

Karsten Müller

Magnus Carlsen ***Die Schach-DNA*** ***eines Genies***



Joachim Beyer Verlag



Magnus Carlsen, GRENKE Chess Classic 2019

Karsten Müller

Magnus Carlsen

Die Schach-DNA eines Genies

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----------|
| Vorwort | 7 |
| Zeichenerklärung | 8 |
| Das Modell der vier Spielertypen | 9 |
| Kapitel I: Das Spiel gegen Schwächen | 19 |
| Aufgaben und Lösungen | 31 |
| Kapitel II: Die Nutzung offener Linien | 33 |
| Aufgaben und Lösungen | 41 |
| Kapitel III: Die Nutzung von Raumvorteil | 45 |
| Aufgaben und Lösungen | 53 |
| Kapitel IV: Die Nutzung von Materialvorteil | 57 |
| Aufgaben und Lösungen | 61 |
| Kapitel V: Das Spiel mit dem Läuferpaar | 65 |
| Aufgaben und Lösungen | 73 |
| Kapitel VI: Der richtige Abtausch | 77 |
| Aufgaben und Lösungen | 81 |
| Kapitel VII: Dominanz- und Restriktionsmethoden | 83 |
| Aufgaben und Lösungen | 93 |
| Kapitel VIII: Aktive Prophylaxe | 97 |
| Aufgaben und Lösungen | 103 |
| Kapitel IX: Das Carlsen-Endspiel | 107 |
| Aufgaben und Lösungen | 115 |
| Kapitel X: Figurenkoordination am Beispiel ♙+♘ gegen ♜ | 121 |
| Aufgaben und Lösungen | 127 |
| Kapitel XI: Verteidigung | 132 |
| Aufgaben und Lösungen | 135 |
| Kapitel XII: Turmendspiele | 139 |
| Aufgaben und Lösungen | 143, 149 |
| Quellenverzeichnis | 154 |
| Über den Autor | 155 |



Magnus Carlsen, Schachweltmeister 2013–2023

Vorwort

Angesichts der Tatsache, dass es über den 16. Weltmeister schon so viel Literatur gibt, stellt sich die Frage, warum ich diesem reichhaltigen Angebot noch ein weiteres Buch hinzugefügt habe. Die Antwort lautet: Ich war von dem Gedanken inspiriert, sein strategisches Spiel aus der Perspektive des Modells der 'vier Spielertypen' zu betrachten und dabei sowohl seine Stärken als auch seine Universalität besonders hervorzuheben.

Da die Partien von Magnus Carlsen stets äußerst instruktiv sind und da ich außerdem zahlreiche nützliche Faustregeln zu allen Themen ausgearbeitet habe, steht es dem Leser frei, das Buch einfach als Strategielehrbuch anzusehen und zu benutzen. Aber natürlich kommt es im Schach zumeist gar nicht darauf an, irgendwelche Regeln in- und auswendig zu kennen, denn entscheidend ist ja vielmehr, seine Intuition zu schärfen und ein gutes Gespür für die Anwendung der Regeln zu entwickeln sowie speziell auch für das Erkennen der gelegentlich gegebenen Ausnahmen. Und da Magnus Carlens Fähigkeiten auch in dieser Beziehung mit Fug und Recht als *genial* bezeichnet werden können, erhalten Sie als Leser die Gelegenheit, viel vom Weltmeister höchstpersönlich zu lernen.

Ich bedanke mich bei Harald Fietz für allerlei Analysen, Texte und Ideen, bei Frederic Friedel und Rainer Woisin von ChessBase für die Idee, mit den QR Codes zu arbeiten, sowie bei Robert Ullrich und Thomas Beyer für das sehr gute Layout und die gewohnt erstklassige Präsentation.

GM Dr. Karsten Müller
Hamburg, im Februar 2023

Das Modell der 4 Spielertypen

Unsere Darstellung der 'Spielertypen' basiert im Prinzip auf der Einteilung, die Lars Bo Hansen in seinem exzellenten Buch 'Foundations of Chess Strategy' (GAMBIT 2005) vornimmt. Darin nimmt der Autor – vereinfacht gesagt – ein Modell aus der Wirtschaftstheorie (welches sich unter dem Oberbegriff 'human resources' mit Fragen der menschlichen Typologie beschäftigt) und überträgt es auf Schachspieler bzw. grenzt es auf diese spezielle Gruppe von Menschen ein.

Natürlich ist dieses Modell nicht das einzig mögliche und selbstverständlich bringt das sogenannte 'Schubladendenken' generell auch allerlei Gefahren mit sich. Allerdings habe ich das Modell schon bei vielen Seminaren und Trainingsveranstaltungen in Vereinen vorgestellt. Und da ich immer erstaunt war, wie gut es passte, entstand irgendwann die Idee zu diesem Buch.

Das Ziel sollte natürlich sein, so universell wie möglich zu werden. Man gewinnt zwar in aller Regel mit seinen Stärken, aber es ist schon sinnvoll, auch an den Schwächen zu arbeiten und die spezifischen Stärken und Schwächen des jeweiligen Gegners mit in die Entscheidungsfindung einzubeziehen. In Stellungen, in denen es nur einen einzigen Zug gibt, sollte man diesen natürlich auch finden, aber die verschiedenen Spielstile sind vor allem in Stellungen von Bedeutung, in denen es eine große Auswahl von Möglichkeiten gibt. Allerdings auch in der Art von Stellungen, welche man aufgrund des eigenen und des gegnerischen Stils möglichst herbeiführen sollte.

Des Weiteren kann man einen Stil natürlich auch imitieren und gegen bestimmte Gegner kann das sogar die passende Strategie sein. So haben zum Beispiel Aktivspieler und besonders Hyperaktiv-Spieler bestimmte extrem herausragende Charakteristika, und wenn man sich als Gegner darauf gut einstellen kann, ist das sehr wertvoll. Ein Beispiel ist Kramniks Sieg im WM-Match London 2000 gegen den Aktivspieler Kasparow. Kramnik gelang es, das Spiel stets in die gewünschte Richtung zu lenken, so dass Kasparow erst gar keine Gelegenheit erhielt zu zeigen, was er in Stellungen mit Angriff und Initiative alles drauf hat.

Und selbst wenn man bezüglich des Modells skeptisch ist, sollten Beispiele und Aufgaben auf jeden Fall gutes Trainingsmaterial zu den verschiedenen Themen bieten.

Aktivspieler

Weltmeister: Aljechin, Tal, Spasski, Kasparow, Anand

Sonstige namhafte Spieler: Schirow, Morosewitsch, Topalow, Pillsbury, Andersen, Bronstein, Larsen, Taimanow, Aronjan, Judit Polgar, Karsten Müller

Hyperaktiv-Spieler: Tal, Neschmetdinow

Ihre Stärken

Aktivspieler bewerten Initiative und Angriffschancen relativ hoch und das Material niedriger. Bei Hyperaktiv-Spielern ist das besonders ausgeprägt. Sie sind oft bereit, sehr große Opfer zu bringen, um Angriffschancen zu bekommen. Typisch dafür ist Tals berühmtes Zitat: „Es gibt korrekte Opfer – und meine.“ Sie haben oft ein gutes Gespür für Initiative und Dynamik und sind dafür auch bereit, statische Schwächen in Kauf zu nehmen. Dies kann natürlich auch eine Schwäche sein, sorgt aber oft für Unterhaltung auf dem Brett. Eine ihrer Stärken besteht in der Regel in der konkreten Variantenberechnung, die auf intuitiver Abschätzung basiert.

Ihre Schwächen

Sie machen manchmal verpflichtende Bauernzüge, die zwar im Moment gut aussehen, langfristig jedoch weit mehr schaden als nutzen. Sie neigen dazu, eigenen Königsangriff zu überschätzen, während sie den gegnerischen unterschätzen. Sie sind in der Verteidigung deutlich weniger gut und bringen oft intuitive Opfer, die objektiv eigentlich inkorrekt sind.

Mitunter haben sie keine gute Zeiteinteilung und kommen entsprechend oft in Zeitnot, weil sie zu lange nach etwas suchen, das es gar nicht gibt, und zwar besonders dann, wenn ihre intuitive Stellungseinschätzung nicht der objektiven Stellungsbewertung entspricht. Da sie oft gut im Blitz- und Schnellschach sind, können sie eher mit dieser Schwäche leben, aber wirklich förderlich ist sie natürlich nicht. Daher werden Aktivspieler im Laufe der Zeit oft pragmatischer, was man zum Beispiel gut an den Weltmeistern Tal und Kasparow sehen kann.

So ordnet Lars Bo Hansen die Weltmeister Aljechin, Spasski und Kasparow auch den Pragmatikern zu, was natürlich auch ganz in Ordnung ist. Da wir allerdings in diesem Kapitel so viele Partiebeispiele von Kasparow sehr gut verwenden können, fiel uns zumindest *seine* Zuordnung als Aktivspieler leicht. Der Übergang der Stile ist hier allerdings fließend und selbst Michail Tal könnte ab etwa 1966 den Pragmatikern zugeordnet werden.

Reflektoren

Weltmeister: Capablanca, Smyslow, Petrosjan, Karpow, Carlsen

Sonstige namhafte Spieler: Michael Adams, Akiba Rubinstein, Vincent Keymer, Klaus Bischoff, 'Alpha Zero', 'Leela Zero'

Ihre Eigenschaften

Sie haben ein sehr tiefes Spielverständnis und erkennen relevante Muster, die allen anderen verborgen bleiben. Sie haben ein sehr feines Gespür für die Harmonie und Koordination der Figuren. Sie können quasi mit den Figuren kommunizieren und haben quasi ein 'absolutes Gehör' für deren Botschaften. Sie sind auch sehr gut, wenn es darum geht, die gegnerischen Figuren immer mehr einzuschränken und ihre Koordination zu stören. Entsprechend typisch für sie sind aktive Prophylaxe sowie Dominanz- und Restriktionsstrategien. Sie sind sehr gut in Abtauschfragen und beim Ansammeln und Verdichten kleiner Vorteile. Auch sind sie sehr gut in strategischen Endspielen, in denen ihre Stärken voll zur Geltung kommen, weil das dynamische Potenzial der Damen hier nicht mehr 'stört' und entsprechend weniger dynamisches Chaos aufkommen kann.

Sie haben ein gutes Gefühl für positionelle Opfer auf lange Sicht, und zwar besonders für Qualitätsopfer. Sie berechnen nicht so viele Varianten, ihre Entscheidungen basieren mehr auf allgemeinen Erwägungen, auf ihrem tiefen Spielverständnis, ihrem Gefühl für Harmonie und Koordination sowie auf ihrer gekonnten aktiven Prophylaxe.

Die Regentschaft starker Reflektoren auf dem Weltmeisterthron ist mitunter sehr dominant und lang andauernd – wie z.B. die von Karpow und Carlsen. Für die anderen Spielertypen ist es nicht leicht, an einen so starken Reflektor heranzukommen, weil es so gut wie unmöglich ist, dessen spezielle Qualitäten zu erlernen bzw. zu trainieren. So kann man zwar Taktik und Variantenberechnung sehr gut trainieren, aber ein derartiges Gefühl für Harmonie und Koordination der Figuren wie das von Karpow oder Carlsen – so etwas hat man oder man hat es eben nicht.

Ihre Schwächen

Sie sind in der konkreten Variantenberechnung nicht so gut und sollten das daher entsprechend trainieren. Auch Eröffnungen können zu ihren Schwachpunkten gehören. Zumindest treiben sie die Theorie in scharfen Varianten nicht so voran wie z.B. Aktivspieler. Einem Reflektor reicht es oft, eine spielbare Stellung zu bekommen. Entsprechend sollte der Gegner konkrete dynamische Stellungen anstreben, in denen der Preis jedes einzelnen Zuges hoch ist und die viel konkrete Berechnung erfordern. Zu beachten ist hier noch, dass Magnus Carlsen ziemlich rechenstark ist und in seiner Jugend auch durchaus als Aktivspieler angesehen werden konnte.

Typische Eröffnungen

Einem Reflektor genügt es oft, eine spielbare Stellung zu erreichen und er legt keinen gesteigerten Wert auf einen objektiven Vorteil oder darauf, dass ein Computer ihm ein mehr oder weniger ausgeprägtes Plus attestiert. Eine gewisse Flexibilität ist sicher auch von Vorteil, um konkreter gegnerischer Vorbereitung besser ausweichen zu können.

Mit Weiß: 1.d4 gefolgt von strategischen Systeme – oder 1.e4 und dort z.B. Spanisch mit c3 und d3 oder der langsame Italiener mit c3 und d3

Mit Schwarz: Caro-Kann, Tartakower-Variante im Damengambit

Pragmatiker

Weltmeister: Fischer, Euwe, Lasker

Sonstige namhafte Spieler: Kortschnoi, Caruana, Ding Liren, Karjakin, Vachier-Lagrave, Luis Engel, 'Alpha-Beta Engines'

Ihre Stärken

Pragmatiker zeichnen sich dadurch aus, dass sie einen sehr konkreten Ansatz haben. Sie können häufig sehr genau und weit rechnen und machen selten grobe Fehler. Besonders kommen den Pragmatikern scharfe, taktische Stellungen entgegen, in denen es viel zu berechnen gibt und man sich nicht einfach nur auf seine Intuition oder sein Gefühl verlassen sollte. Konkrete Variantenberechnung ist die Grundlage für die Entscheidungsfindung am Brett und wird der Intuition meistens übergeordnet. Das beste Beispiel dafür sind die Engines, die auf dem Alpha-Beta-Algorithmus basieren und Millionen von Varianten innerhalb kürzester Zeit berechnen können.

Pragmatiker beziehen viele praktisch relevante Faktoren in ihre Entscheidungsfindung mit ein und sind häufig gut darin, die Gegner vor praktisch unangenehme Entscheidungen zu stellen. Sie sind in der Lage, sich ihre Bedenkzeit praktisch sinnvoll einzuteilen und geraten daher selten in Zeitnot. Durch ihre Berechnungen gestützt sind sie auch gerne bereit, Material wegzunehmen und sich anschließend zu verteidigen. Das hat zwei verschiedene Gründe:

Erstens ist es aus psychologischer Sicht unangenehm für den Gegner, mit weniger Material zu spielen, da er ja 'etwas beweisen muss', um nicht langfristig in Nachteil zu geraten.

Zweitens sind Pragmatiker häufig in der Lage, sich mithilfe genauer Variantenberechnung sehr zäh zu verteidigen. Das beste Beispiel hierfür ist Sergei Karjakin, der ja (zumindest von seinem respektvollen Spitznamen her) den Status des 'russischen Verteidigungsministers' innehat.

Ihre Schwächen

Der konkrete Ansatz kann allerdings ebenso als Schwäche wie als Stärke gesehen werden. In technischen, positionellen Stellung geraten viele Pragmatiker gelegentlich ein bisschen ins 'Schwimmen', da sie nicht wissen, was sie berechnen sollen. Allgemein haben Pragmatiker Schwierigkeiten, langfristige Pläne zu erkennen und diese in ihre Überlegungen mit einzubeziehen. Das können sowohl tiefliegende positionelle Pläne als auch sich anbahnende Königsangriffe sein, die jedoch noch 'zu weit' hinter dem Horizont liegen, um gesehen zu werden.

Einigen Pragmatikern wird es außerdem schwerfallen, ein intuitives Opfer zu bringen, wenn die Konsequenzen nicht eindeutig zu berechnen sind. Manchmal sind

Pragmatiker (ähnlich wie Theoretiker) etwas zu materialistisch. Insgesamt sind sie jedoch relativ ausgewogen und haben wenige eklatante Schwächen. Nicht ganz ohne Grund sind viele der aktuellen Topspieler Pragmatiker oder haben sich immer mehr zu solchen entwickelt.

Trainingsoptionen für Pragmatiker

In technischen Stellungen können sich Pragmatiker einiges von den Reflektoren (Magnus Carlsen als bestes Beispiel) oder auch von den Theoretikern abgucken und somit lernen, sich in solchen Stellungen mehr auf ihre Intuition zu verlassen, statt konkrete Berechnungen durchzuführen. Für einige dürfte es hilfreich sein, Angriffspartien von Aktivspielern zu studieren, um ein Gefühl für den langsamen Aufbau eines Königsangriffs zu bekommen. Ständige Arbeit am Eröffnungsrepertoire ist natürlich auch sehr ratsam um sicherzustellen, dass man auch den Stellungs-
typ aufs Brett bekommt, den man sich wünscht.

Ihre Gegner

Am meisten Probleme haben Pragmatiker vor allem in ruhigen, technischen Stellungen gegen starke Reflektoren oder Theoretiker, wenn diese 'ihre' Stellungen bzw. Strukturen aufs Brett bekommen. Gegen solche Gegner muss das Ziel eines Pragmatikers sein, genau diese Art von Stellungen zu vermeiden und möglichst scharfe, komplizierte Partien zu spielen. Partien gegen Aktivspieler haben das Potenzial, sehr wild und dynamisch zu werden. Allerdings müssen Pragmatiker hier besonders auf mögliche Angriffspläne achten und diese im Stil eines Reflektors früh genug erkennen und verhindern.

Ihre Eröffnungen

Pragmatiker spielen meistens scharfe, prinzipielle Varianten und kennen sich in ihrem Repertoire gut aus. Sie sind schon in der Eröffnung auf direktes Spiel aus und vermeiden in der Regel strategische Eröffnungen wie z.B. Englisch oder Katalanisch. Häufig treiben sie in ihren Partien die Eröffnungstheorie voran.

Typische Eröffnungen

mit Weiß: 1.e4 ('Best by test' laut Bobby Fischer), Spanisch, offene Varianten gegen Sizilianisch

mit Schwarz: Sizilianisch (insbesondere Najdorf), Grünfeld

Kapitel I

Das Spiel gegen Schwächen

Mit dem Begriff *Schwäche* bezeichnet man Felder oder auch Bauern, die nicht mehr von eigenen Bauern gedeckt bzw. gegen feindliche Angriffe verteidigt werden können.

Das konsequente und präzise Spiel gegen Schwächen gehört zu den Markenzeichen von Carlsens Schach-DNA. Oft spürt er schon sehr früh, wenn Felder oder Bauern im gegnerischen Lager zur Schwäche neigen und macht diese dann konsequent und mitunter sogar bis hinein ins Endspiel zur Zielscheibe.

Selbstverständlich gehört diese Fähigkeit bis zu einem gewissen Grad zur Schach-DNA jedes strategischen Spielers, aber das feine Gespür für die kleinsten Nuancen, über das der Reflektor Magnus Carlsen verfügt, ist nur sehr schwer zu erlangen.

Es gelten folgende Faustregeln:

- Schon eine einzelne Schwäche kann dazu neigen, die ganze Umgebung und somit einen gesamten *Felderkomplex* anzustecken.
- Als Angreifer sollte man darauf abzielen, die Verteidiger schwacher Felderkomplexe abzutauschen.
- Falls die eigene Stellung eine *statische* Schwäche aufweist, sollte man sich in der Regel nicht rein passiv verteidigen.
- Wenn der Verteidiger sein Spiel nicht dynamisieren und sich entsprechend keine Gegenchancen verschaffen kann, sollte der Angreifer systematisch und in aller Ruhe Druck gegen die Schwäche aufbauen und auf lange Sicht das 'Prinzip der zwei Schwächen' zum Einsatz bringen.

Dieses besagt: Da das Spiel gegen eine einzige Schwäche häufig nicht zum Gewinn ausreicht, sollte der Angreifer bestrebt sein, eine zweite Schwäche zu schaffen, und zwar möglichst weit weg von der bereits bestehenden. Wenn dies gelingt, ist es sehr wahrscheinlich, dass der Verteidiger früher oder später mit der ausreichenden Deckung beider Schwächen überfordert wird.

Zur Veranschaulichung folgen nun einige instruktive Beispiele.

1) Die Nutzung der Felderschwäche f4 (bzw. f5) als Springervorposten

Zu diesem klassischen Thema gibt es sehr viel Anschauungsmaterial. Der zweite Weltmeister Emanuel Lasker vertrat die Ansicht, ein starker weißer Springer auf f5 (oder ein schwarzer auf f4) könne sogar einen Minusbauern aufwiegen.

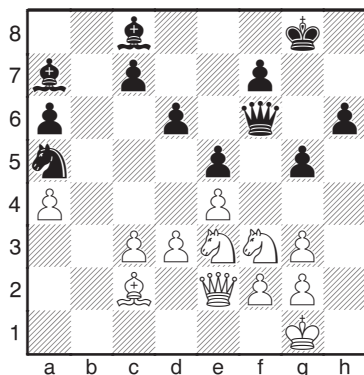
Im folgenden Beispiel demonstriert Magnus auf sehr lehrreiche Weise, wie man einen Gegner ausmanövrieren kann, dessen Stellung solche Schwächen aufweist – wie im gegebenen Fall die weißen Felder und besonders das Feld f5.



Carlsen, Magnus (2861)

Sokolov, Ivan (2663)

Wijk aan Zee 2013



Auf den ersten Blick scheint nicht viel los zu sein. Doch Magnus hat erkannt, dass dies der Moment ist, den Finger auf die weißfeldrigen Wunden im gegnerischen Lager zu legen.

26.d4

„Das ist die Pointe. Ich habe Zeit, Initiative zu entwickeln, bevor Schwarz seinen Springer und seine Läufer wieder ins Spiel bringen kann.“

(Magnus Carlsen im *ChessBase Magazin* 154)

26...g4?!

Dieser unbedachte Vorstoß öffnet dem weißen Springer eine vielversprechende Reiseroute.

1) Laut Magnus war 26...c6 angebracht, um dem weißen Springer das Zentrumsfeld d5 zu nehmen. Weiß steht allerdings auch dann besser und hat vielfältige Optionen wie z.B. 27.♖d3 oder auch direkt 27.♗f5.

2) 26...exd4?! 27.cxd4 ♘xd4? scheidet übrigens an 28.♗d5 ♖g7 29.♗e7+ +-.

27.♗d5 ♖d8 28.♗h4 c6

Nach 28...exd4? 29.♖d2 (29.♗f5!?) gerät Schwarz auf die Verliererstraße; z.B. 29...♖g5 30.♖xg5+ hxg5 31.♗e7+ ♗f8 32.♗xc8 gxh4 33.♗xa7 dxc3 34.gxh4 ♗c4 35.♗d1 ♗a3 36.a5 c2 37.♗xc2 ♗xc2 38.♗b5+-.

29.♗e3 h5

Laut Magnus scheidet 29...exd4? diesmal an 30.♗h5+-.

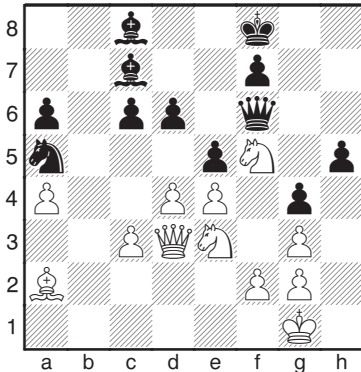
30.♗hf5 ♖f6 31.♖d3 ♗b6 32.♗b1

Weiß lässt den Springer a5 einen Moment aus den Augen, aber der Gegner kann keinen Nutzen daraus ziehen (siehe nächste Anmerkung).

32...♗f8

32...♖b3?! kann mit 33.♙c4 beantwortet werden, denn 33...♘d2? scheitert an 34.♙xc6+.

33.♙a2 ♙c7



„Ich habe alles erreicht, was ich wollte, aber ein leichter Durchbruch ist immer noch nicht in Sicht, denn Versuche, mit f3 oder f4 am Königsflügel zu spielen, sind keineswegs überzeugend. Ich kam zu dem Schluss, dass ich wohl irgendwie a6 angreifen muss, womöglich nach Einschub der Züge d4-d5 und c6-c5.“ (Magnus Carlsen)

34.♙b1! ♖e8 35.♙b4 d5!?

Dieser Vorstoß ist vermutlich gut, weil der deplatzierte Randspringer die Möglichkeit erhält, via c4 ins Spiel zurückzukommen. Wie es bei statischen Schwächen üblich ist, verspricht rein passives Abwarten kaum Erfolg, da Weiß sein Spiel dann einfach weiter verstärken könnte.

36.♙b1 exd4?!

Diese Stellungsöffnung kommt eher Weiß zugute.

Nach 36...♘c4! steht Weiß zwar besser, aber ein Gewinn ist nicht in Sicht. Hier ein Blick auf zwei mögliche Abspie-

le, in denen Schwarz jeweils Gegenspiel erhält:

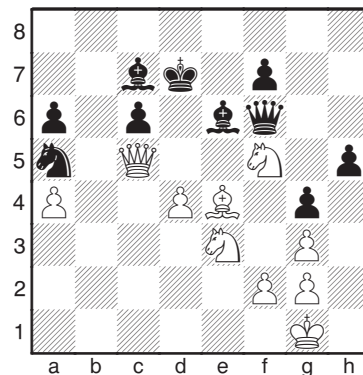
– 37.♘xc4 dxc4 38.♙xc4 ♙xf5 39.exf5 exd4 40.cxd4 ♙b6

– 37.exd5 ♘xe3 38.♘e3 exd4 39.cxd4 h4 40.♙c5 hxg3

37.cxd4 dxe4?!

Erneut war 37...♘c4 38.e5 ♙g5 39.♙d3 ♘xe3 40.♘e3 ♙d7 das geringere Übel.

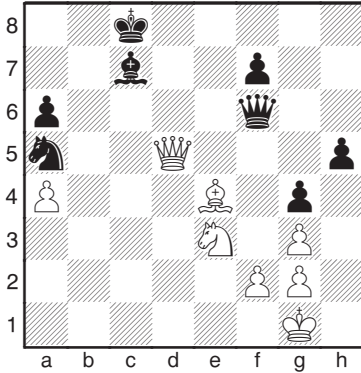
38.♙xe4 ♙e6 39.♙c5 ♖d7



40.d5!

Magnus öffnet die Stellung im richtigen Moment, wonach der schwarze König kein sicheres Plätzchen mehr findet. Somit wird ein Vorteil in einen anderen umgewandelt – nämlich das Spiel gegen Schwächen in direkten Königsangriff.

40...cxd5 41.♘xd5 ♙xd5 42.♙xd5+ ♖c8 43.♘e3



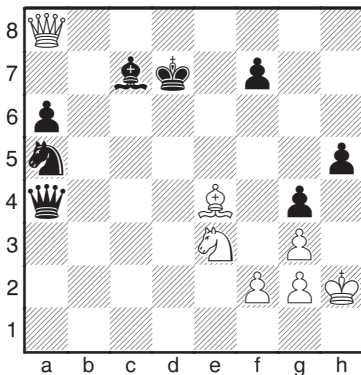
„Zwar ist das Material noch ausgeglichen, aber der Unterschied in den Bereichen Aktivität und Königssicherheit ist einfach zu gewaltig.“

(Magnus Carlsen)

43... ♖a1+ 44. ♔h2 ♜xa4

44... h4 45. ♜a8+ ♔d7 46. ♕f5+ ♔e7
47. ♘d5+ ♔d6 48. ♘xc7 hxg3+ 49. fxg3
♔xc7 50. ♜c8+ ♔b6 51. ♜d8+ ♔a7
52. ♜xa5 ♜h8+ 53. ♔g1 ♜d4+ 54. ♔f1+-
(Magnus Carlsen)

45. ♜a8+ ♔d7



46. ♘d5?

„Aus reiner Faulheit spielte ich diesen Zug recht schnell, und zwar in der Annahme, die Antwort ♕d8 sei tatsächlich der einzige Zug.“ (Carlsen)

♞46. ♕f5+ ♔e7 47. ♜a7 ♜c6 48. ♜d4+-
„Zentralisation! Und die Drohung ♘d5 ist tödlich.“ (Magnus Carlsen)

46... ♕d8?

- Nach 46... ♜c6! ist der weiße Gewinn wahrscheinlich, aber nicht sicher; z.B. 47. ♜h8 ♜e6 (Magnus Carlsen) 48. ♘f6+ ♔d6 49. ♕d5 ♜e7 50. ♜h6 ♔c5 und Schwarz kann noch Widerstand leisten.

- 46... ♜d4?! ist besser als die Partiefolge, sollte aber langfristig ebenfalls verlieren; z.B. 47. ♜f8 ♜e5 48. ♜xf7+ ♔c6 49. ♘f6+ ♔b5 50. ♕d3+ ♔c6 51. ♘h5 (Magnus Carlsen) 51... ♔b7 52. ♘f6 ♔c6 53. ♘g4+-.

47. ♕f5+ ♔e8 48. ♜c8 und **1-0**, da es gegen die Drohung ♕d7+ keine Parade gibt.

2) Druckspiel auf einem schwachen Felderkomplex

Schon ein einzelnes schwaches Feld neigt oft dazu, die gleichfarbigen Nachbarfelder anzustecken.



Karjakin, Sergey (2753)

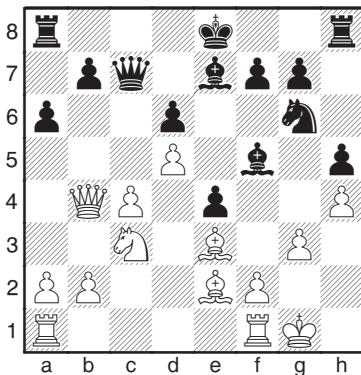
Carlsen, Magnus (2845)

Shamkir 2019 [B33]

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4
 ♗f6 5.♗c3 e5 6.♗db5 d6 7.♗d5 ♗xd5
 8.exd5 ♗e7 9.c4 ♗g6 10.♖a4 ♕d7
 11.♗b4 ♕f5 12.♗a4 ♕d7 13.♗b4 ♕f5
 14.h4 h5 15.♕g5 ♗b8 16.♕e2 a6 17.♗c3
 ♗c7 18.g3

Dank des positiven Aspekts, dass der Springer g6 eingeschränkt wird, ist dieser Zug in Ordnung. Allerdings sind die geschwächten weißen Felder am weißen Königsflügel von nun an schutzbedürftig und eine solche Verpflichtung ist gegen einen Gegner wie Magnus Carlsen eine nicht zu unterschätzende Hypothek.

18...♕e7 19.♕e3 e4 20.0-0



20...0-0!?

Ein typisches Merkmal von Magnus Carlsons Herangehen an positionelles Druckspiel: Angesichts der gegnerischen Felderschwächen am Königsflügel ist das mit einem Bauernopfer zum Wohle aktiven Figurenspiels verbundene Risiko quasi von Hause aus vertretbar.

21.♕xh5 ♗e5 22.♕e2 ♗d7 23.♗a4 ♗c8

Da die Kompensation von Schwarz auf *dynamischen* Faktoren beruht, darf die Dame natürlich nicht abgetauscht werden.

24.c5?!

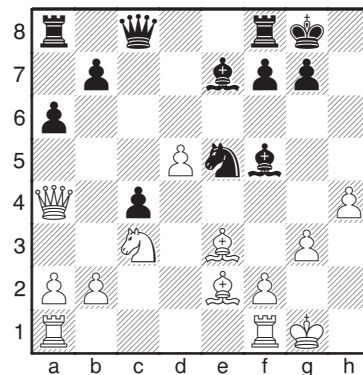
Die mit diesem gewaltsamen Ansatz einhergehende Dynamisierung spielt Schwarz in die Karten, weil er am Damenflügel neue Möglichkeiten erhält.

Mit 24.♗d1 konnte Weiß den Spieß umdrehen und Ausgleich erzielen.

1) Nach 24...♕h3? 25.♗xe4 ♕xf1 26.♗xf1 hat Weiß mehr als genug Kompensation für die Qualität. In diesem Zusammenhang ist der Besitz des weißfeldrigen Läufers für Schwarz unverzichtbar, weil damit Druck auf die weißen Felderschwächen aufgebaut werden kann.

2) ♖24...♗xc4 25.♕d4 ♗xb2 26.♗d2 ♗c4 27.♗f4 ♗e5 28.♗xe4=

24...dxc5 25.♗xe4 c4 26.♗c3



26...b5

Nach der Partie meinte Magnus, sein Gegner sei von diesem Zug überrascht gewesen. Das ist erstaunlich, besteht doch für Schwarz keinerlei Notwendigkeit, sich auf Figurentausch einzulassen und Dauerschach anzustreben. Somit wäre das Herangehen 26...♙d3 27.♙xd3?! (27.♚d1!?) 27...♗f3+?! (27...♗xd3!?) 28.♜g2 ♗xh4+ 29.gxh4 ♚g4+ nur etwas für ängstliche Gemüter.

Nach eingehendem Studium von Magnus Carlens Spielweise begreift man, dass ein ganz wesentlicher Baustein in der angemessenen Behandlung verschiedenster Bauernstrukturen besteht. So legt der Textzug zwar für den Moment den Damenflügel still, allerdings behält Schwarz sich die Option zur Freibauernbildung vor.

27.♚d1 b4 28.♗a4

Weiß hatte für den Springer womöglich eine 'Weiterreise' im Sinn, aber Schwarz verlegt das aktive Geschehen erst mal zum gegenüberliegenden Flügel. Entsprechend bietet dieses Herangehen ein typisches Beispiel für die Anwendung des 'Prinzips der zwei Schwächen' (siehe Seite 19).

28...♙e4 29.♚d4 ♚f5 30.f4?

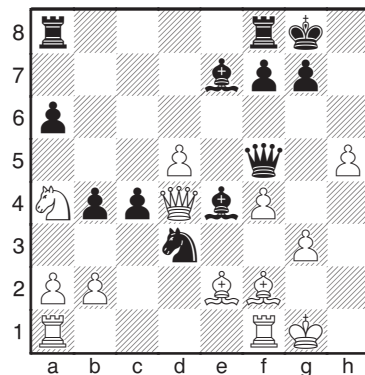
Nach diesem Zug hielt Magnus die weiße Stellung für verloren. Die von ihm nach der Partie vorgeschlagene Lösung 30.f3 ♙xf3 31.♞ae1 ♚h5 ist schwer einzuschätzen.

Allerdings scheint 30...♗xf3+ 31.♙xf3 ♙xf3 32.d6 ♙f6 33.♚xc4 ♞ad8 für Schwarz interessanter zu sein, da seine Figuren mehr Drohungen aufstellen können.

30...♚g6 31.♙f2 ♗d3 32.h5 ♚f5



Sergey Karjakin



33.♙g4

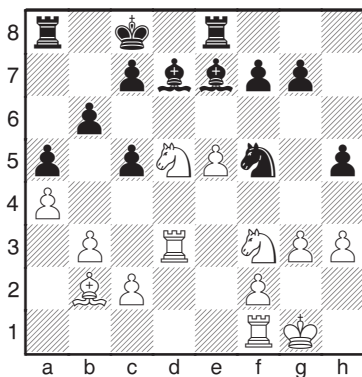
Einerseits entlastet der Läufertausch den Verteidiger, aber hier überwiegt das Interesse des Angreifers, diesen wichtigen Verteidiger der schwachen Felder zu eliminieren. Guter Rat ist jedoch teuer, denn nach beispielsweise 33.♙xd3 cxd3 34.♚e5 ♚xe5 35.fxe5 ♙xd5 36.♗b6 ♞ad8 37.♗xd5 ♞xd5 sichert der d-Freibauer gute Gewinnchancen.

33...♚xg4 34.♚xe4 ♙d6 35.♚g2 ♞ae8 36.♙d4 ♚xh5 37.♚f3 ♚g6 38.♜h1 ♞e4 39.♙f2 ♞fe8 0-1

Aufgaben

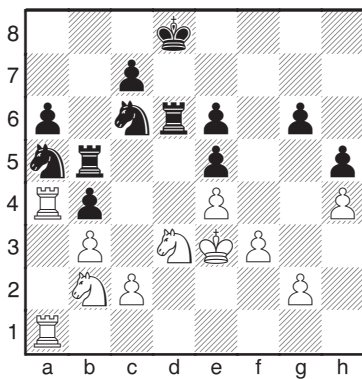
(Lösungen ab Seite 32)

Aufgabe 1



Schwarz am Zug gewinnt

Aufgabe 2



Weiß am Zug gewinnt

Lösungen

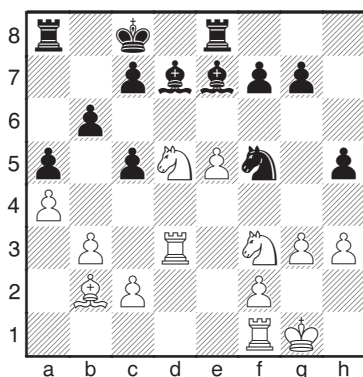


Lösung 1

Smeets, Jan (2662)

Carlsen, Magnus (2814)

Wijk aan Zee 2011



17...c4!

„Wenn ein solcher Zug gegen die ‘Berliner Mauer’ gespielt wird, dann muss Weiß sofort gewinnen oder er wird schlechter stehen. Sofort gewinnen kann er hier nicht, also...“

(GM Kritz in *ChessBase Magazin* 141)

18.♖c3 ♕c5 19.♗h2?!

19.♖xc4 leistet mehr Widerstand, aber nach 19...♕c6 20.♖d1 ♖d8 21.♖f4 ♗xg3 22.♗e7+ ♕xe7 23.♖xd8+ ♗xd8 24.fxg3 ♗e8 bleibt Schwarz am Drücker.

19...♕c6 20.bxc4 ♕xa4 21.♖a1?! ♕c6 22.♖f1 a4 23.♕a3 ♖a5 24.g4 hxg4 25.hxg4 ♗e7 26.♗b4 ♕b7 27.♗g3 ♗g6

28.♖e1 ♕xf3 29.♖xf3 ♖xe5 30.♖d1 ♖e4 31.♖xf7 ♖xg4+ 32.♗xg4 ♗e5+ 33.♗g3 ♗xf7 0-1

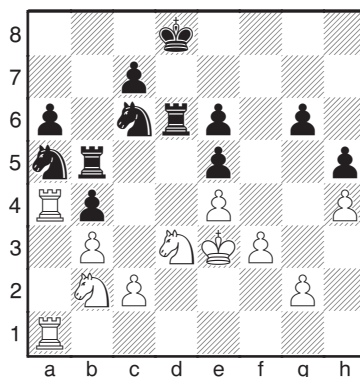


Lösung 2

Carlsen, Magnus (2862)

Aronian, Levon (2813)

Saint Louis 2013



51.♗c4! ♗xc4+ 52.bxc4 ♖b8 53.c5 ♖d7?!

53...♖xd3+ 54.♗xd3 a5 ist zäher, sollte aber nach 55.♗c4 auf lange Sicht ebenfalls verlieren.

54.♖xa6 b3 55.♖xc6 bxc2 56.♗e1 ♗e7 57.♗xc2 ♖b3+ 58.♗e2 ♖b2 59.♖c1 ♖a2 60.♗e3 ♗f7 61.f4 ♗f6 62.fxe5+ ♗xe5 63.♗e1 ♖a3+ 64.♗f2 ♖d2+ 65.♗f1 ♖d7 66.♗f3+ ♗f4 67.♖xe6 g5 68.hxg5 ♗g3 69.♖f6 ♖a2 70.♗e5 1-0

Kapitel II

Die Nutzung offener Linien

Die Türme sind sehr starke Figuren und werden zumeist über offene Linien ins Spiel gebracht. Der gezielte und konsequente Umgang mit einer offenen Linie gehört selbstverständlich zur DNA jedes guten Spielers, weil dies den effektivsten Einsatz der Türme gewährleistet.

Es gelten folgende Faustregeln:

- Eine offene Linie wird zuerst mit einem Turm besetzt.
- Falls möglich, werden die Türme dann in der offenen Linie verdoppelt, was zur Bildung einer sogenannten *Batterie* führt.
- Falls auch die Dame in eine solche Batterie integriert wird, ist es meistens besser, wenn sie nicht an vorderster, sondern an zweiter oder dritter Stelle aufgestellt wird.
- Dann dringt ein Turm auf der 7. Reihe ein und im Idealfall werden die Türme auf dieser verdoppelt.

(Wichtige Anmerkung: In Lehrbüchern werden allgemeine Sachverhalte stets *aus der Perspektive von Weiß* beschrieben, so dass nur von der 7. Reihe die Rede ist. Es versteht sich jedoch von selbst, dass *aus schwarzer Sicht* auch die 2. Reihe gemeint sein kann.)

Gelingt diese Kraftumlegung von vertikal auf horizontal, so resultiert dies zumeist in mehr oder weniger beträchtlichem Materialgewinn, schließlich ist die 7. Reihe die Geburtsstätte bzw. der Aufenthaltsort vieler gegnerischer Bauern. Und je nach dem Öffnungsgrad der 7. Reihe kann die Verdopplung auf der 7. Reihe häufig auch zu Königs- oder sogar Mattangriff führen.

1) Beherrschung einer offenen Linie und Eindringen auf der 7. Reihe

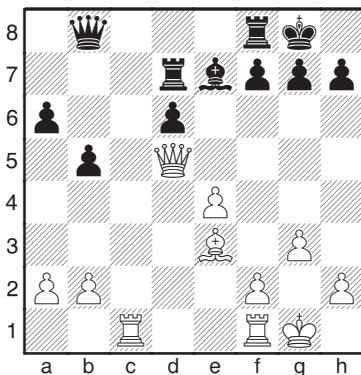
Hier zunächst ein Lehrbuchbeispiel zu dem Leitsatz: Die Beherrschung einer offenen Linie ist häufig ein Meilenstein auf dem Weg zum Sieg.



Carlsen, Magnus (2484)

Werle, Jan (2407)

Wijk aan Zee 2004



Weiß gewinnt durch die gezielte und konsequente Ausnutzung der c-Linie.

20. ♖c6

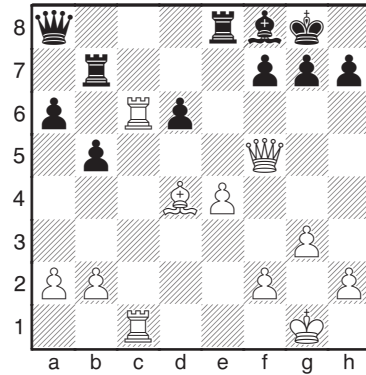
Die Verdopplung wird vorbereitet.

20... ♔a8

20... ♖c8 21. ♖xa6+-

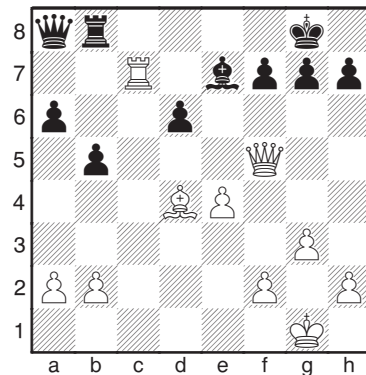
21. ♖fc1 ♖fd8 22. ♗b6 ♖e8 23. ♖f5 ♖b7

24. ♗d4 ♗f8



Nun kann Magnus entscheidend ins gegnerische Hinterland eindringen – zuerst auf die 8. und dann auf die 7. Reihe.

25. ♖c8 ♖b8 26. ♖8c7 ♖e7 27. ♖xe7 ♗xe7
28. ♖c7



Das erste wichtige Teilziel ist erreicht: Der Turm ist auf der 7. Reihe eingedrungen und kann nicht mehr von dort vertrieben werden.

28... ♖e8 29. ♖d7 ♖d8 30. ♖c6

Magnus betont noch einmal seine entscheidende Dominanz auf der c-Linie.

30... ♗f8 31. ♖a7 ♖c8 32. ♖d5 ♖e6

33. ♖xe6 ♖xe6 34. f3 d5 35. ♖a8 ♖c6

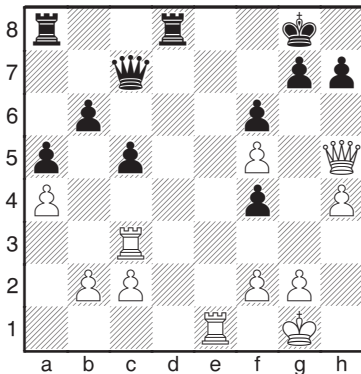
36. exd5 ♖c7 37. ♗c3 1-0

2) Die Nutzung eines Vorpostenfelds auf einer offenen Linie

Dies ist ein sehr wichtiges positionelles Werkzeug, und zwar besonders dann, wenn Turmtausch für den Verteidiger aus triftigen Gründen nicht in Frage kommt.



Carlsen, Magnus (2863)
Anand, Viswanathan (2792)
WM Sotschi 2014



Das Vorpostenfeld e6 verleiht der Beherrschung der e-Linie entscheidende Kraft und der Verteidiger schwebt in großer Gefahr.

24. ♖e6 ♜ab8?

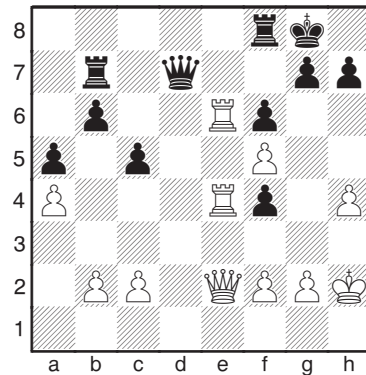
24...h6 war zwar besser, aber nach 25. ♖a3 ♜d2 26. ♖a1 ♞f7 (26...♞xc2? 27. ♞d1 ♞xb2 28. ♞d5+-) 27. ♞f3 ♜ad8 28. ♖ae1 bleibt Weiß klar am Drücker.

25. ♜c4 ♞d7 26. ♞h2 ♜f8

Nach 26...♜e8 (26...♞d1?? 27. ♜e8+!+-) 27. ♜ce4 ♜xe6 28. fxe6 kommt eine mög-

liche Konsequenz eines weit vorgelagerten Vorpostenfeldes zur Geltung: Der Turmtausch hat zur Entstehung eines gefährlich weit vorgerückten Freibauern und somit zu einer hoffnungslosen Stellung für Schwarz geführt; z.B. 28...♞e7 29. ♞f3 g5 30. ♜e1 ♜d8 31. ♞c6 ♜d6?! 32. ♞xd6 ♞xd6 33. e7+-.

27. ♜ce4 ♜b7 28. ♞e2



Damit hat Magnus eine sogenannte 'Aljechin-Kanone' in Stellung gebracht, also eine aus drei Schwerfiguren bestehende Batterie mit der Dame an letzter Stelle.

28...b5 29. b3 bxa4 30. bxa4 ♜b4 31. ♜e7 ♞d6 32. ♞f3?!

♞32. f3+-

32...♜xe4 33. ♞xe4 f3+ 34. g3 h5?

Anand hat die weiße Drohung übersehen.

Dabei hätte er nach 34...♞d2! 35. ♞xf3 ♞xc2 36. ♞g2 ♞h8 37. ♞c6 (Negi im *ChessBase Magazin* 164) noch kämpfen können.

35. ♞b7! 1-0

3) Die Nutzung einer offenen Linie im Königsangriff

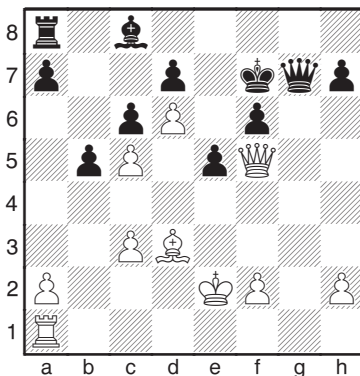
Obwohl es sich im folgenden Beispiel nur um eine Blitzpartie handelt, weist Magnus die Bedeutung der offenen g-Linie überzeugend nach.



Carlsen, Magnus (2832)
Vachier-Lagrave, Maxime (2796)
Leuven Blitz 2017



Maxime Vachier-Lagrave

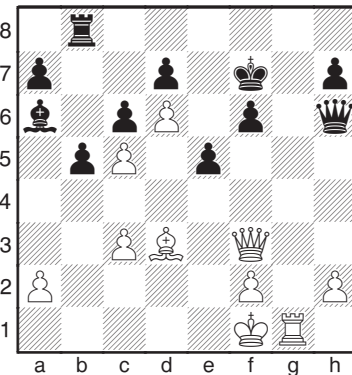


26. ♖h1!?

„Weiß kann auf zahlreiche Arten gewinnen, aber der Partiezug ist äußerst ästhetisch, löst er doch auf fast mathematische Weise das Rätsel, wie man so schnell wie möglich einen Turm auf die g-Linie bekommt.“

(P.H. Nielsen im *ChessBase Magazin* 180)

26... ♖b8 27. ♔f1!? ♚g6 28. ♚f3 ♚h6
29. ♖g1 ♙a6



30. ♚g4!

Weiß nimmt die g-Linie voll in Besitz und bindet Schwarz an die Verteidigung des Bauern d7.

30... ♖d8 31. ♖g3 e4 32. ♚xe4 ♖e8
33. ♚g4 ♙c8 34. ♔g2

Noch stärker war 34. ♙c2 ♚c1+
35. ♙d1+-.

34... ♚g5 35. ♚f3 ♚d5 36. ♚xd5+ cxd5
37. ♙xh7 ♖e5 38. f4 ♖e2+ 39. ♔f1 ♖xh2
40. ♙g8+ ♔f8 41. ♙xd5 ♖h8 42. ♔f2 ♙a6
43. ♔e3 ♔e8 44. ♔d4 ♔d8 45. ♖g7 ♙c8
46. c6 dxc6 47. ♙xc6 a5 48. ♔c5 1-0

Kapitel VIII

Aktive Prophylaxe

Da diese Technik sich im Arsenal aller großen Schach-Virtuosen findet, gehört sie selbstverständlich zu den Markenzeichen von Magnus Carlens Schach-DNA. Auch die sowjetische Schachschule (mit Vertretern wie beispielsweise Mark Dwojetski und Artur Jussupow) hat stets großen Wert auf dieses Konzept gelegt.

Man sollte also immer beachten, was der Gegner droht bzw. plant und wie man am besten damit umgehen kann. Sehr wichtig ist es dabei allerdings, sich nicht nur auf die passive Vermeidung von Drohungen zu beschränken, sondern auch aktive Komponenten beizusteuern wie beispielsweise die Einschränkung gegnerischer Optionen. Denn gute Prophylaxe besteht nicht allein aus passiven Deckungsrückzügen und der Grat zwischen Prophylaxe und Passivität ist mitunter sehr schmal.

Es gelten folgende Faustregeln:

- Man sollte stets zuerst herausfinden, was der Gegner droht bzw. plant und welche Bedeutung seinem letzten Zug diesbezüglich zukommt.
- Rein passive Verhinderungszüge sind oft problematisch. Besonders gut ist es, wenn es einem gelingt, den gegnerischen Plan zu durchkreuzen und den eigenen gleichzeitig zu fördern.

Zu diesem Thema hat Magnus Carlsen schon viele beeindruckende Beispiele geliefert – wie etwa das folgende.



Carlsen, Magnus (2714)

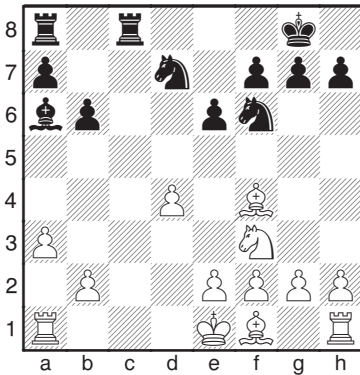
Adams, Michael (2729)

Khanty–Mansiysk 2007 [E36]

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.♖c2 d5
5.a3 ♗xc3+ 6.♗xc3 dxc4 7.♗xc4 b6
8.♙f4 ♙a6 9.♗xc7 ♗xc7 10.♗xc7 0-0?!

Nigel Short's Fortsetzung 10...♘c6
11.♘f3 ♖c8 ist vermutlich genauer, denn
nach 12.♙f4 0-0 hat Schwarz Kompensation
für den Bauern.

11.♘f3 ♖c8 12.♙f4 ♘bd7



13.♘d2!!

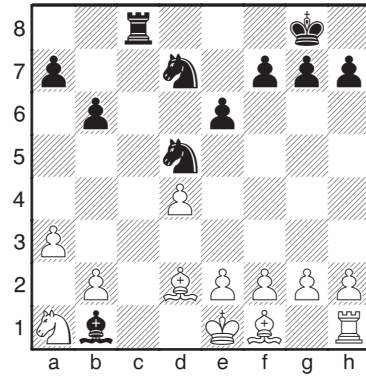
Der Beginn eines atemberaubenden Plans, dessen Ziel darin besteht, mit der Invasion auf der offenen c-Linie fertigzuwerden. Magnus hat erkannt, dass der Springer die einzige Figur ist, die das Einbruchsfeld c2 langfristig zuverlässig

schützen kann, auch wenn er zu diesem Zweck zu einem buchstäblichen Eckensteher werden muss.

13...♖c2 14.♖b1 ♖ac8

14...♘d5!? 15.♙g3 ♖ac8 16.♔d1 f5 17.e3
♙xf1 18.♖xf1 ♘7f6 bot etwas mehr
Kompensation.

15.♘b3! ♙c4 16.♘a1 ♙a2 17.♘xc2
♙xb1 18.♘a1 ♘d5 19.♙d2



Sah man je einen Eckensteher die Hauptrolle spielen? Man schaue sich den Springer auf a1 an, der ja quasi im Alleingang dafür sorgt, dass die schwarze Initiative zusehends ausblutet.

19...e5!

Schwarz muss sich so schnell wie möglich Gegenspiel verschaffen. Oft ist es nämlich so, dass die Seite mit den Springern versucht, eine Stellungsklä rung herbeizuführen, wenn sie die Initiative hat. Denn sobald die Seite mit den Läufern erst mal die volle Kontrolle erreicht und das Kommando übernommen hat, ist es meistens schon zu spät.

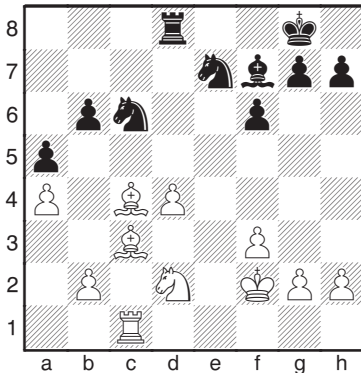
20.e3 exd4 21.exd4 ♘b8 22.f3 ♘c6
23.♙c4?

Diese Ungenauigkeit lässt einen taktischen Konter zu. Magnus gibt in *New in Chess* die Verbesserung 23.♔f2 an.

23...♖d8?

Nach 23...♗cb4 24.b3 ♗d3+ 25.♔f1 ♗c7 26.a4 ♖e8 hätte Schwarz laut Magnus viel bessere Remischancen.

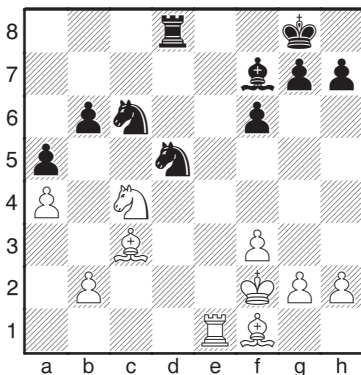
24.♔f2 ♗f5 25.♗b3 ♗e6 26.♖c1 f6 27.a4 a5 28.♗c3 ♗f7 29.♗d2 ♗de7



30.♗f1!?

Eine äußerst bemerkenswerte Entscheidung des damals gerade 16jährigen Norwegers. Damit wieder Bewegung in die Stellung kommt und sie für sein Läuferpaar geöffnet wird, gibt er seinen Mehrbauern zurück. Tatsächlich ist sonst nicht zu sehen, wie es vorangehen soll; z.B. 30.♖e1 ♗d5 oder 30.♗xf7+ ♔xf7 31.♗c4 ♗d5.

30...♗xd4 31.♖e1 ♗dc6 32.♗c4 ♗d5



33.♖b1!

Erneut starke und trickreiche Prophylaxe zur Bewahrung des Läuferpaars, denn 33...♗xc3? 34.bxc3 würde Weiß angesichts der Schwäche b6 offenbar genau in die Karten spielen.

33...♔f8 34.♗e1 ♔e7?!

34...♗cb4 war genauer, weil Schwarz nach 35.♗xb4+? (♔35.♖d1) 35...♗xb4 36.♗xb6 ♖d2+ zu viel Gegenspiel hätte.

35.♔g1!

Erneut findet Magnus einen originellen Weg, seine Stellung zu verstärken.

35...♗b8

Auch mit 35...♗g6 ist die weiße Initiative nicht zu neutralisieren; z.B. 36.♖c1 ♗cb4 37.♗f2 ♖b8 38.♖e1+ ♔f7 39.♗g3 bzw. 38...♔d7 39.♗e3 ♗xe3 40.♗b5+ ♔e6 41.♖xe3+ ♔f7 42.♖c3.

36.♗f2 ♗d7 37.♖e1+ ♔f8 38.♖d1 ♔e7 39.♖e1+ ♔f8 40.♗d6 ♗e5 41.♗xf7!

Die Läufer sind klar überlegen, weil den Springern langfristig sichere Stützpunkte fehlen.

41...♔xf7 42.♖d1 ♔e7 43.f4 ♗g4 44.♖e1+ ♔f8

44...♔d6 45.♗d4 ♗h6 46.♗c4 ♗f5 47.♗f2±

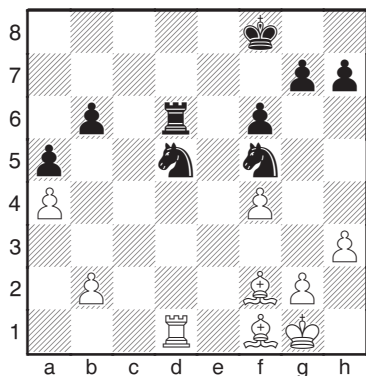
45.♗d4 ♖d6 46.h3 ♗h6

46...♗xf4

1) Laut Rogozenko scheitert 47.♖d1? an 47...♔e7!.

2) Aber laut Magnus sollte Schwarz nach 47.♖e4 47...♗e6 48.♖xe6 ♖xe6 49.hxg4± auf lange Sicht verloren sein.

47.♖d1 ♗f5 48.♗f2



48...♔e7?

Danach kann die Koordination der Springer entscheidend gestört werden.

♞48...♔e8 49.g4 ♘fe7±

49.g4 ♘h6

– 49...♘fe3? 50.♖e1 ♖e6 51.f5 ♖e5
52.♙g3+–

– 49...♘xf4? 50.♖e1+ +–

50.f5 ♘f7 51.♙g2 ♘f4 52.♖xd6 ♘xd6 53.♙xb6

Nach dem Gewinn eines Bauern ist der Rest nur noch eine Frage der Technik.

53...♘c4 54.♙c5+ ♔d7 55.♙f1

55.b3+– kam ebenfalls stark in Frage.

55...♘xb2 56.♙b5+ ♔d8

56...♔c7 57.♙f8 ♘xh3+ 58.♔h2 ♘f2
59.g5+–

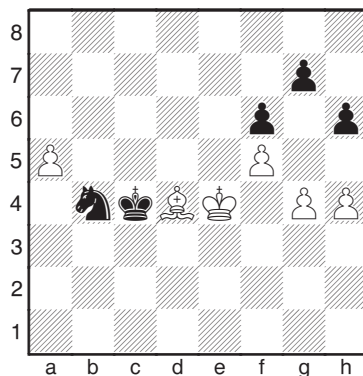
57.♙b6+ ♔e7 58.♔h2 ♘d5 59.♙xa5 ♔d6 60.♙d2 ♔c5 61.♔g3 ♘c7 62.♙e3+ ♔b4 63.♙d2+ ♔c5

63...♔b3 64.♙f4+–

64.♙c1 ♘c4 65.♙xc4 ♔xc4 66.♙d2 ♘a6 67.a5 ♔b5 68.♔f3 ♘c5 69.♙c3 h6

69...♔c4 70.♙e1 ♔d3 71.♙b4 ♘a6
72.♙f8 g6 73.g5+–

70.♔e3 ♔c4 71.♙d4 ♘a6 72.♔e4 ♘b4 73.h4



73...♔b5

Auch das zähere 73...♘a6 hilft letztlich nicht, obwohl Weiß angesichts des falschen Randbauern sehr präzise vorgehen muss; z.B. 74.g5 hxg5 75.hxg5 fxg5 76.♙xg7 ♘c5+ 77.♔f3 ♔b5 78.♙c3 ♘b7 79.♔g4 ♘d6 80.f6 ♔a6 81.♙b4 ♘f7 82.♔h5 ♔b5 83.♔g6 ♘e5+ 84.♔xg5 ♔a6 85.♔f5 ♘f7 86.♔e6 ♘h8 87.♙f8 ♔xa5 88.♙g7 ♘g6 89.f7+–.

74.♙c3 ♘a6 75.♔d5 ♘c5 76.♙d4 ♘d3 77.♔e6 1-0

Kapitel IX

Das Carlsen-Endspiel

♖+♘ gegen ♗+♙ mit gleichfarbigen Läufern

Da Magnus Carlsen zu diesem Thema seit frühester Jugend außergewöhnlich viele instruktive Beispiele geliefert hat, scheint es angemessen, den gesamten Endspieltyp nach ihm zu benennen.

Das Carlsen-Endspiel scheint besonders dem Spielertypus des Reflektors entgegenzukommen, geht es doch darum, die eigenen Kräfte gut und effektiv zu koordinieren und die gegnerischen zu stören bzw. einzuschränken. Dabei spielen strategische Belange eine Hauptrolle, während der Einsatz krasser taktischer Mittel so gut wie nie vorkommt.

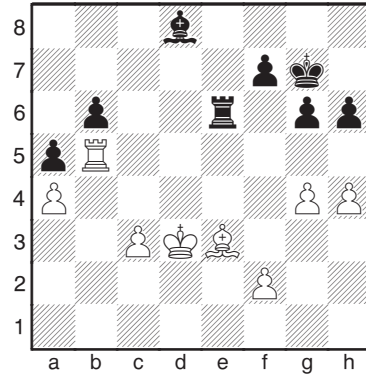
Es gelten folgende Faustregeln:

- Als Angreifer wird man häufig versuchen, die Bauern auf der *anderen* Felderfarbe zu platzieren (also auf derjenigen, die *nicht* der Farbe des Läufers entspricht), um so die Wirkung des Läufers zu komplementieren. Manchmal kommt allerdings auch die entgegengesetzte Strategie zum Einsatz, nämlich der Versuch, den gegnerischen Läufer mit den Bauern zu dominieren.
- Die Remisbreite ist recht groß, weil der Verteidiger u.a. auch auf die Strategie setzen kann, die Läufer oder die Türme abzutauschen.
- Eine bedeutende Rolle spielen Faktoren wie Raumvorteil, besserer Läufer, aktiverer König – und somit die ‘traditionellen Werte’, wie Christopher Lutz diese in seinem Buch *Endspieltraining für die Praxis* nennt.
- Auch Aktivität und Initiative sind sehr wertvoll, weil Blockadestrukturen bei Anwesenheit von Türmen leichter aufgebrochen werden können.

Im ersten Beispiel hat Magnus zunächst eine nur leichte strategische Initiative.



Carlsen, Magnus (2843)
Caruana, Fabiano (2773)
 Sao Paulo/Bilbao 2012



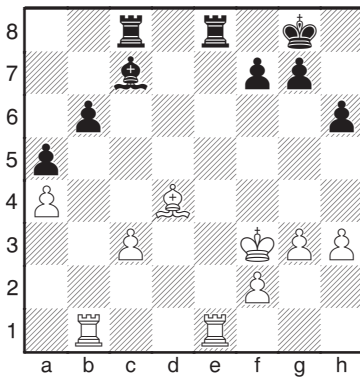
36.h5!

Der typische Hebel zur Unterminierung der schwarzen Bauernstruktur.

36...♖d6+ 37.♔c4 ♜c6+ 38.♔d5 ♞e6

38...♞xc3?? scheitert an **39.♙d4+ +-.**

39.♙d4+ ♕f8 40.f4



29.♞e4!

Die weiße Initiative ist nur schwer zu neutralisieren, weil Schwarz kein echtes Gegenspiel hat.

29...g6 30.g4!?

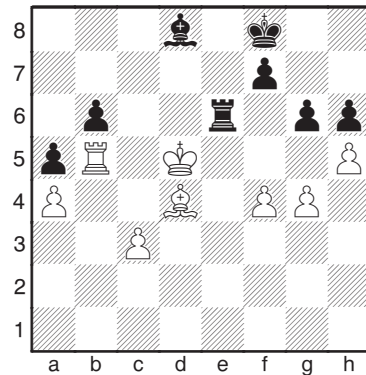
Auf typische Art und Weise werden die Bauern f7 und h6 als Schwächen markiert.

30...♔f8?

Erzwungen war **30...♞e6** mit Remischancen.

31.h4 ♞xe4 32.♔xe4 ♞e8+ 33.♔d3 ♞e6

34.♙e3 ♕g7 35.♞b5 ♙d8



Markus Hochgräfes Vorschlag **40.hxg6 ♞xg6 41.f3** ist eine gleichwertige Alternative.

40...♙c7?!

Ohne die Mithilfe seines Königs kann Schwarz die kommende Invasion am Damenflügel nicht in den Griff kriegen.

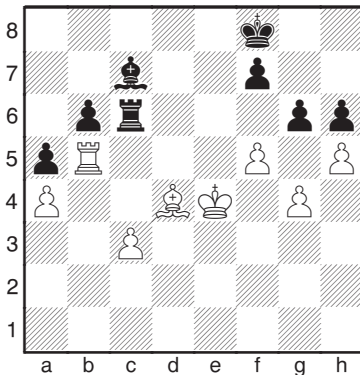
40...♔e7! war zäher, rettet aber auch nicht; z.B. **41.f5 ♞d6+ 42.♔e4 gxh5 43.gxh5 ♞c6 44.♔d3 ♔d7 45.c4 ♙c7 46.♙f2 ♔d6 47.♞d5+ ♔e7 48.c5 bxc5**

49. ♖c4 ♘b6 50. ♖b5+-.

41.f5!

Magnus bereitet die Öffnung von Einbruchswegen vor und nimmt dem schwarzen Turm den Ankerplatz e6.

41...♞d6+ 42.♗e4 ♞c6



43.♞b1!

Magnus bringt seinen Turm zurück, um schneller auf beiden Flügeln operieren zu können. In dieser Flexibilität besteht ein typischer Vorteil, wenn der Angreifer über mehr Raum verfügt und seine Kräfte entsprechend schneller verlegen kann.

43...♗e8

– 43...gxf5 44.gxf5 ♞c4 wird mit 45.♗d5 ♞xa4 46.♗c6 ♘b8 47.♞g1 ♞c4+ 48.♗xb6+- beantwortet.

– 43...g5 44.♗d5 ♞d6+ 45.♗c4 ♗e7 46.♞e1+ ♗d7 47.♗b5+-

44.hxg6 fxg6 45.♞h1!

Nun spielt Weiß den Vorteil aus, dass er am Königsflügel schneller aktiv werden kann.

45...♗f7 46.♗d5

46.f6? bringt wegen 46...♞e6+ 47.♗d5 ♘f4= nichts ein.

46...♞d6+ 47.♗c4 gxf5?!



Fabiano Caruana

Normalerweise ist es gut, wenn der Verteidiger Bauern tauscht. Aber in diesem Fall wird der gesamte Königsflügel aufgelöst, so dass dort kein Gegenspiel mehr organisiert werden kann.

47...g5! ist zäher, aber Weiß sollte trotzdem langfristig gewinnen; z.B. 48.♗b5 ♘d8 49.♞e1 ♘f6 50.♘xb6

– 50...h5 51.gxf5 ♞d5+ 52.♗c6 ♞xf5 53.c4 g4 54.♞g1+-

– 50...♘xc3 51.♞c1 ♘b4 52.♞c7+ ♗f6 53.♞h7 ♞d5+ 54.♗c6 ♞d6+ 55.♗b7 ♞d2 56.♞xh6+ ♗f7 57.♞h7+ ♗g8 58.♞c7 ♞g2 59.♞c4+-

48.gxf5 ♘d8

Über den Autor

GM Dr. Karsten Müller wurde am 23. November 1970 in Hamburg geboren. Er studierte Mathematik und promovierte 2002. Von 1988 bis 2015 spielte er für den Hamburger SK in der Bundesliga und errang den Großmeister-Titel 1998. Zusammen mit Frank Lamprecht ist er Autor der hochgeschätzten Werke *Secrets of Pawn Endings* (2000) und *Fundamental Chess Endings* (2001), mit Martin Voigt schrieb er *Danish Dynamite* (2003), mit Wolfgang Pajeken *How to Play Chess Endgames* (2008), mit Raymond Stolze *Zaubern wie Schachweltmeister Michail Tal* und *Kämpfen und Siegen mit Hikaru Nakamura* (2012).



Aufmerksamkeit fand außer Müllers Buch *Bobby Fischer, The Career and Complete Games of the American World Chess Champion* (2009) besonders auch seine exzellente Serie von ChessBase-Endspiel-DVDs Schachendspiele 1–14. Müllers beliebte Rubrik *Endgame Corner* erschien unter www.ChessCafe.com von Januar 2001 bis 2015, seine Rubrik *Endspiele* im ChessBase Magazin seit 2006. Der vielbeschäftigte, weltweit anerkannte Endspiel-Experte wurde 2007 als „Trainer des Jahres“ vom Deutschen Schachbund ausgezeichnet.

Im Joachim Beyer Verlag sind bereits die nachstehenden 19 Titel von ihm erschienen:

Karsten Müller - Verteidigung (2016) (zusammen mit Marijn van Delft)

Karsten Müller - Positionsspiel (2017)

Karsten Müller - Schachstrategie (2017) (zusammen mit Alexander Markgraf)

Karsten Müller - Schachtaktik (2018)

Italienisch mit c3 und d3 (2017) (zusammen mit Georgios Souleidis)

Magie der Schachtaktik (2018) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Magische Endspiele (2020) (zusammen mit Claus Dieter Meyer)

Spielertypen (2020) (zusammen mit Luis Engel)

Die Endspielkunst der Weltmeister Band 1 - von Steinitz bis Tal (2021)

Die Endspielkunst der Weltmeister Band 2 - von Petrosjan bis Carlsen (2021)

Schach-WM 2021 (2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski und Uwe Bekemann)

Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 1 - Von Steinitz bis Tal (2022)
(zusammen mit Jerzy Konikowski)
Die besten Kombinationen der Weltmeister Band 2 - Von Petrosjan bis Carlsen
(2022) (zusammen mit Jerzy Konikowski)
Schachtraining mit Matthias Blübaum (2022)
(zusammen mit Matthias Blübaum und Matthias Krallmann)
Bobby Fischer - 60 beste Partien (2022)
Typisch Sizilianisch (2022)
Spielertypen - das Testbuch (2022) (zusammen mit Luis Engel und Makan
Rafiee)
Magnus Carlsen - Die Schach-DNA eines Genies (2023)
Karsten Müller - Angriff (2023)

sowie weitere 11 Übersetzungen in englischer Sprache:

Magical Endgames (2020, together with Claus Dieter Meyer)
The Human Factor in Chess (2020, together with Luis Engel)
The Best Endgames of the World Champions Vol 1 - From Steinitz to Tal (2021)
The Best Endgames of the World Champions Vol 2 - From Petrosian to Carlsen
(2021)
World Chess Championship 2021 (2022)
(together with Jerzy Konikowski and Uwe Bekemann)
The Best Combinations of the World Champions Vol 1 - From Steinitz to Tal
(2022) (together with Jerzy Konikowski)
The Best Combinations of the World Champions Vol 2 - From Petrosian to
Carlsen (2022) (together with Jerzy Konikowski)
Bobby Fischer 60 Best Games (2022)
Chess Training with Matthias Blübaum (2022)
(together with Matthias Blübaum and Matthias Krallmann)
Typical Sicilian (2023)
The Human Factor in Chess - The Testbook (2023)
(together with Luis Engel and Makan Rafiee)