

KALENDER: ☐ Emanuel Lasker †1941

Gesunder Menschenverstand im Schach (Emanuel Lasker)

Der Titel dieses Lasker-Klassikers trifft für die Anforderungen zu, die neben allem Berechnen von Varianten und allem Memorieren von Stellungsmustern für das wahre Spiel notwendig sind. Hiermit sind alle Spielphasen gemeint, von der Eröffnung über das Mittelspiel bis zum Endspiel.

GRUNDELEMENTE: Garri Kasparow sieht, wie viele andere Spieler und Autoren, drei Grundelemente im Schach, die jeder Spieler gemäß seinem Können zu nutzen versucht: Material, Zeit und Qualität. Das eine wird im praktischen Spiel oft gegen das andere getauscht. Hier zeigen sich Erfahrung, Intuition und Begabung. Was ist mit diesen Elementen gemeint?

Material: Dabei haben wir eine messbare Größe vor uns, welche die Basis jeder wissenschaftlichen Betrachtung des Schachs bilden muss: Im Wesentlichen sind es Bauern und Figuren, deren Stärken abzuwägen sind. Auf dieser Basis der Bewertung arbeitet auch der Computer.

Zeit: Dieser Faktor ist vielschichtiger als das Grundelement Material, dennoch aber auch für den Amateur deutlich erkennbar: Tempogewinn, Zugzahl für die Umwandlung eines Bauern oder die Berechnung von Opferkombinationen sind Ausdruck des Zeitfaktors.

Qualität: Beim Unterscheiden von guten und schlechten Bauernstrukturen, von starken und schwachen Feldern, von günstigen Vorpostenpunkten, vom Vorteil des Läuferpaars usw. wird die Spreu vom Weizen getrennt, wenn wir über Spielstärke sprechen. Wenn auch die Grundprinzipien für alle gleich bleiben, kann nur ein Meister die Vor- und Nachteile gut und schlecht platzierter Figuren zu jedem Zeitpunkt optimal einschätzen.

ENDSPIELPRINZIPIEN: »... Dies sind die drei Momente, die dem Endspiel seinen Charakter geben: die Offensivkraft des Königs, der Freibauer und der Zugzwang.« (Lasker in »Gesunder Menschenverstand im Schach«)

Offensivkraft des Königs: Je weniger Figuren das Brett bevölkern, desto stärker spielt der König mit. Er rückt ganz buchstäblich ins Zentrum des Geschehens. Nimzowitsch hat dies deutlich ausgedrückt: »Im Mittelspiel ist der König nur Statist, doch im Endspiel ist er einer der Hauptdarsteller.«

Freibauer: Egal wie die sonstige Lage am Brett ist – ein Freibauer, vor allem ein entfernter, bindet gegnerische Figuren und lenkt sie so weit ab, dass andere Stellungs-vorteile genutzt werden können. Oft ist sogar das Bilden eines Freibauern durch einen Opfer-Durchbruch zu empfehlen.

Zugzwang: Dieses Wort von Max Lange ist in den allgemeinen Sprachgebrauch eingegangen. Wir verstehen darunter eine Brettsituation, in der jeder Zug die eigene Stellung nur verschlechtert. Der Zugzwang ist sowohl in elementaren wie auch in komplexen, Berechnung verlangenden Stellungen zu finden.