

Die Analyse der eigenen Partien

Die Beschäftigung mit den eigenen Partien ist eine wichtige, vielleicht sogar die wichtigste Trainingsmethode. Botwinnik, Kasparow und Dworetzki, um nur diese zu nennen, empfehlen in ihren Büchern nachdrücklich die Analyse der eigenen Partien. Ich zitiere Jussupow: *„Ich glaube, dass die Analyse der eigenen Partien das Hauptmittel zur Selbstvervollkommenung darstellt. Ich bin überzeugt, dass die Weiterentwicklung eines Schachspielers ohne ein kritisches Verstehen des eigenen Schaffens nicht möglich ist.“* (Jussupow, Dworetzki 1991, S. 41)

Wer aus seinen Fehlern lernen möchte, und wer wollte das nicht, kommt um die Beschäftigung mit seinen eigenen Partien nicht herum. Jesper Hall erzählt vom Internationalen Meister Johan Hellsten (spielte lange für die SF Berlin), dessen Training hätte zehn Jahre lang nur darin bestanden, die eigenen Partien zu analysieren und in den Computer einzugeben. Hellsten erklärte ihm: *„In your own games you have all you need to train with.“* (*„In Deinen Partien findest Du alles, was Du für das Training benötigst.“* – vgl. Hall 2001, S. 15)

Das ist eigentlich leicht einzusehen. Dazu nochmals Jussupow: *„An unseren eigenen Beispielen lernen wir jedoch im allgemeinen am besten. Unsere Partien stehen uns näher als alle anderen. Wir haben sie gespielt und die dabei auftauchenden Probleme gelöst. In der Analyse kann man die Bewertungen überprüfen und präzisieren, von denen wir uns während des Kampfes leiten ließen. Man kann genau bestimmen, wo wir uns irrten oder ungenau spielten.“* (Jussupow, Dworetzki 1991, S. 41)

Dennoch sieht die Praxis meist ganz anders aus. Ein kurzes Anschauen nach der Partie. Vielleicht noch ein Überprüfen durch ein Schachprogramm, das erneut vor Augen führt wie wenig man gesehen hat. Und das war es dann in Regel. Besser als nichts, aber doch schade angesichts der verpassten Möglichkeiten. Und ich kann mir da durchaus an die eigene Nase fassen!

Am schönsten hat dies Sadler in seinen „Tips for young Players“ beschrieben: *“The games you play are your personal treasure-trove. It is through these games that you will learn the positions that you like to play, from the traps that you fall into that you learn best not to fall into them again! But people tend to make so little of their own games. After every game, they just file the store-sheet away and forget about it. Think of all the thoughts you had during the game, the worries that you had, the good ideas that you saw. If you make no record of them, they gradually fade, and you lose a great part of the things that you have created.”* (Sadler 1999, S. 145)

Sadler wendet sich hier an Jugendliche und tatsächlich dürfte die Beschäftigung mit den eigenen Partien weniger eine Frage der Spielstärke als eine der Selbstwertschätzung als Schachspieler sein. Bemerkenswert ist hier Yermolinskys Schilderung seines schachlichen Werdegangs in der Einleitung seines übrigens ausgezeichneten Buches „The Road to Chess Improvement“.

Yermolinsky begann das Schachspiel mit acht Jahren. Er war begabt, aber kein Überflieger. Er entwickelte sich langsam und war mit 28 Jahren immer noch kein Großmeister. Als Kind spielte er einfach.

Mit 14 Jahren tat er einen wichtigen ersten Schritt. Er begann seine Partien zu sammeln. Dies bedeutete damals in der UdSSR, die Partien in ein Extrabuch zu übertragen, da es keine Formulare mit Durchschlag gab. Er führte also Buch über seine Ergebnisse und Turniere und kommentierte auch seine Partien. Aber nur leicht, einfache alternative Zugvorschläge und Einschätzungen mit den aus dem Informator bekannten Symbolen, mehr nicht. Im Laufe der Zeit nahm die Intensität der Anmerkungen in seinen Arbeitsheften aber zu, stellt Yermolinsky im Rückblick fest. Aber es blieben persönliche Bemerkungen und keine umfassenden Partieanalysen. Er konnte sich nicht dazu durchringen, wirklich alle seiner Partien in Gänze zu analysieren. Das blieb so, bis er mit 28 Jahren nach 20 Jahren Schach feststellen musste, dass seine schachliche Entwicklung stagnierte. Erst dann begann er, wie er schreibt, dem Rat Aljechins, Botwinniks und anderer zu folgen: Beschäftige Dich mit Deinen Partien („study your games!“). Seitdem hat er jede einzelne seiner Partien ausführlich kommentiert. (Vgl. Yermolinsky 1999, S. 5f.) Überflüssig zu erwähnen, dass er sich zu einem starken Großmeister entwickelte.

Ablauf des Trainingsabends

Soweit zur Einleitung. Zu dem Thema ließe sich ein ganzes Buch füllen. Im Folgenden versuche ich aber, auf einer Seite stichwortartig quasi ein Rezept für die Beschäftigung mit den eigenen Partien zu auszustellen.

Im Training werde ich eine kürzere Partie vorgeben, die jeder in etwa 40 Minuten kommentieren soll. Das ist natürlich keine „eigene“ Partie und insofern wird das Thema ein bisschen verfehlt. Andererseits soll praktisch das Auffinden der Wendepunkte in einer Partie geübt werden.

Am Ende des Textes stelle ich zum Vergleich meinen Kommentar zur Verfügung.

Als Hilfsmittel für die Analyse habe ich zwei ganz provisorische Formblätter erstellt. Auf dem ersten können einfach die Züge, die Bewertungen, die Alternativen und weitere Bemerkungen notiert werden. Dies soll die Kommentierung im Training erleichtern.

Auf dem zweiten gibt es ein Formblatt für die graphische Darstellung einer Partie. Die jeweiligen Stellungseinschätzungen werden durch Punkte in einem Koordinatensystem festgehalten. Die Linie durch die Punkte ist dann der Graph, der Trends und Wendepunkte der Partie anschaulich macht.

Das Schema habe ich mehr oder weniger von Alburts übernommen (vgl. Alburts 1989, S. 7ff.). Allerdings benutzt Alburts keine am Informator orientierten Einschätzungen und auch nicht das Bauernpunktsystem. Er plädiert für eine Wahrscheinlichkeitsskala von 0 bis 10. Dabei bedeutet z. B. 5, dass von zehn Partien je fünf Punkte an Weiß und Schwarz gehen. Also gleiche Chancen. Je höher die Zahl, desto höher die Erwartung für Weiß, und umgekehrt. So bedeutet etwa 0, dass Weiß Matt gesetzt wird.

Hier kann natürlich jeder experimentieren wie er mag. Ich habe die Züge in die Breite gezogen. Dies ergibt ein ziemlich proportionales Bild des Spielverlaufs. Yermolinsky benutzt solche Graphen etwas anders. Bei ihm sind die Züge viel mehr gestaucht. Dadurch wird das Bild bei ihm viel „zackiger“ und zeigt deutlich die Trends und Wendepunkte im Spielverlauf.

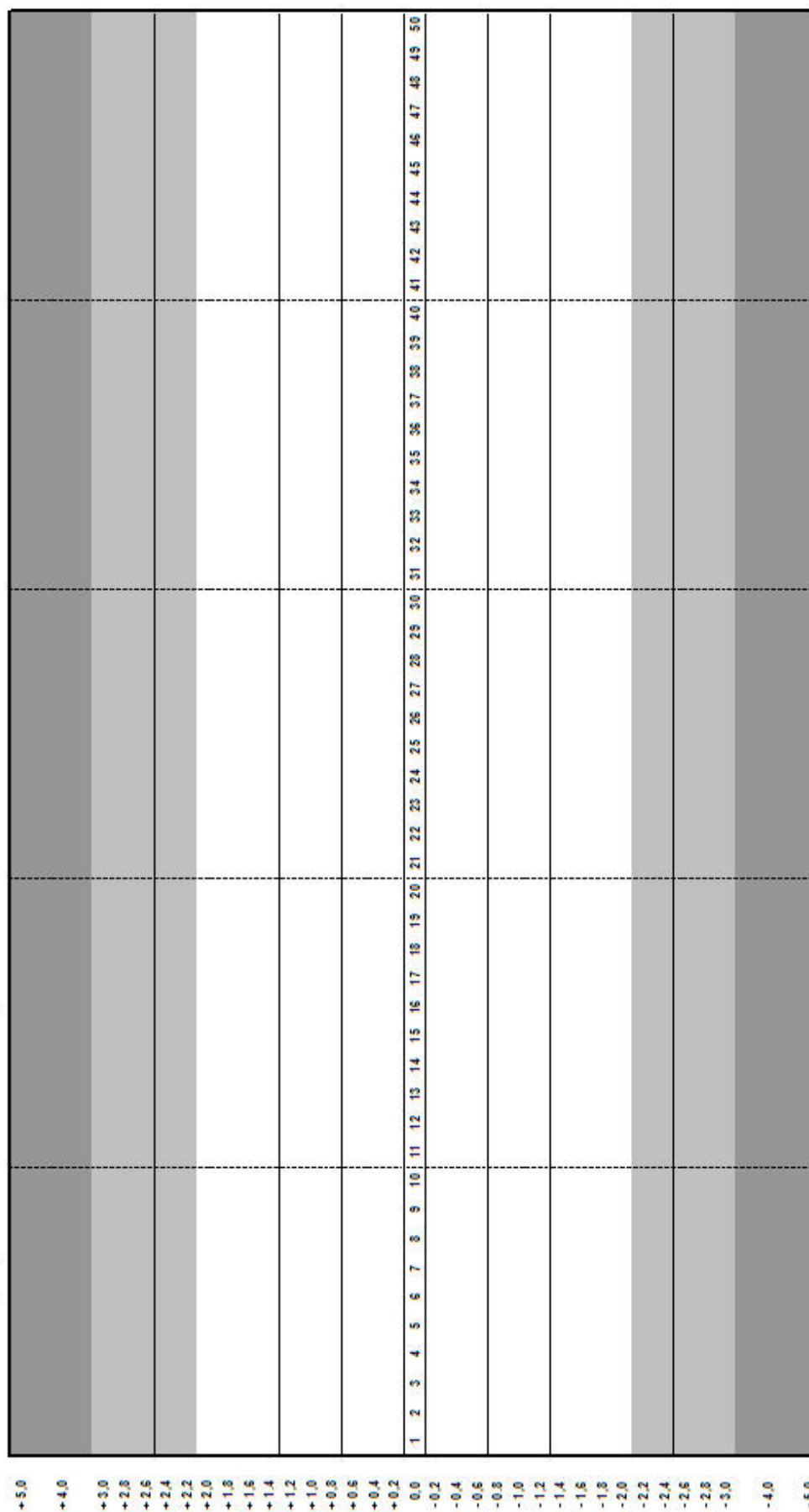
Da ich diesmal das Skript vor dem Training fertig stelle, bin ich gespannt, wie das bei euch ankommt. Betrachtet es einfach als Anregung.

Stichpunkte für die Beschäftigung mit den eigenen Partien

- Spielen der Partie und Post-Mortem-Analyse mit dem Gegner
- Aufschreiben der Partie bzw. Eingeben in den Computer
- **Notieren des Partieverlaufs.** Allgemeine Stimmung. Spielsituation. Wie war der Verlauf (Rhythmus) der Partie. Wo fiel das Spielen leicht, wo schwer. Wie waren die Gefühle während der Partie (Freude, Angst, Aufregung etc.) – Auch Mitteilungen des Gegners aus der Post-Mortem-Analyse einbeziehen.
- Schachlicher Überblick. Gab es grobe Fehler oder große Brüche in der Partie.
- Bei diesen ersten Schritten ist der Gebrauch von technischen Hilfen noch nicht angebracht (Engines so spät wie möglich ins Spiel bringen).
- Schachliche Analyse. **Auffinden der Wendepunkte** der Partie, an denen die Bewertung umschlug. Möglichst objektive Analyse (Achtung: Es ist nicht immer angenehm, den schachlichen Wahrheiten ins Auge zu sehen. Viel leichter ist es, sich die Partie schön zu reden. Motto: Die eigenen Fehler sind Zufall oder Unglück. Die Fehler des anderen sind normal.)
- **Kritische Momente.** Oft sind die Wendepunkte auch die kritischen Momente. Das sind die Momente in einer Partie, bei denen es darauf ankommt, nicht nur zu wählen, sondern die richtige Fortsetzung zu finden.
- **Gründe für die eigenen Fehler** suchen. Die eigene Fehler-Analyse hat zwei Aspekte: einen schachlichen und einen gefühlsmäßigen. Auf jeden Fall stellen gerade die gefundenen Fehler möglicherweise das eigene Schachgefühl in Frage. Das ist immer eine Gelegenheit! Denn es ist viel schwerer, seine „Vorurteile“ loszuwerden als etwas neues dazuzulernen.
- Überflüssig zu erwähnen: Aber gerade diese Beschäftigung mit den Wendepunkten und den kritischen Momenten schärft sowohl den schachlichen als auch den gefühlsmäßigen Sinn für diese Momente in den kommenden Partien.
- **Auffinden der eigenen Schwächen.** Der Ansatzpunkt für deren Beseitigung. (Gegenposition: Ich habe ein gutes Gedächtnis. Ich mache meine Fehler immer wieder.)
- **Erstellen von Diagrammen** von bemerkenswerten Situationen. Jussupow nennt dies das Anfertigen von „positionellen Bildern“
- Eröffnung überprüfen. Die eigenen Kenntnisse verbessern und erweitern.
- Die Ergebnisse sammeln und gelegentlich darauf zurückkommen. Konnte man wiederholte Fehler abschalten. Gibt es neue Beobachtungen.

Zug	Wert	Weiß	Schwarz	Wert	Alternativen und Bemerkungen
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

Schach Graph (frei nach Lev Alburt)



Legende

0,0 Gleichgewichtslinie
 0,0 bis 0,6 Zone leichten Vorteils/Nachteils
 0,6 bis 1,2 Zone klaren Vorteils/Nachteils
 1,2 bis 2,4 Zone großen Vorteils/Nachteils
 2,4 plus Zone des Gewinns/Verlusts

Partieanalyse

Becker - Schlemermeyer
Berlin (Betriebsschach) 2002

1.e4 g6 2.d4 Lg7 3.Sc3 d6

Weil Weiß im Zentrum alle Freiheiten hat, ist das Königsfianchetto bzw. die Pirc-Verteidigung unter Spitzenspielern nicht so beliebt. Andererseits führt diese Eröffnung zu strategisch wie taktisch sehr anspruchsvollem Spiel. Auch Weiß wird mehr abverlangt als nur einfache Züge zu machen. Daher ist die Eröffnung für ehrgeizige Spieler durchaus attraktiv.

4.Le3 a6 5.Sf3 Sd7

Schwarz stellt sich flexibel auf und kann noch sowohl Sgf6 als auch e6 und Sge7 ziehen. Spielt Weiß wie in der Partie Le3, hat Schwarz sogar Zeit für b5 und Lb7.

6.Le2?!

Diese einfache Entwicklung scheint mir zu passiv zu sein. Schwarz kann sich ungestört harmonisch aufbauen und hat schon gleiches Spiel.

Besser dürfte die Läuferentwicklung nach d3 sein: 6.Ld3. Nach 6...b5 hat Weiß dann die Wahl zwischen dem aggressiven Opferspiel 7.e5 Lb7 8.e6 fxe6 9.Sg5 Sf8 10.0-0 und dem ruhigeren 7.a4 b4 8.Se2 c5 9.c3 bxc3 10.bxc3 Sgf6.

Auch gut und solide ist die Läuferentwicklung nach c4. Wegen der Drohung Lxf7 und Sg5 muss Schwarz dann e6 ziehen. 6.Lc4 e6 7.a4 b6 8.0-0 Lb7 9.Te1 Sgf6.

6...b5 7.0-0 Lb7 8.a3

Auch dieser Zug sieht passiv aus. Schwarz steht aber bereits sehr bequem, z. B.: 8.a4 b4 9.Sd5 a5 10.Ld3 e6 11.Sf4 Sgf6 und Schwarz hat keine Probleme.

8...e6!?

Dieser Zug hemmt den weißen Vorstoß d4-d5. Daneben hat Schwarz aber noch zwei andere Pläne. Obwohl der Nachziehende hier über den weiteren Spielverlauf entscheidet, handelt es sich aber um keinen kritischen Moment im engeren Sinne. Alle drei Züge sind gut spielbar und daher handelt es sich nur um eine einfache Wahl.

Wegen des passiven weißen Aufbaus kann Schwarz gut mit e7-e5 eine Philidor-Struktur anstreben: 8...e5!? 9.dxe5 dxe5 10.Dd3 (10.a4 b4) 10...Sgf6 11.Tfd1 De7 12.Sd2 c5 13.Sf1 c4 usw.

Und auch die Vorbereitung von c7-c5 ist möglich. Damit strebt Schwarz eine sizilianische Drachen- bzw. eine Benoni-Struktur an: 8...Tc8!? 9.Te1 c5 10.d5 Sgf6 11.Sd2 0-0 12.f3 e6 13.dxe6 fxe6 usw.

9.Dd2 Sgf6

Der weiße Bauer e4 ist angegriffen und Weiß muss nun eine verpflichtende Entscheidung treffen. Hier ist also für den Anziehenden ein kritischer Moment.

10.d5?!

Wahrscheinlich die falsche Entscheidung. In der Folge ist der weiße Bauer d5 schutzbedürftig.

Besser war die Notbremse e4-e5, mit der Weiß Vereinfachung anstrebt. Damit war wahrscheinlich das Gleichgewicht zu wahren. 10.e5!? dxe5 11.Sxe5! (11.dxe5 Sg4 12.Lg5 Dc8) 11...Sxe5 (11...0-0 12.Lf3) 12.dxe5 Dxd2 13.Lxd2 Se4 14.Sxe4 Lxe4 mit Ausgleich.

Unbequem ist schon 10.Ld3?! wegen 10...c5! (10...0-0) 11.dxc5 dxc5 usw.

10...exd5 11.exd5 0-0

Wegen der Schwäche des weißen Bauern d5 steht Schwarz besser. Die Frage ist nur, wie groß der Vorteil ist.

12.Sg5!?

Andere Züge sind wahrscheinlich nicht besser. Mit dem Springerzug nach g5 bereitet Weiß sowohl aktives Spiel durch f2-f4-f5 als auch die Deckung von d5 durch Lf3 vor.

12...Sb6

Erzwingt den Abtausch des weißen schwarzfeldrigen Läufers. Zwar verschlechtert sich die schwarze Bauernstruktur, doch die Vorteile der halboffenen c-Linie und des Läuferpaares mit Spiel auf den schwarzen Feldern wiegen schwerer.

13.Lxb6 cxb6 14.f4!?

Eine schwierige Entscheidung. Der Zug schafft Schwächen auf der e-Linie und der Diagonale a7-g1, bringt aber auch etwas Gegenspiel. Es ist psychologisch schwierig, ohne aktive Aussichten zu spielen. Auch nach dem soliden Deckungszug Lf3 steht Schwarz viel angenehmer. Weiß kann dann nur noch abwarten. 14.Lf3!? Dc7!? 15.Tfe1 Tfe8.

14...Tc8!

Einfach und stark. Der schwarze Vorteil ist offensichtlich.

15.f5

In einer Vorgängerpartie geriet der Anziehende nach dem Fehler Tf2 sofort in eine Verluststellung. 15.Tf2?! Txc3 16.Dxc3 (16.bxc3 h6 17.Sh3 Se4) 16...h6 17.Sxf7 Txf7 18.Dd3 Sxd5 usw.

Eine Alternative war 15.Lf3!? Te8 16.Sh3 Dc7 17.Sf2 Dc4 usw.

15...Txc3?

Hier ist für Schwarz ein kritischer Moment. Soll Schwarz auf c3 die Qualität opfern oder nicht. Tatsächlich ist dies keine einfache Wahl. Wie die Analyse zeigt, vergibt das Schlagen auf c3 fast den gesamten schwarzen Vorteil. Hier stellt sich nach der Partie, warum man denn die

Entscheidung so getroffen hat. Man kann untersuchen, welche Varianten man berechnet hat, und von welchen Einschätzungen man sich hat leiten lassen. Durch die Analyse solcher Situationen und Stellungen entwickelt man sein Schachgefühl.

Stärker als das Opfer war der einfachere Zug des Turmes nach c5. Schwarz verstärkt den Druck und Weiß kann ihn nicht mehr abschütteln. 15...Tc5! 16.Lf3!? (16.fxg6 hxg6 17.Lf3 Lh6 18.h4 Sh7 19.Sce4 Txd5 20.Df2 Te5) 16...gxf5! (16...Lh6 17.h4 und 16...h6 17.Sge4 sind schwächer) und Schwarz bleibt im Vorteil, allerdings bei komplizierter Stellung, z. B.: 17.Tae1 h6!? (17...Te8; 17...a5) 18.Sh3 Sg4 usw.

16.bxc3

16.Dxc3?! Se4 17.Dd3 Sxg5 18.h4 Lxb2 19.Tab1 Le5.

16...Sxd5 17.Se4!?

Diesen Zug hielt ich für richtig und stark. Erst durch den Computer wurde ich auf die Möglichkeit 17.fxg6!? hxg6 und nun 18.Sxf7! Txf7 19.Txf7 Kxf7 20.Lf3 aufmerksam. Ein sehr überraschendes Figurenopfer, das auf den ersten Blick nach 20...Da8 21.Tf1÷ zu einer ziemlich unklaren Situation führt.

17...Dh4!

Ein Zug, der leicht fällt, und wohl auch richtig ist. Die Dame zieht es zum König. Die Alternative 17...Te8?! bringt nach der richtigen Verteidigung 18.Ld3! nicht viel: 18...Te5 19.Tae1 gxf5 20.Sg3 Txe1 21.Dxe1 Lxc3 22.Df2 f4 23.Le4 usw.

18.Ld3?

Der entscheidende Fehler. Ich weiß nicht, wie es dem Anziehenden ging. Aber von mir selbst weiß ich, dass es mir nicht leicht fällt, Ruhe und Überblick zu bewahren, wenn es meinem König an den Kragen geht. Gerade in solchen Momenten

passieren Fehler und manchmal überhaupt seltsame Dinge. Nach dem richtigen 18.Lf3! verliert Weiß zwar die Qualität zurück, erreicht aber eine vereinfachte Stellung, in der die Aussichten auf Remis ausgezeichnet sind. Ich befürchte, während der Partie habe ich von allen diesen Möglichkeiten nicht viel gesehen. Manchmal, wenn mir die Stellung zu schwer ist oder mir die Kraft oder Zeit zum Rechnen fehlt, muss ich auch in komplizierten konkreten Stellungen nach Gefühl spielen. Dann gucke ich gewissermaßen nur mit Taschenlampe und orientiere mich trotz Dunkelheit nach Intuition. Gerade in diesen Momenten zeigen sich Schwächen in der Stellungseinschätzung sehr deutlich. 18...gxf5 19.Sxd6!? (19.Dg5!? ist auch möglich.) 19...Lxc3 20.Sxf5 Df6 21.Dd3 Lxa1 22.Lxd5 Lxd5 23.Dxd5 Td8 24.Db7 Ld4+ 25.Sxd4 (25.Kh1 Lf2 26.Dc7 Kh8) 25...Dxd4+ 26.Tf2 und Weiß hält sich. Schwächer sieht dagegen 18.fxc6?! Dxe4 19.Lf3 Dc4 aus, z. B.: 20.Tad1 Lxc3 21.Dd3 Dc5+ 22.Kh1 b4 usw.

18...Sxc3!

Lenkt den Springer vom König ab, so dass Schwarz nun im Angriff gewinnt.

19.Sxc3 Ld4+?

Und schon folgt ein objektiv schwächerer Zug. Psychologisch ist ein Grund klar: Ich strebte genau das Matt an, zu dem es in der Partie dann auch kam. Darüber hinaus kann ich mich aber auch erinnern, eine taktische Verteidigung übersehen zu haben.

Der Computer findet jedenfalls das sofortige Le5 und das Erreichen einer Stellung mit zwei Mehrbauern besser: 19...Le5! 20.g3!? (20.h3?! Dg3 21.Se4 Dh2+ 22.Kf2 Ld4+) 20...Dd4+ 21.Tf2 Dxc3 22.Dxc3 Lxc3 23.Td1 Ld4 und Schwarz hat gute Gewinnchancen im Endspiel.

20.Kh1?

Danach wird es Matt. Ich hatte aber auch nach Tf2 an keine weiße Verteidigung mehr geglaubt. Aber nach dem von mir übersehenen Schlagen auf b5 kann Weiß noch kämpfen. Der schwarze Vorteil ist geringer als nach 19.-Le5. Man sehe 20.Tf2! Tc8! 21.Sxb5! axb5 22.Te1! und überraschenderweise lebt Weiß noch.

20...Le5 21.h3 Dxb3+ 22.Kg1 Ld4+ 0-1

Referenzen

Bücher

Lev Alburt: Test and improve your Chess, London (Cadogan) 1989
Artur Jussupow und Mark Dworezki: Der selbständige Weg zum Schachprofi, Hollfeld (Beyer) 1991
Matthew Sadler: Tips for young Players, London (Everyman) 1999
Alex Yermolinsky: The Road to Chess Improvement, London (Gambit) 1999
Jesper Hall: Chess Training for Budding Champions, London (Gambit) 2001
Alexander Vaisman: Honoured Trainer of the Ukraine, in: Jeroen Bosch und Steve Giddens (Hrsg.): The Chess Instructor 2009, Alkmaar (New in Chess) 2008, S. 108-122.

WorldWideWeb

Exeter Chess Club: The Art of Analysis
<http://www.exeterchessclub.org.uk/analyse2.html>
Kevin Spraggett: Reflections on becoming a Master
<http://canchess.tripod.com/reflecti.htm>
Garry Kasparov: Making Mistakes in Chess (Video)
http://www.youtube.com/watch?v=B2KKfOGaR_w