

# DWZ-Plus

## Roadmap

Patrick Karcher

*Landesligaspieler der Rochade Kuppenheim  
(DWZ 1950)*

**Zwischenversion 0,7**

*Paderborn, im Februar 2012*

# Starke Spieler

- ...schätzen die Stellung richtig ein
- ...sehen das Geschehen weit voraus
- ...richten ihren Plan an den Erfordernissen der Stellung aus
- ...betrachten die Partie ganzheitlich
- ...rechnen weit und präzise voraus (wägen dabei die entstehenden Stellungen richtig gegeneinander ab)
- ...sehen mehr als nur Züge
- ...machen aufgrund ihrer Denkmethode weniger Fehler
- ...haben ein Gefühl für die Stellung entwickelt
- (...)

# ..und wie werden Sie ein sehr starker Spieler?

Lernen Sie:

- das Spiel besser verstehen
- die Stellung systematisch zu beurteilen
- einen passenden Plan zu finden
- üben Sie neue Konzepte ein
- und vertiefen Sie ihr Schachverständnis in der Kolumne „DWZ-Plus“

# Ziel des Schachspiels?

**Falsch:** Matt des gegnerischen Königs

**Richtig:** Partie im Gleichgewicht halten

..doch was heißt Gleichgewicht?

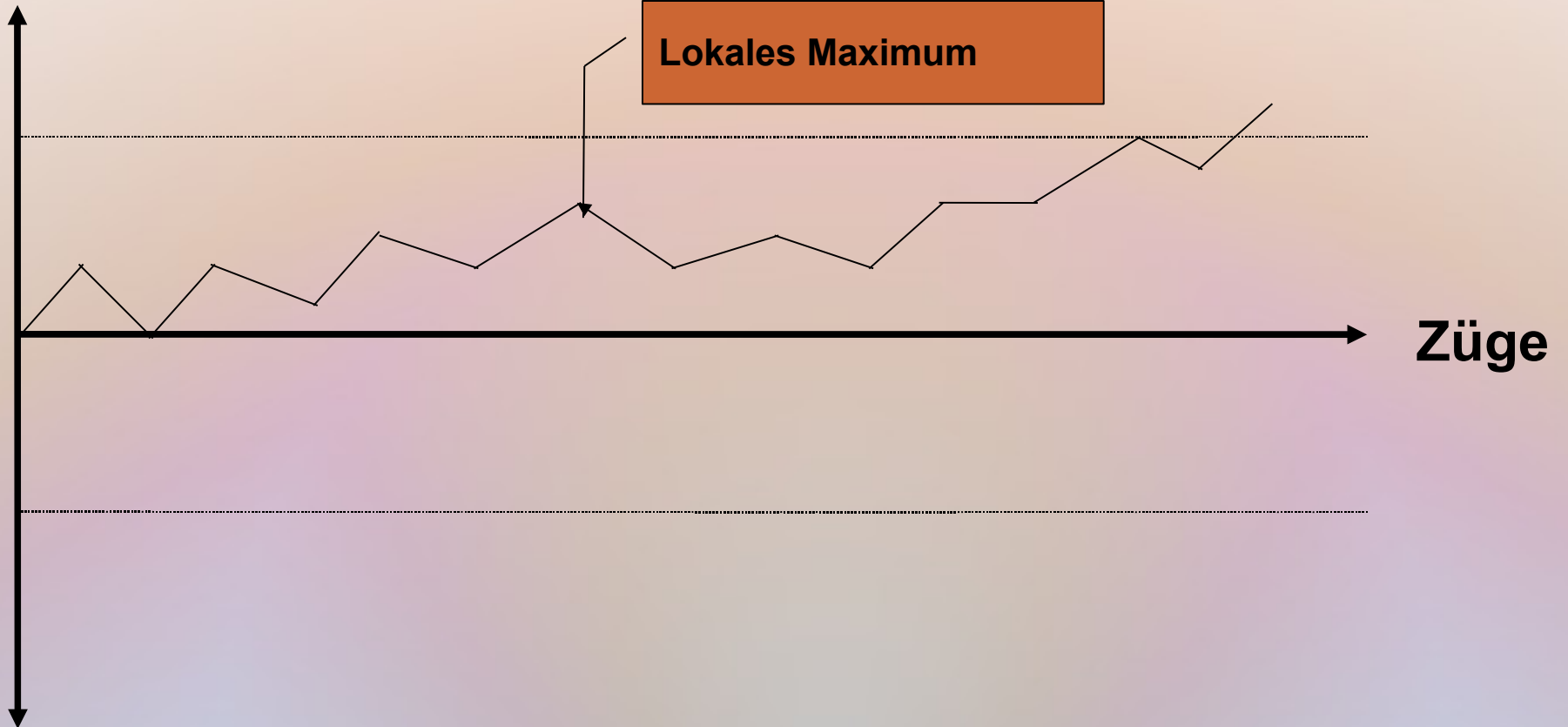
Grund:

Wie auch in anderen Kampfsportarten kann es ein Nachteil sein zu aggressiv auf Vorteil zu spielen, da das Risiko ausgekontert zu werden überproportional steigt. Das heißt diese Richtlinie ist so zu deuten, dass das Ziel des Spiels natürlich der Gewinn der Partie ist und das letztlich nur durch das Matt des gegnerischen Königs erreicht werden kann. Doch das direkte Spielen auf Matt ist nicht in jeder Situation zielführend und sinnvoll. Auch hilft es nur bedingt beim Ausbilden eines vollständigen Schachverständnisses

Source: Silman, „Schach, aber richtig“

# Gleichgewicht & Remisbreite

Vorteil  
(Weiß)

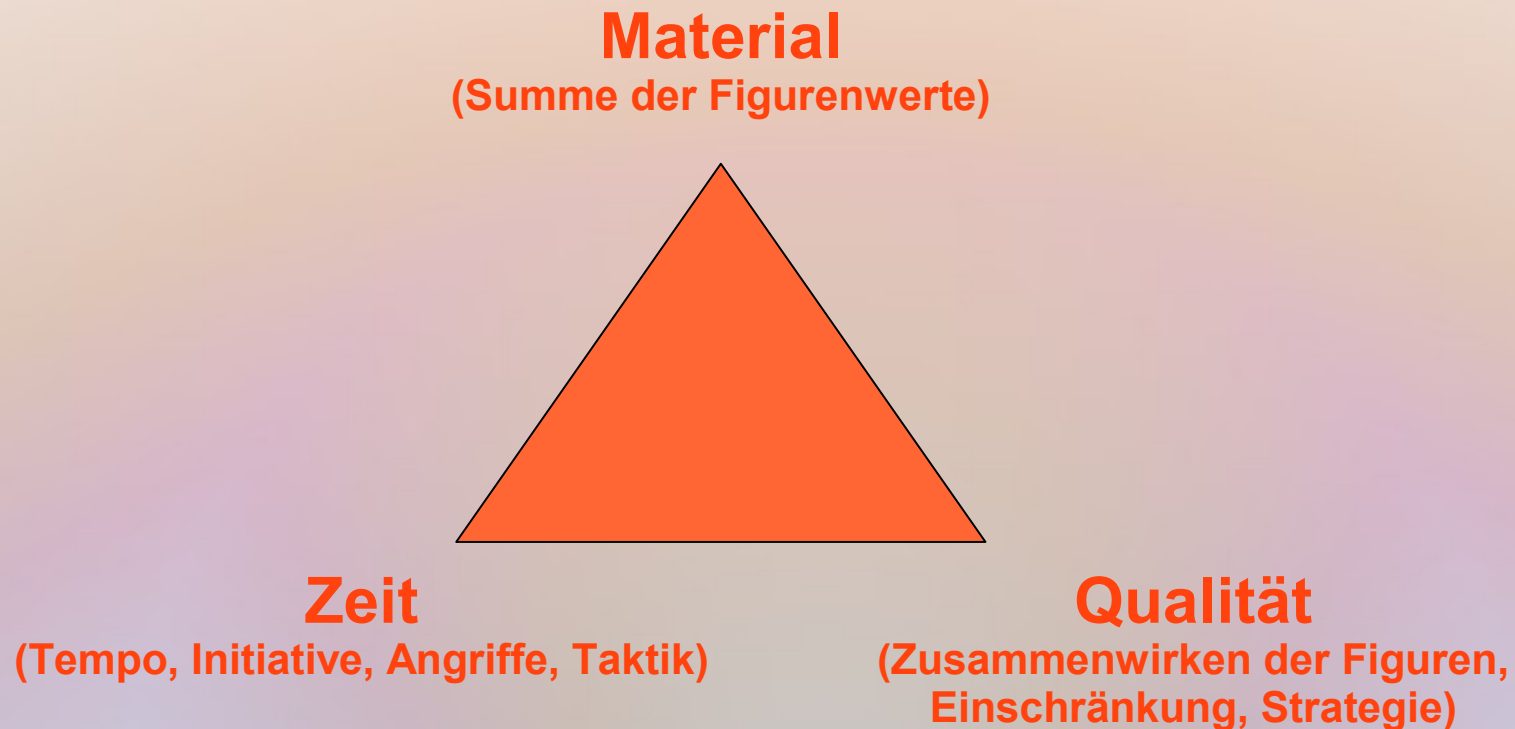


Lokales Maximum

Züge

Vorteil  
(Schwarz)

# Dimensionen des Gleichgewichts



Source: J. Rowson, „Schach für Zebras“

# Wieso diese systematische Einteilung?

Viele Schachspieler sehen vor lauter Bäumen, den Wald nicht. Wenn ihnen dann in der Partie ein Fehler unterläuft, tun sie diesen als simplen Patzer ab.

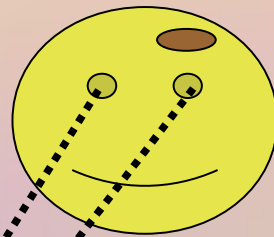
Lernen Sie mit dem System „Material“, „Zeit“, „Qualität“ neu nachzudenken:

- Damit ihr geistiges Abbild einer Stellung ein Bild einheitliches, klares Bild bekommt
- Damit sie aus Fehlentscheidungen leichter lernen können (z.B. war der Bauerngewinn den Zeitverlust wert?)

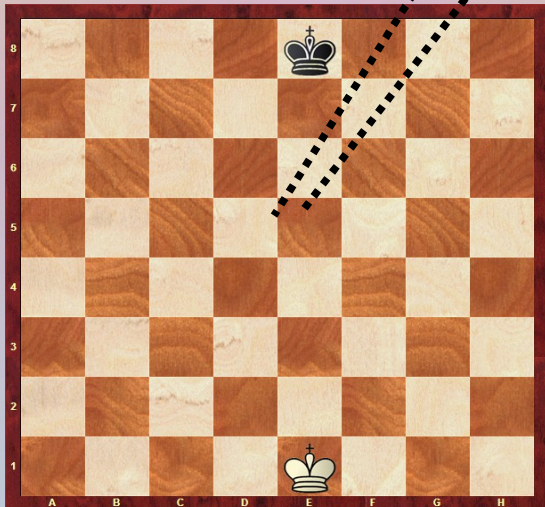
# Das Sehen

## Geistiges Abbild

..Material.. Zeit.. Qualität..  
..Angst.. Wut.. Freude  
Angriff.. Fesselung..



## Realität





# Stellungsbeurteilung

- Einschätzung der drei Dimensionen Material, Zeit, Qualität
- Die gängige Unterscheidung von Taktik und Strategie fließt in die genannten Dimensionen ein

## **Bitte beachten:**

- Die vorgestellten Konzepte und Ideen dienen dazu eine Position im praktischen Spiel besser einschätzen zu können. Die vorgestellten Grundlagen enthalten das Schachwissen der letzten Epochen, angefangen bei den sieben Kriterien zur Stellungsbeurteilung (W. Steinitz) bis hin zu modernen Konzepten (J. Rowson).

# Material [Dimension 1/3]

- Ihr Material ist die Summe aller ihrer Figuren
- Material ist ein statischer Faktor

Figur	Wert (statisch)
Bauer	1
Springer	3
Läufer	3
Turm	5
Dame	9
König	1000

# Methoden des Materialgewinns

Methode	
Schlagen einer Figur	Gegner verliert Materialwert der geschlagenen Figur
Umwandlung eines Bauern („Blinder Fleck“ bei vielen Spielern)	Gewinnen die Wertdifferenz aus Wert der neuen Figur minus Bauernwert

**Kategorie: Schwarzer Gürtel**

# Zeit [Dimension 2/3]

- Zeit ist dynamischer Natur
- Leider kann hier nur eine Annäherung an das Thema gegeben werden
- Synonyme für „Zeit“ sind „am Drücker sein“, die Initiative haben
- Beispiele: Entwicklungsvorsprung, Anzugsvorteil
- Faustregel: 1-2 Tempo mehr sind eine Bauerneinheit wert (Gefühl entwickeln durch Studium von Gambits)
- Tempo ist in geschlossenen Stellungen weniger wichtig als in offenen

>>> Update geplant <<<

# Zeitgewinn

## Angriff auf ungedeckte Figur

- Angriff auf höherwertige Figur (insbesondere „Schach dem König“)
- Drohung von Materialgewinn
- Drohung eines vorteilhaften Abtauschs
- Drohung eines Damentauschs
- Drohung der Zerstörung des Rochaderechts (vorübergehend bis dauerhaft)
- Drohung einer vorteilhaften Transformation
- Figur schlagen (?)

## Zeitverlust (= Tempoverlust)

- Unnützer Bauernzug
- Zweimaliges Ziehen einer Figur

# Qualität<sub>[Dimension 3/3]</sub>

## Zusammenwirken der Figuren

### **Betrachten Sie die „Chunks“ (= Muster)**

- Qualität ist dynamischer, vorübergehender Natur
- Ihre Einschätzung hat zu tun mit Mustererkennung:
  - [1] Bauernstruktur
  - [2] Königsstellung
  - [3] Figurenaufstellung

Alles mit dem langfristigen Ziel:

- Gewinne gegnerische Figuren im Laufe des Spiels (gleich oder später). Am liebsten den König, gerne aber auch erstmal andere Figuren
- Verwandlung eines Freibauern

# Qualität

## Bauernstruktur [1/3]

**Leitsatz:** „Bauern sind die Seele des Schachspiels“ (Philidor)

- Statisches Element
- Offen, halboffen, geschlossen (Watson\*\*\*)
- Kampf um Vorherrschaft im Zentrum (Ideales Zentrum e4, d4)
- Spezielle Bauern: Isolierte, freie, gedeckte freie, doppelte, rückständige (alle Bauern haben sowohl Vor-/ und Nachteile!)
- Bauerninseln
- Königsbauern\*

# Bedeutung der Bauern

- Können nicht zurückziehen
- Schränken alle anderen Figuren ein
- Ziehen anders
- Transformieren sich beim Schlagen
- Können Figuren decken



# Qualität

## Königsstellung [2/3]

- Rochaderecht
- Angriffsgefahren gegen die Königstellung beachten
- Veränderung der Stellungscharakteristik durch heterogene Rochaden
- König wird beim Übergang ins Endspiel eine aktiv kämpfende Figur

# Qualität

## Figurenposition [3/3]

**Leitsatz:** „Einschränkung ist das größte Schachgesetz“  
(Karpov)

- Figuren sollen eine Funktion ausüben
- Figuren streben zu ihrem Idealfeld, schränken dort die gegnerischen Figuren maximal ein
- Gegnerische Figuren auf ihrem Weg zu einer besseren Aufstellung einschränken durch Angriffe, Felderkontrolle durch Bauern, Tauschgefahr, etc.
- „A piece out of play“
- Eine Figur hat eine Funktion, wenn Sie ein Schlüsselfeld besetzt, ein Schlüsselfeld kontrolliert, eine Figur angreift, eine Drohungen aufstellt, eine Fesselung durchführt, einen Abzug droht, eine andere Figur deckt, etc.

# Qualität

## Felderkontrolle auf einem leeren Brett

Figur	Kontrollierte Felder	Zugmöglichkeiten
Bauer	1-2	1-2
Springer	2-8	2-8
Läufer	7-13	7-13
Turm	14	14
Dame	21-27	21-27
König	3-8	3-8

# Wohin mit den Figuren? (generell)

- Auf Idealfeld hat Figur eine positive Wirkung, schränkt Gegner stark ein
- Druck auf gegnerische Stellung (= Angriffe)
- Fixierung eines Schwachpunktes im Lager (= Bauer oder Figur)
- Maximale Aktivität: Gegnerische Stellung fällt zusammen („gibt Milch“)

# Wohin mit den Figuren?

Figur	Zielfeld
Bauer	Raumsicherung vs. Raumgewinn ( <b>Achtung:</b> Bauern können nicht zurückziehen!), nicht eigene Figuren einschränken
Springer	Vorposten (durch eigenen Bauern gedeckt, nicht durch gegnerische Bauern angreifbar, Reihe 5-6; Provokation von Bauernzügen mit Erzeugung von Felderschwächen)
Läufer	Lange Diagonale, falls nicht verstellt; zentral mit Wirkung auf beide Flügel, vor die Bauernkette, mit Wirkung auf geschwächte Felderketten
Turm	Offene Linie, halboffene Linie, 7te Reihe
Dame	Gesichertes Feld mit Wirkung auf verschiedene Brettbereiche
König	Geschützt hinter eigenen Bauernwall <b>Ausnahme:</b> Im Endspiel ist der König eine aktiv kämpfende Figur

# Figurenwirkung 0.

## Die Einschränkung

- Auf einem leeren Brett hängt die Anzahl der kontrollierten Felder einzig von der Position der Figur ab
- Auf einem Brett mit Figuren gibt es verschiedene Arten der Einschränkung:
  - [1] Eine Figur darf nicht auf ein Feld ziehen auf der eine andere Figur der eigenen Farbe steht
  - [2] Eine Figur kann geschlagen werden, wenn sie auf ein Feld zieht, das der Gegner kontrolliert

# Figurenwirkung 1

## Die Feldbesetzung

- Eine Figur hat die Eigenschaft auf einem Feld zu stehen
- Sie besetzt das Feld, kontrolliert es aber nicht
- Im besten Fall steht die Figur auf ihrem Idealfeld, was sich aus der Bauernstruktur ableitet
- Zentrumsfelder sind von besonderer Bedeutung (da Figuren eine breite Wirkung erzielen für Angriff und Verteidigung, schnell in alle Richtungen gezogen werden können)

# Figurenwirkung 2

## Die Kontrolle

- Eine Figur kontrolliert die Felder auf die sie ziehen kann
- Der Bauer kontrolliert die Felder auf die er schlagen kann
- Eine Figur muss ein Feld zunächst kontrollieren bevor es das Feld besetzen kann



# Figurenwirkung 3

## Der Figurenzug

- Das Ziehen auf ein Feld und das Schlagen einer Figur funktioniert auf die gleiche Art
- Voraussetzung ist die Kontrolle des Feldes

# Figurenwirkung 4

## Der Angriff (qualitatives Merkmal!)

- Eine Figur greift eine andere Figur an, wenn Sie ein Feld kontrolliert, das von einer feindlichen Figur besetzt ist
- Mit dem Schlagen droht ein Zugewinn in der Dimension „Material“
- **Reaktion:** siehe unten

# Figurenwirkung 5

## Der Doppelschlag

Kategorie: Schwarzer Gürtel

- Eine ihrer Figuren zieht auf ein Feld von dem aus sie zwei Felder kontrolliert auf denen eine gegnerische Figur stehen (= Doppelangriff)
- Angriff einer Figur und Aufstellen einer Drohung
- Wieso ist der Doppelschlag so gefährlich? Weil man immer nur einen Zug machen darf!

# Figurenwirkung 6

## Der kombinierte Angriff

Kategorie: Schwarzer Gürtel

- Zeitgleicher Angriff und Einschränkung einer Figur

# Figurenwirkung 7

## Der Fesselungsangriff

Kategorie: Schwarzer Gürtel

- Angriff auf einer Wirkungslinie (Linie, Diagonale) auf der mindestens zwei gegnerische Figuren stehen
- Je nachdem, welche der beiden höherwertiger ist spricht man von einem Spieß oder einer Fesselung
- Entwertung der gefesselten Figur
- Mitunter Bindung der dahinterstehenden Figur
- [Methoden zur Entfesselung]

# Figurenwirkung 8

## Der Abzugsangriff

Kategorie: Schwarzer Gürtel

- Das Wegziehen einer Figur öffnet die Wirkungslinie einer eigenen Figur
- Ein sehr gefährlicher Abzugsangriff ist das Abzugsschach
- Beim Abzugsdoppelschach muss der gegnerische König immer ziehen (da zwei Figuren ihn angreifen, er aber in einem Zug maximal eine schlagen kann)

Killerlevel 10

# Figurenwirkung

## Einen Figurenangriff beantworten

Kategorie: Schwarzer Gürtel

Passiv:

- Wegziehen
- Verstellung\*
- Deckung

Aktiv:

- Dynamische Deckung
- Schlagen\*
- Opfer (Material für Zeit/Qualität)
- Gegenangriff\*\* („Zwischenschach“)
- Fesselung des Angreifers

\*) Karcher-Konter (KK),

\*\*) erweiterter Karcher-Konter (eKK)

# Gefährliche Figurenkonstellation

eigene Figuren

Kategorie: Schwarzer Gürtel

- Springerabstand (5er Feld)
- Auf Linie
- Auf Diagonale
- Abstand 2 auf Linie
  
- Doppelangriffe: Schnitt von Wirkungslinien
- Ungedeckte Stellung...
  
- = Starke Züge machen, die „nichts wegstellen“
- = Zugzwang light



# Qualität-

## Konstellation der eigenen Figuren

- Figuren auf optimale Stellung bringen
- Verhindern dass gegnerische Figuren auf optimale Stellung kommen
- Verbessern der eigenen Bauernstruktur & Verschlechtern der gegnerischen
- [Vorteilhafter Figurentausch]
- Ungedeckte Figuren vermeiden
- Vermeiden, dass Figuren „unangenehm“ angegriffen werden können
- Inharmonien vermeiden - eigene Figuren in „bedrohlicher Beziehung“
- Inharmonien - eigene Figuren blockieren sich (= Verstellung)
- Einschränkung der gegnerischen Figuren
- Gegnerische Figuren zu inharmonischen Spiel zwingen

# Qualität-

## Konstellation der eigenen Figuren II.

- Deckung bedeutet Bindung an eine Aufgabe und damit eine Einschränkung der deckenden Figur
- Ungedeckte Figuren erlauben taktische Manöver a tempo / „shots“
- (..)

# Qualität

## Hilfsmittel

- Vergleich jeder einzelnen Figur (meine Dame vs. Gegnerische Dame, mein Turm vs. gegnerische Turm, etc.)
- Setze Figuren auf ihr Idealfeld
- Wie stehen Figuren in Beziehung zueinander?
- Auf Idealfeld hat Figur eine positive Wirkung, schränkt Gegner stark ein

# Planfindung

[Ergebnis der Stellungenbeurteilung]

- Je nach Einschätzung der Stellung - besser, gleich, schlechter?

Aktive Methoden:

- Angriffe (Bauer, Figuren, König)
- Figurenstellung verbessern
- Transformation (Bauernzüge, Opfer, Damentausch)

Passive Methoden:

- Prophylaxe
- Überdeckung
- Lavieren
- Verteidigung (?)

Kategorie: Schwarzer Gürtel

# Spielplan

[fluffy]

Spielen Sie nicht einfach irgendeinen Zug ohne Plan (!)  
Auch ein Entwicklungszug einer Figur ohne Beziehung zum Gesamtplan ist schlecht

Bei jedem Zug sollte ihr Ziel sein, die drei Dimensionen Material, Zeit und Qualität im Gleichgewicht zu halten  
Beachten Sie nicht nur Ihre Möglichkeiten Material, Zeit und Qualität zu verbessern

Beachten Sie auch die Möglichkeiten ihres Gegners einen Vorteil in den Dimensionen Material, Zeit und Qualität zu erzielen

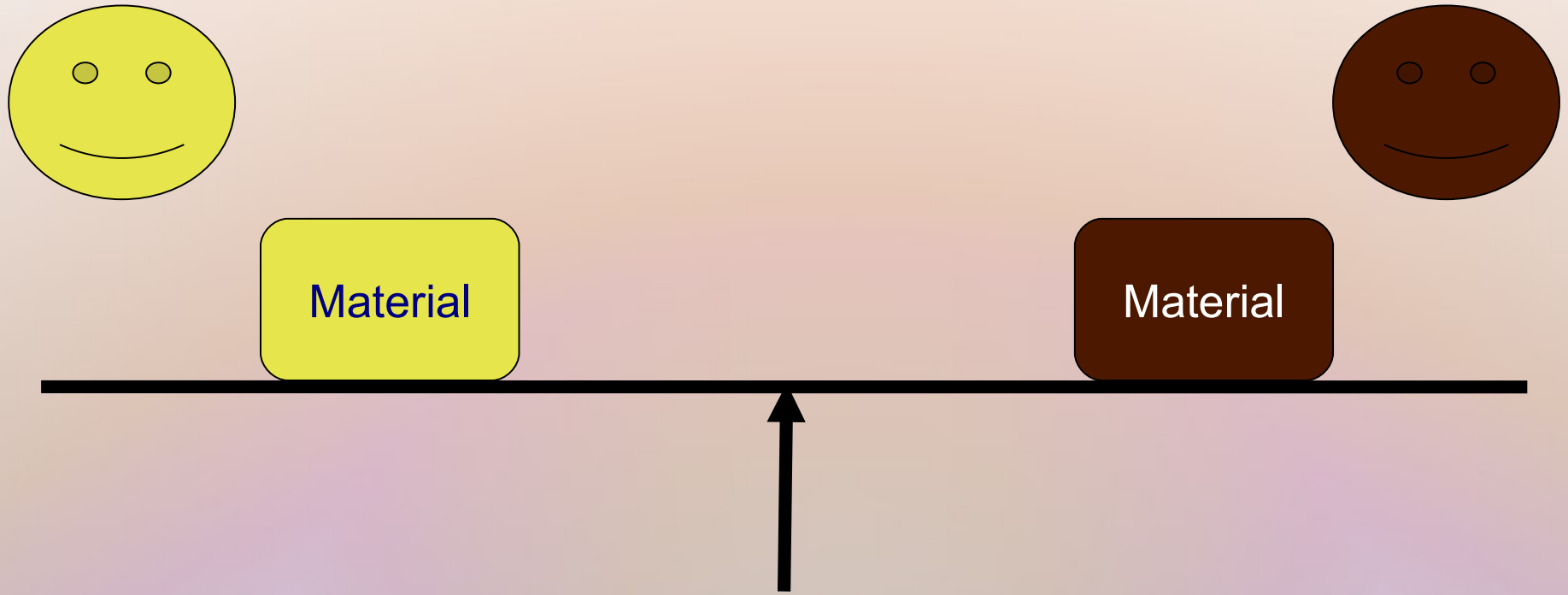
Nutzen Sie Fehler ihres Gegners einen Vorteil in einer der Dimensionen Material, Zeit oder Qualität zu erzielen

# Transformationen

- **Erkennen einer Struktur (Dimensionen) –**
- **Zielgerichtetes Handeln (nach Erfordernissen der Stellung)**
- **Bildhafte Veranschaulichung (high level)**

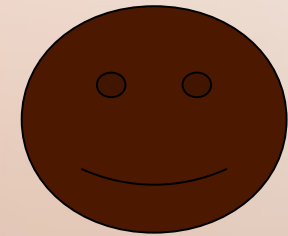
# Weiß gegen Schwarz

(Veranschaulichung des Kampfes)



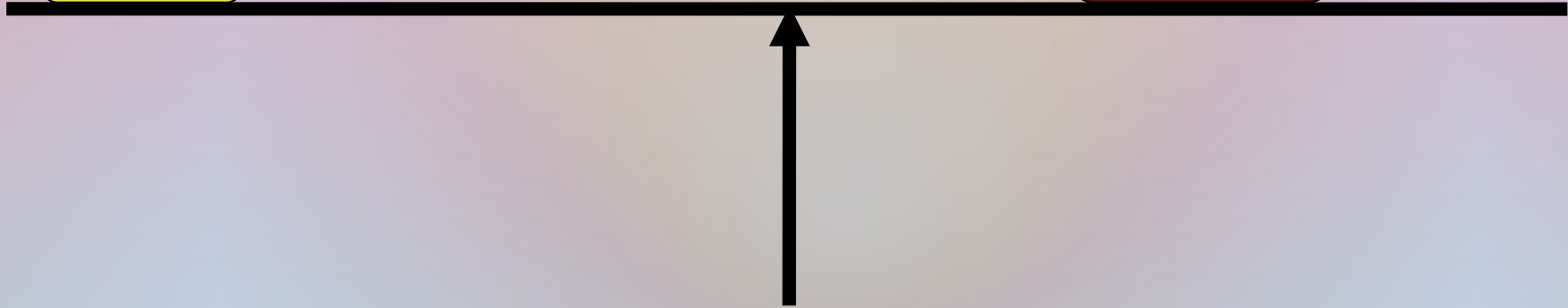
Dimension	Wert
Material	Größe der Box (Summer der Figuren)
Qualität	Position der Box auf der Waagschale (Figurenwirkung)
Zeit	Verschieben der Box (Druckspiel)

# Qualitätsvorteil gegen Materialvorteil



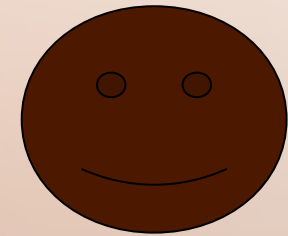
Material

Material





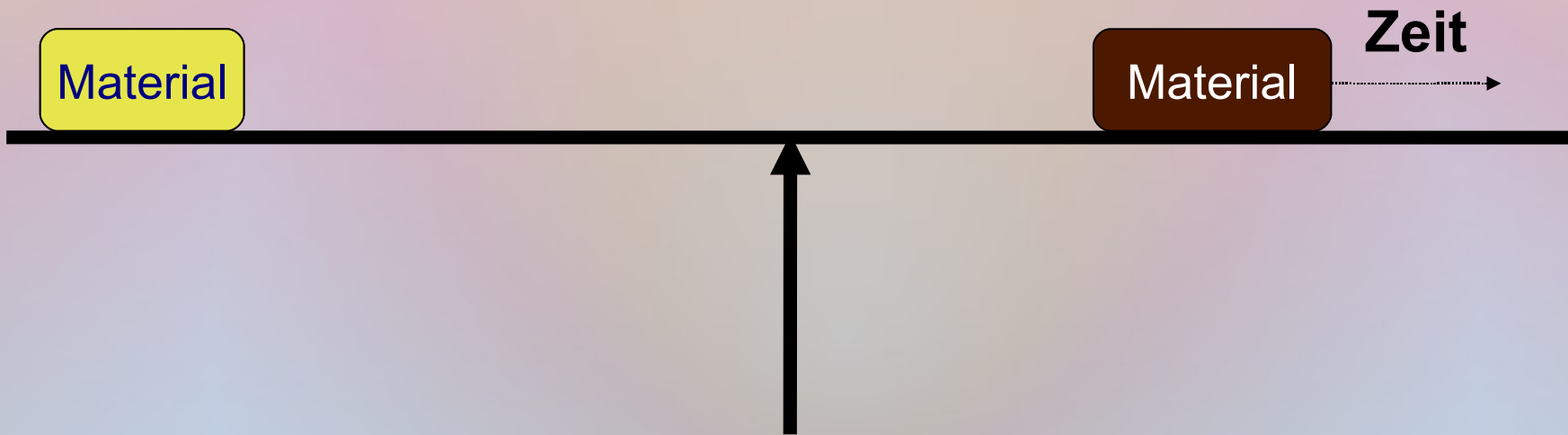
# Qualitätsvorteil gegen Zeit



Material

Material

Zeit



# Konkreter praktischer Vorteil

beim 3 Dimensionen Denkmodell

Beispiel 1: Ihr Gegner bietet Ihnen den Tausch eines Springers für ihren Läufer an, indem er den Springer in die Angriffslinie ihres Springers stellt. Was ändert sich an den drei Dimensionen?

[1] Materiell bleibt alles gleich

[2] Qualität: z.B. Veränderung der Bauernstruktur (?), Aktivität von Figuren geändert (=> Bild der Waagschale), verschwindet ein gefährlicher Angreifer vom Feld?

[3] Zeit: Erzielt ein Spieler einen Zeitvorteil?

Beispiel 2: Sie Überlegen sich ein Figurenopfer (Lxh7). Was ändert sich an den drei Dimensionen?

Material: -2 Punkte

Zeit: Initiative

•Qualität: Gegnerische Königsstellung zerstört, ..

# Weitere Kategorien für Profis

- Faktor Mensch - gegen die Schwächen des Gegners spielen
- Die „Uhr“ beachten (J. Rowson)
- Fühlen statt Denken (J. Rowson)
- Zugzwang „light“ - Bauern, König, Läufer\*
- Aufmerksamkeit für „Shots“
- [Spannung halten, nicht nachteilig tauschen]

# Weitere Kategorien für Profis

## Der Gegner

- Prophylaxe, Überdeckung, etc.
- Prinzip der zwei Schwächen..
- Schlechteste Figur ziehen..

# Zusammenfassung 1/3

Jeder Spieler sieht beim Betrachten des Schachbretts mehr oder weniger etwas anderes. Würde man versuchen alle Aspekte einer Stellung zu betrachten, würde man dafür sehr viel Zeit benötigen. Daher gewöhnen wir uns im Laufe unserer Schachkarriere verschiedene Denkmodelle an, die mehr oder weniger exakt die Realität auf dem Brett widerspiegeln. Eine entscheidende Rolle bei diesem mentalen Abbild bildet die Bauernstruktur. Diese gibt einer Schachstellung eine charakteristische Prägung. Mit Figurenzügen ändert sich die Natur der Stellung nicht, mit Bauernzügen jedoch ändert sich der Charakter der Stellung. Besondere Bedeutung kommt dabei den Zentralbauern zu, da sie einen besonderen Einfluss auf die Stellungsbeurteilung haben. Eine Stellung kann grob nach den zwei Kategorien „Figurenwerte“ und „Figurenposition“ eingeschätzt werden. Das fundamentale Prinzip im Schach ist es seine Figuren besser zu postieren als die gegnerischen Figuren. Um dies zu erreichen gibt es verschiedene Verfahren.

# Zusammenfassung 2/3

Die erste Kampfmethod besteht darin gegnerische Figuren/Bauern anzugreifen. Die zweite Methode ist es die gegnerischen Figuren einzuschränken. Die dritte Methode ist seine eigenen Figuren auf eine bessere Position zu bringen. Die vierte Methode ist es eine vorteilhafte Bauernttransformation durchzuführen. Die fünfte Methode einen Bauern in eine Dame zu verwandeln. Die sechste Kampfmethod ist es seine eigenen Figuren vor gegnerischen Angriffe zu bewahren. Die siebte zu vermeiden, dass die eigenen Figuren eingeschränkt werden. Die achte zu verhindern, dass die gegnerischen Figuren auf eine gute Position kommen. Die neunte, eine für den Gegner vorteilhafte Bauernttransformation zu vermeiden. Und schließlich die zehnte, zu verhindern dass der Gegner einen Bauern verwandelt.

Keine der Methoden kann völlig losgelöst von den anderen Kampfmethoden betrachtet werden, die Schwierigkeit im praktischen Schachspiel ist gerade mit dieser Komplexität umzugehen. In diesem Denkmodell ist das Tempospiel als Teilaspekt eingebettet.

Oft vergessen wird der Gegner (Methoden 6-10), der ebenfalls die Dynamik erhöht. Er denkt, spielt, fühlt...

# Zusammenfassung 3/3

Eine weitere Kategorie ist der Umgang mit der Bedenkzeit. Eine deutlich bessere Bedenkzeit kann beispielsweise einen materiellen Nachteil (= Summe der Figurenwerte) aufwiegen.

Spiele bei denen beide Spieler stark endet die Partie unentschieden. Meisterspieler erkennen sehr gut, ob sie in einer Stellung die Kampfmethoden 1-4 oder 5-8 anwenden sollten. Tendenziell sind die prophylaktische Methoden (5-8) in schlechteren Positionen, das Mittel der Wahl. Zur Veranschaulichung kann eine Analogie helfen, zum Beispiel eine „Radtour durch die Alpen“. Bergauf werden sie einen niedrigeren Gang wählen und langsamer unterwegs sein (= prophylaktisches Spiel), bergab können Sie leichter voll durchziehen (= Angriffsspiel).

Viel Spaß & Erfolg

Patrick Karcher

Paderborn, Feb-18, 2012

# Anhang



Übung: Prägen Sie sich die Felderfarben ein!

