

SCHACH - FAN

Nr. 6 / 31.3.2021

Lieber Leser!

Ostern ist nahe, "Vom Eise befreit sind Strom und Bäche Durch des Frühlings holden, belebenden Blick, Im Tale grünet Hoffnungsglück" schrieb Goethe einst. Das dürfte auch in diesem Jahr stimmen, aber leider ist das Land nicht auch von Corona befreit und das Turnierschach bleibt weiterhin "eingefroren". Viele Meisterschaften und Turniere, auf die sich viele Schachfreunde so gefreut haben, fallen aus oder werden nur im Internet gespielt, was nicht das gleiche ist. Auf das Hoffnungsglück müssen die Schachfreunde leider wohl noch Monate warten und sich einstweilen mit Internetschach begnügen.

Vielleicht ist dies aber auch eine Gelegenheit, die ungenutzte Zeit ein wenig zum Training zu nutzen? Getreu dem amerikanischen Motto: "Wenn das Leben dir Zitronen serviert, mach Limonade draus!" **Dazu haben wir heute sowohl die ursprünglich als Nr.7 geplante längere Ausgabe vorgezogen** als auch noch einige Endspiel-Trainingsaufgaben angehängt (nicht mit Zitronen zu verwechseln, ☺).

Auch die Analyse der eigenen Partien und die Suche nach Schwächen und schlechten Angewohnheiten könnten ein Oster-Thema sein, siehe dazu unsere heutige Doppelseite zum Schachtraining. Das SCHACH-FAN Osterei für euch ist diesmal extra dick! Nutzt das, um beim Wiedererwachen des Turnierschachs dicke Eier in der Tabelle zu vermeiden! Und ansonsten:

Lasst euch trotz allem nicht unterkriegen und bleibt gesund!

In diesem Sinne wünscht eurer SCHACHFAN-TEAM euch *Frohe Ostern!*

Der "SCHACH-FAN" ist nichtkommerziell und frei von bezahlter Werbung.

Um eine möglichst weite Verbreitung zu erreichen, bitten wir Sie, den "SCHACH-FAN" an Freunde und Bekannte weiterzuleiten, die sich für Schach interessieren.

Bitte helfen Sie damit den vielen Schachlaien, die mehr über dieses schöne Spiel erfahren und es besser beherrschen möchten, und dem Schachspiel!

Im Voraus besten Dank und viel Freude mit der Lektüre des SCHACH-FAN wünscht Ihnen
Ihr **"Team SCHACH-FAN"**

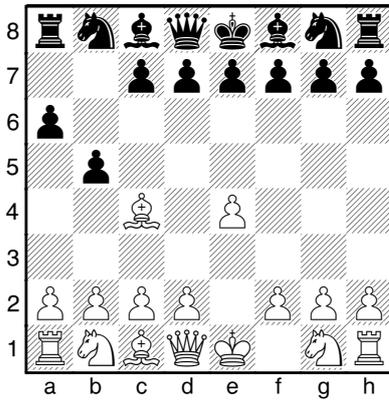
Sie können den "SCHACH-FAN" kostenlos abonnieren (und bei Nichtgefallen auch einfach wieder abbestellen ☺) unter www.schachwoche.de

Dort können Sie auch:

- weiteres Material gratis downloaden, so eine **Broschüre für Einsteiger mit einfachen Matts** als pdf für noch wenig erfahrene Leser;
- uns mailen, wenn Sie **Fragen oder Anregungen** haben;
- **ältere Ausgaben** des "SCHACH-FAN" downloaden;
- **Informationen und Erklärungen** finden, z.B. zu Schachbegriffe.
- **Antworten zu interessanten Leserfragen.**

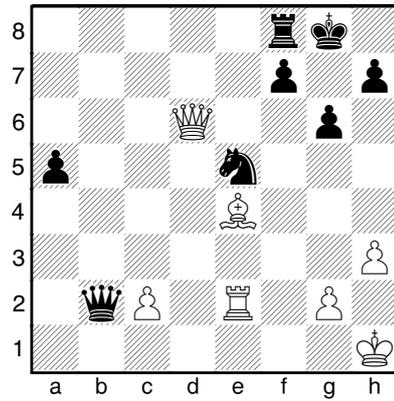
Für Fragen und Anregungen: <mailto:info@schachwoche.de>

Kleines Training für Einsteiger 7



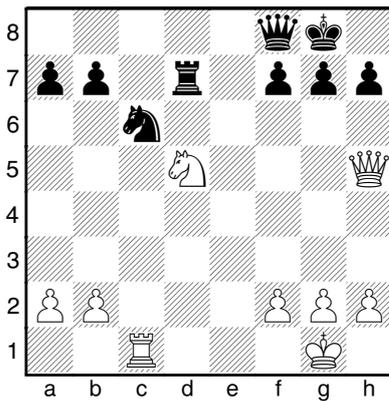
1

Schwarz ist offenbar ein völlig unerfahrener Anfänger.
Gib ihm eine Lehrstunde!



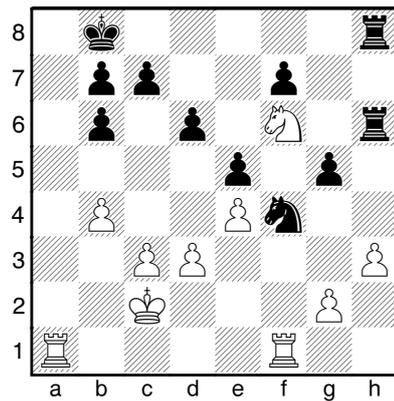
2 ●

Die weißen Offiziere stehen ohne rechte Anbindung zueinander. Kannst du mit einem Damenmanöver daraus Nutzen ziehen?



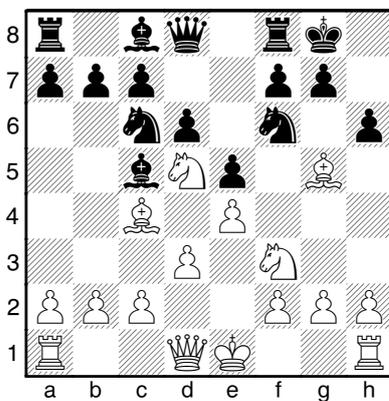
3

Auf den ersten Blick scheint nicht viel los zu sein auf dem Brett. Kannst du dennoch etwas losmachen?



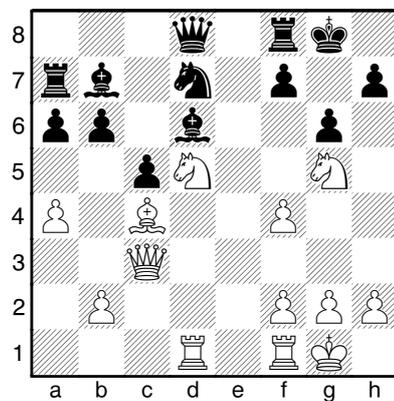
4

Den Springer zu retten ist naheliegend. Aber hier ist Angriff tatsächlich die beste Verteidigung, was aber nicht leicht zu sehen ist. Denk scharf nach!



5

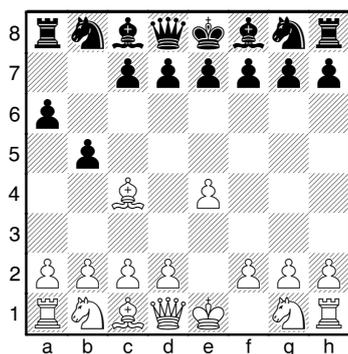
Mit dem letzten Zug h7-h6 wollte sich Schwarz gegen die Fesselung des Sf6 wehren. Gute Idee?



6

Die geschwächte schwarze Königsstellung lädt zum Angriff ein. Ran an den Speck!

Lösungen "Kleines Training für Einsteiger"



1

Mit seinen beiden ersten Zügen hat Weiß bereits für Dame und Läufer den Weg freigemacht. Das reicht, um Schwarz eine Lehrstunde zu geben:

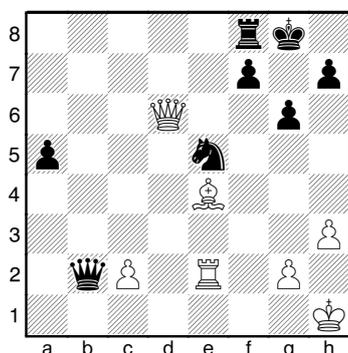
1. ♖c4xf7+ ♔e8xf7 2. ♕d1-h5+ g7-g6

2... ♔f7-f6?? 3. ♕h5-f5#; oder

2... ♔f7-e6?? 3. ♕h5-d5+ ♔e6-f6 4. ♕d5-f5#

3. ♕h5-d5+

Gewinnt die Qualität und hat schlimmer noch die schwarze Stellung gründlich ruiniert.



2 ●

Ja, die Dame kann Material gewinnen:

1... ♕b2-c1+

2. ♔h1-h2 ♕c1-f4+ (D2)

3. g2-g3?

Das kleinere Übel ist 3. ♔h2-h1 ♕f4-f1+ 4. ♔h1-h2 ♖e5-g4+

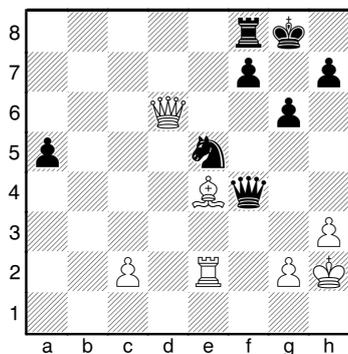
Lass keine Gelegenheit aus, die gegnerische Stellung noch ein bisschen mehr zu schwächen!

5. h3xg4 ♕f1xe2+-;

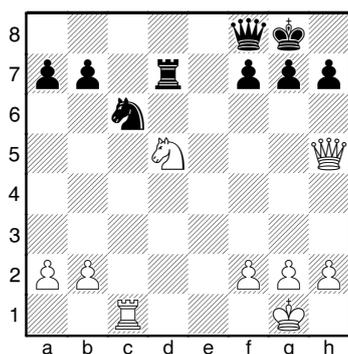
Auf 3. ♔h2-g1 folgt das Abzugsschach ♖e5-f3+ 4. ♖e4xf3 ♕f4xd6

3... ♖e5-g4+ / f3

4. h3xg4 ♕f4xd6+



D2



3

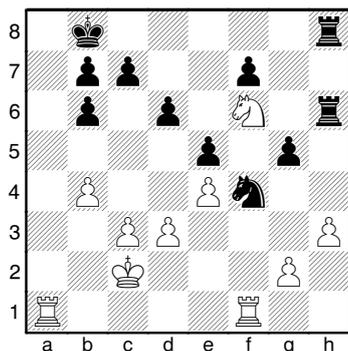
Mit einem Opfer zur Linienöffnung kannst du den schwarzen Turm losmachen, also Qualitätsgewinn:

1. ♘d5-f6+ g7xf6

Dieser "Büchsenöffner" wird oft zum Einleiten eines Königsangriffs verwendet, für den Weiß aber zu wenig Material hat. Doch es reicht immerhin für einen Doppelangriff:

2. ♕h5-g4+

Und das reicht dicke für einen Gewinn.



4

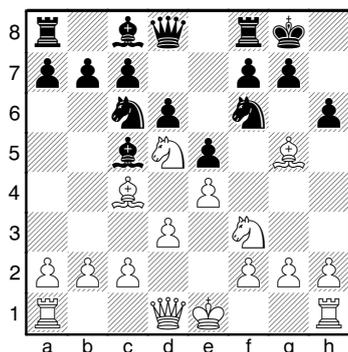
Schwarz hat eine ungewöhnliche Königsstellung. Bei verdoppelten weißen Türmen auf der a-Linie wäre es eine Mattstellung. Sie nun zu verdoppeln reicht aber nicht:

1. ♖a1-a2 c7-c6 2. ♖f1-a1 ♔b8-c7=. Doch ein kleiner "Trick" hilft:

1. ♖a1-a8+! ♔b8xa8 2. ♜f6-d7

Hält den König in der Mattstellung fest. Wegen seines Doppelbauern kann er nicht entkommen.

2...-- 3. ♖f1-a1#



5

In der Eröffnung kann es ins Auge gehen, wenn man die Reihenfolge von Zügen verwechselt. Einen Zug früher, vor Sc3-d5, wäre ...h7-h6 ein ganz normaler Zug gewesen. Wegen der Überlastung des Bg7 verliert er nun aber die Partie:

8. ♜d5xf6+ g7xf6

9. ♙g5xh6 ♖f8-e8

10. ♜f3-h4 (D2)

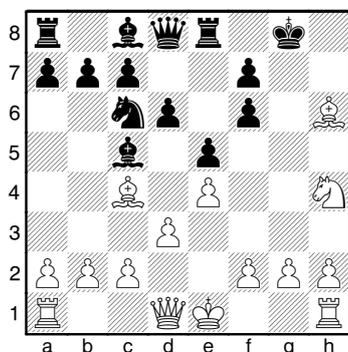
Falls 10... ♜c6-d4 11. ♚d1-h5

Oder 11. c2-c3 um die Springergabel abzuwehren. Aber der Qualitätsverlust spielt keine Rolle mehr.

11... ♙c8-e6 12. ♜h4-f5 und gewinnt.

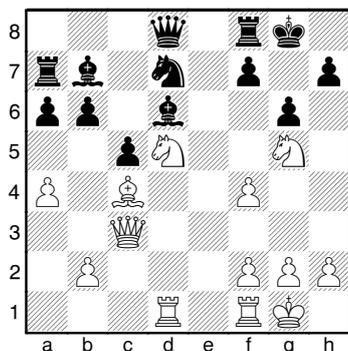
10...-- 11. ♜h4-f5

Mit der Drohung **11...-- 12. ♚d1-g4+**



D2 ●

Schwarz steht auf Verlust. Spiel diese Aufgabe und die verschiedenen möglichen Fortsetzungen auf dem Brett nach und schau dir die entstehenden Varianten genauer an.



6.

Sowohl auf der h-Linie als auch durch das Loch auf f6 droht Gefahr. Der erste Angriffszug ist leicht zu sehen:

1. ♚c3-h3 h7-h5 2. ♚h3xd7! ♚d8xd7

Mit dieser Eliminierung des Verteidigers hat Weiß die Springergabel ins Spiel gebracht. 2... ♙b7xd5 vermeidet zwar die Springergabel, ist aber hoffnungslos verloren: 3. ♚d7xd8 ♖f8xd8 4. ♖d1xd5 usw.

3. ♜d5-f6+ ♔g8-g7 4. ♜f6xd7 und gewinnt.

Ein Feld wie f6 (und auch h6 und g7) nennt man "**schwache Felder**". Der Gegner kann diese eventuell mit einer Figur / einem Bauern besetzen, was dem Verteidiger große Probleme bereiten kann.

Wie geht Schachtraining? (4)

Heute mit der Frage: **Wird man besser wenn man viele Partien spielt?**

Viele Schachfreunde denken so, getreu dem Motto: *"Es bleibt immer was hängen"*. Was allerdings am besten hängen bleibt sind Kaugummi und Sch... Äh, schlechte Angewohnheiten, die durch Wiederholung vertieft werden. Wichtig sind die jeweiligen Umstände, die wir nun einmal näher betrachten wollen.

Als erstes müssen wir festlegen, für welchen Spielstärkebereich unsere Betrachtung geeignet ist, denn es gibt große Unterschiede dabei. Wir haben hierfür den Bereich von Rating ca. 1000 - 1500 angepeilt, was immerhin die Hälfte der organisierten Spieler sowie zahlreiche Hobbyspieler umfasst und den meisten Raum für schnelle Verbesserung bietet..

Im Bezug auf den untersten Bereich der Ratingleiter hatte schon Dr. Tarrasch eine klare Meinung. Er war sicher, dass *"Partiespielen im Anfängerstadium (...) der sichere Weg zur Stümperschaft"* sei.

Das ist ein bisschen krass formuliert, hat aber einiges für sich. Anfänger sollten erst ein gewisses Maß an "Ballsicherheit" erreichen. Das meint, kaum noch unmögliche Züge zu machen, keine Schachs mehr zu übersehen und kaum noch einzügige Einsteller zu machen. Ab und zu können solche Fehler immer mal vorkommen, aber sie sollten sich nicht in einer Partie häufen. Taktiktraining ist der übliche Weg, diesen Mindeststatus zu erreichen. Ein geduldiger Lehrer, der auf Fehler aufmerksam macht und Verbesserungen zeigt, ist durch nichts zu ersetzen und regelmäßiges spielen mit einem solchen führt garantiert zur Verbesserung. Doch solche Unterstützung ist oft nicht oder nicht oft genug gegeben. Spielen gegen den Computer, der ja jeden Fehler anzeigt, kann dies teilweise ersetzen. Doch kann der Computer nicht erklären, warum etwas falsch ist und macht oft nicht im wünschenswerten Maß auf kleine Ungenauigkeiten aufmerksam.

Ein wichtiger Punkt ist, gegen wen man spielt. Sind es gleichstarke oder schwächere Gegner, ist der Lerneffekt gering. Schach lernen ist in mancher Hinsicht vergleichbar mit eine Sprache zu lernen. Wenn man eine neue Sprache lernt und von Leuten umgeben ist, die diese auch nur mäßig beherrschen, wird man immer auf einem niedrigen Niveau verharren. Lebt man dagegen unter Menschen, die die Sprache sehr gut beherrschen, wird man bald zu ihrem Niveau aufschließen. Dies wird bei Intensivsprachkursen genutzt mit der Methode "Total Immersion". Der Schüler taucht buchstäblich in die Fremdsprache ein, erhält keine Anleitungen / Erklärungen in seiner Muttersprache, die er weder verwenden noch hören oder lesen darf. Nach ein bis zwei Wochen ergibt das riesige Fortschritte. Würde ein 1500er Spieler für einige Monate ausschließlich gegen 1800+ spielen, dürfte in den meisten Fällen ein ähnlicher Fortschritt eintreten. Man passt sich seiner Umgebung an. Dies gilt ganz besonders für Jugendliche. Doch haben viele Spieler emotional Probleme, sich einer solchen Belastung zu unterziehen. Wer weiterkommen will sollte aber zumindest das Spiel gegen klar schwächere Gegner so gut wie möglich reduzieren.

Spielt man meist gegen stärkere Gegner, kann man von ihnen oft etwas aufschnappen und ganz besonders die Analyse nach der Partie ist wichtig und hilfreich. Allerdings bringt das Spiel gegen übermäßig starke Gegner oft nicht viel ein, da ein Spieler unterer Klassen einfach platt gemacht und so demotiviert wird. Ein guter Abstand sind ca. 300 Ratingpunkte. Mit einer Erfolgserwartung von 30% wird man nicht völlig deprimiert, sondern hat auch schon mal ein Erfolgserlebnis. Und die Spielstärke klafft nicht so weit auseinander als das es größere Verständnisprobleme gibt.

Wichtig ist, jede gespielte Partie zu analysieren. Nur die Analyse bringt das Verständnis der Stellung und damit die Verbesserung. Dabei sollte man sich nicht auf die bloße Taktik beschränken. Wichtiger ist, kleine Ungenauigkeiten und strategische Fehler zu erkennen. Diese zu erkennen und zu vermeiden bringt den wirklichen Fortschritt. Schon auf der Ebene von 1500 werden viel weniger taktische Fehler gemacht als in den tieferen Klassen, Einsteller sind bereits recht selten. Dieser Trend setzt sich weiter nach oben immer mehr fort. Um auf mittlere bis obere Klubstärke zu kommen muss man lernen, präziser und vorausschauender zu spielen. Dazu gehört, unnötige Züge zu vermeiden. Das Paradebeispiel dafür ist unnötiges h2-h3 / h7-h6. GM Thomas Luther wurde einmal bei einem Seminar von einem schwachen Spieler gefragt, wie man sich verbessern könne. Er antwortete: *"Jeder Spieler kann sich um eine halbe bis eine Klasse verbessern, wenn er nicht unnötig h2-h3 und a2-a3 spielt, oder wenigstens nur eines von beiden."* Die Teilnehmer hielten das erst für einen Scherz, aber es ist wahr. **In der frühen Partiephase darf man keinen Zug verschenken** und solch ein unnötiger Bauernzug gibt z.B. gleich den Anzugsvorteil von Weiß

aus der Hand. Zusätzlich kann sich gerade ein Bauernzug am Rochadeflügel später als Angriffsmarke für den Gegner erweisen.

In den unteren Spielklassen finden wir oft mehrere unnötige oder planlose Züge im Bereich bis zum frühen Mittelspiel. Wer ohne Analyse spielt neigt dazu, diese Unarten beizubehalten und sie werden bald ein Teil seines Spiels, der später schwer abzustellen ist.

Wichtig ist, so viele eigene Partien wie möglich mitzuschreiben. Sie sind das beste Lehrmaterial! Der Leser mag nun einwenden, dass er nur Turnierpartien mitschreibt. Er sollte dann aber zumindest mit seinem Handy Fotos von Stellungen machen, die interessant sind oder in denen er sich nicht sicher ist / war, was zu tun ist. Oder solche Stellungen kurz mit Aufschreiben festzuhalten. Bei Partien gegen den Computer oder im Internet ist es ja möglich, die komplette Partie später anzusehen oder downzuloaden und von dieser Möglichkeiten sollte man regelmäßig Gebrauch machen.

Wir können schon einmal festhalten:

Regelmäßiges Spiel mit Analyse und Beratung durch einen stärkeren Spieler führt sehr wahrscheinlich zu einer Verbesserung.

Spielen gegen stärkere Gegner, wieder möglichst mit Analyse, bringt dich ebenfalls weiter.

Spielen gegen schwache Gegner jedoch bringt dich bestenfalls nicht weiter. Oft aber zieht es dich herunter, denn du gewinnst ja auch ohne große Anstrengung, was dein Spiel oberflächlich und ungenau macht. Das trifft in noch stärkerem Maße auf **Internet Spiel** zu. Statistische Auswertungen zeigen, dass die Fehlerquote weit höher als im Nahschach ist. Oft werden sogar einfache Matt- oder Materialgewinnrohungen bis hin zu einzügigen übersehen, und das selbst bei geübten Turnierspielern. Noch schrecklicher wird dies bei Spielern, die ausschließlich Internet-Schach spielen. Bei ihnen sind oft auch die Ratingwerte bis zu mehreren hundert Punkten überhöht. Mit einer Methode, die wir in einer der nächsten Ausgaben vorstellen, kann man übrigens die echte Spielstärke unabhängig vom Rating feststellen.

Spielern der unteren Klassen sei dringend geraten, nicht zu viel im Internet zu spielen und auf jeden Fall dort Blitzpartien zu vermeiden. Bullet Blitz mit 3 min. + 2 s. pro Zug ist viel zu hektisch für einen Spieler unter zumindest 1400. Bei einer durchschnittlichen Partielänge von 40 Zügen ergibt das eine Gesamtspielzeit von 260 s. = 6,5 s. pro Zug. Das wäre vielleicht noch erträglich, aber wenn nur noch mit Bonuszeit gespielt wird und alle 2 s. ein Zug gemacht werden muss, ist ein schwächerer Spieler hoffnungslos überfordert und dilettiert nur noch vor sich hin. Partien zwischen zumindest 10 und 30 min. sind anzuraten. Sie sollten immer analysiert werden. Am besten ist, dies direkt nach Ende zu tun, wenn die Eindrücke noch frisch im Gedächtnis sind. Auf jeden Fall aber noch am gleichen Abend.

Wenn man nur wenig und unregelmäßig spielt, lässt die Spielstärke etwas nach. Spielpraxis ist selbst für Großmeister wichtig, umso mehr für schwächere Spieler, die über kein so umfangreiches Auffangnetz aus Wissen und Erfahrung verfügen. Natürlich schwanken die Werte, zumal auch die Wahl der Eröffnungen eine Rolle spielt. Manche Eröffnungen sind nicht besonders anfällig für Neuerungen oder erfordern nicht sehr genaue Berechnung, andere aber umso mehr. Um aber dennoch eine Nummer zu nennen: **ca. 30 Partien pro Jahr gegen etwa gleichwertige oder bessere Gegner** dürften für die meisten Spieler das Minimum sein. Dabei ist zu beachten, dass eine ungefähr zeitlich gleichmäßige Verteilung gegeben ist. Wer in zwei aufeinander folgenden Turnieren 18 Partien spielt und dann monatelang nicht, wird sicher unter seinem Niveau bleiben und erst eine Weile brauchen, um wieder zu alter Stärke zurückzufinden.

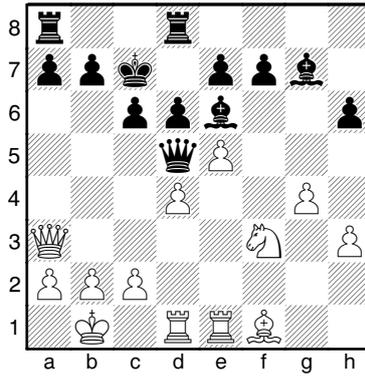
Wir sind heute im Vergleich zu den fünfhundert Jahren zuvor in der glücklichen Lage, ein Werkzeug zu besitzen, das uns eigentlich eine schnelle Verbesserung garantiert. Dies ist der Computer; ob als "Blechbüchse" oder als Software auf dem Rechner. Ein Spielpartner, der nicht ermüdet, nie die Geduld verliert und keinen Fehler unbemerkt durchgehen lässt. Doch davon machen die Schachfreunde viel zu wenig Gebrauch. Gerade das Spiel gegen den Computer ist geeignet, ein sicheres, fehlerarmes Spiel anzutrainieren. Ein Nachteil ist allerdings, dass der Computer nicht die menschliche Irrationalität simulieren kann, die sich z.B. in schwachem Eröffnungsspiel zeigt. Ein guter Mix von Partien gegen den Computer und gegen Menschen hilft, beides unter einen Hut zu bringen. Halten wir fest:

Viel Spielen ja, aber mit Analyse und Training!

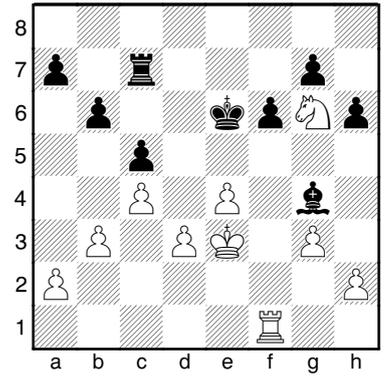
11 x Taktik

Bunt gemischt

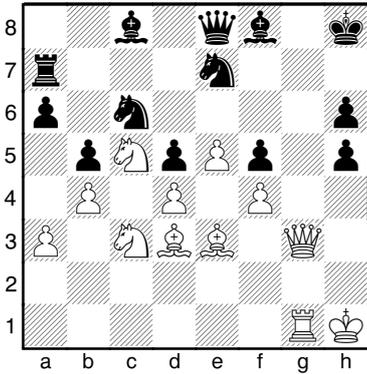
Materialgewinn oder Matt?
Das wird nicht verraten!



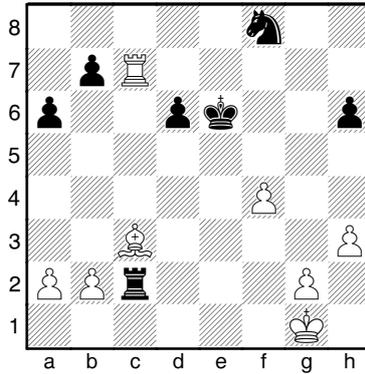
1



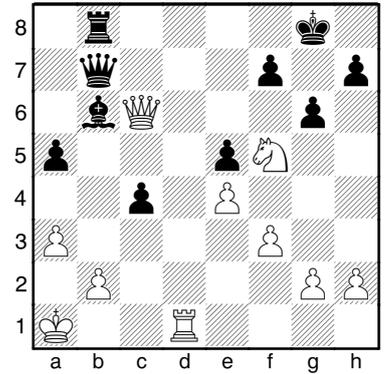
2



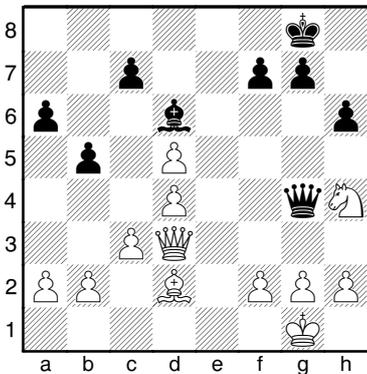
3



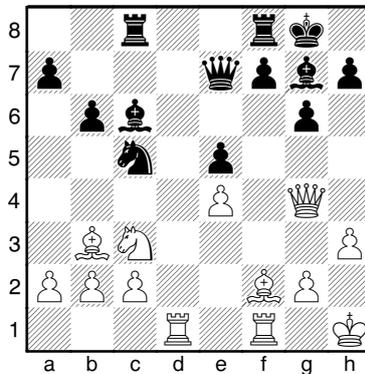
4



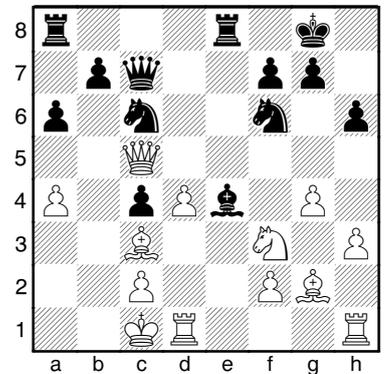
5



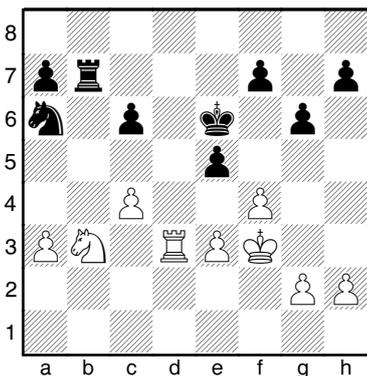
6 ●



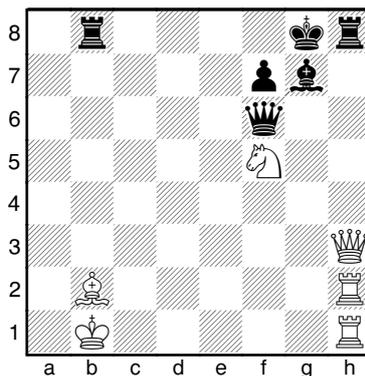
7



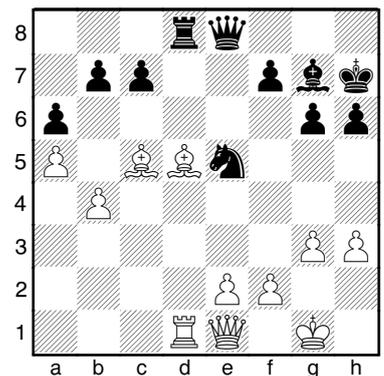
8 ●



9 ●



10

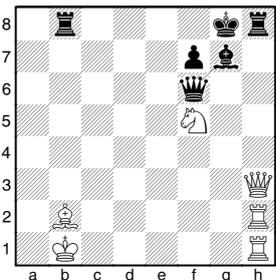


11 ●

Lösungen 11 x Taktik

- 1 Mit seinem letzten Zug ...Lf5–g6 hat Schwarz seiner Dame das letzte Rückzugsfeld genommen:
1.c2–c4 und das heißt Platzverweis!
- 2 Der schwarze Läufer steht ein wenig beengt. Aber nicht mehr lange:
1.h2–h3 ♘g4xh3 [Nicht besser ist 1...♘g4–h5 2.♘g6–f4+]
2.♘g6–f4+ ♜e6–d6 3.♘f4xh3
- 3 Die Schwachstelle von Schwarz ist der Se7, der das Mattfeld g8 und den Bd5 decken muss. Damit ist er überlastet:
1.♘c3xd5 ♘e7xd5?? 2.♖g3–g8# Falls 1...♖e8–f7 2.♘d5–f6/b6
- 4 Weiß verkürzte das gewonnene Endspiel durch einen Figurenfang:
1.f4–f5+ ♜e6–d5 2.♞c7–f7 [oder auch 1...♜e6xf5 2.♞c7–f7+] und der Springer geht verloren.
- 5 Der letzte Zug ...g7–g6 reichte zur Verteidigung nicht aus. Ein Weglenkungsoffer gewinnt nun:
1.♞d1–d8+ ♞b8xd8 2.♞c6xb7
Das Mattfeld d8 hat Schwarz zwar doppelt gedeckt, aber nach **1...♞b6xd8** ist die Reihe geschlossen, daher **2.♞c6–e8#**
- 6 Nach Zurückschlagen des Springers auf h4 (der gerade einen schwarzen Springer geschlagen hat) hätte Weiß das klar bessere Endspiel. Aber Schwarz hat einen taktischen Trumpf im Ärmel:
1...♞g4–d1+ 2.♞d3–f1 ♘d6xh2+
Weiß hatte wohl nur mit **2...♞d1xd2** gerechnet und das Weglenkungsoffer übersehen.
3.♜g1xh2 ♞d1xf1
- 7 Der Punkt f7 und die Grundreihe stehen im Mittelpunkt der weißen Attacke.
1.♙f2xc5 b6xc5 2.♞f1xf7! ♞f8xf7 3.♞g4xc8+ ♙g7–f8 4.♞c8xc6 und mehr Materialgewinn folgt.
- 8 Jeder Abtausch verändert die Stellung ein wenig – und schafft vielleicht einen Ausgangspunkt für ein taktisches Motiv:
1...♙e4xf3 2.♙g2xf3 ♞c7–f4+ Doppelangriff auf König und Läufer, also Figurengewinn. Direktes **1...♞c7–f4+** bringt nichts wegen **2.♙c3–d2**.
- 9 Die Ausgangsstellung ist noch völlig ausgeglichen, aber Schwarz biegt sie sich so zurecht, dass er eine Springergabel anwenden kann:
1...e5–e4+ ein "Hineinziehungsoffer", das eine Figur gewinnt:
2.♜f3xe4 ♞b7xb3 3.♞d3xb3 ♘a6–c5+ 4.♜e4–d4 ♘c5xb3+ und das Endspiel ist gewonnen.

10



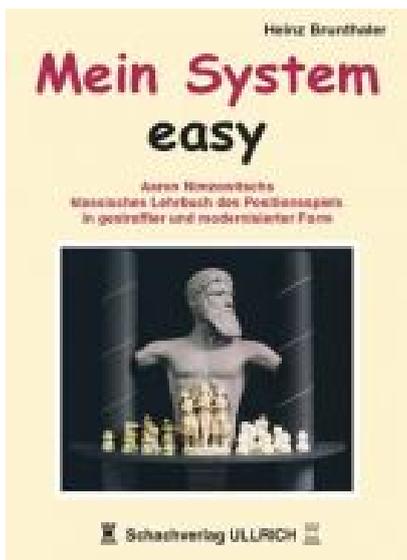
Weiß am Zug nutzt das Motiv "Röntgen–Matt". Sein Läufer wirkt über alle Figuren auf der Diagonalen hinweg auf das Mattfeld h8:

1.♞h3xh8+ ♙g7xh8 2.♞h2xh8+ ♞f6xh8 3.♞h1xh8#

Schwarz am Zug hat es einfach zu gewinnen. Erstens kann er die Dame schlagen, zweitens aber auch Matt setzen:

1...♞b8xb2+ 2.♜b1–c1 [2.♞h2xb2?? ♞f6xb2#]
2...♞f6–c6+ 3.♜c1–d1 ♞c6–a4+ 4.♞h2–c2 ♞a4xc2+ 5.♜d1–e1 ♞c2–e2#

- 11 **1...♞d8xd5** gewinnt den Läufer, denn **2.♞d1xd5??** lenkt den Turm weg, der die Dame gedeckt hat. Nach **2...♘e5–f3+** kann der nun gegen die Dame gefesselte Bauer auf e2 die Springergabel nicht verhindern.



Rezensionen

Immer wieder taucht die Frage auf, was von diesem fast 100 Jahre alten Buch zu halten ist. Es begann seine Karriere als Text einer Vortragsreihe, die Nimzowitsch in Schachklubs hielt, und erschien dann 1925/26 als fünfteilige Fortsetzungsreihe im Schachmagazin *"Kagans Neueste Schachnachrichten"*. Während das Buch auch von Topgroßmeistern gelobt wird, gibt es kontroverse Auffassungen. Der US-Amerikanische GM Yasser Seirawan schrieb: *"Es war auch in einer Art und Weise geschrieben, die entschieden zu 'europäisch' für meinen jungen Verstand war."*

Dem werden wohl auch viele Leser des Originalwerks zustimmen, denn dieses, über 400 S. stark und kiloschwer, ist eine anstrengende Kost. Die umständliche, ausschweifende Sprache Nimzowitschs ist anstrengend zu lesen und sein Disput mit seinen Kritikern oder Gegnern ist längst gegenstandslos geworden. Neben der Rolle des Zentrums war z.B. damals ein Streitpunkt die Vorstoßvariante in der Französischen Verteidigung (1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.e4-e5).

Nimzowitsch propagierte, Dr.Tarrasch kritisierte sie, ein heißer Disput wurde ausgetragen. Die Variante ist durchaus spielbar und gilt heute als ganz normal. Allerdings ist Tarraschs Variante (3.Sb1-d2) heute bei starken Spielern beliebter als Nimzowitsch Vorstoßvariante. Aber für den Spieler der Neuzeit sind die damaligen Debatten weder von besonderem Interesse noch von praktischem Nutzen.

2007 ging der Autor Heinz Brunthaler daran, eine modernisierte und abgespeckte Version des Werkes vorzunehmen:

Heinz Brunthaler: ***"Mein System easy - Aaron Nimzowitschs klassisches Lehrbuch des Positionsspiel in gestraffter und modernisierter Form"***

Schachverlag Ullrich (heute Beyer Verlag), 2007, ISBN 978-3-9809937-6-0 € 14,95

Sie ist auf 160 Seiten reduziert, billiger, mit mehr Diagrammen ausgestattet (238) und lässt alle nicht relevanten Texte weg. Diese Fassung wurde sehr gut aufgenommen (4,5 Sterne) und in Rezensionen allgemein als besser lesbar / nutzbar / verständlich als das Original bezeichnet.

Der Titel *"Mein System"* ist ein wenig missweisend. Es wird kein Spielsystem (wie etwa ein Roulette-System) gezeigt, sondern strategische Grundlagen erklärt. Dazu gehören Zentrum, offene Linien, 7. und 8.Reihe, Bauernstrukturen u.v.a.m.

Dadurch ist das Buch nicht, wie man oft in der Werbung liest, für Jedermann geeignet, sondern setzt eine Spielstärke von zumindest ca. 1500+ voraus. Anfängern oder schwachen Spielern fehlt ganz einfach die Spielstärke, um den Inhalt zu verstehen. Sie sind besser beraten, zuerst Taktik und Partieanalyse zu lernen. Eigentlich ist das meiste in *"Mein System"* eher einfach. Es ist erstaunlich, dass in dieser langen Zeit kein Buch erschienen ist, das eine ähnliche grundlegende Einführung in die Schachstrategie bietet. Wünschenswert wären auch mehr Beispiele aus praktischen Partien. Im *"Hand- und Arbeitsbuch für den Schachtrainer"* (Hrsg. GM Thomas Luther) und in Thomas Luther *"Thinker's Chess Academy with Grandmaster Thomas Luther - Vol. 2 From Tactics to Strategy Winning Knowledge"* findet man die wichtigsten Grundlagen der Schachstrategie, insbesondere in Verbindung zu ihrer taktischen Anwendung. Wer aber tiefer eindringen will oder ganz einfach neugierig ist, was es mit diesem berühmten Klassiker auf sich hat, liest *"Mein System easy"*. Mehr Informationen dazu gibt es auf der Verlags Homepage:

<https://www.schachversand-ullrich.de/literatur/lehrbuecher/fuer-fortgeschrittene/in-deutscher-sprache/1356/brunthaler-mein-system-easy#>

Leserfragen

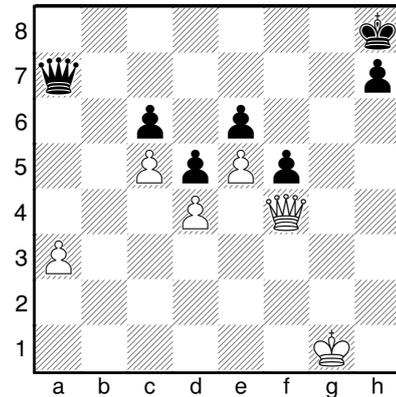
Wenn Sie Fragen, Kommentare oder Anregungen zu unseren Rezensionstiteln, aber auch zu anderen Schachbüchern haben, werden wir gerne versuchen, diese zu beantworten oder an entsprechende Experten weiterzuleiten.

Mailen Sie an info@schachwoche.de

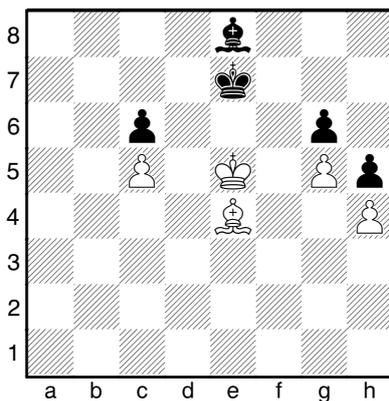
Bitte haben Sie Verständnis, dass die Beantwortung eine Weile dauern kann, da der Beantworter vielleicht gerade mit der Arbeit an einem neuen Buch oder einer Übersetzung ausgelastet ist.

"SCHACH-FAN Endspiel-Training"

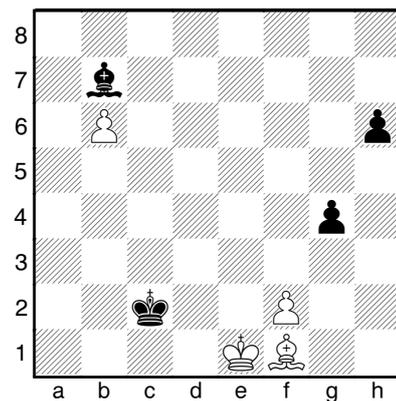
Um die Osterzeit zur Verbesserung zu nutzen, hier fünf Figuren-Endspiele. Zu solchen gibt es weit weniger Handlungsanleitungen als zum Bauernendspiel. So müssen wir die Stellung genau anschauen, Stärken und Schwächen erkennen und gegeneinander abwägen, und danach einen Plan fassen. Da Endspiele nicht wie landläufig angenommen langweilig sind, ist zuweilen auch ein ordentlicher Schuss Kreativität nötig. Aber keine Bange, wir fangen leicht an.



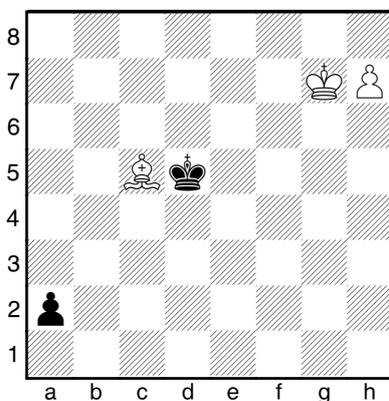
1



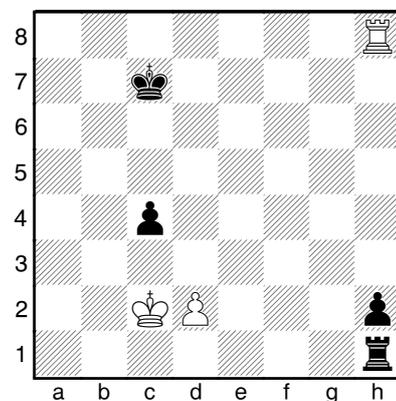
2



3

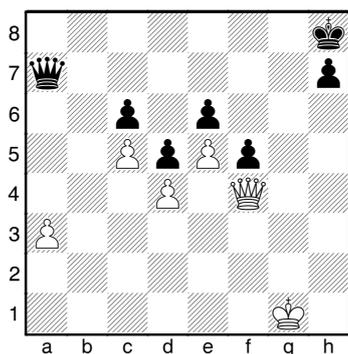


4



5 ●

Lösungen "SCHACH-FAN Endspiel-Training"

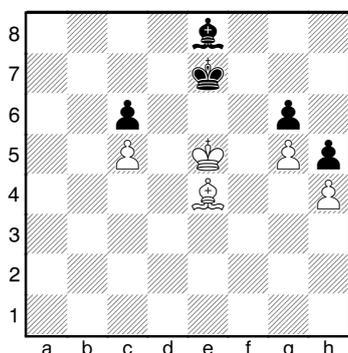


1

Für viele Endspiele gibt es keine "Gebrauchsanleitung" und der Spieler muss die Stellung verstehen und selbst einen Plan finden. Damen-Endspiele wie dieses werden oft Remis durch Dauerschach und können endlos lange dauern. Die weiße Stärke ist sein a-Freibauer. Wenn er diesen verteidigt, kann aber die schwarze Dame in die Stellung eindringen, Dauerschach ist wahrscheinlich. Die Schwäche von Schwarz ist die eingegengte Königsstellung und das ist das Angriffsziel von Weiß:

1. ♔f4-h6 ♚a7-f7 [es drohte 1...-- 2. ♔h6-f8#] 2. ♚h6-f6+ ♔f7xf6

3. e5xf6 ♜h8-g8 4. a3-a4 ♜g8-f7 5. a4-a5 ♜f7xf6 6. a5-a6 usw.



2

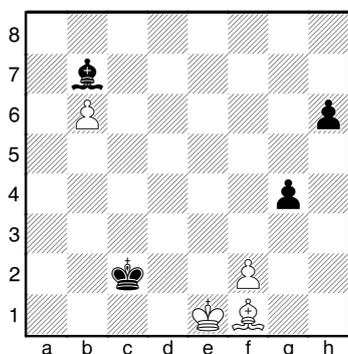
Unerfahrene Spieler denken meist, es sein gut, wenn die eigenen Bauern und der Läufer auf Feldern der gleichen Farbe stehen. Doch tatsächlich ist das oft falsch, denn die Bauern engen die Beweglichkeit des Läufers ein, was gerade in gedrückter Stellung problematisch wird, wie dieses Beispiel zeigt:

1. ♜e4-c2 ♜e8-f7

Schwarz kann keine Königszüge machen, weil sonst der weiße König vorrückt und einen Bauer gewinnt. Und der weiße Läufer kann frei manövrieren und seinen Gegenspieler ausmanörieren.

2. ♜c2-d3 ♜f7-e8 3. ♜d3-e4

und Zugzwang, ein Bauer geht immer verloren.



3

Der schwarze Läufer ist offensichtlich unvertreibbar. Jedoch hilft uns das Motiv "Überlastung", dennoch zu einer Umwandlung zu kommen:

1. ♜f1-g2! ♜b7xg2 2. f2-f4 ♜g2-e4

Zieht der Läufer nach d5, würde das Ende nur verzögert werden.

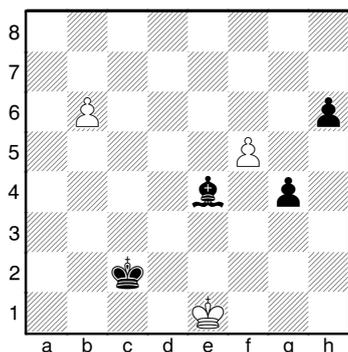
Nicht besser ist 2...g4xf3 e.p., denn nun blockiert der König den Bauern und der Läufer kommt nicht rechtzeitig wieder ins Spiel:

3. ♚e1-f2 -- 4. b6-b7

3. f4-f5 (D2)

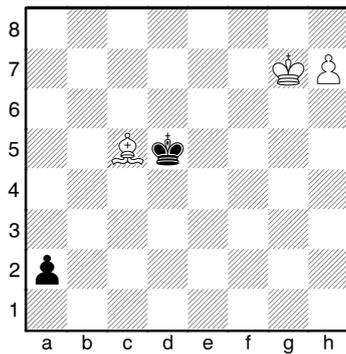
Wir sehen hier die typische Technik, wie zwei nichtverbundene Freibauern den Läufer überlasten. Der Läufer kann nur einen der Bauern schlagen und der andere nutzt diese kurze Ablenkung zum Vormarsch:

3... ♜e4xf5 4. b6-b7 -- 5. b7-b8♚



D2

Diesen "Trick" des Bauerndurchbruchs gegen den Läufer solltest du dir unbedingt merken.



4

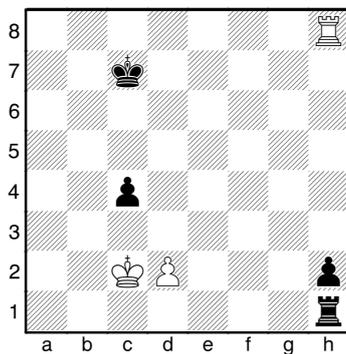
Offensichtlich ein klares Remis;

1.h7-h8♚ a2-a1♚+ 2.♔g7-g8 ♚a1xh8+ 3.♔g8xh8 und Remis mangels Masse. Doch eine kleine, aber bedeutsame Veränderung der Stellung verändert auch das Ergebnis:

1.♙c5-d4! ♔d5xd4 2.h7-h8♚ a2-a1♚ 3.♔g7-g6+

Und wir sehen einen Spieß, der die Dame gewinnt. Und einen ganz stolzen König, der "eigenhändig" gewonnen hat – tatsächlich ist ein solcher Abzug des Königs selten.

Gib dich nicht gleich mit dem erstbesten, offensichtlichen Gedanken zufrieden. Schau genau hin, überleg dir, welche Änderung der Stellung günstig sein könnte, und denk auch das Udenkbare!



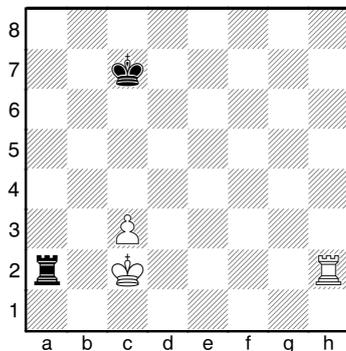
5. ●

Es sieht remislich aus, denn der Turm kann nicht wegziehen, ohne den Bauern preiszugeben und der König kann den weißen Turm nicht vertreiben; der hat genug Felder auf der h-Linie. Versucht der König aber, den Bauern zu decken, gibt der Turm von hinten Schach (D3).

Das ist der Grund, warum der Turm fast immer hinter einen Freibauer gehört, hinter den gegnerischen, um ihn wie hier gesehen stoppen zu können, oder hinter den eigenen, um den Gegner (wie hier den weißen Turm) einengen und Manövrierspielraum gewinnen zu können. Diese Regel stellte Dr.Tarrasch schon vor über hundert Jahren auf. Sie ist die ersten und wichtigste, die du im Turmendspiel kennen solltest.

Hier allerdings reicht sie letztendlich nicht aus.

Den Ratschlag aus Nr.4 wenden wir gleich an und schauen, wie wir die Stellung verändern können.



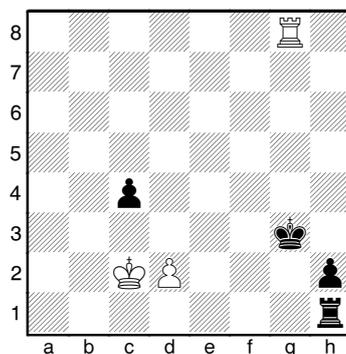
D2

Wenn wir den weißen Bd2 vom Brett nehmen, ist der Gewinn ganz einfach, Th1-a1 und wenn der schwarze Turm den Bauern schlägt, spielt Ta1-a2 König und Turm auf, eine typische Gewinnstellung. Statt regelwidrig einen Stein wegzunehmen, ziehen wir natürlich

1...c4-c3 2.d2xc3

Ebenso verliert 2.♔c2xc3, denn das ermöglicht den Abzug 2...♖h1-c1+; ein anderer Gewinnweg in diesem Endspieltyp.

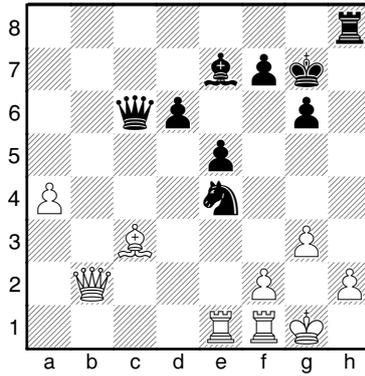
2...♖h1-a1 3.♖h8xh2 ♖a1-a2+ (D2) 4.♔c2-d3 ♖a2xh2 und gewinnt.



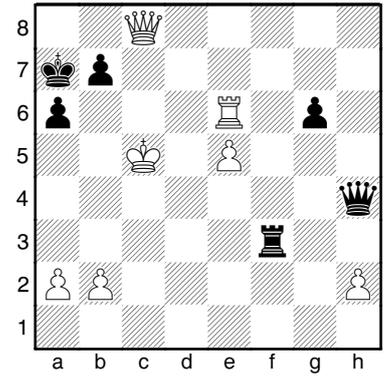
D3

11 x Taktik

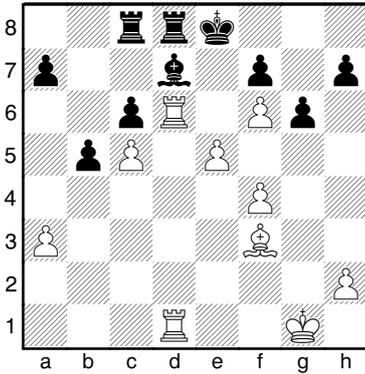
Heute mit
Kombinationen aus
Turnieren aus den
letzten Wochen, also
brandaktuell!



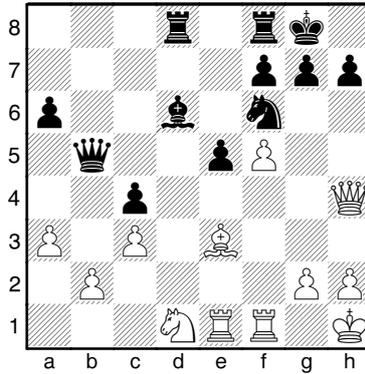
1



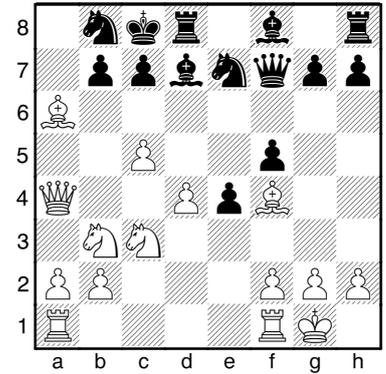
2 ●



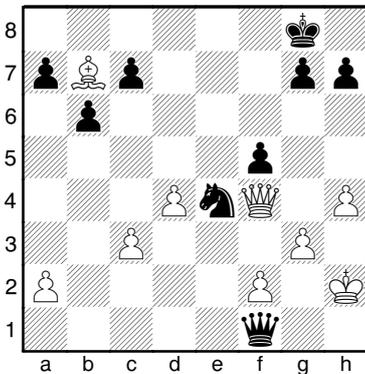
3



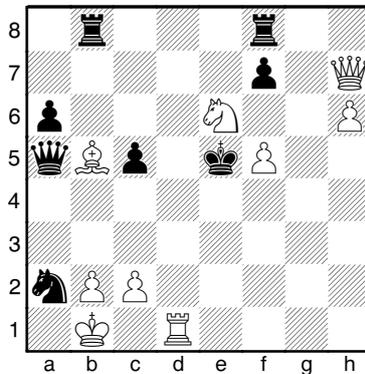
4



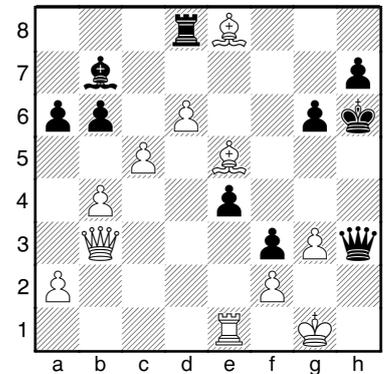
5



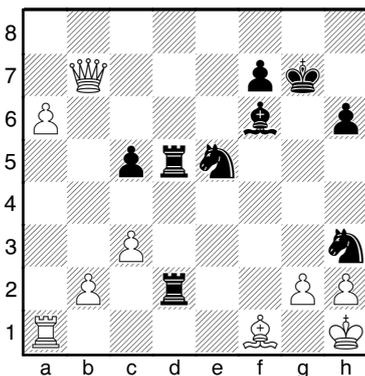
6



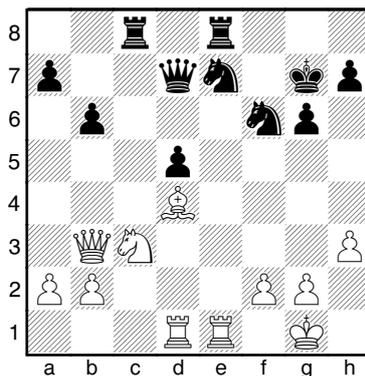
7



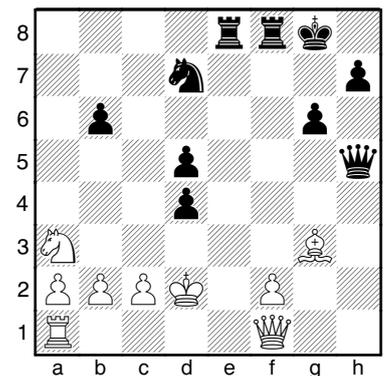
8



9 ●



10



11 ●

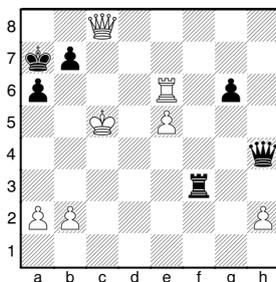
Lösungen 11 x Taktik brandaktuell!

1 Gvetadze,Sopi (2317) – Javakhishvili,Mariam (1671) 78th ch–GEO w 1st League Tbilisi 2021

40.♙c3xe5+ ♗e7–f6 [Etwas zäher ist 40...d6xe5 41.♖b2xe5+ ♘e4–f6 42.♗e5xe7 ♖c6xa4]

41.♙e5xf6+ ♘e4xf6 42.♞e1–e3+– schützt den Ba4 durch die Drohung **42...♖c6xa4 43.♞e3–f3**

2



Giri,A (2776) – Vachier Lagrave,M (2758)

Magnus Carlsen Inv KO chess24.com INT, 2021

Heute haben wir hohen Besuch auf unserer Taktikseite und sehen eine heiße Königsjagd:

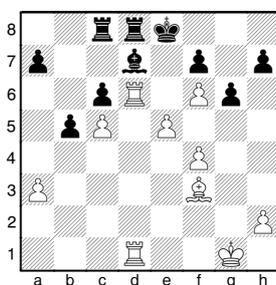
39...b7–b6+ 40.♔c5–c6 [40.♞e6xb6 ♖h4–f2+–+]

40...♖h4–c4+ 41.♔c6–d7 ♞f3–f7+ 42.♔d7–e8

[Falls 42.♞e6–e7 ♞f7xe7+ 43.♔d7xe7 ♖c4xc8]

42...♖c4xc8+ und Schwarz gewann bald.

3



Javakhishvili,Mariam (1671) – Tasoshvili,Tamar (1528)

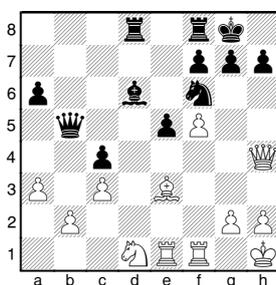
78th ch–GEO w 1st League Tbilisi 2021

Mit radikalem Abtausch geht es direkt ins gewonnen Endspiel:

31.♞d6xd7 ♞d8xd7 32.♞d1xd7 ♗e8xd7 33.♙f3–g4+ ♔d7–c7

34.♙g4xc8 ♔c7xc8 35.e5–e6 f7xe6 36.f6–f7 1–0

4



Gutenev,A (2451) – Zemlyanskii,Ivan (1950)

ch–Urals Men 2021 Khanty–Mansiysk RUS 2021

Eigentlich sieht die schwarze Stellung ja ausreichend solide aus, aber:

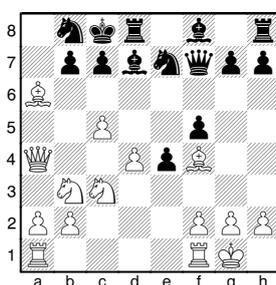
24.♙e3–h6! ♘f6–d5

[24...♙d6–e7 25.♖h4–g5 ♘f6–e8 26.♗g5xe7; oder

4...♞f8–e8 25.♙h6xg7 ♔g8xg7 26.♖h4–g5+ ♔g7–f8 27.♗g5xf6]

25.f5–f6 g7–g6 26.♙h6xf8

5



Kozlowski,Pawel (2029) – Bujalski,Mateusz (1897)

ch–POL Junior U18 Szklarska Poreba 2021

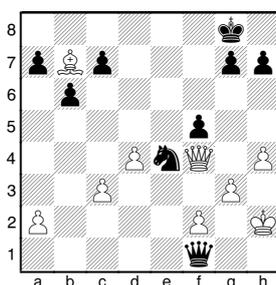
In der Partie zog Weiß 16.♙a6–b5 ♙d7xb5 17.♘c3xb5 und gewann auf Dauer. Ein eleganterer Gewinnweg war aber

16.♙a6xb7+ ♔c8xb7 17.♖a4–b4+ ♔b7–c8 [17...♔b7–a8 18.♖b4–a5+]

18.♖b4–a5 und Schwarz muss Material geben, um Matt auf c7 abzuwehren,

18...♘e7–d5 19.♘c3xd5 ♙d7–c6 20.♘d5xc7

6



He,Anthony (2337) – Xie,Bryan (2050) PNWCC Super G60 chess.com INT 2021

Das offensichtliche 29.♖f4xf5 ♖f1xf2+ führt nur zum Remis. Ein Schach aber bringt den König in eine höchst prekäre Stellung:

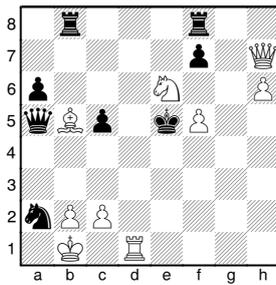
29.♙b7–d5+ ♔g8–h8 [oder 29...♔g8–f8] **30.♙d5xe4 g7–g5**

[30...♖f1–c4 verhindert Matt, ist aber hoffnungslos, 31.♖f4xf5 ♖c4–g8]

31.♖f4–e5+ ♔h8–g8 32.♙e4–d5+ ♔g8–f8 33.♖e5–f6+ ♔f8–e8

34.♙d5–c6#

7

**Shlyakhtenko,Robert (2370) – Cancio,Zak**

CCCSA Charlotte Feb Open lichess.org INT 2021

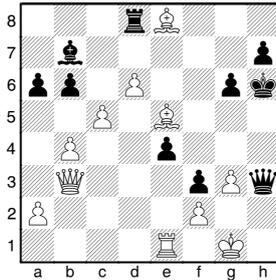
In dieser Stellung wimmelt es von Mattvarianten. Bau sie auf deinem Brett auf und versuche, so viele wie möglich zu finden!

33. ♖h7-g7+ f7-f6

[33... ♔e5-e4 34. ♖g7-g2+ ♔e4xf5 35. ♖g2-g5+ ♔f5-e4 36. ♖g5-f4# (36. ♚b5-c6#); oder 33... ♔e5xf5 34. ♖g7-g5+ ♔f5xe6 35. ♚b5-d7#]

34. ♖g7-g3+ ♔e5xf5 35. ♘e6-g7+ ♔f5-e4 36. ♚b5-c6#

8

**Sinha,Sahil (2353) – Hilby,Craig (2454)**

CCCSA Spring GM Charlotte USA, 2021

31. ♚e5-f4+ g6-g5

[31... ♔h6-h5 32. ♖b3xf3+ e4xf3 33. ♖e1-e5+ ♖h3-f5 34. ♖e5xf5+ ♔h5-g4 35. ♖f5-g5+ ♔g4-h3 36. ♚e8-f7 und Matt folgt]

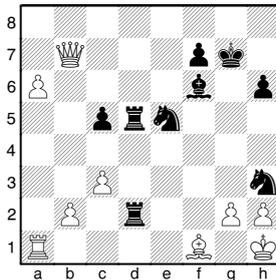
32. ♚f4xg5+ ♔h6xg5 33. ♖b3-g8+ ♔g5-f6 34. ♖g8-f7+ ♔f6-e5

[34... ♔f6-g5 35. ♖f7-f4#]

35. ♖f7-g7+ 1:0; 35... ♔e5-f5 36. ♚e8-d7+

Nur ein Aufschub ist 35... ♔e5-e6 36. ♖g7-e7+ ♔e6-f5 37. ♚e8-d7+

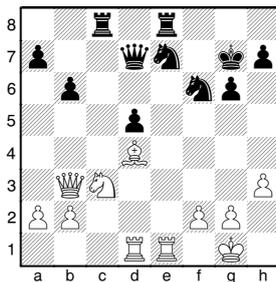
9

**Benedetti,J (2282) – Gines Esteo,Pedro Antonio (2443)**

Barcelona IM 15 Mar 2021 Barcelona ESP, 2021

33... ♘e5-f3! 34. g2xf3 [es drohte 34.-- ♘h3-f2#]**34... ♘h3-f2+ 35. ♔h1-g1 ♖d5-g5+ 36. ♚f1-g2 ♘f2-h3+****37. ♔g1-h1 ♖d2xg2 0:1, Matt ist unabwendbar, z.B.****38. ♖a1-f1 ♖g2-g1+ 39. ♖f1xg1 ♘h3-f2#**oder **38... ♘h3-f2+ 39. ♖f1xf2 ♖g2-g1#**

10

**Mikadze,M (2269) – Gvatua,Mariam (1343)**

78th ch-GEO w 1st League Tbilisi 2021

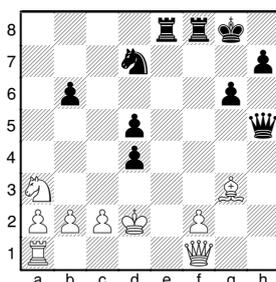
Die Fesselung des Sf6 sieht nicht gefährlich aus, ist aber die Angriffsmarke der Gewinnkombi:

23. ♖e1xe7+ ♖e8xe7 24. ♘c3xd5 ♖e7-e4

[24... ♖c8-c6 25. ♘d5xf6 ♖c6xf6 26. ♚d4xf6+]

25. ♘d5xf6 ♖d7xd4 26. ♖d1xd4 ♖e4xd4 27. ♘f6-g4 und gewinnt.

11

**Yurasov,Matfey (1402) – Korshunov,Sergey And (1847)**

17th Moscow Open A 2021

23... ♖h5-g5+ 24. ♔d2-d3

[Material verliert 24. ♔d2-d1 ♖g5xg3 25. f2xg3 ♖f8xf1+]

24... ♖e8-e3+! 25. ♔d3xd4 0:1, [25. f2xe3 ♖g5xe3#]

Der isolierte Doppelbauer erweist sich hier als recht nützlich.

25... ♖e3-e4+ 26. ♔d4-c3 ♖f8-c8+ und Matt folgt.