

A. MICHALTSCHISCHIN / O. STETSKO

# KÄMPFEN und SIEGEN mit **MAGNUS CARLSEN**

Aktualisierte  
und erweiterte  
Neuauflage mit  
Beiträgen von Stefan  
Löffler, Karsten  
Müller und Raymund  
Stolze



**PraxisSchach**  
EDITION OLMS

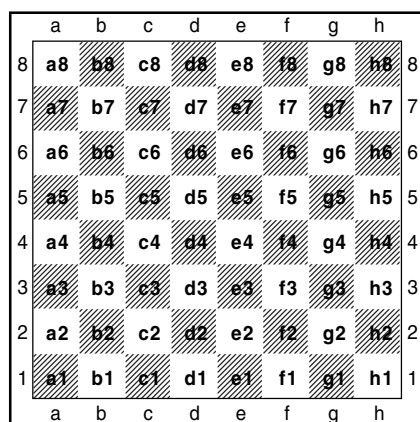


tiger Einheiten dient dazu, die Lage übersichtlicher zu gestalten, eine günstige Konstellation zu erreichen oder auch dazu, einen Zeitverlust (durch einen sonst nötigen Rückzug) zu vermeiden.

### Schachbrett und Notation der Züge

Das Schachbrett wird so gelegt, daß das untere linke Eckfeld schwarz ist. Die Waagerechten („Reihen“) tragen die Ziffern 1 bis 8, die Senkrechten („Linien“) die Buchstaben a bis h, so daß jedes einzelne Feld durch eine Kombination von Buchstabe und Zahl unveränderlich bezeichnet ist. Die weißen Steine stehen auf der ersten und zweiten, die schwarzen auf der siebten und achten Reihe.

1



Für den Lernenden empfiehlt es sich, das benutzte Brett, wie hier angezeigt, zu beschreiben, damit er sich leichter orientieren kann.

Für das Notieren der Züge benutzt man entweder die „ausführliche“ oder die „abgekürzte“ Notation. Bei der ausführlichen gibt man das Feld an, auf dem die Figur

steht und dann, nach einem Bindestrich, das Feld, auf das sie zieht. Bei der abgekürzten Methode werden Ausgangsfeld und Bindestrich weggelassen. Ein Beispiel für die handschriftliche Notation: K (für König) e1–e2 (ausführlich) oder Ke2 (abgekürzt). Das Schlagen eines Steins wird in der ausführlichen Notation durch ein liegendes Kreuz bezeichnet, bei der abgekürzten durch einen Doppelpunkt hinter oder vor der Feldangabe, zum Beispiel ♔e1xe2 oder Ke2: (auch K:e2). Alle Schachsteine außer dem Bauer werden durch Kurzbezeichnungen benannt.

### Zeichenerklärung (Übersicht)

0-0	kurze Rochade
0-0-0	lange Rochade
–	zieht
x	schlägt
+	Schach dem König
#	Matt
!	guter Zug
?	schlechter Zug
=	Ausgleich
w	Weiß
s	Schwarz

### Die Streitkräfte und ihre Gangart

Jeder Spieler besitzt 16 Steine, und zwar acht Figuren („Offiziere“), die ihrem Rang entsprechend nach allen Seiten ziehen und schlagen, und acht Bauern, die nur vorwärts (ein Feld geradeaus, von der Ausgangsstellung aus nach Belieben auch zwei Felder) marschieren dürfen und anders (ein Feld schräg nach links oder rechts) schlagen als ziehen.

**1. Der König (K)** darf ein Feld nach allen Seiten gehen, jedoch auf kein vom Gegner bedrohtes Feld. Ist er angegriffen, so muß etwas zu seiner Rettung getan werden.



**2. Die Dame (D)** auch Königin genannt, zieht beliebig weit schräg oder geradlinig, vorwärts, rückwärts oder seitwärts. Sie ist die bei weitem stärkste unter allen Figuren. Im Urschach, dem *Chaturanga*, hieß sie „Mantrin“ (Minister) und hatte einen sehr eingeschränkten Spielraum. Um 1490 setzte sich die heutige Zugweise dieser Figur durch.

**3. Der Turm (T)** zieht beliebig weit in allen Richtungen, aber nur geradlinig, nicht schräg.

**4. Der Läufer (L)** zieht beliebig weit in allen Richtungen, aber nur schräg.

**5. Der Springer (S)** hat die eigenartigste Gangart. Er springt zwei Felder weit und wechselt dabei die Farbe seines bisherigen Standfeldes. Eigene oder feindliche Steine, die im Wege stehen, behindern ihn nicht – anders als bei den übrigen Figuren. Er springt über sie hinweg.

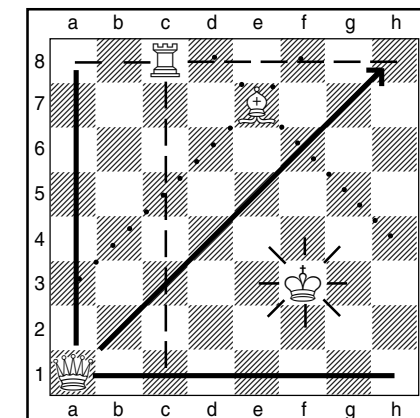
### Schachsymbole

In den graphischen Darstellungen von Brett und Figuren, den Diagrammen, werden Figurensymbole verwendet. Ihre Bedeutung für die weißen (links) und die schwarzen Steine (rechts) zeigt diese Liste

	König	
	Dame	
	Turm	
	Läufer	
	Springer	
	Bauer	

Im Diagramm 2 bezeichnen die Pfeile die Zugmöglichkeiten des Königs (f3), der Dame (a1), des Turms (c8) und des Läufers (e7).

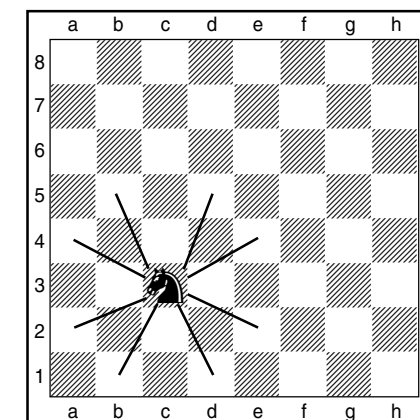
2



### Das Springerrad

Von seinem Standort c3 aus (Diagramm 3) kann der Springer auf eines der durch Pfeile bezeichneten Felder springen (b1, a2, a4, b5, d5, e4, e2 und d1).

3



### Ziehen und Schlagen mit den Figuren

Steht ein eigener Stein im Wege, geht die Zuglinie der eigenen Figur bis unmittelbar vor diesen Stein (mit Ausnahme des Springers, der über ihn hinweghüpfen kann); steht ein feindlicher Stein im Weg, so geht



# Der Weg zur Steigerung der eigenen Fähigkeiten liegt mit diesem Buch in Ihren Händen: Profitieren Sie von den kommentierten Partien des amtierenden Weltmeisters Magnus Carlsen!

Adrian Mikhalchishin / Oleg Stetsko

## KÄMPFEN UND SIEGEN MIT MAGNUS CARLSEN

Erweiterte Neuauflage mit Beiträgen von Stefan

Löffler, Karsten Müller und Raymund Stolze.

Deutsche Übersetzung von Dirk Poldauf.

392 Seiten mit zahlreichen Diagrammen. Kart-

onierter Einband im Format 17 x 24 cm

ISBN 978-3-283-01053-9

€ (D): 25,- / € (A) 25,70 / sFr. 32.50

Erscheint im Juli 2022



➔ Wer viel weiss, will noch mehr wissen. Diese Maxime gilt ganz besonders für die zahlreichen Schachfreunde weltweit. Das Eintauchen in die Kommentare und wichtigsten Partien des amtierenden Weltmeisters **Magnus Carlsen** bietet wertvolle Erkenntnisse und Steigerungspotential für das eigene Spiel.

➔ Die Schachkarriere von **Magnus Carlsen** ist einzigartig: Großmeister mit gerade einmal 13 Jahren im April 2004, jüngste Nummer 1 in der Schachgeschichte, die Weltrangliste führt er seit Juli 2011 ununterbrochen an, und schließlich Weltmeister im November 2013. Diesen Titel hat er seitdem viermal verteidigt – zuletzt im Dezember 2022 in Dubai gegen Jan Njepomnjaschtschi.

➔ Der erste Teil dieses Buches präsentiert 64 der besten Partien Carlsons mit detaillierten Kommentaren sowie eine fundierte Beschreibung seines Weges an die Weltspitze des Schachs. Kein Geringerer als Garri Kasparow begleitete ihn als Trainer auf einer wichtigen Teilstrecke.



➔ Der zweite Teil bietet die Gewinnpartien der Weltmeisterschaften von 2013, 2014, 2016, 2018 und 2021 mit den Kommentaren von Karsten Müller und Raymund Stolze, das Portrait „Wille zum Sieg“ von Stefan Löffler ergänzt die umfangreiche Partiensammlung aufs Vortrefflichste. **Magnus Carlsen** profitiert von seinem phänomenalen Gedächtnis, profitieren Sie vom Studium seiner Partien...