

# Inhalt

Symbole	4	
Vorwort	5	
1	Juwelen glänzen selbst im Dunkeln <i>Über Schach und Inspiration</i>	6
2	Ein Glück, dass ich so viele Fehler gemacht habe <i>Über das Analysieren eigener Partien</i>	16
3	Die große Schwester der Rationalität ist die Intuition <i>Über das Berechnen beim Schach</i>	27
4	Und Larsen sprach: Du brauchst einen Plan! <i>Über die Methode der acht Fragen</i>	40
5	Bauern sind die Seele des Schachspiels <i>Über Bauernstrukturen im Zentrum</i>	46
6	Orientieren im Labyrinth des Schachspiels <i>Über die verschiedenen Arten des positionellen Vorteils</i>	69
7	Russische Geheimnisse <i>Über den Kampf um Vorteil</i>	92
8	Habe ich Sie nicht schon mal irgendwo gesehen? <i>Über das Studium von Stellungstypen</i>	101
9	Der erste Zug: Die erste Weggabelung <i>Über die Eröffnung</i>	113
10	Weniger Figuren, mehr Probleme <i>Über das Endspiel und allgemeine Motive</i>	124
11	Elementare Stellungen und Richtlinien <i>Über eine Methode des Erlernens bestimmter Endspiele</i>	132
12	Ich kann Schach bieten: Nichts kann mich schrecken <i>Über das mentale Training</i>	169
13	Wenn der Computer gut steht, ziehe ich den Stecker <i>Über die Nutzung des Computers</i>	174
14	Drei Trainingsszenarien <i>Schachbegeisterter Amateur, ambitionierter Meisteranwärter und ernsthafter Profi</i>	177
15	Ratschläge für Trainer <i>Über die Rolle des Trainers</i>	180
Lösungen der Übungsaufgaben	185	
Trainings- und Spielprotokolle	189	
Index der Spieler	191	
Index der Problem-/Studienkomponisten	192	
Index der Eröffnungen	192	

**Daniel King – Jesper Hall**

Bundesliga 1998/99

**1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 ♙b4 4 e5 ♖d7**

Die Idee dieses Zuges besteht darin, nach ♖g4 den g-Bauern mit ...f5 von der Seite zu decken.

**5 ♙d2**

Weiß kann auch eine Struktur mit Doppelbauern in der c-Linie wählen und 5 a3 spielen. Dann geht es normalerweise weiter mit 5...♙xc3+ 6 bxc3 b6 7 ♖g4 f5 8 ♖g3 ♙a6 9 ♙xa6 ♘xa6 10 ♘h3, und Weiß hat Raumvorteil und einen gewissen Druck am Königsflügel. Schwarz wird seinen Springer von a6 nach c4 führen und durch Abtauschen von Figuren ein vorteilhaftes Endspiel anstreben.

**5...b6 6 ♙b5**

Weiß möchte den Abtausch der weißfeldrigen Läufer nicht zulassen und versucht stattdessen, den Läufer nach c2 zu transferieren.

**6...c6 7 ♙a4 ♙a6 8 ♘ce2**

Ein Standardmanöver. Die schwarzfeldrigen Läufer werden abgetauscht, und der Zug c3 wird möglich.

**8...♙xd2+ 9 ♖xd2 ♙b5 10 ♙b3 c5**

Hier wollte ich mich nicht auf die Variante 10...♙c4 11 ♙xc4 dxc4 12 ♖g5 f6 13 exf6 ♘xf6 14 ♘f3 einlassen, die die schwarze Bauernkette sprengen und einige Schwächen produzieren würde.

**11 c3 ♘c6 12 ♘f3 ♘ge7 13 0-0 ♘a5**

Schwarz muss aktiv spielen, denn wenn Weiß zu ♙c2, ♖fe1 und ♘f4 kommt, hat er beste Aussichten am Königsflügel.

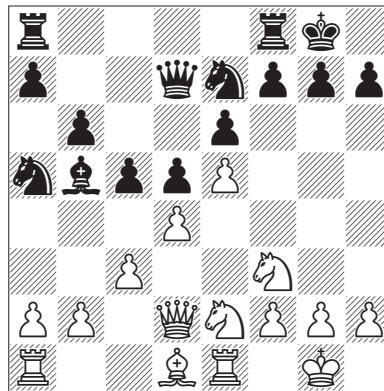
**14 ♙d1**

Erzwingen, denn nach 14 ♙c2? ♘c4 15 ♖c1 ♘xb2 hat Schwarz einen glatten Mehrbauern.

**14...0-0 15 ♖e1 (D)**

Hier erfolgt der Übergang von der Eröffnung zum Mittelspiel – immer ein wichtiger

S



Moment in der Partie. Es ist an der Zeit, einen Plan zu entwerfen. Weiß hat mehrere natürliche Züge zur Auswahl, um einen Angriff am Königsflügel zu starten, für Schwarz ist die Aufgabe schwieriger. Ich dachte wie folgt: Da Weiß seine Figuren noch nicht koordiniert hat, will ich möglichst schnell ...f6 spielen und Weiß zum Tausch des Zentralbauern zwingen. Darüber hinaus dachte ich hier aber auch schon konkreter. Nach dem natürlichen Zug 15...♘g6 spielt er sicherlich 16 h4, um den Springer zu vertreiben und den h-Bauern in den Angriff einzuschalten. Dann geht weder 16...f6 noch 16...h5. Es bleibt nur 16...♖e7. Ich brauchte eine Weile, bis ich mich in allen Varianten einigermaßen zurechtgefunden hatte.

**15...♘g6 16 h4 ♖e7 17 h5**

17 g3 f6 18 h5 fxe5 19 hxg6 ♖xf3 20 gxh7+ ♗h8 21 ♘f4 ♖xf4 22 gxf4 ♘c4 23 ♖e2 e4 24 b3 ♘d6 (D).

Nach 15 ♖e1 nahm ich mir Zeit, um die Stellung zu analysieren. Ich kam zu dem Schluss, dass Schwarz Kompensation für die Qualität hat. Schwarz kann in jedem Fall das Kommando am Königsflügel übernehmen, mit Zügen wie ...♖h4, ...♖f8 und ...♘f5.

**17...♘h4 18 ♘h2**