

BESSER SCHACHSPIELEN

Praxistipps für Klubspieler



Urs Frischherz 10/2025

INHALTSVERZEICHNIS

Training	2
Mittelspiel-Training: Taktik	3
Mittelspiel-Training: Strategie	4
Endspieltraining	5
Eröffnungstraining	6
Meisterpartien-Studium	8
 Spielpraxis	 9
Vor der Partie	9
Am Brett	9
Gute Züge finden	11
Zeitmanagement	12
Selbstvertrauen/Der Wille zum Gewinnen	13
Der Umgang mit Niederlagen	14
 Partie-Analyse	 14
 Trainingsplanung	 16
 Literatur-Verzeichnis	 18

TRAINING

Training oder Begabung?

«Natürlich braucht man ein gewisses Talent, aber am Ende entscheidet die Arbeit. Ich habe nie daran geglaubt, dass Genialität aus dem Nichts entsteht.» Magnus Carlsen

Im Schach ist die Frage, ob Begabung oder Training entscheidend ist, seit Jahrzehnten Gegenstand wissenschaftlicher Diskussionen. Die daraus resultierende Überzeugung hat durchaus praktische Konsequenzen auf die Einstellung eines Spielers und damit auf seine Resultate am Brett. Hier eine kleine Aufstellung möglicher Szenarien (Die Liste ist vielleicht etwas übertrieben, aber du merkst, worauf es hinausläuft):

Überzeugung	Eigenschaften wie Intelligenz und Talent lassen sich durch Lernen und Erfahrung entwickeln.	Diese Eigenschaften sind angeboren und wenig veränderbar.
Priorität	Verbesserung der Spielstärke	Demonstration der Spielstärke
Motivation fürs Spielen	Vor allem intrinsische Motivation (Freude am Spiel, an der Herausforderung)	Vor allem extrinsische Motivation (Rangierung, Preise, Trophäen, Ruf)
Feedback	Wird als wertvolle Information für die Entwicklung empfunden	Wird als Kritik empfunden
Partieverlust	Wird als Lern-Gelegenheiten angeschaut. Post Mortems werden aktiv gesucht, die Partie anschließend akribisch analysiert.	Wird als persönliches Versagen angeschaut. Post Mortems und nachhaltige Party-Analysen werden abgelehnt
Rating	Es besteht ein grosses Interesse an Ratingpunkten, mit der Idee dank hoher Elo-Zahl an herausforderndere Turniere heranzukommen.	Ist ein Statussymbol. Turniere und Gegner werden sorgfältig ausgewählt, um die Wahrscheinlichkeit eines Elo-Gewinns zu maximieren.
Vermeidet...	... leichte, bereits gemeisterte Aufgaben.	... Schwierigkeiten, Rückschläge und leistungsstärkere Konkurrenz
Strebt...	... Herausforderungen an, an denen er wachsen kann	... risikolose, wenn möglich prestigeträchtige Erfolge an

Die aktuellen Erkenntnisse zeigen, dass weder Begabung noch Training allein ausreichen, um Meisterschaft oder Weltklasse zu erreichen – entscheidend ist das Zusammenspiel beider Faktoren. Es ist ein bisschen wie bei Musik oder Sport: Begabung kann ein guter Startvorteil sein, aber Training ist langfristig fast immer der entscheidendere Faktor.

Die Rolle von Begabung und Intelligenz

Unter Begabungen versteht man Faktoren, die sich im Gegensatz zur Intelligenz immer auf ein Gebiet beziehen, beispielsweise jemand ist musikalisch begabt und kann Gitarre spielen oder hat eben ein Flair fürs Schachspielen. Zur Begabung fürs Schachspielen gehören kognitive Fähigkeiten wie:

- gutes räumliches Vorstellungsvermögen (Visualisierung → Manche Menschen erfassen Schachpositionen extrem

schnell und können viele Züge vorausdenken, ohne das Brett zu sehen.)

- Mustererkennung (Wo Normalsterbliche bei einer Schachposition eine Ansammlung von Figuren sehen, erkennen gute Spieler sofort Zusammenhänge, Ideen, Pläne in einer Stellung und erinnern sich, wie diese behandelt werden soll)
- logisches Denken
- numerische und mathematische Fähigkeiten.
- Intuition & Kreativität helfen ebenfalls. Manche Spieler haben ein natürliches Gespür für Positionen oder ungewöhnliche Ideen (z. B. Carlsen, Tal, Capablanca oder Morphy)

Bei der Intelligenz, welche offensichtlich auch eine wichtige Rolle spielt, können wir grundsätzlich zwischen fluider und kristalliner Intelligenz unterscheiden: Fluide Intelligenz (Fähigkeit, Probleme logisch zu lösen, Muster zu erkennen und sich schnell an neue Situationen anzupassen, unabhängig von Vorwissen oder Erfahrung → beim Schach läuft das vor allem auf schnelles Rechnen hinaus) und kristalline Intelligenz (Fähigkeit, auf bereits erworbenes Wissen und Erfahrungen zurückzugreifen, um Probleme zu lösen und neue Situationen zu verstehen → beim Schach sind das die Eröffnungskennnisse und die gespeicherten chunks (Schachstellungen) und deren Behandlung).

Bei der fluiden Intelligenz haben wir unseren Peak etwa mit 25 Jahren. Danach geht's bergab. Teilweise entschädigt werden wir älteren Semester durch die kristalline Intelligenz, wo einerseits Erfahrung, aber auch neues Lernen die entscheidende Rolle spielen.

Und schliesslich ist ein gutes Gedächtnis ein wichtiger Punkt: Großmeister haben durch Training etwa 50.000 bis 100.000 Schachstellungen (chunks) im Gedächtnis gespeichert. Psychologen schätzen, dass dazu rund 10 Jahre Training nötig ist.

Zusammengefasst kann gesagt werden: Begabung und Intelligenz können den Einstieg in Schachspiel erleichtern, Fortschritte beschleunigen und das Potenzial für Spitzenleistungen erhöhen, sind aber insgesamt nur für etwas mehr als 10% der Spielstärke verantwortlich und damit für Klubspieler nicht matchentscheidend. Talent und Intelligenz allein reichen also nicht. Selbst hochbegabte Spieler stagnieren, wenn sie nicht gezielt trainieren.

Die Macht des gezielten Trainings

Je nach Studie ist das gezielte Training für etwa 50% der Spielstärke verantwortlich. Wenn man es noch etwas genauer aufgeschlüsselt haben möchte, so zeigt eine grobe Faustregel aus der Schachpädagogik-Erfahrung folgendes Bild:

- Unter 1600 Elo: 70–80 % des Zuwachses kommt durch gezieltes Training, der Rest durch Praxis.
- 1600–2100 Elo: etwa 50 % durch gezieltes Training, 50 % durch Praxis und Analyse.
- Ab 2100 Elo: Praxis, gezielte Vorbereitung auf Gegner und tiefgehende Selbstanalyse dominieren – Training ist sehr spezialisiert.

Was gehört zum gezielten Training?

- Es sollte mit Arbeit verbunden sein. → Blitzten auf dem Handy zählt nicht!
- Es sollte zielgerichtet sein. → Verbessern des Rechnens, Erweitern des Eröffnungs-Repertoires, Endspielstudium, etc.
- Man sollte ein sofortiges Feedback erhalten. → Engines, Lösungsschlüssel, Trainerfeedback.
- Dieselbe Übung kann mehrmals wiederholt werden. → Taktiktraining, Trainingsgames, Partieanalysen, etc.

Um Meister zu werden benötigt es Tausende von Stunden Training (Berühmt geworden sind die 10000 Stunden aus der Untersuchung von Anders Ericsson im Bestseller von Malcolm Gladwell, *«Outliers»* wobei Letzterer die Zahl nicht korrekt interpretierte. 10000 Stunden gezieltes Training garantieren nicht automatisch ein Expertentum, sondern sind ein Durchschnitt. Da noch andere Faktoren mitspielen, gibt es eine grosse Streuung (zwischen 3000 und 24000 Stunden, es gab aber auch Probanden, die es nach 25000 Stunden noch nicht geschafft hatten.)

Von Akiba Rubinstein erzählt man sich, er habe einmal erklärt: *«Ich arbeite 300 Tage an meinem Schach, spiele an 60 Tagen Turniere und ruhe mich an 5 Tagen aus.»* Viktor Kortschnoi soll auf diese Aussage angesprochen geantwortet haben: *«Ich scheine mehr zu arbeiten als Rubinstein, denn die 5 Ruhetage verbringe ich mit einem Schachbrett.»*

Das wohl berühmteste Beispiel für gezieltes Schachtraining sind die Polgar-Sisters:

Vater Laszlo Polgar lernte seine Frau Klara über eine Brieffreundschaft kennen. Statt Liebesbriefe zu schreiben, versuchte Laszlo aber seine zukünftige Frau Klara von seinen pädagogischen Ansichten (In jedem Kind steckt ein Genie, es braucht nur die richtige Erziehung.) zu überzeugen, was ihm schliesslich auch gelang. Sie hatten drei Töchter Susan, Sophia und Judith. Ursprünglich wollte Laszlo aus ihnen Mathegenies machen. Als aber Susan im Alter von vier Jahren Schachfiguren entdeckte und mit ihnen spielte, änderte er seine Meinung. Nicht zuletzt auch deshalb, weil der Schachstärken-Zuwachs dank Elo-Zahl sehr leicht zu messen war. Laszlo sammelte Tausende von Schachbüchern und legte eine grosse Datenbank an für seine Töchter, später engagierte er auch starke Spieler als Lehrer und Coaches (Unter

anderem war auch Bobby Fischer bei den Polgars). Die Mädchen wurden von ihren Eltern privat unterrichtet und hatten so Zeit, täglich 8 bis 10 Stunden fürs Schach aufzuwenden. Susan wurde schliesslich Damenweltmeisterin, Sophia IM und die Jüngste, Judith, war eine Zeitlang unter den zehn stärksten Spielern zu finden. Übrigens soll gemäss den Schwestern Sophia die Talentierteste, aber auch die am wenigsten Fleissige gewesen sein...

Weitere Faktoren

Gezieltes Training ist bei Klubspielern nebst dem praktischen Spiel und der Analyse der stärkste Hebel – Talent und Intelligenz bestimmen jedoch die Lernkurve und die erreichbare Spitze. Daneben gibt es aber noch andere Faktoren, die ebenfalls eine Rolle spielen:

- mentale Faktoren (Trainings-Motivation, Konzentration, Ausdauer, Entscheidungsfähigkeit, Nervenstärke, Frustrationstoleranz, Selbstvertrauen, etc.)
- Karriere-Beginn. Je früher, desto besser. Die meisten heutigen Grossmeister haben im zarten Kindesalter angefangen und es gibt ein halbes Dutzend, die bereits mit etwas mehr als 12 Jahren Grossmeister wurden. Zur Beruhigung unserer älteren Semester - es gibt auch Ausnahmen: Jonathan Hawkins: mit 27 IM, mit 31 GM, Jacob Aagaard: mit 29 IM, mit 34 GM
- Zugang zu Coaching

Mittelspiel-Training: Taktik

«Solving tactics every day, keeps patzers away.» (Täglich taktische Übungen lösen, verhindert grobe Patzer.)

Unter Taktik fallen Zugfolgen (Kombinationen), welche zwingend in einem Materialgewinn oder in einem Matt münden. Einfache Beispiele dafür sind Doppelangriffe, Abzugsangriffe, Fesselungen, Ablenkungen, etc. Kompliziertere Motive sind beispielsweise das Bestrafen des unrochierten Königs mit einem Einschlag auf f7 oder die Erstürmung der Rochadestellung mittels des Läuferopfers auf h7. Der Anteil der durch Taktik entschiedenen Schachpartien hängt stark vom Spielniveau ab. Laut einer Analyse aus dem Buch *"The Woodpecker Method"* wurden in Stichproben von 32 Partien pro Wertungsbereich taktische Fehler in folgenden Anteilen als partieentscheidend festgestellt:

- 2200–2400 Elo: 44 %
- 2000–2200 Elo: 63 %
- 1800–2000 Elo: 72 %

Diese Untersuchung ist offensichtlich nicht repräsentativ, zeigt aber doch den Trend: Je niedriger die Spielstärke, desto größer der Einfluss von Taktik auf den Partieausgang. Wer schnell Fortschritte bei seiner Spielstärke machen will, sollte folglich Taktik üben.

Beim Taktik-Training kann grundsätzlich zwischen zwei zu übenden Fähigkeiten unterschieden werden:

Mustererkennung

Es gibt Figuren-Muster, welche wir uns in unser Unterbewusstsein einprägen sollten, damit bei uns im entscheidenden Moment die Alarmglocke schrillt (Mattstellungen, wie das Grundreihenmatt oder das Erstickte Matt, Figuren-Konstellationen, welche Doppelangriffe, Spiesse, etc. zulassen, usw.). Dies kannst du mit relativ einfachen Aufgaben üben, wobei die Aufgaben zuerst nach Motiven geordnet werden können. Später sollten es logischerweise ungeordnete Übungsserien sein, um damit einer gespielten Partie möglichst nahe zu kommen. Ein gleichzeitig benutzter Zeitmesser (Zeitlimit definieren) könnte dabei ebenfalls helfen.

In den letzten Jahren ist die von Michael de la Maza und später von Axel Smith vorgestellte Woodpecker-Methode populär geworden (von Smith benannt nach Hans Tikkanen, dessen finnischer Nachname «Woodpecker» (Specht) bedeutet). Sie schlägt vor, eine Anzahl Aufgaben (im bereits erwähnten Buch «The Woodpecker Method» sind es tausend Aufgaben) einmal gründlich zu lösen. Dann sollen die Aufgaben ein zweites Mal gelöst werden, aber schneller, danach ein drittes Mal, noch schneller, usw. Da die Aufgaben im Buch aber ziemlich schwierig sind, geht es meines Erachtens eher darum, die Lösungen auswendig zu lernen, als um Mustererkennung. Zudem ist mir nicht klar, wieso ich die bereits richtig gelösten Aufgaben wieder lösen soll. Ich jedenfalls ziehe es vor, neue Aufgaben oder nur die falsch gelösten nochmals zu üben.

Variantenberechnung

«Wenn er das macht, mache ich das und sonst das...» So geht Varianten-Berechnung. Dies kannst du an komplizierteren Beispielen üben. Dazu stellst du eine Position (Stellung aus einer interessanten Schachpartie, eine Eröffnungstabija, aber auch Studien kommen in Frage) am besten auf dem Schachbrett auf. Notiere dann zuerst mal alle in Frage kommenden «Kandidatenzüge» und beginne dann, diese Züge zu analysieren. Die Figuren sollten dabei natürlich nicht gezogen werden. Keine schlechte Idee ist es, auch die ausgearbeitete Lösung aufzuschreiben, um diese objektiv beurteilen zu können. Dies verhindert die «Ich-habe-ja-die-Hauptidee-gefunden-Mentalität». Anschliessend vergleichst du sie mit dem Schlüssel. Ist sie korrekt und vollständig? Falls du mit deiner Lösung nicht zufrieden bist, komme auf die Aufgabe später zurück.

Es versteht sich allerdings von selbst, dass das beste Variantenberechnungs-Training die praktische Partie ist, wo drei bis vier Stunden andauernd gerechnet wird.

Tipps

- Wenn Taktikübungen neu für dich sind, arbeite zuerst ein Taktikbuch durch, um einen Überblick über die grundlegenden taktischen Motive zu erhalten oder beschäftige dich mit den verschiedenen Motiven auf einer Website (Bs: Lichess→ Lernen→ Trainieren)
- Trainiere täglich 20 bis 60 Minuten, überbrücke aber auch Wartezeiten durch zusätzliches Training, beispielsweise auf dem Handy
- Löse nicht zu einfache, aber auch nicht zu schwierige Aufgaben. Ideal ist, wenn du um die 70- bis 80% lösen kannst.
- Nimm dir Zeit für die Aufgaben. Vermeide ein Gehetze wie beispielsweise mit Puzzle Rush (chess.com) oder Puzzle Storm (lichess), wo es darauf ankommt in einer bestimmten Zeit möglichst viele Aufgaben zu lösen.
- Wenn du allerdings nach fünf Minuten noch keinen Lösungsansatz hast, gehe zur nächsten Aufgabe.
- Kennzeichne falsch oder nicht gelöste Aufgaben, damit du darauf zurückkommen kannst. Schreibe eventuell auch auf, warum du die Dinger nicht lösen konntest.
- Buch oder Computer? Beim Buch ist man tendenziell bereit, mehr Zeit für die Aufgaben aufzuwenden. Beim Computer besteht eher die Gefahr vom «Raten und Klicken». Abwechseln ist vielleicht keine schlechte Idee. Oder man löst Buchaufgaben auf dem PC, beispielsweise mit <https://forwardchess.com/> oder <https://www.chessable.com/>

Tools

- Taktik-Bücher gemäss Buchliste «Schachbücher fürs Training» → Taktik-Übungen
- lichess.org → Aufgaben → Aufgaben
- lichess.org → Aufgaben → Aufgabenthemen
- Websites : chesstempo.com, chesspuzzle.net, chessable.com/de, etc.
- Apps: z.B. CT-ART

Mittelspiel-Training: Strategie

«Der Taktiker muss wissen, was er zu tun hat, wenn es etwas zu tun gibt, der Stratege muss wissen, was er zu tun hat, wenn es nichts zu tun gibt.» Savielly Tartakower

Solange ein Schachspiel-Novize alle Hände voll zu tun hat, dass ihm keine Figuren abhanden kommen und er seine ganze Aufmerksamkeit kurzfristigen taktischen Scharmützeln zuwenden muss, also praktisch von Zug zu Zug lebt, wird es eher selten vorkommen, dass er längerfristige Pläne schmiedet. Doch mit der Zeit wird er sich Gedanken darüber machen, wie er seine Bauern und Figuren möglichst effizient

aufstellen, wie er einen längerfristigen Angriff planen oder einen solchen abwehren soll. Dann schlägt die Stunde der Strategie. Wichtige strategische Konzepte sind beispielsweise

- Bauern-Schwächen schaffen und ausnutzen
- gute und schlechte Bauernstrukturen
- Aktivität der Figuren verstärken
- offene Linien
- Raumvorteil («mehr» Platz auf dem Brett haben)
- Königssicherheit
- auf der Seite angreifen, gegen welche die Bauernkette zeigt. (Bauernstruktur gibt die Richtung des Spiels an.)

Überlegungen zu solchen Konzepten machen allerdings erst Sinn, wenn eine gewisse taktische Schlagfertigkeit erreicht wurde. Das heisst, das Thema dürfte für viele SchachspielerInnen nicht erste Priorität haben.

Tools

- Strategie-Bücher gemäss Buchliste «Schachbücher fürs Training» → Strategie
- ChessBase-CD's
- Youtube: Stellungenbeurteilung und Plan
<https://www.youtube.com/watch?v=7csu2HphvEM>
<https://www.youtube.com/watch?v=BZgvAsEBi8s>
<https://www.youtube.com/watch?v=UAnCQbPuNn4>
<https://www.youtube.com/watch?v=PXCqBsJJcMk>
<https://www.youtube.com/watch?v=ATuSQ8ByTRI&t=717s>

Endspiel-Training

«Wer das Endspiel beherrscht, beherrscht das Schach.»
Emanuel Lasker

Unter Endspiele versteht man grundsätzlich Stellungen, die nur noch wenig Material auf dem Brett haben, so dass der König aktiv ins Geschehen eingreifen kann, ohne allzu grossen Mattgefahren ausgesetzt zu sein. Für viele solche Stellungen gibt es klare Pläne/Regeln wie sie zu behandeln sind, damit das angestrebte Remis oder Matt erzielt werden können.

Das Studium der Endspiele wird allerdings oft vernachlässigt, weil es als eher trockene Materie gilt. Doch wer sich im Endspiel nicht auskennt, vergibt in der Endphase einer Schachpartie nicht nur halbe und ganze Punkte, sondern oft auch bei der Entscheidung, ob und in welches Endspiel abgewickelt werden soll, weil entstehende Positionen mangels Wissens nicht korrekt abgeschätzt werden können. Folgende beiden Ranglisten helfen bei solchen Entscheidungen:

Endspiele, die mit einem Bauern mehr am ehesten gewonnen werden:

1. Bauern-Endspiele
2. Springer-Endspiele
3. gleichfarbige Läufer-Endspiele

Endspiele, die mit einem Bauern weniger am ehesten unentschieden gehalten werden können:

1. ungleichfarbige Läufer-Endspiele
2. Turmendspiele
3. Damenendspiele

Die häufigsten Endspiele sind übrigens mit Abstand Turmendspiele. Wenn du Prioritäten setzen willst, müsstest du also dort den Hebel ansetzen. Erstaunlicherweise werden auch viele Partien in Bauernendspiele abgewickelt, teilweise direkt in eine Verluststellung. Auch hier könnte es sich lohnen, Zeit zu investieren.

Schon Anfänger bedauern unter Umständen, dass sie mit König und Dame nicht mattsetzen können. Solche Wissensdefizite ziehen sich durch alle Spielstärken. Die Frage ist allerdings, wie viel und was soll man zum Endspiel wissen? Je nach Spielstärke etwas mehr oder weniger.

Keine schlechte Idee ist es deshalb, ein Endspielbuch zu erwerben, wo das Wesentliche in einer vernünftigen Reihenfolge (aufsteigender Schwierigkeitsgrad) drinsteht und man systematisch ans Werk gehen kann. (siehe Endspiel-Bücher gemäss Buchliste «Schachbücher fürs Training» → Endspiel). Wichtig ist allerdings, dass du bei der Buch-Auswahl deine Spielstärke berücksichtigst. Einige berühmte Endspielbücher sind eher als Nachschlagewerke, denn als Lehrbücher konzipiert und dürften folglich bei Klubspielern eher Frustration als Erkenntnis auslösen.

Endspiele mit bis zu sieben Steinen (inklusive Königen) wurden von Computern vollständig analysiert und sind in sogenannten Tablebases festgehalten. Du kannst also von solchen Datenbanken erfahren, wie lange es in einer Stellung noch zum Matt geht oder ob eine Stellung theoretisch Remis ist. Bei Interesse schau dir mal hier rein: <https://syzygy-tables.info/>

Wenn du einen Stellungstyp lernen möchtest, empfiehlt es sich, diesen mit Brett und Figuren anzugehen. Am besten schau dir die Ausgangsposition zuerst mal für dich an und fragst dich, «Welchen Plan würde ich verfolgen?», bevor du die Erläuterungen im Buch konsultierst. Wichtig ist auch, dass du dir immer wieder die Frage stellst, warum dieser und nicht ein anderer Zug empfohlen wird und versuchst, daraus eine Regel abzuleiten. So kann der Stoff besser behalten werden. Ideal wäre, wenn Endspiele zusammen mit einer Klub-Kollegin/einem Klub-Kollegen, analysiert werden könnten. Das Diskutieren von Zügen hilft, das Verständnis zu festigen!

Das erworbene Wissen sollte auf jeden Fall nach und nach wieder aufgefrischt, könnte aber auch am PC trainiert werden:

- lichess.org → Lernen → Trainieren → Pawn Endgames/Rook Endgames
- lichess.org → Aufgaben → Aufgabenthemen → Phasen → Endspiel
- <https://chess-endgame-trainer.firebaseio.com/home>
- <https://www.365chess.com/> → Training → Endgames

Eine andere Möglichkeit ist, mit einer Kollegin/einem Kollegen einige Endspiele zu definieren, welche geübt werden sollen. Nach einigen Wochen wird ein kleiner Wettkampf gegeneinander veranstaltet, bei dem von den vorgegebenen Stellungen aus gestartet wird.

Das beste Endspiel-Training allerdings ist, ernste Partien auszuspielen (remis konsequent ablehnen) und die Partien nachher analysieren.

Eröffnungs-Training

«Lerne die Prinzipien der Eröffnung – nicht die Varianten.»
José Raúl Capablanca

Alle herausragenden Schachspieler investieren heutzutage den Grossteil ihrer Zeit mit dem Eröffnungsstudium (Erforschen und Auswendiglernen von neuen Varianten, um Gegner zu überraschen, und so mit Weiss möglichst vorteilhafte Stellungen herauszuholen, bzw. mit Schwarz den Nachteil so klein wie möglich zu halten. Schätzungen gehen so weit, dass Schachmeister etwa 100000 Eröffnungszüge gespeichert haben. Was für diese Cracks gut ist, wird doch wohl auch für den Klubspieler keine schlechte Idee sein? Nicht ganz! Bei dieser Überlegung geht vergessen, dass die Profis ihre Hausaufgaben bereits gemacht haben, das heisst, sie kennen die Endspiele aus dem Effeff, sehen taktische Einschlüsse schon von weitem und können weniger geübte Gegner mit ihren strategischen Kenntnissen langsam, aber sicher fertig machen.

Überlege dir deshalb gut, wie viel Zeit du ins Eröffnungsstudium investieren willst. Was nützt es dir, wenn du das erste Dutzend Züge makellos herunterblättern kannst und dann zwei Züge später in eine Springergabel läufst? Oder um es auf den Punkt zu bringen: Es ist wichtig mit einer guten Position aus der Eröffnung zu herauskommen, aber noch wichtiger ist es, zu wissen, wie es nachher weitergeht. Spielern unter 1500 ELO empfehle ich deshalb, keine Eröffnungsvarianten zu lernen, da dies zu diesem Zeitpunkt nicht nachhaltig ist. Eröffnungen sind ohne taktischen Scharf- und strategischen Weitblick schwer zu verstehen und noch schwerer dauerhaft zu memorisieren. Wenn du aus deiner zur Verfügung stehenden Trainingszeit möglichst viel

(Spielstärke) herausholen willst, solltest du auf diesem Level vor allem Taktik und etwas Endspiel üben. In der Eröffnung genügt es, sich auf allgemeine Prinzipien zu verlassen:

- Kontrolliere das Zentrum: Stelle einen Bauern auf e4 (e5) oder d4 (d5), Die Springer gehören nicht an den Rand. Eventuell platzierst du einen Läufer auf g2 (g7) und/oder b2 (b7). Wenn dir der Gegner einen Bauern im Zentrum hinstellt (opfert), schlage ihn, andere Bauern lässt du zu Gunsten deiner Figurenentwicklung am Leben.
- Schaue, dass du möglichst schnell möglichst viele Figuren ins Spiel bringst: Mache keine voreiligen Springerangriffe oder Damenausflüge.
- Achte auf deine Königssicherheit: Warte nicht zu lange mit der Rochade. Mache nicht mehr als zwei, drei Bauernzüge.

Zusätzlich könntest du in einem Eröffnungsnachschlagewerk (siehe Buchliste «Schachbücher fürs Training» → Eröffnung) oder auf Lichess (→ Werkzeuge → Eröffnungen) nachschlagen, wie die einzelnen Eröffnungen heissen, die dir über den Weg laufen, welche grundsätzlichen strategischen Ideen sie verfolgen und herausfinden, ob sie einen guten oder eher einen dubiosen Ruf haben (Wenn Eröffnungen im Buch fehlen, kannst du davon ausgehen, dass du sie eher nicht spielen solltest...) Auch ein Blick auf passende Wikipedia-Artikel könnte nicht schaden.

Welche Eröffnungen spielen?

Falls du des Englisch mächtig bist, empfehle ich dir als Einstieg zu diesem Kapitel den Youtube-Film *5 Harsh Truths About Chess Openings (That Nobody Tells You)* → <https://www.youtube.com/watch?v=xDna9elBM8M&list=WL&index=10> anzusehen.

Ab etwa 1500 ELO kannst du dir langsam Gedanken über ein eigenes Eröffnungs-Repertoire machen. Im Gegensatz zum Mittelspiel und Endspiel, wo das Wissen allgemeingültig ist und für alle die gleichen Grundsätze gelten, bietet die Eröffnung Raum für eigenen Stil und Geschmack. Deshalb ist das Zusammenstellen eines Eröffnungs-Repertoires eine ziemlich persönliche Angelegenheit. Nicht umsonst gibt es Schachspieler, die von «ihrem» Königsinder oder von «ihrem» Spanier sprechen. Es ist deshalb wichtig, dass dein von dir erstelltes Eröffnungs-Repertoire zu dir passt und nicht auf Grund irgendwelcher Zufälle entsteht. Du hast verschiedene Möglichkeiten, um deine Eröffnungen zusammenzustellen:

Eröffnungen, die deinem Temperament entsprechen:

Stelle dir folgende Fragen: Bevorzuge ich offene, taktische, schnell auf den Punkt kommende Eröffnungen, wo es relativ viele erzwungene Varianten gibt, die du (bzw. dein Gegner) kennen muss oder lässt du es lieber gemächlich angehen

und bevorzugt geschlossene, strategische Stellungen, welche oftmals in langwierigen Positionskämpfen münden? Macht dich der Angriff auf deinen König nervös oder ist das ok, wenn du dafür auch einen Gegenangriff aufbauen kannst? Bist du bereit, unter Umständen Material zu opfern (mit Gambits) und damit ein gewisses Risiko einzugehen, um Öl ins Feuer zu giessen oder gehst du mit deinem Material lieber sorgsam um und bleibst auf der sicheren Seite? Konsultiere anschliessend ein Eröffnungs-Nachschlagewerk (siehe Buchliste «Schachbücher fürs Training» → Eröffnung) oder schau bei Lichess rein (Lichess → Werkzeuge → Eröffnungen), wo die einzelnen Eröffnungen und deren strategische Ideen auf Englisch beschrieben sind (viele deutsche Beschreibungen findet man hier: <https://www.ich-lerne-schach.de/eroeffnungen>) und triff deine Wahl oder lass dich von einem Coach gemäss deinen Vorstellungen beraten. Beispielsweise:

taktische Eröffnungen: Königsgambit, Mittlegambit, Urusow Gambit, Göring Gambit, Blackmar-Diemer Gambit

taktische Verteidigungen: Sizilianisch, Königsindisch, Pirc, Benoni, Wolga Gambit

eher positionelle Eröffnungen: Spanisch, Damengambit, Englisch, Reti

eher positionelle Verteidigungen: Caro-Kann, Französisch

Eröffnungen mit ähnlichen Bauernstrukturen:

Ein Meister muss in allen Bauernstrukturen zu Hause sein, was ein langes Studium bedeutet. Wieso sich als Klubspieler nicht auf gewisse Strukturen spezialisieren und sein Eröffnungsrepertoire dementsprechend zusammenstellen? Ähnliche Bauernstrukturen haben und deshalb gut zusammenpassen beispielsweise: Slawisch/Caro Kann/London, Grünfeld/Katalanisch, Semislawisch/Colle, Holländisch/Bird.

Möglichst schlankes Eröffnungsrepertoire:

Falls du die Eröffnung mit einem möglichst kompakten Eröffnungsrepertoire überwinden möchtest, um den Zeitaufwand fürs Erlernen möglichst klein zu halten, bietet sich für Weiss beispielsweise der London-Aufbau gegen (fast) alles an. Mit Schwarz könntest du Pirc und Königs-Indisch oder Französisch und Holländisch anwenden.

Keine gute Idee:

Wenn man gewissen Youtube-Filmchen Glauben schenkt, gibt es scheinbar Eröffnungen, wo nur wenig Theorie gelernt werden muss und die erst noch mit ein paar saftigen Eröffnungsfallen aufwarten. Dummerweise werden in solchen Machwerken jeweils die besten Gegenspiele «vergessen» oder nur gestreift. Das böse Erwachen folgt dann in ernsthaften Partien. Deshalb: Von Youtube als einziger Infoquelle ist abzuraten, da dort Krethi und Plethi ihre «Empfehlungen» an den Mann bringen. Folglich: Jede Eröffnung mit der Engine checken. Berühmte Eröffnungen: Grob-Eröffnung, Englund-Gambit, Halloween Gambit, Stafford Gambit, etc.

Wenn du dich für eine Eröffnung entschieden hast, probiere sie auf Lichess gegen den Computer aus (Lichess → Werkzeuge → Analysebrett → Übe mit dem Computer) und spiele ein paar Grossmeisterpartien mit dieser Eröffnung durch. Eventuell findest du auch eine Klubkollegin/einen Klubkollegen, der ein paar Trainingspartien mit dir spielt. Erst wenn du sicher bist, dass du nicht nach zwei Wochen wieder wechseln willst, startest du mit der Erarbeitung des Variantenbaums.

Erarbeiten einer Eröffnung

«Wir behalten 10 % von dem, was wir lesen, 20 % von dem, was wir hören, 30 % von dem, was wir sehen, 50 % von dem, was wir sehen und hören, und 90 % von dem, was wir selbst tun.» (pädagogische Binsenweisheit)

Nachdem die Entscheidung für eine Eröffnung gefallen ist, muss für diese ein persönlicher Variantenbaum auf dem PC erarbeitet werden. Darin werden alle Züge festgehalten, welche du in der betreffenden Eröffnung zu spielen gedenkst. Dieser Variantenbaum ist flexibel, da er jederzeit verändert und ergänzt werden kann und soll. In ihm werden Eröffnungsvarianten schneller gefunden als in einem Buch oder Video, so dass man ihn eher zur Hand nimmt. Auch lädt er immer wieder zum Analysieren und Optimieren ein und weil du ihn selbst zusammenstellst und optimierst, kannst du ihn auch besser behalten.

Erstellt wird der Variantenbaum einer Eröffnung mit Hilfe einer Datenbank und einer Engine (starkes Schachprogramm), indem zuerst die Hauptvariante oder eine Schachpartie, welche dir Eindruck gemacht hat, eingegeben wird. Danach kannst du die wichtigsten Seitenäste ergänzen und den Baum nach und nach verfeinern. Am einfachsten und kostengünstigsten geht das Erstellen eines Variantenbaums mit Lichess. Die Profivariante dafür wäre das Programm ChessBase, welches mit etwas über Fr. 300.- zu Buche steht und ein 600seitiges Handbuch hat... Zusätzliche Quellen, wie Eröffnungsbücher, Eröffnungsvideos oder eine zweite Eröffnungsdatenbank, wie beispielsweise https://www.chessdb.cn/queryc_en/ sind weitere nützliche Hilfsmittel.

Die konkrete Erstellung eines Variantenbaumes mit Lichess wird in der Youtube-Anleitung *Wie lernt man eine neue Eröffnung auf Lichess.org?* vorbildlich aufgezeigt:

<https://www.youtube.com/watch?v=5QW6dAMTa2I&t=1321s>

Nachdem ein Variantenbaum erstellt wurde, könnten mit dieser Eröffnung wieder Trainingspartien (mit einer Klubkollegin/einem Klubkollegen oder gegen den Computer auf Lichess) gespielt werden, um sich in den entstehenden Stellungen langsam aber sicher heimisch zu fühlen. Danach, aber auch nach ernsthaften Turnierpartien müssen immer wieder Feineinstellungen, Ergänzungen und Kommentare am

Baum gemacht werden. Es sollte keine Partie geben, nach der du dich nicht fragst, wo du nicht noch Verbesserungen anbringen kannst, bzw. nach alternativen Zügen suchen musst. Zusätzlich könnte der Variantenbaum mit passenden Meisterpartien, welche du gefunden hast, ergänzt werden.

Lernen einer Eröffnung

«Schach ist ein Spiel des Verstehens, nicht des Gedächtnisses.» Eugene Znosko-Borovsky

Stelle dir vor, du müsstest eine vorgegebene Rede zu einem Thema, von dem du wenig bis nichts verstehst, wortwörtlich halten. Ein Ding der Unmöglichkeit! Zwei Dinge würden dir die Aufgabe erleichtern: Wenn du das Thema verstehen würdest, könntest du dir sicher viel mehr davon merken und wenn du das Thema mit eigenen Worten erläutern könntest, würde sogar ein grosser Teil des Memorisierens wegfallen.

Das Lernen einer neuen Eröffnung ist mit der oben beschriebenen Aufgabe vergleichbar. Deshalb Hände weg von vorgefertigten Grossmeister-Repertoires (Bücher oder Videos), wenn du diese einfach eins zu eins übernehmen willst, statt sie als Arbeitshilfe zu betrachten. Und das Auswendiglernen von einzelnen Zügen mit einem sogenannten Move Trainer kannst du auch vergessen. Selbst wenn du ein relativ bescheidenes Eröffnungsrepertoire hast, kommen da schnell ein paar Tausend Züge zusammen. Die kannst du dir mit einem solchen Move Trainer, welcher dich wie in einem Karteikartensystem einzelne Züge abfragt und dir diese so einbläuen will, unmöglich alle merken. Beispiele für solche Pauker finden sich beispielsweise bei chessable oder Chess-tempo. Diese Dinger sind einfach nicht nachhaltig und stehen dir Zeit, mit der du Schlaures tun könntest.

Indem du alle Züge, welche du in deine Variantenbäume aufnimmst, schon auf Plausibilität prüfst und gegebenenfalls mit zusätzlichen Quellen (Engine, Datenbank, Videos, Bücher, Coach) deren Sinn ergründest, kennst du die Ideen und Pläne der betreffenden Eröffnung recht gut und vermutlich ist dir dabei schon ein schöner Teil deines Repertoires mindestens in groben Zügen haften geblieben. Jedes Mal, wenn du eine Ergänzung oder eine Änderung an deinem Variantenbaum vornimmst, repetierst du ebenfalls Varianten. Zusätzlich kannst du in gewissen Zeitabständen (gemäss Wissenschaftlern wäre es optimal nach einem Tag, nach einer Woche, nach einem Monat und nach sechs Monaten) den ganzen Baum durchspielen, um dir die Pläne und Ideen wieder in Erinnerung zu rufen. Eventuell hilft es dir beim Memorisieren, wenn du dies auf einem realen Schachbrett machst oder beim Computer die Züge mindestens mit der Maus eingibst, statt die Varianten einfach mit den Pfeiltasten durchzuklicken. Stellungen, welche in deinen Partien nach einer Reihe von logischen Zügen oft vorkommen (sogenannte Tabijas) und Positionen, wo der logischste Zug ein Verlustzug wäre (Eröffnungsfallen) kannst du in der

Datenbank besonders kennzeichnen. Wenn du nur wenig Zeit hast, beispielsweise bei der Vorbereitung auf eine Schachpartie, konzentrierst du dich beim Nachspielen auf diese Varianten. Zusätzlich könntest du Meisterpartien mit der betreffenden Eröffnung nachspielen, um weitere Anregungen für dein Repertoire zu erhalten. Und schliesslich besteht die Möglichkeit, interessante Stellungen aus deinem Repertoire mittels Lichess gegen einen Freund oder den Computer zu trainieren (Lernen → Meine Studien → entsprechende Eröffnungsstudie → Menü (rechts unten) → Von hier aus weiterspielen).

Meisterpartien studieren

«Die Partien der Meister sind wie Lehrbücher. Wer sie studiert, liest zwischen den Zügen.» José Raúl Capablanca

Je mehr Schachpartien du durchspielst, die von renommierten Meistern kommentiert worden sind, desto mehr tauchst du in deren Denken ein. Dabei lernst du viel über verschiedene Positionstypen und das Anwenden von passenden Prinzipien. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie du die Sache angehst:

- a) Du spielst die Partien relativ zügig durch, verzichtest auch auf das Nachspielen von angegebenen Varianten und bekommst dadurch einfach ein Feeling für die richtigen Positionen der Figuren.
- b) Du spielst die Partie durch, deckst aber jeweils den aktuellen Zug ab und versuchst ihn zu erraten. Das garantiert eine aktive Beteiligung und wirft Fragen auf, die im besten Fall vom Kommentator beantwortet werden, denen ansonsten aber auch mit einer Engine zu Leibe gerückt werden können. Wenn du das Ganze intensivieren möchtest, blendest du Kommentator und Engine aus und gehst die Partie und Turnierbedingungen (mit vorgegebenem Zeitbudget) im Sinne einer Simulation durch. Erst im Anschluss checkst du die Kommentare und die Engine.
- c) Du wählst eine spannende Stellung aus und behandelst sie, wie es bereits unter Taktik (Variantenberechnung) beschrieben worden ist.
- d) Vielleicht lernst du deine Lieblingspartien sogar auswendig!

Bei der Auswahl der Partien solltest du berücksichtigen, dass heutige Meisterpartien sehr anspruchsvoll und kompliziert sind und oftmals Ausnahmen von der Regel enthalten. Weshalb also nicht auch ältere Beispiele wählen, wo einerseits die allgemeinen Spielprinzipien klarer zu Tage treten, wo andererseits die Spielstärken-Unterschiede oft viel grösser waren und man somit viele instruktive Beispiele findet, bei denen Fehler bestraft wurden, die auch heutigen Klubspielern passieren.

Zur Verfügung stehende Medien: Für a) bieten sich Meisterpartien beispielsweise von Lichess an. Für b) bis d) könnten kommentierte Partien von ChessBase oder von einem der Bücher aus der Buchliste («Schachbücher fürs Training» → Partiensammlungen) verwendet werden.

SPIELPRAXIS

«Aus Büchern kann man so gut wie alles lernen. Aber um sich wirklich zu verbessern, muss man regelmäßig spielen. Die Konzentration und mentale Disziplin, die man braucht, um seine Schachleistung zu verbessern, kann man nicht durch Studieren erwerben.» Garri Kasparov

Spielpraxis ist ein wichtiger Aspekt für die Verbesserung der Spielstärke. Sie ist vergleichbar mit dem Sprechen in einer Fremdsprache. Grammatik und Wörtchen lernen ist sicher unabdingbar, aber ohne die praktische Anwendung wird das nichts. Auch in der Sportpsychologie ist das Spielen ein zentrales Werkzeug, um Motivation und Kreativität zu fördern. Es gilt aber eine vernünftige Balance zwischen Training und Spielpraxis zu finden.

Die optimale Zahl von gespielten Wettkampfpartien pro Jahr dürfte für ambitionierte Klubspieler zwischen 50 und 100 Partien liegen. Achte aber darauf, dass genug Zeit bleibt, um die gespielten Partien anschliessend seriös zu analysieren und dass das tägliche Training nicht vernachlässigt wird. Natürlich sind auch Trainingspartien keine schlechte Idee. Beim Blitzten solltest du es nicht übertreiben und selbstverständlich jede Partie im Anschluss analysieren. Bullet kannst du vergessen, wenn es etwas nützen soll.

Schaue auch darauf, dass du tendenziell eher gegen stärkere Spieler spielst. Es geht ja nicht darum, dein Ego aufzubauen, sondern deine Spielstärke.

Achtung! Wenn du plötzlich beginnst, einfach taktische Einschläge nicht mehr zu sehen, ist das ein Zeichen von «Überspieltheit». Lege in diesem Fall mal für den einen oder anderen Tag eine Pause ein.

Vor der Partie

Leute, welche nie Turnierpartien gespielt haben, können sich nicht vorstellen, dass Schach anstrengend sein kann. In Wirklichkeit ist es ein geistiger Marathon. Viele Partien gehen in der vierten Stunde durch unerklärliche Aussetzer verloren, da die Müdigkeit einsetzt und der Fokus verloren geht. Du tust deshalb gut daran, an deiner körperlichen Fitness und Ausdauer zu arbeiten. Mit einem zweiten, sportlichen Standbein machst du da sicher nichts falsch. Die ehemaligen Schachweltmeister Ding Liren und Magnus Carlsen sind zum Beispiel ganz passable Fussballspieler. Der norwegische Grossmeister Simen Adgestein war sogar parallel

in der Schach- und der Fussball-Nationalmannschaft seines Landes. Die Exweltmeister Spasski und Anand spielten Tennis, die Polgar Sisters Tischtennis und der indische Top-GM Praggnanandhaa ist ein Badminton-Fan.

Nebst deiner körperlichen hat auch deine geistige Verfassung einen grossen Einfluss auf dein spielerisches Ergebnis. Niemand spielt in Topform, wenn er nur vier Stunden geschlafen hat. Auch das zweistündige Repetieren von Variantenbäumen unmittelbar vor der Partie ist nicht so eine gute Idee. Besser ist es, vor der Partie noch einen Viertelstunden-Spaziergang an der frischen Luft einzuschalten.

«Ich kaufe meinem Gegner ein Steak, wenn er es weniger als zwei Stunden vor unserer Partie verdrückt.» GM Walter Browne.

Achte bei grösseren Mahlzeiten darauf, dass diese mindestens ein bis zwei Stunden vor Partiebeginn beendet sind. Bekanntlich studiert ein voller Bauch nicht gern. Dabei ist es sinnvoll, eine Mahlzeit zu wählen, die Energie liefert, aber nicht schwer im Magen liegt, damit man konzentriert und wach bleibt. Stark zuckerhaltige Produkte (Schokolade, Cola) boosten zwar den Blutzucker, doch der fällt sehr schnell wieder zusammen und damit ist dann auch deine Energie dahin. Passende Lebensmittel sind:

- Komplexe Kohlenhydrate (für langanhaltende Energie): z. B. Vollkornbrot, Haferflocken, Vollkornnudeln.
- Eiweiss (für Sättigung und stabile Energie): z. B. mageres Fleisch, Fisch, Eier, Joghurt, Hülsenfrüchte.
- Gesunde Fette (für Konzentration): z. B. Nüsse
- Obst oder Gemüse (für Vitamine und schnelle Energie): z. B. Banane, Beeren, Karotten.

Am Brett können Nüsse/Mandeln und Dörrfrüchte den Energielevel und Konzentration hochhalten. Des Öfteren sieht man Grossmeister auch mit einer Banane am Brett erscheinen. Zusätzlich ist auf genügend Flüssigkeitszufuhr zu achten (Wasser, eventuell Tee und Kaffee). Dass Alkohol neben dem Brett nichts zu suchen hat, muss wohl nicht extra erwähnt werden.

Schliesslich denke daran, dass schon viele Punkte durch unzeitgemässe Mobile-Anrufe verlorengegangen sind. (Beispiele: die ehemaligen Weltmeister Ruslan Ponomarev und Vladimir Kramnik, der Weltmeisterschafts-Herausforderer Nigel Short und einige andere Grossmeister. In der Schweiz war IM Hansjörg Känel 2007 an den Schweizer Meisterschaften der Pechvogel.) Lass das Ding also am besten zu Hause, wenn du dich zum Turniersaal aufmachst.

Am Brett

«Jeder Gegner ist stark, wenn man ihn unterschätzt.» Michail Tal

Unerfahrene Spieler tendieren dazu, ihre Gegner nach dem Aussehen zu beurteilen:

- *«Dieser Junge wird mir frühestens in drei, vier Jahren gefährlich.»*
- *«Gegen Frauen gewinne ich immer.»*
- *«Der hat seine beste Zeit schon hinter sich.»*

Mit solchen Interpretationen kannst du ziemlich auf die Nase fallen. Vielleicht ist der Junge ein Taktikmonster. Die Frau steht womöglich mit einer höheren Elo als du zu Buche und der Oldie hat unter Umständen viel Zeit investiert, um an seinem zweiten Frühling zu arbeiten.

Falls dein Gegner elomässig aber wirklich deutlich schwächer ist als du, lohnt es sich, über einen Schlachtplan etwas nachzudenken: Investiere nicht zu viel Zeit, um deinen Kontrahenten beim ersten kleinen Fehler zu schlagen und dafür möglicherweise in Zeitnot zu geraten, sondern warte geduldig auf weitere Fehler. Die Chancen stehen gut, dass sich dein Gegenüber früher oder später selbst umbringt. Keine gute Idee ist es auch, eine scharfe Theorievarianten aufs Brett zu zaubern, welche dein Gegner womöglich besser auswendig kennt als du oder unübersichtliche taktische Verwicklungen anzustreben, bei welchen beide stolpern könnten. Gehe es lieber sachte an und überspiele deinen Gegner im Endspiel, wo er mutmasslich die geringsten Kenntnisse mitbringt.

«Man wächst nur an starken Gegnern.» Emanuel Lasker

Schwieriger wird's, wenn dein Gegner deutlich besser ist als du. Realistischerweise wirst du den Punkt in der Mehrheit der Fälle abgeben müssen, was aber nicht heisst, dass du nicht probieren kannst und sollst, deine Chancen zu optimieren. Setze auf keinen Fall auf irgendwelche billigen Eröffnungsfallen, bzw. dubiose Eröffnungen und versuche nicht, durch zaghaften Abtausch auf Remis zu spielen. Das sind für den stärkeren Spieler die bequemsten Wege, den Punkt risikolos einzufahren, sondern liefere einen Fight. Wenn du ein anständiges Gambit in deinem Repertoire hast, super! Ansonsten versuche die Stellung zu verwickeln. Optimal wäre es, wenn nicht nur du, sondern auch dein Gegner nicht mehr durchsieht. Das bringt den Zufall ins Spiel, was dir entgegenkommen dürfte.

Nicht immer einfach ist es, eine gewonnene Stellung auch tatsächlich zu gewinnen. Denke und hoffe nicht, dass sich diese von allein gewinnt. *«Schachpartien gewinnt man nicht durch gute Stellungen, sondern durch gute Züge»*, pflegte Grossmeister Jan Donner zu sagen. Mache also nicht durch Abtausch Konzessionen, sondern versuche, die Initiative zu gewinnen, bzw. zu behalten. Verzichte auf allfällig mögliche weitere Materialgewinne und positioniere stattdessen lieber deinen Figuren möglichst optimal. Du musst auch keinen Schönheitspreis gewinnen. Wenn du einen guten Zug

siehst, wähle den pragmatischen Weg und spiel ihn, statt lange an einer verzwickten Kombination herumzutüfteln und womöglich noch in Zeitnot zu geraten. Ist deine Stellung total gewonnen, lass dich nicht zum vorschnellen Ziehen verleiten, Tragödien sind sonst vorprogrammiert. Hartnäckige Gegner überzeugst du viel eher vom Aufgeben, wenn du sie vor jedem noch so selbstverständlichen Zug einige Minuten warten lässt.

Was früher oder später unvermeidlich ist, passiert halt manchmal. Du ertappst dich bei einem Fehlzug. In diesem Fall solltest du weder den Kopf schütteln, noch dir die Haare raufen, denn dann wird es offensichtlich, dass dein Gegner genauer hinschauen muss. Eher ist vielleicht ein kleiner Spaziergang im Turniersaal angesagt, damit dich deine Augenbewegungen oder deine Körpersprache nicht verraten. Wenn du wieder am Zuge bist, bewahre ruhig Blut und lass dich nicht von deinen Emotionen übermannen. Erwinnere dich zur Hebung der Kampfmoral an die Partie, bei welcher dein Gegner in totaler Gewinnstellung noch geblundert hat, weil du dich so hartnäckig verteidigt hattest. Mach auf keinen Fall einen zweiten nachfolgenden, womöglich entscheidenden Fehler!

«Manchmal rettet nicht die beste Verteidigung die Partie, sondern der unbeugsame Wille.» Garri Kasparov

Solltest du zur Überzeugung gelangen, dass deine Partie verloren ist, ist das noch lange kein Grund die Flinte ins Korn zu werfen. Wichtig ist aber, dass diese Erkenntnis nicht erst ein, zwei Züge vor dem Matt einsetzt, sondern, wenn noch Aktivposten vorhanden sind, um zu kämpfen. In diesem Falle sind je nach Stellung zwei verschiedene Strategien denkbar:

Oft hat dein Gegner Material gewonnen, seine Streitkräfte haben dafür aber an Koordination und Durchschlagskraft verloren und müssen umgruppiert werden. Stecke in diesem Fall noch mehr Material ins Geschäft, um deine Figuren möglichst optimal zu stellen, um Angriff oder wenigstens die Initiative zu erlangen und kompliziere das Spiel. Nur so ist ein Schwindel möglich. Beispielsweise kann ein Qualitätsopfer Wunder wirken, da Leichtfiguren beim Angriff oftmals brauchbarer sind als Türme. Natürlich sollte es dann aber nicht mehr zum Endspiel kommen... Wie auch immer, in einer Berserker-Attacke eventuell noch eine Chance zu erhalten, allerdings aufs Risiko hin, mit fliegenden Fahnen unterzugehen ist immer noch besser, als langsam, aber sicher zusammengeschoben zu werden.

Unter Umständen ist aber auch einfach Zähigkeit angesagt: Versuche in diesem Fall die Züge zu finden, welche für den Gegner möglichst unangenehm sind und mach ihm das Leben so schwer wie möglich. Das funktioniert nicht mit einigen belanglosen Zügen, welche pro Forma noch heruntergespult werden. Glaube an deine Sache und gib keinen Zentimeter nach und verteidige dich kaltblütig. Je länger und

entschlossener du Widerstand leistest, desto grösser ist die Chance, dass auch dein Gegner mal fehlgreift. Schliesslich ist nichts schwieriger als eine gewonnene Partie zu gewinnen. Vielleicht kannst du auch die Eliminationsmethode anwenden: Wenn alle deine Züge bis auf einen zum sofortigen Verlust führen, mache ihn. Dessen Konsequenzen musst du in diesem Fall nicht lange berechnen. Soll doch dein Gegner beim Suchen eines Gewinnplanes in Zeitnot geraten. Behalte auch immer die Möglichkeit im Hinterkopf, Material zu opfern, um ein ewiges Schach oder ein Patt zu erreichen.

«Wer ein Remis anbietet, gibt zu, dass er nicht mehr an den Sieg glaubt.» Michail Tal

Falls du in einer Schachpartie von einem Remis-Angebot überrascht wirst, lohnt es sich, über dessen Gründe einige Gedanken zu machen. Ist die Stellung ausgekämpft (beispielsweise König und Turm gegen König und Turm), wird kaum jemand deinen «Kampfgeist» zu schätzen wissen, wenn du weiterspielst. Ansonsten lohnt sich das Fortfahren fast immer. Wenn jemand Remis anbietet, ist er sich seiner Stellung oder seiner selbst nicht sicher. Vielleicht liebt der Gegner diese Art von Position nicht, vielleicht befürchtet er etwas oder hat sogar einen Bock geschossen. Besser also, sich die Position genau anzusehen und weiterzufahren. Aber Achtung, nach der Ablehnung eines Remis musst du nichts beweisen. Mach also keinen aggressiveren Zug als die Stellung zulässt!

Andererseits könntest du unter Umständen selbst einmal Remis anbieten, wenn die Stellung nur noch durch riskantes Spiel von einer Seite aus dem Gleichgewicht gebracht werden kann und nicht du der sein willst, der etwas riskiert. Entweder ist dann die Partie sofort unentschieden oder dein Gegner fühlt sich nach der Ablehnung moralisch verpflichtet, auf Gewinn zu spielen und gibt dir damit die Möglichkeit zu kontern.

Ansonsten solltest du Remis nur anbieten, wenn die Position wirklich kein Potential mehr hat. Zeigt sich dein Gegenüber in einer solchen Situation halsstarrig, lass dich nicht zu schnellen Zügen verleiten, obwohl in derartigen Stellungen die Züge leicht zu finden sind. Ein dummer Fehler ist immer noch schnell genug gemacht! Falls es dein Zeitbudget erlaubt, mach doch ab und zu einen kleinen Spaziergang im Turniersaal, auch wenn du am Zuge bist. Einerseits kannst du so dein Gehirn auslüften, andererseits wird dein Gegner wahrscheinlich am Brett vor Ungeduld herumzappeln, wenn du zurückkommst. Antwortet er auf deinen Zug sofort, lässt du dir wieder genügend Zeit und ziehst sehr, sehr langsam. Vielleicht bringst du ihn damit dazu, selber noch fehlzugreifen.

Wie bereits erwähnt, sollten Remisangebote die Ausnahme sein. Spielst du gegen einen besseren Gegner, ist die Versuchung zwar gross, ein Remis anzubieten, wenn du besser stehst. Damit ergatterst du wohl ab und zu den einen oder

anderen halben Punkt. Nur musst du dir dann die Frage stellen, wie und wann du dann mal gegen einen stärkeren Gegner gewinnen willst.

Gute Züge finden

«Hilf deinen Figuren, dann helfen sie dir.» Paul Morphy

Wie gehst du vor, um einen guten Zug am Brett zu finden? Das kommt etwas auf deine Spielstärke an. Weniger erfahrene Spieler könnten sich, bevor sie einen Zug ausführen, an folgendes Frageschema halten:

a) Droht etwas?

Es ist klar, wenn du Drohungen des Gegners übersiehst, wird das in einer Katastrophe enden. Lass dir also Zeit für diesen Check. Nimm dafür vor allem die zuletzt gezogene Figur deines Gegners unter die Lupe. Aber Achtung, es könnte sich auch um einen Abzug handeln, wo die dahinterstehende Figur ebenfalls Drohungen aufstellt.

b1) Falls ja:

- Kannst du eine stärkere Drohung aufstellen? (Schachgebote, Schlagzüge, Angriffe)
- Kannst du dich aktiv verteidigen (Drohung stoppen und gleichzeitig deinen Plan weiterverfolgen)
- Gibt es einen Verteidigungszug, der keine negativen Konsequenzen hat?
- Wenn du schon Material abgeben musst, kannst du mit einem Zug mindestens Gegenspiel erreichen?
- Wenn du Material ohne Gegenspiel verlierst: Wie kannst du dich möglichst hartnäckig verteidigen?

b2) Falls nein:

- Kann ich mit forcierten Zügen (Schachgebote, Schlagzüge, Drohungen) einen Vorteil erreichen?
- Kann ich meine Stellung verbessern (Schlecht stehende Figuren umplatzen, eine Linie öffnen, ein vorteilhafter Tausch ausführen, beim Gegner eine Schwäche (schwacher Bauer, schwaches Feld) provozieren?)

c) Vor der Ausführung des Zuges:

Ist der geplante Zug ein grober Fehler? Vielleicht verlierst du dich bei deinen Überlegungen ins Detail und siehst vor lauter Bäume den Wald nicht mehr. Deshalb lohnt es sich vor der Ausführung des Zuges noch einen sogenannten «Blundercheck» zu machen und zu kontrollieren, ob du etwas völlig Offensichtliches übersehen hast.

Wenn du schon ein stärkerer Spieler bist, wirst du dir den letzten Zug des Gegners genauer ansehen und ihn und die daraus resultierende Position abschätzen (Was sind die Absichten meines Gegners? Was kann ich drohen? Kenne ich

die entstandene oder eine verwandte Stellung? Welche meiner Figuren stehen schlecht? Wo habe ich Schwächen?) Danach werden, wenn es nicht einen klar auf der Hand liegender Zug gibt, vernünftigen Gegenzüge (Kandidatenzüge) bestimmt, wobei deine Spielstärke die Qualität der Auswahl stark beeinflusst. Wichtig ist, dass nicht der erste Zug genommen wird, sondern dass du dir die Zeit nimmst, verschiedene Möglichkeiten zu prüfen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass es oft vorteilhafter ist, Zeit in die Breite (Anzahl/Qualität der Kandidatenzüge) als in die Tiefe der Züge (Anzahl Züge, die hintereinander berechnet werden) zu investieren.

Die gefundenen Züge werden in einem nächsten Schritt analysiert: Ob du nun mit der forciertesten Variante oder mit der am meisten Erfolg versprechenden beginnst, ist Geschmackssache. Dabei musst du dir über deine Ziele klar werden: Soll eine Drohung aufgestellt werden? Soll Prophylaxe betrieben werden (Das heisst, dem Gegner schon zum Vorneherein den Wind aus den Segeln nehmen)? Soll eine Figurenstellung verbessert werden? Soll etwas verteidigt, abgetauscht (Achtung, Abtausche sind im Normalfall nicht zwingend und allfällige Spannungen werden nicht nur für dich, sondern auch für deinen Gegner abgebaut.) oder angegriffen werden? Müssen forcierten Züge berechnet werden? (Es lohnt sich übrigens im Normalfall nicht, allzu lange Varianten zu berechnen, da sich erfahrungsgemäss oft schon in den ersten Halbzügen Ungenauigkeiten einschleichen. Wie bemerkte der grosse Larsen doch so schön: *«Lange Variante – schlechte Variante»*. Aber es ist klar, solange taktische Möglichkeiten im Raum stehen, sollte so gut wie möglich gerechnet werden.)

Gemäss reiner Lehre vom sowjetischen Grossmeister Kotov müssten alle Kandidatenzüge einer nach dem anderen abgearbeitet werden. In der Praxis sieht es allerdings so aus, dass durchaus von einer Variante zur anderen hin- und hergehüpft wird.

Sollte dich ein gegnerischer Zug überraschen, heisst es Ruhe bewahren und zuerst mal durchatmen. Ein überraschender Zug muss nicht automatisch gut sein und oft sind «schockierende» Züge riskant und zweischneidig. Verbiете dir deshalb eine Panikattacke, bleibe objektiv, spule dein gewohntes Evaluations-Programm ab und behalte das Zeitmanagement (siehe nächster Punkt) im Auge.

Oftmals ist es so, dass nicht mangelnde Rechenfähigkeiten schuld an einem Überseher sind, sondern dass das Gefühl für Gefahr nachgelassen hat (beispielsweise in einfachen Stellungen oder Endspielen). Deshalb empfiehlt es sich auch für stärkere Spieler immer zum Schluss noch den Blundercheck anzuwenden wie oben beschrieben.

Zeitmanagement

«Die meisten Fehler entstehen nicht auf dem Brett, sondern auf der Uhr.» David Bronstein

Wie lange solltest du für einen Zug nachdenken? Erfahrungsgemäss sind die ersten fünf Minuten die ergiebigsten. Je mehr Zeit du dranhängst, um so umso unproduktiver wird die Sache. Spätestens nach 20 Minuten sollte dann definitiv Schluss sein, wenn dein Zeitbudget nicht völlig den Bach runter gehen soll. Übrigens werden gerade nach langem Zeitverbrauch erstaunlich viele Fehlzüge produziert.

Probleme mit dem Zeitmanagement manifestieren sich bei Schachspielern auf zwei verschiedene Weisen:

Zu schnell spielen

«Wer zu schnell zieht, spielt für zwei – sich selbst und den Gegner.» Savielly Tartakower

Vor allem schwächere Spieler spielen zu schnell. Dies kann bei Schachturnieren beobachtet werden, wenn jeweils die hinteren Bretter deutlich schneller fertig sind als die vorderen. Helfen könnten hier folgende Tipps:

- Erweitere dein Schach-Wissen. Wenn du viel weisst, dann gibt es bei deinen Zügen auch viel abzuwägen.
- Benutze konsequent das oben vorgestellte Schema für das Finden von Zügen. Suche gegebenenfalls für jeden deiner Züge Kandidatenzüge und überschlage die Konsequenzen.
- Investiere besonders viel Zeit bei kritischen Positionen. Das sind: Übergang vom bekanntem Eröffnungs-Repertoire ins Mittelspiel / Abtausche, speziell der Damen / Änderungen der Bauern-Struktur / kurzfristiger taktischer Vorteil / Auftauchen eines Gewinnzuges
- Wer dazu neigt, vorschnell zu ziehen, dem hilft vielleicht der Rat von Siegbert Tarrasch, während des Studierens auf seinen Händen zu sitzen...

Zu langsam spielen

«Die Zeitnot ist der Friedhof guter Stellungen.» anonym

Untersuchungen von K. Regan haben gezeigt, dass Spieler zwischen dem 30. und dem 40. Zug rund 200 Elo-Punkte schwächer spielen. Schuld daran ist neben Ermüdung und Erschöpfung diese vermaledeite Zeitnot. Spieler, die wegen der Zeitnot verlieren, beklagen sich oft und tun so, als ob diese gottgegeben wäre. Dabei ist klar: *«Die Uhr ist genauso ein Teil des Spiels wie das Brett und die Figuren und ein Verlust durch Zeitnot ist nichts anderes als ein Verlust durch schlechtes Spiel»*, wie GM John Nunn richtig festgestellt hat. Für Zeitnot gibt es also keine Entschuldigung und wer darunter leidet, sollte schleunigst etwas tun dagegen. Hier einige probate Mittel:

- Wenn du deine Hausaufgaben beim Eröffnungstraining gemacht hast, wirst du die Eröffnung relativ zügig spielen und Positionen ansteuern können, in denen du zu Hause bist und weniger Zeit verbrauchst. Zudem gibt dir eine sichere Eröffnungsbehandlung Selbstvertrauen für die ganze Partie und folglich einen psychologischen Vorteil.
- Schreib auf das Partieformular vor Partiebeginn für jeweils eine Serie von 10 Zügen ein Zeitziel auf, vernünftigerweise ein Viertel der zur Verfügung stehenden Zeit und halte dich daran! Man kann zwar argumentieren, dass die Eröffnungszüge weniger Zeit benötigen, wie vorgängig beschrieben. Andererseits ist es gerade beim ersten Zug, den du nicht mehr in deinem Eröffnungsrepertoire hast, besonders wichtig, etwas mehr Zeit zu investieren, um dir über die einzuschlagenden Pläne Gewissheit zu verschaffen.
- Schreibe nach jedem Zug deinen Zeitverbrauch auf (am einfachsten, die Zeit, welche die Schachuhr gerade anzeigt). Einerseits ist dir dann nicht nur in der letzten Viertelstunde der Partie gegenwärtig, dass da noch eine Uhr mitläuft und andererseits kannst du im Anschluss an die Partie im stillen Kämmerlein deine Partie auf Zeitverschwendung untersuchen.
- Es ist vernünftig, während der Gegner am Studieren ist, sich mal die Beine zu vertreten. Aber übertreibe es nicht. An konkreten Varianten herumzurechnen macht zwar in dieser Zeit eher weniger Sinn, aber um strategische Pläne zu überdenken reicht es allemal.
- Vertraue in deine Fähigkeiten. Wenn du einen Zug seriös gecheckt hast, spiele ihn. Verschwende keine Zeit mit Skrupeln, was daran faul sein könnte. Was nützt dir eine sauber herausgespielte Gewinnstellung, wenn du am Schluss keine Zeit mehr hast, diese zu realisieren?
- Wenn es dir nicht gelingt, in annehmbarer Zeit hinter alle Geheimnisse eines Zuges/einer Stellung zu kommen, mach dir klar, dass dies wahrscheinlich auch nach weiterem Rechnen nicht der Fall sein wird.
- Wenn du dich schwer tust mit Entscheidungen, bedenke, dass diese normalerweise nicht besser werden, wenn sie aufgeschoben werden. Wenn du dich zwischen zwei Möglichkeiten nicht entscheiden kannst, sei pragmatisch und nimm einfach eine von beiden. Auch wenn dir zu einer Stellung nichts Erfreuliches in den Sinn kommt, vergeude nicht zu viel Zeit, sondern spare sie lieber für eine genaue Verteidigung oder den Aufbau eines Gegenspiels.
- Sei kein Perfektionist. Ob du wirklich nach einem bessern Zug suchen solltest, wenn du bereits einen guten gefunden hast, wie das der ehemalige Weltmeister Lasker postuliert hat (allerdings in einer Epoche, als noch wesentlich mehr Zeit für eine Partie zu Verfügung stand) entscheidet ein Blick auf die Schachuhr.

Die Zeitnot des Gegners ausnutzen

«Die Uhr macht mehr Druck als jeder Angriff.» Garri Kasparov

Wenn du es geschickt anstellst, kannst du es deinem Gegner in der Zeitnot besonders schwer machen:

- LAAAANGSAM SPIELEN! Die Zeitnot des Gegners ist nicht dein Problem. Also überlege deine Züge gewissenhaft wie immer, damit nicht du einen blöden Fehler machst und lass deinen Gegner während dieser Zeit auf Nadeln sitzen.
- Spiele nicht auf einfache, taktische Fallen. Die sieht dein Gegner leicht und gegen die kann er sich einfach und ohne viel zu überlegen verteidigen. Spiele Züge, die nichts forcieren und welche deinem Gegner wieder Gelegenheit geben, sich in die Stellung zu vertiefen.
- Falls möglich, verstärke die eigene Position und spiele kritische Züge erst in hochgradiger Zeitnot des Gegners. Zeitnot-Druck und Druck auf dem Brett sind oftmals zu viel.
- Zwei-Züge-Staccato: Wenn ein offensichtlicher Zug, beispielsweise ein Tausch ansteht, spiele ihn nicht, sondern überlege bereits, was du im darauffolgenden Zug ziehen willst und erst, wenn das klar ist, machst du den ersten Zug und unmittelbar darauf den zweiten. Die psychologische Wirkung eines sofort aufs Brett geknallten Zuges kann verheerend sein - aber nur wenn er gut, das heisst wohlgedacht, ist!

Was tun, wenn du selbst in Zeitnot bist?

«In Zeitnot verliert man nicht gegen den Gegner, sondern gegen sich selbst.» anonym

Sorry, aber dir ist nicht zu helfen. Hoffe, auf das Beste und nimm dir vor, jetzt endlich etwas gegen diese Zeitnot-Dramen zu unternehmen (siehe oben). Falls du das Gemetzel überlebst, dreh nach der Zeitkontrolle mal schnell eine Runde im Turniersaal. So kommst du wieder zu Sinnen und machst nicht noch im dümmsten Moment einen groben Bock, was erfahrungsgemäss sehr oft geschieht, weil die Spannung und damit auch die Konzentration nachgelassen haben.

Selbstvertrauen/Der Wille zum Gewinnen

«Der Siegeswille ist die schärfste Waffe des Schachspielers.» Garri Kasparow

Es gibt eine hübsche Story über einen Schachspieler, der glaubte, einen IQ von 90 zu haben. Seine Schachresultate waren auch nicht so super. Eines Tages hat er allerdings herausgefunden, dass er nicht einen 90er-IQ hat, sondern, dass er besser als 90% der Teilnehmer abgeschnitten hatte.

Nach dieser Entdeckung verbesserten sich seine Resultate dramatisch...

Psychische Faktoren wie Selbstvertrauen, Siegeswille und der Mut, auch in schwierigen Situationen weiter nach Chancen zu suchen, werden von Trainern und erfahrenen Spielern als zentrale Leistungskomponenten im Turnierschach beschrieben.

Häufig scheitern Spieler nicht am schachlichen Wissen oder an Technik, sondern an Selbstzweifeln, Angst vor Fehlern oder einer zu frühen Bereitschaft, sich mit Remis zufriedenzugeben. Hier deshalb einige Methoden zur Stärkung des Kampfeistes:

- Der erste und wichtigste Schritt: Lege die Angst vor dem Verlieren bewusst ab und halte dir den Sieg als motivierendes Ziel vor Augen.
- Bringe Struktur in dein Training. Übe regelmässig und führe darüber Buch. Das gibt Selbstvertrauen.
- Arbeite an deinen Lieblingseröffnungen, damit du Sicherheit in den daraus entstehenden Bauernstrukturen erlangst.
- Lege dir eine Sammlung deiner besten Partien an und gehe sie vor einem Schachmatch wieder durch, um Erfolgssituationen zu visualisieren.
- Setze mess- und erreichbare Ziele: *«Heute spiele ich bis zur letzten Patrone.»*, *«Sobald ich zur Eröffnung raus bin, mache ich vor jedem Zug den Blundercheck»*, *«Falls ich heute einen Fehler mache, vermeide ich unter allen Umständen einen zweiten, Nachfolgenden.»*, *«Heute halte ich mich konsequent an meine Zeitvorgaben.»*, aber nicht: *«Heute hole ich mir den Punkt.»*
- Mentales Warmup: Nutze vor jedem Spiel ein kurzes Ritual (z.B. ein positives Mantra, ein entspannender Musik-Track) zur geistigen Einstimmung.
- Affirmationen und Selbstgespräche: Wiederhole vor und während des Spiels motivierende Sätze wie „Ich vertraue meiner Intuition“ oder „Ich handle ruhig und konzentriert“.
- Lehne Remis-Angebote konsequent ab (außer bei menschschaftstaktischen Gründen).
- Wenn du Emotionen verspürst, wütend oder frustriert wirst, atme tief durch und lasse nicht deine Gefühle Entscheidungen treffen. Konzentriere dich auf den nächsten Zug, nur der zählt.
- Reflektiere nach der Partie gezielt die eigenen Emotionen und Fehler, notiere sie und überlege dir, wie du künftig besser mit Stress und Ärger umgehst. So entsteht Resilienz und Fehlertoleranz.
- Setze deinen Fokus auch auf deine Stärken, nicht nur auf deine Schwächen, wenn du eine eigene Partie analysierst.

- Spiele viele klassische Turnierpartien, um dich an den Stress echter Kampfsituationen zu gewöhnen und Erfahrungen zu sammeln.

Der Umgang mit Niederlagen

«Es ist nicht schlimm zu verlieren – schlimm ist, nichts dabei gelernt zu haben.» anonym

Wer im Schach verliert, kann weder den schlechten Karten noch dem Würfelpech die Schuld geben. Wenn es dämmert, dass man selbst verantwortlich für die Niederlage ist, kann das bitter sein. Umso wichtiger ist es, einen vernünftigen Umgang mit Niederlagen zu pflegen. Diese sind unvermeidlich und du solltest sie als einen natürlichen Teil des Spiels und der Lernkurve ansehen.

Interpretiere eine Niederlage also nicht als Indikator, dass du ein untalentierte Spieler bist, sondern dass da noch Verbesserungspotential vorhanden ist. Gewinne deiner Niederlage etwas Positives ab, indem du sie sorgfältig analysierst (siehe nächstes Kapitel) und sie als eine Gratis-Lektion deines Gegners abbuchst.

Solltest du die Gelegenheit haben, eine Post Mortem (Analyse zusammen mit dem Opponenten nach der Partie) durchzuführen, überwinde deine Emotionen und ergreife diese Möglichkeit für einen Perspektivenwechsel. Nur so erfährst du etwas über die Beweggründe deines Gegners für seine Züge (positionelle und taktische Hintergründe/Überlegungen), welche du in der nachträglichen eigenen Analyse daheim am Computer einfließen lassen kannst. Zudem: Nachpartien-Analysen sind ein traditioneller Bestandteil der Schachkultur und ein Zeichen der Wertschätzung und des Respekts für den Gegner. Viele Freundschaften sind so entstanden!

Denke daran: Eine Siegermentalität beinhaltet die Fähigkeit, sich schnell von Misserfolgen zu erholen, die Partien zu analysieren und aus ihnen zu lernen, anstatt sich von ihnen entmutigen zu lassen.

PARTIE-ANALYSE

«Im Schach wie im Leben gewinnt nicht der, der keine Fehler macht, sondern der, der sie am besten versteht.» Emanuel Lasker

Wenn du deine Partien analysierst, trainierst du deine Fähigkeit im Berechnen, du erweiterst dein Eröffnungsrepertoire, übst Taktik, eignest dir strategische Prinzipien und gegebenenfalls neue Endspielstellungen an. Und die Chancen sind gross, dass du das alles nicht so schnell vergisst, da sich die eigenen Schachpartien sehr lange in deinem Gedächtnis einprägen. Wenn du dein Können danach wieder in Turnierpartien mit anschliessender Analyse testest,

entsteht eine Feedback-Schleife, welche dich langsam aber sicher besser macht. Es spricht deshalb vieles dafür, regelmässig zu analysieren.

Nachfolgend ein mögliches Vorgehen für die Analyse mit Lichess in fünf Schritten (Hilfe bieten könnte dir dabei auch der Youtube-Film «Mit Lichess Partien analysieren und archivieren» <https://www.youtube.com/watch?v=jOehC-o-JLI&t=1311s>)

1) Eingabe der Partie

Öffne eine deiner Studien bei Lichess oder eröffne eine neue.

- (Lichess → Werkzeuge → Analysebrett → Menü → Studie → Studie erstellen)
- (Lichess → Lernen → Studien → Meine Studien)

Gib nun die Partie ein und schreibe dazu deine Gedanken, Gefühle, Varianten-Ideen, welche du während der Partie hattest, auf. Beispielsweise: Welche Züge (eigene/fremde) hattest du übersehen? Was hat dich aus dem seelischen Gleichgewicht gebracht? Wo hattest du dich gut/schlecht gefühlt? Warum? Wo musstest du kritische Entscheidungen treffen? Wo hattest du keinen Plan? Was hattest du dir bei diesem Zug überlegt. Auch Ideen, welche du bei der Post Mortem aufgeschnappt hast, kannst du hier festhalten.

2) Analoge Analyse

Gehe nun die Partie mit ausgeschalteter Engine für dich durch und versuche selbständig, die Schlüsselmomente herauszuarbeiten:

- Wo war mein Eröffnungsrepertoire zu Ende?
- Wo hat sich die Einschätzung der Partie wesentlich verändert?
- Wo habe ich grobe Fehler gemacht und weshalb?
- Wo habe ich positionelle Fehler gemacht?
- Waren die Tauschaktionen (insbesondere die Abwicklung ins Endspiel) ok?
- Wo habe ich lange über einen Alternativ-Zug nachgedacht?
- Bin ich mit dem Zeitmanagement zufrieden?

Ergänze deine Partie mit diesen Überlegungen.

Vielleicht hast du die Gelegenheit, die Partie noch mit einem Coach oder einem stärkeren Spieler anzuschauen. Er kann dir unter Umständen helfen, falsche Denkprozesse zu finden, Verallgemeinerungen zu machen, wiederkehrende Schlüsselmuster aufzeigen oder noch bestehende Fragen klären. Schreibe auch seine Gedanken in die Analyse.

PS: Warum nicht im Klub einen ständigen Analyse-Tisch einführen, wo man seine Partien mit Klubkollegen analysieren kann?

3) Digitale Analyse (Abgleich mit Engine)

Schalte nun die Engine und das Eröffnungsbuch ein und gehe die Partie ein weiteres Mal durch. Vergleiche deine Notizen mit den Erkenntnissen der Engine und des Eröffnungsbuches und ergänze deine Aufzeichnungen. Sei nie zufrieden mit einem Computerzug-Vorschlag, den du nicht verstanden hast, sondern stelle in diesem Falle weitere Untersuchungen an. Setze auch hinter jede Variante, die du analysiert hast, ein Evaluationszeichen. Zusätzlich könntest du dir folgende Fragen stellen und beantworten:

- War meine Eröffnungsbehandlung ok?
- Was hast du nicht gesehen? Warum?
- Hast du die gegnerischen Möglichkeiten vernachlässigt?
- Hast du selbst zu wenig nach forcierten Zügen gesucht?
- War dein Vorgehen positionell gerechtfertigt?
- Hast du das Endspiel beherrscht?
- Kannst du aus den gemachten Erkenntnissen eine Dauermenregel ableiten?

Halte auch diese Beobachtungen fest.

4) Fehlerliste erstellen/aktualisieren

«Mache keinen Fehler zweimal, die Auswahl ist schliesslich gross genug.» anonym

Fehler sind unvermeidbar. Wichtig ist, dass du daraus lernst. Wer hier nicht objektiv ist, schiesst sich selber ins Knie. Am besten listest du die gemachten Fehler auf, um an diesen zu arbeiten. Eine solche Fehlerliste könnte wie folgt aussehen:

- Fehlende Eröffnungskenntnisse
- Vergessene Eröffnungskenntnisse
- Strategische Erfordernisse der Eröffnung nicht gewusst
- Übersehener taktischer (Blunder)
- übersehene Resource des Gegners
- nicht gefundener Kandidatenzug
- Fehlkalkulation
- zu wenig tief gerechnet
- falscher strategischer Plan
- Figuren nicht optimal aufgestellt
- falscher/schlechter Figurentausch
- Schwächen ohne Kompensation zugelassen

- zu vorsichtig agiert/zu wenig risikobereit
- zu wenig vorsichtig agiert (Gegenspiel des Gegners übersehen)
- Fahrlässigkeit/mangelnde Konzentration in gewonnenen Stellungen
- zu wenig hartnäckige Verteidigung/die Flinte zu schnell ins Korn geworfen
- fehlendes Endspielwissen
- zu schnell gespielt in kritischer Stellung
- Zeitverschwendung/Zeitnot
- Ermüdung

Interessant wäre es auch, nach einer gewissen Zeit aufzulisten, wie viele Prozent du aus verschiedenen Eröffnungen herausgeholt oder wie du dich in verschiedenen Endspiel-Typen geschlagen hast.

5) Erkenntnisse ableiten

Grundsätzlich sollte man sich in seinem Leben auf seine Stärken konzentrieren. Im Schach kann es aber nicht schaden, ab und zu seine Fehlerliste unter die Lupe zu nehmen (Eine repräsentative Liste bekommst du so nach 30 bis 50 Partien), um anhand der gewonnenen Erkenntnisse das Training, bzw. den Trainings-Plan anzupassen. Fragen, die du dir dabei stellen könntest:

- Ist die Eröffnung gut gelaufen? → Eröffnungsbaum ändern/ergänzen oder Eröffnungsrepertoire mehr trainieren
- Beherrsche ich die Bauernstrukturen, die aus meinen Eröffnungen entstehen? → Meisterpartien mit entsprechenden Eröffnungen nachspielen oder Eröffnungsrepertoire ändern.
- Misshandle ich die Partien strategisch? → Strategiebuch lesen
- Bin ich taktisch nicht auf der Höhe? → Taktik-Training (ausgewählte Muster)
- Habe ich Endspielschwächen? → Spezifische Endspielpositionen üben
- Habe ich das Zeitmanagement im Griff? → Für die kommenden Partien konkrete Ziele in diese Richtung setzen.
- War ich müde während der Partie? → Ausgang einschränken...

Der sechste Schritt könnte sein, eine analysierte und kommentierte Partie für die Klubwebsite zur Verfügung zu stellen...

TRAININGSPLANUNG

«Das Training ohne Plan ist wie das Wandern ohne Karte.»
Mark Dvoretsky

Aus dem Trainings-Alltag eines Schachspielers

Montag: Am Abend zwei Stunden blitzen im Internet.

Dienstag: Den ganzen Abend Live-Games von einem Superturnier im Internet zuschauen und diese mit einer Engine checken.

Mittwoch: Aufwärmen mit einigen Blitzpartien, bevor eine DVD angeschaut wurde.

Donnerstag: Als Einschlafhilfe eine Schachbiografie lesen. Dabei den einen oder anderen Blick auf die Diagramme werfen, aber sich hauptsächlich auf die interessanten Stories konzentrieren.

Freitag: Durchgehen der eigenen Eröffnungsbäumen für die kommende Wochenendpartie. Allerdings fehlte es an Zeit, da zuerst noch die Schach-News im Internet gecheckt wurden.

Samstag: Die Mannschaftswettkampf-Partie verloren. Überzeugt, dass es wegen eines blöden Fehlers war. Rasch verschwunden. Daheim die Partie kurz mit der Engine gecheckt.

Sonntag: Nach einer solch frustrierenden Niederlage keine Lust auf das Schachtraining.

Das war ziemlich viel Schach über die Woche, aber ein nachhaltiger Lernzuwachs ist dabei nicht entstanden. Muss auch nicht. Wenn jemand einfach Freude am Schachspielen hat, kann er gut so weiterfahren. Wenn du aber besser werden willst, musst du zielgerichteter vorgehen und konzentrierter trainieren. Folgende Schritte helfen dir, einen Trainingsplan aufzustellen.

1) Ziele setzen

«Wer kein Ziel hat, für den ist jeder Weg der falsche.» anonym.

Setze dir kurz-, mittel-, und langfristige Ziele:

- kurzfristige, Bs: Eröffnung der nächsten Partie korrekt spielen. Die nächste Partie ohne Zeitnot über die Runden bringen. In der nächsten Partie nichts einstellen → Blundercheck immer machen.
- mittelfristige, Bs: 50 Elopoints besser werden innerhalb eines Jahres. Die grundlegenden Endspiele beherrschen. Eine Verteidigung gegen 1.d4 ausarbeiten
- langfristige, Bs: In die erste Mannschaft aufsteigen. Im Hauptturnier 1 mitspielen. Die Klubmeisterschaft gewinnen. FM werden.

Die langfristigen Ziele dürfen ruhig ambitiös, das heisst so formuliert sein, dass es nicht sicher ist, ob du sie überhaupt erreichen wirst. Dafür sollen sie wichtig und inspirierend sein für dich. So können sie dir als ständige Motivation für dein Training dienen. Spieler mit beschränkten Zielen erreichen beschränkte Resultate. Spieler mit grossen Träumen erreichen grosse Ziele! Schreibe danach auch auf, was dich diesen Zielen näherbringt und was dich daran hindert diese zu erreichen und überlege dir, wie du die negativen Punkte angehen willst.

2) Trainingszeiten definieren

Lege für jeden Wochentag fest, wann und wie lange du trainieren willst. Sei realistisch mit den Zeiten, dass du sie über eine längere Zeit durchhalten kannst. Denke daran, fünf bis siebenmal in der Woche eine Stunde trainieren ist effektiver als zweimal drei Stunden. Die Regelmässigkeit machts! Am besten wäre es, wenn du immer zur gleichen Zeit üben könntest, beispielsweise am morgen früh, um in eine Routine zu gelangen. Eventuell definierst du noch Reservezeiten, falls mal etwas Unvorhergesehenes reinschneit und du deinen Plan trotzdem einhalten willst. Selbstverständlich ist es nicht verboten, allfällige Wartezeiten ausserhalb der Trainingszeiten auch noch mit einem Taktiktraining auf einer App auszufüllen.

3) Trainingsinhalte und Ressourcen zusammenstellen (Makro-Planung)

Stelle aufgrund deiner Ziele und deiner Fehlerliste (wurde im vorangehenden Kapitel «Partie-Analyse» erläutert), die Inhalte deines Trainings für die kommenden Monate in einer Makro-Planung zusammen. Dabei werden die Trainingsinhalte und die dafür zu benutzenden Ressourcen aufgelistet. Beispielsweise:

- Doppel-Angriffe trainieren (Buch, Wetschnik, Martin: Lehrbuch der Schachtaktik, Kapitel 5 / lichess.org → Lernen → Trainieren → Fundamental Tactics → The Fork / lichess.org → Aufgaben → Aufgabenthemen → Motive → Gabel)
- Möglichkeiten des Rochadeangriffs kennenlernen und trainieren (Buch, Vladimir Vukovic: Der Rochade-Angriff / lichess.org → Lernen → Trainieren → Advanced Tactics → Greek Gift)
- Basis-Bauernspiele erlernen (Buch, Silman: Silmans Endspielkurs, Kapitel über Bauernendspiele / lichess.org → Lernen → Trainieren → Pawn Endgames)
- London-Eröffnung lernen (Variantenbaum in Lichess → Lernen → Studien / Buch, Markus Schmücker: Das Londoner System / Youtube-Filme)

Wähle die Inhalte so, dass das Training mindestens zum grossen Teil Spass macht. Bedenke aber auch, dass das,

was du am wenigsten gerne trainierst, vermutlich dein schwacher Punkt ist.

4) Wochenplan erstellen (Mikro-Planung)

Die zusammengestellten Trainingsinhalte brichst du regelmässig auf einen Wochenplan herunter (Mikro-Planung). Hier kannst du aus aktuellem Anlass auch noch kurzfristige Ziele reinnehmen, beispielsweise die Analyse deiner kürzlich gespielten Turnierpartie. Achte darauf, dass Taktik ein regelmässiger Bestandteil deines Trainings ist. Zudem gilt grundsätzlich: Je konkreter und verbindlicher du den Plan gestaltest, umso grösser ist die Chance, dass du das Training dann auch wirklich durchziehst. Beispiel:

Montag: Grundreihen-Matt (Nunn, John: 1001 tödliche Schachmatts, Kapitel 2) 20' / Analyse der Sonntagspartie 40'

Dienstag: Grundreihen-Matt (Nunn, John: 1001 tödliche Schachmatts, Kapitel 2) 20' / Weiterarbeit am Variantenbaum zur Londoner-Eröffnung, 40'

Mittwoch: Grundreihen-Matt (Nunn, John: 1001 tödliche Schachmatts, Kapitel 2) 20' / Video zur Londoner Eröffnung auswerten (<https://www.youtube.com/watch?v=sR49LLXxtW4&t=523s>), 40'

Donnerstag: Grundreihen-Matt (Lichess → Aufgaben → Aufgabenthemen → Matts → Grundreihenmatt), 20' / Video zur Londoner Eröffnung weiter auswerten (<https://www.youtube.com/watch?v=sR49LLXxtW4&t=523s>), 40'

Freitag: Grundreihen-Matt (Lichess → Aufgaben → Aufgabenthemen → Matts → Grundreihenmatt), 20' / Weiterarbeit am Variantenbaum zur Londoner-Eröffnung, 40'

usw.

5) Buch führen

Halte schriftlich fest, was und wie lange, du trainiert hast. Das kann mit einer Tabelle (siehe beigelegtes Beispiel) oder ausführlicher mit einem Trainingstagebuch festgehalten werden. Dies motiviert für weitere Anstrengungen und du hast den Überblick, wo deine Trainingsschwerpunkte lagen.

Zum Schluss

Erwarte nicht schon nach zwei Wochen durchschlagende Ergebnisse. Erfahrungsgemäss dauert es etwa ein Jahr, bis ein seriöses Training zu wirken beginnt.

Denke daran: Besser werden ist ein Prozess. Konstanz, Fleiss und Beharrlichkeit sind wichtiger als Talent. Es geht Schritt für Schritt voran und dafür wünsche ich dir viel Erfolg!

LITERATUR-VERZEICHNIS

- Avni, Amatzia: *Practical Chess Psychology*, London, Batsford, 2001
- Aagard, Jacob: *Excelling at Chess*, London, everyman chess, 2001
- Busse, Michael: *Der Schach-Booster*, Hannover, humboldt, 2024
- Clear, James: *Atomic Habits*, New York, Penguin Random House, 2018
- Colvin, Geoff: *Talent Is Overrated*, London, Portfolio, 2010
- Cripe, Kevin: *The Learning Spiral: A New Way to Teach and Study Chess*, Newton Highlands, Mongoose Press, 2018
- Dunnington, Angus: *Chess Psychology*, London, everyman chess, 2003
- Dweck, Carol: *Selbstbild: Wie unser Denken Erfolge und Niederlagen bewirkt*, Frankfurt, campus, 2007
- Doknjas, John/Doknjas Victoria: *What Chess Coaches Don't Tell You*, London, everyman chess, 2023
- Evans, Larry, u. a.: *How to Get Better at Chess*, Los Angeles, Summit Publishing, 1991
- Gladwell, Malcolm: *Outliers*, New York, Little, Brown and Company, 2008
- Gobet, Fernand, *The Psychology of Chess*, London and New York, Routledge, 2019
- Gulko, Boris/Sneed, Joel R.: *Analyzing the Chess Mind*, Glasgow, Quality Chess, 2022
- Hall, Jesper: *Chess Training for Budding Champions*, London, Gambit, 2001
- Heisman, Dan: *A Guide to Chess Improvement*, Reprint, London, everyman chess, 2016
- Henebry, Mike: *Chess – Words of Wisdom*, Victorville, The CHESS Press, 2010
- Hymer, Barry/Wells, Peter: *Chess Improvement - It's all in the mindset*, Carmarthen, Crown House Publishing Limited, 2020
- Johnson, Ben: *Perpetual Chess Improvement*, Alkmaar, New in Chess, 2023
- Kotow, Alexander: *Denke wie ein Grossmeister*, Zürich, Edition Olms, 1986
- Kislik, Erik: *Applying Logic in Chess*, London, Gambit, 2018
- Krogius, Nikolai: *Psychologie im Schach*, Berlin, Sportverlag, 1983
- Kuljasevic, Davorin: *How to Study Chess on Your Own*, Alkmaar, New in Chess, 2021
- de la Maza, Michael: *Rapid Chess Improvement*, London, everyman chess, 2002
- Mednis, Edmar: *Wie wird man ein guter Turnierspieler?*, Hollfeld, Joachim Beyer Verlag, 1993
- Nunn, John: *Schachgeheimnisse*, Hombrechtikon/Zürich, Edition Olms, 1998
- Rowson, Jonathan: *Die sieben Todsünden des Schachspielers*, London, Gambit Verlag 2003
- Smith, Axel: *Pump up your Rating*, Glasgow, Quality Chess, 2014
- Suetin, Aleksei: *Schachtraining*, Berlin, Sportverlag, 1985
- Studer Noel: *The Art of CHESSTraining. A Grandmaster Guide*, pdf, 2024
- Smith Axel/Tikkanen, Hans: *The Woodpecker Method*, Glasgow, Quality Chess, 2021
- Schweitzer, Werner: *Mental Toughness in Chess*, Alkmaar, New in Chess, 2020
- Schuyler, James: *Your Opponent is Overrated*, London, everyman chess, 2016
- Steward, William: *The Will to Win!*, London, everyman chess, 2013
- Tisdall, Jonathan: *Improve your Chess Now*, Alkmaar, New in Chess, 2023
- Wetzell, Rolf: *Chess Master at Any Age*, Davenport, Thinker's Press, 1994
- Webb Simon: *Schach für Tiger*, Hamburg, rororo, 1988
- Yermolinsky, Alex: *The Road to Chess Improvement*, London, Gambit, 1999
- Zhdanov, Peter: *Yearbook of Chess Wisdom*, Niepolomice, Chess Evolution, 2015