1+ 34. ♔c2 ♜c3+ 35. ♔b1 ♞d4 0-1 Weiß gab auf wegen 36. ♗f6 ♗xd3+ 37. ♔a2 ♗b1+! nebst Matt.

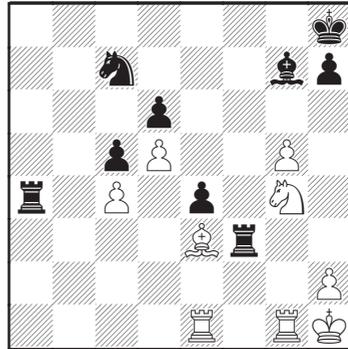
In Zusammenhang mit dem „Schach ist nicht Dame“-Prinzip müssen Sie sich vom stereotypen Denken lösen. Im folgenden Beispiel befand sich Weiß in einem dogmatischen, positionellen Denkmodus, obwohl die Stellung nach einer dynamischen Lösung verlangte.

01.02
**V. Schischkin (2463) –
 A. Areschtschenko (2575)**
 73. UKR-Meisterschaft Charkow
 2004 [W]



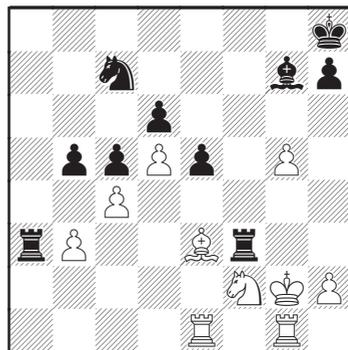
29. ♖ae1? Das ist zu langsam. Es sieht so aus, als ob der Springer auf das schöne Blockadefeld e4 musste. Aber solche forcierten Automatismen gibt es nicht im Schach. Stattdessen findet ein Kampf um die Initiative statt. 29. ♗g4! Wäre stark gewesen und nur nach 29...e4 bleibt Zeit für 30. ♖ae1. Der ruhige Zug

30. ♖ab1 kommt allerdings auch infrage. Nun kann Weiß nach neutralen Zügen mit dem störenden ♗f6 fortsetzen. Falls Schwarz weiter am Damenflügel angreift, erwartet ihn eine unangenehme Überraschung: 30...axb3 31. axb3 bxc4 (31... ♖a3 32. ♗xc5!! dxc5 33. d6 verläuft ähnlich.) 32. bxc4 ♖a4



33. ♗xc5!! dxc5 34. d6 und der starke d-Bauer, kombiniert mit Drohungen gegen den schwarzen König, gibt Weiß schöne Kompensation für die Figur, z.B.: 34... ♗e6 (34... ♗e8 35. d7 ♖a8 36. ♖xe4! ♗d6 37. ♖e6 ♗d3 38. ♗f6) 35. ♖xe4 ♗f8 36. ♖e8 ♖f7 37. ♗f6.

29...axb3 30. axb3 ♖a3 31. ♔g2



31...♖xe3! Nun führt Schwarz den ersten taktischen Schlag aus. 32.♖xe3 bxc4

33.♞d1 cxb3 34.♜e4 ♜b5 Der Springer macht einen guten Job, indem er gleichzeitig die Punkte d6 und a3 verteidigt. 35.♜d2? Die letzte Chance auf Gegenspiel bestand in 35.♜xc5! dxc5 36.d6 ♜xd6 37.♞xd6, da 37...b2?! 38.♞xa3 b1♞ 39.♞a8+ ♜f8 40.♞xf8+ ♜g7 41.♞ff6! nur zum Remis führt. 35...b2 36.♜f2 36.♞xa3 ♜xa3 37.♜b1 ♜xb1 38.♞xb1 e4 und Schwarz gewinnt. 36...♜c3 37.♜e1 e4 38.♜b1 ♜xb1 0-1

1b) Zwischenzüge

Dieses Prinzip folgt in der Logik dem vorangegangenen Prinzip: Immer nach Zwischenzügen schauen. Beide Seiten können eine anscheinend forcierte Zugfolge mit Zwischenzügen unterbrechen.

28...♜xh2+? Schwarz konnte der Versuchung nicht widerstehen, das klassische doppelte Läuferopfer auszuführen. Stattdessen hätte er ganz bescheiden zu 28...♞e7 greifen sollen.

29.♜xh2 ♜xg2 Die Standardfortsetzung. 29...♞h4+ 30.♜g1 ♜xg2 funktioniert nicht, weil der Turm hängt. 30.♞d1! Ein starker Zwischenzug. Weiß verteidigt sich hervorragend gegen die schwarze Attacke.

30.♜xg2? führt nur zu einem Remis nach 30...♞g5+ 31.♜f3 ♞h5+ 32.♜g3, und Schwarz sollte nicht 32...♞e5? spielen, da Weiß mit 33.♜xf7+! gewinnt. 30...♞h4+ 31.♜xg2 ♞g4+ 32.♜f1 ♞xc4+ 33.♜e1 ♞c3+ 34.♞d2 b5 Vielleicht übersah Schwarz, dass 34...♞d8 an 35.♞c2! scheitert. 35.♞b3 Weiß hat jetzt einfach eine Figur mehr. 35...♞a1+ 36.♞d1 ♞e5 37.♜b2 ♞h2 38.♞d5 ♞g1+ 39.♜e2 ♞g4+ 40.♜f1 ♞h3+ 41.♞g2 ♞f5 42.♞c6 ♞h3+ 43.♜e1 1-0

01.03

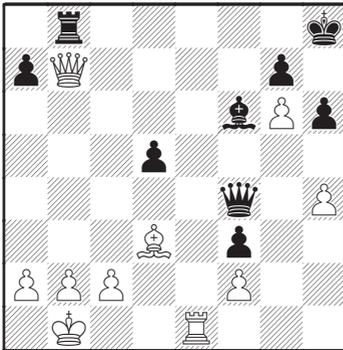
J. Speelman (2597) –
P. Ricardi (2474)

FIDE-Weltmeisterschaft –
Las Vegas 1999 [S]



Im folgenden faszinierenden Beispiel stehen beiden Seiten tolle Zwischenzüge zur Verfügung.

01.04
S. Bromberger (2505) –
J. Timman (2565)
 Bundesliga 2006 [S]

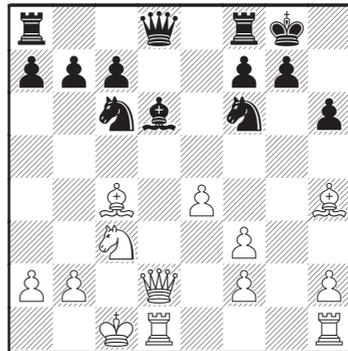


30...♙xb2!? Nach dem Zwischenzug **30...♙c3!?** folgt **31.♖e7!** und nach **31...♙xb2** kann Weiß mit dem König zurücknehmen: **32.♙xb2!** (**32.♙b5??** erlaubt **32...♗c1#**.) **32...♞xb7+** **33.♞xb7** und wie Oliver Reeh ausführte, kann Schwarz wegen seines eingesperrten Königs nicht gewinnen. **31.♙b5!** Ein Zwischenzug in zeitlicher und räumlicher Sicht. Er unterbricht den taktischen Fluss des Schwarzen und blockt physisch die b-Linie.
31.♗xb2? verliert wegen **31...♞xb2+** **32.♙xb2 ♗b4+**. **31...♙d4** **32.♗xb8+** Die Pointe des letzten weißen Zuges: ein Notfallausgang ins Endspiel. **32...♗xb8** **33.♞e8+** **♗xe8** **34.♙xe8** **♙xf2** **35.h5** Das Endspiel ist wegen der ungleichfarbigen Läufer einfach remis. **35...♙e3** **36.c3** **f2** **37.♙b5** **♙g8** **38.♙c2**

♙f8 **39.♙d1** **♙e7** **40.♙e2** **♙c5** **41.♙c6** **♙d6** **42.♙b7** **♙e5** **43.♙c6** **a5** **44.a4** **♙e3** **45.♙b7** **d4** **46.cxd4+** **♙xd4** **47.♙f1**
 1/2-1/2

Eine spezielle Art von Zwischenzug ist der „Desperado“: Eine Figur, die verloren geht, nimmt mit einem Zwischenzug noch so viel Material des Gegners mit wie möglich.

01.05
A. Miles –
Computer Deep Thought
 Long Beach 1989 [S]



1...♗xe4 **2.♙xd8?!** Der tolle „Desperado“ **2.♗xh6!?** wäre deutlich zäher gewesen: **2...gxh6** **3.♙xd8** **♗xf2**
4.♞hg1+ **♙h7** **5.♙f6** (**5.♞xd6!?** **cxd6** **6.♙h4** ist ein interessanter Versuch, Verwirrung zu stiften.), auch wenn **5...♞g8!** (**5...♙f4+?** **6.♙c2** **♙g5** **7.♗d5** **♗xd1** **8.♙d3+** **♙g8** **9.♙xg5** **hxg5** **10.♞xg5+** **♙h8** **11.♞h5+** **♙g8** **12.♞g5+=**, Aagaard) **6.♞df1** **♞xg1** **7.♞xg1** **♞g8** das weiße Angriffspotenzial reduziert. **2...♗xd2** **3.♙xc7** **♙xh2**
4.♙xh2 **♗xc4** und Schwarz gewann letztendlich.