

Vom Dialogischen des Schachs

Zur Partie Hanno Keller – Sören Grebener,
Bremer SG III – Delmenhorster SK III
Bremer Stadtliga, 7. Runde (27.02.2011), Brett 4

Um es gleich klarzustellen: Weiß, der die Partie verlor, will nicht nachträglich die Niederlage in ein besseres Ergebnis umbiegen, sondern an Hand der Partie auf das Kennzeichnende des schachlichen Denkvorganges hinweisen. Nun, darüber gibt es unterschiedliche Auffassungen. Vielleicht könnte man sich darauf verstehen: Der Denkvorgang läßt sich als ein Zwiegespräch und als ein Selbstgespräch beschreiben; beide Gesprächsarten gehen stumm vor sich. Zunächst unterhält man sich mit dem Gegner, indem man versucht, sich auf ihn einzustellen, aus den Zügen und Stellungen der Figuren seine Absichten zu erfahren und nur daraus, nicht aus seinem Mienenspiel, seinen Gebärden oder seinem sonstigen Verhalten am und abseits vom Brett. Bevor auf dem Brett die Antwort erfolgt und das Gespräch mit dem Gegner sichtbar in Gange kommt, geht man erst noch mit sich selbst zu Rate. Das Selbstgespräch, das sich an das Zwiegespräch anschließt, ist unverzichtbar. Genau genommen ist es ebenfalls ein Zwiegespräch, wo man zu seinen Überlegungen einen Gedankengast hinzuzieht, womit selbstverständlich nicht Mitspieler, Computer, Schachbuch oder sonstige Notizen gemeint sind. Im Nahschach ist man ganz auf sich allein gestellt. Trotzdem ist der Gedankengast erlaubt, ja, unerlässlich. Er ist der Beanstander schlechthin, ständig mit von der Partie. Seine Aufgabe ist es, die Einfälle des Spielers, dem er zur Seite steht, kritisch zu hinterfragen. Einfälle sind erwünscht, bestechen und verführen auch leicht. Hier muß der klarsichtige Gedankengast Einspruch erheben und zur Nachprüfung auffordern. Möglich ist es, daß sich die erste Wahl als die beste entpuppt; in der Regel aber gilt es, verschiedene Möglichkeiten in Betracht zu ziehen; hier läßt der Gedankengast nicht locker, bis eine stichhaltige Entscheidung gefunden ist. In unübersichtlicher Lage, bei schrumpfender Bedenkzeit und erlahmender geistiger Spannkraft meint man gar zu gern, auf den hartnäckigen Beistand verzichten zu müssen. Zugegeben, die Auseinandersetzung mit ihm, der sich nichts vormachen läßt, ist wohl der schwierigste Teil der Plan- und Zugfindung und bedarf der Übung. Es geht eben darum, daß man bei aller Begeisterung für das Schach und allem Kampfeswillen sich selbst in dem Sinn ernstnimmt, daran zu arbeiten, die Fähigkeit zum Zwie- und Selbstgespräch zu verbessern. Das krampfhaft Trachten zu gewinnen kann dabei wenig hilfreich sein. Ziel sollte sein, mit dem Gegner, dem Schachfreund auf der anderen Seite, zusammen eine schöne Partie zu spielen, wie man sie sich gegenseitig zu Beginn mit Handschlag wünscht. Trotz alledem ist die Fehlerhaftigkeit des Nachdenkens unvermeidbar, ja, das Spiel wesentlich belebend und nachträglich zu neuen Erkenntnissen führend. Sie bewahrt davor, sich selbst zu überschätzen.

Nun zur Partie: Die Züge werden im einzelnen nicht mit Anmerkungen versehen. Dreimal wird der Gang der Partie angehalten und gezeigt, was für Folgen der Mangel einer eigenen kritischen Auseinandersetzung nach sich zieht.

**1.c4 c6 2.Sc3 d5 3.d4 Sf6 4.e3 g6 5.Sf3 Lg7 6.Ld3 0-0 7.0-0 Lf5 8.Se5 Lxd3 9.Dxd3
Sbd7 10.Sf3 Te8 11.b3 e6 12.Lb2 Tc8 13.Tab1 a6 14.Tfd1 Dc7 15.e4 dxe4 16.Sxe4
Sxe4 17.Dxe4 Da5 18.a3 Sf6 19.De2 Tcd8 20.b4 Dh5 21.De5 Dxe5 22.dxe5 Sd7 23.Ld4
Kf8 24.Kf1 Ke7 25.Lc5+ Sxc5 26.bxc5 Txd1+ 27.Txd1 Td8**



Mitunter ist eine Zugfolge wie ein Sog, der Einwände nicht gelten läßt: 23. Ld4 (verhindert Sb6), 24. Kf1, 25. Lc5+, 26. bxc5, 27. Txd1, und nun hielt Weiß 28. Td6 für die Krönung, denn er konnte seinen schlechten Läufer abtauschen, und sollte Schwarz den Turm auf d6 schlagen, würde sich Weiß wie erwünscht einen weit vorgerückten Freibauern verschaffen, wobei der Doppelbauer sich wieder auflöste. Kein Wunder, daß sich Weiß von all diesen Vorteilen blenden ließ, die so erzielte Stellung als aussichtsreich einschätzte und die lässig eingeworfene Bemerkung „Nee, wirklich?“ seines Gedankengastes kaum wahrnahm. Tatsächlich hatte Weiß Lg7, der sich mit 30...f6 gefährlich in Szene setzte, nicht gebührend gewürdigt. Hätte sich Weiß für die Abwicklung 28. Txd8 Kxd8, 29. Sg5 Ke7, 30. f4 f6, 31. Sf3 fxe5, 32. Sxe5 entschieden, hätte er sich von seiner Fortschrittsgläubigkeit verabschieden und sich mit einem wahrscheinlich unentschiedenen Ausgang zufrieden geben müssen.

28.Td6? Txd6 29.cxd6+ Kd7 30.c5 f6 31.Sd2 fxe5



31. Sd2 ist nicht zu tadeln. Weiß entschied sich aber für den Zug unter dem Eindruck, daß etwas schief gelaufen ist. Anstatt das „Nee, wirklich?“ seines Beistands ernstzunehmen, stemmte sich Weiß mit der Zugfolge Sc4, Sb6+, Sa4 gegen das eigene Mißbehagen in der vagen Hoffnung, sich vielleicht noch verteidigen zu können. Sein Gedankengast schien zu meinen: „So kann man doch nicht Schach spielen! Was ist der Trumpf des Gegners? Der gewonnene Bauer? Oder?“ Natürlich Lg7! Also ist 32. Se4 der richtige Zug, der die Kraft des Läufers wirkungsvoll behindert.

32.Sc4? E4 33.Ke2 Ld4 34.Sb6+ Kd8 35.Sa4 h5 36.f3 exf3 37.Kxf3 e5 38.h3 Kd7
39.Ke4 b5 40.cxb e.p. Kxd6 41.g4 hxg4 42.hxg4 c5



Weiß fühlt, er steht mit dem Rücken zur Wand, sein Springer am Rand kann nicht unbeschadet ziehen, Zugzwang droht. Weiß will noch nicht aufgeben, aber sich selbst hat er schon aufgegeben. Und das ist der Punkt: Man ist blockiert, kann sich nicht mehr zu einer inneren Erörterung aufrufen und überhört den aufmunternden Zuruf: „Du hast doch auch einen Trumpf!“ Nämlich 43. b7, und die zwangsläufige Folge 43....Kc7, 44. b8D+ Kxb8, 45. Kd5! rettete die Partie zum Remis. Stattdessen gab Weiß nach 43. Kd3 Kc6, 44. g5 a5 auf.

Die drei angeführten Stellungsbeispiele zeigen deutlich, wie wichtig es ist, sich während des Spiels, bevor man sich für einen bestimmten Plan, für eine bestimmte Antwort endgültig entscheidet, der Frage des inneren Beistands zu stellen: „Nee, wirklich?“

Hanno Keller