



Garri Kasparow (Aktivspieler)



Anatoli Karpow (Reflektor)

Karsten Müller / Luis Engel / Makan Rafiee

# ***Spielertypen***

## ***Das Testbuch***



Robert „Bobby“ Fischer  
(Pragmatiker)



**Ich**



Wilhelm Steinitz  
(Theoretiker)

Joachim Beyer Verlag

Karsten Müller, Luis Engel, Makan Rafiee

# **Spielertypen**

## **Das Testbuch**

---

**Joachim Beyer Verlag**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort von GM Vincent Keymer .....	6
Einleitung .....	7
Zeichenerklärung .....	9
Kapitel 1: Aktivspieler .....	10
Lösungen der Aufgaben .....	18
Kapitel 2: Theoretiker .....	31
Lösungen der Aufgaben .....	38
Kapitel 3: Reflektoren .....	49
Lösungen der Aufgaben .....	58
Kapitel 4: Pragmatiker .....	74
Lösungen der Aufgaben .....	82
Kapitel 5: Tests mit Themenzuordnung .....	93
96 Aufgaben in 12 Tests .....	95
Auswertung der Tests .....	166
Kapitel 6: Tests zur Unterscheidung der Spielertypen .....	167
Unterscheidungstest 1 .....	167
Auswertung .....	177
Unterscheidungstest 2 .....	186
Auswertung .....	195
Quellenverzeichnis .....	207
Über die Autoren .....	208

# Vorwort

Nicht jeder Schachspieler wird ohne weiteres in der Lage sein, den eigenen Spielstil zu charakterisieren und einzuordnen. Bei der Berechnung von Kandidatenzügen werden oft sehr unterschiedliche Ideen erwogen, beispielsweise dynamische, defensive, strategische oder taktische. So ist es nachvollziehbar, dass Spieler dazu neigen, ihrem Stil diese Aspekte zuzuweisen, was es erschweren kann, die vorherrschenden Eigenschaften zu erkennen. Zu diesem Zweck bietet das vorliegende Spielertypen-Testbuch eine Hilfestellung, und nach dem Bearbeiten der Aufgaben mag die Auswertung der Ergebnisse manchen Leser überraschen.

Ging es in dem ersten Werk „Spielertypen“ um die Zuordnung des Lesers oder anderer Spieler zu einem der vier prototypischen Spielercharaktere, so werden im vorliegenden Testbuch Fragen nach der Auswahl des bevorzugten Zugs in gegebenen Stellungen gestellt. Mit Hilfe dieser Aufgaben wird deutlich, dass – wie oft im Schach – einzelne Entscheidungen ausschlaggebend sind, aus deren Summe sich die Zugehörigkeit zu einem Spielertypus erkennen lässt.

Im Laufe der Lektüre beziehungsweise der Bearbeitung der Aufgaben stellt sich die Frage, ob die Neigung einzelner Spieler, in gegebenen Spielstellungen nach bestimmten Mustern Entscheidungen zu fällen, nur bestimmbar oder auch veränderlich ist. Sollte Letzteres gegeben sein, gälte es zu erkunden, wie weit es möglich ist, sich sinnvolle neue Rechen- und Entscheidungsmuster anzueignen mit dem Ziel, zumindest gewisse Aspekte eines anderen Spielertyps zu integrieren.

Zu jeder der Aufgaben gehört, unabhängig von den Präferenzen der vier Typen, eine richtige oder beste Lösung. Die Instanz für diese jeweils objektiv richtige Entscheidung mag entweder jenseits der Spielertypencharakteristik liegen oder alle vier Typen in sich vereinen. Jedenfalls wird auch hieraus deutlich, dass es sicherlich hilfreich sein wird, sich mit der Denkweise, der Rechenroutine und den Grundannahmen von Spielern aller vier Typen zu beschäftigen und zu versuchen, auch dem eigenen Typus weniger naheliegende Entscheidungen zu studieren.

Um sich dem Ziel anzunähern, Eigenschaften anderer Spielertypen zu integrieren, ist ohne Frage die Bereitschaft erforderlich, mehr als einmal über den eigenen Schatten zu springen. So wird die Weiterentwicklung der eigenen Spielerpersönlichkeit zu einem universellen Spieler, der alle Spielertypen in sich vereinigt, vielleicht eine Utopie bleiben, allerdings eine, die zu verfolgen sich lohnt.

Allen Leserinnen und Lesern wünsche ich, dass sie die Aufgaben des vorliegenden Werks mit Freude und Gewinn für ihr eigenes Schachspielen bearbeiten.

Vincent Keymer, im September 2022

# Einleitung

Als Ergänzung zu unserem Buch 'Spielertypen' legen wir nun ein Werk mit Aufgaben und Testfragen vor, die es dem Leser ermöglichen, sich selbst besser einem Stil zuzuordnen. Als dritten Autor haben wir FM Makan Rafiee hinzugeholt, der die Tests zur Unterscheidung der Spielertypen in Kapitel 6 entworfen hat. Bis auf diese ist das Buch auch ohne Kenntnis unseres ersten Werks aus sich selbst heraus verständlich. Es ist als Testbuch gedacht, obwohl man es auch als Lehrbuch benutzen kann, indem man die Suche nach der Lösung ausklammert und nur den Lösungsteil bearbeitet.

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. Zur Geschichte dieses Modells sind folgende Anmerkungen des bekannten dänischen Schachautors GM Jacob Aagaard hochinteressant:

„Das Modell der vier unterschiedlichen Spielertypen, aufgeteilt in die zwei Achsen Denkweise (logisch/intuitiv) und stilistische Präferenz (technisch/dynamisch – oder auch langfristig/kurzfristig, wenn man so will) begegnete mir erstmals in einem Vortrag von Mark Dworetzki, den Peter Heine Nielsen und ich (1999 oder 2000) organisiert hatten. An dem Training nahmen viele dänische Spitzenspieler teil, aber ich kann mich nicht erinnern, ob Lars Bo Hansen dabei war. Ich war immer der Ansicht, dass seine Präsentation des Modells auf dem Dworetzki-Modell basierte, quasi angereichert mit einer persönlichen Note.

Aber irgendwann wies mich jemand darauf hin, dass dies ein ziemlich verbreitetes Modell in der Wirtschafts-Pädagogik ist. Da Lars Bo Hansen einen beruflichen Hintergrund in diesem Bereich hat, ist es gut möglich, dass es seine eigene Idee ist. Bekanntlich werden viele nützliche Werkzeuge vielerorts und unabhängig voneinander mehrfach erfunden.

Über die Dworetzki-Version des Modells habe ich im Kapitel *Who are you?* in meinem Buch *Thinking Inside the Box* (Quality Chess 2017) geschrieben. Allerdings ist das nichts im Vergleich zu der Ausführlichkeit, mit der Karsten und Luis diese Idee später behandelt haben. Wie immer schreitet das Wissen voran.“

Die Nutzung dieses Modells durch Mark Dworetzki wertet es natürlich enorm auf. Allerdings ist es 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 war immer erstaunt, wie gut es passte.

Als Spieler gehöre ich dem Typus 'Aktivspieler' an – als Trainer und Autor jedoch dem des 'Theoretikers'. 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 Stellun-

gen 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.

Während der Schwerpunkt in dem Buch *Spielertypen* auf der Aufteilung in die vier Spielstile lag, wollen wir nun die Universalität jedes Spielers hervorheben. Nach der Beschäftigung mit den Aufgaben zu den vier Spielertypen sollte deutlich werden, wie die eigenen Fähigkeiten verteilt sind. Denn natürlich ist jeder Spieler mehr oder weniger universell – der eine womöglich eher in Richtung eines Magnus Carlsen, der andere eher in die des jungen Michail Tal. Und selbst, wenn man in Bezug auf das Modell skeptisch ist, sollten die Beispiele und Aufgaben auf jeden Fall gutes Trainingsmaterial im Hinblick auf die verschiedenen Themen bieten.

Für uns Schachspieler dürfte dieses Spiel wohl unter anderem deshalb so interessant sein, weil es eben diese verschiedenen Zugänge und Stile gibt. Müsste in jeder Stellung immer exakt ein ‘besten Zug’ gefunden werden, würde das viele doch eher abschrecken, weil es zu sehr an reine Mathematik erinnern würde. In diesem Buch werden Unterscheidungen und Schubladendenken mit gutem Grund überbetont, weil nämlich dieses Herangehen zu klareren Bildern führt. Die Wirklichkeit ist natürlich zum Glück nicht derart ein- bzw. vierdimensional. Dennoch hoffen wir, dass es hilft, das Thema Spielstile auch einmal aus diesem Blickwinkel zu betrachten.

Wir bedanken uns bei Vincent Keymer für sein Vorwort, bei Harald Fietz und Bernd Vökler für die von ihnen beigesteuerten Ideen, bei Aditya Mittal, Jonas Lampert, Tom Wölk, Jakob Weihrauch, Karsten Dehning-Busse und Christian Koschetzki für die stichprobenartige Überprüfung einiger Aufgaben sowie bei Robert Ullrich und Thomas Beyer für das ausgezeichnete Layout und die gewohnt vorbildliche Präsentation.

GM Dr. Karsten Müller, GM Luis Engel und FM Makan Rafiee  
Hamburg / Berlin im Mai 2022

# Kapitel 1

## Aktivspieler

### Beispiele für Aktivspieler

Weltmeister: Aljechin, Tal, Spasski, Kasparow, Anand

Sonstige namhafte Spieler: Schirow, Morosewitsch, Topalow, Pillsbury, Anderssen, 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.

## **Ihre Risikobereitschaft**

Sie gehen oft Risiken ein und versuchen in aller Regel, auch das 3. Ergebnis (sprich: den eigenen Sieg) im Spiel zu halten. Daher können besonders bei Hyperaktiv-Spielern lange Partierserien ganz ohne Remis vorkommen. Unter Umständen kann dies allerdings auch zum Nachteil ausschlagen. So sind z.B. die beiden legendären 0:6 Niederlagen von Taimanow und Larsen gegen Fischer im Jahr 1971 zu erklären. Beide haben einfach unverdrossen immer weiter auf Gewinn gespielt, statt umzuschalten und ein konsolidierendes Remis zur Schadensbegrenzung anzustreben.

## **Ihre Trainingsoptionen**

Neben dem Vertrauen auf die eigenen Stärken mittels der Arbeit an den Eröffnungen und dem Lösen von Taktikaufgaben kommt auch die Zielsetzung stark in Frage, pragmatischer und universeller zu werden. Außerdem kann sich das Studium der Partien von Reflektoren als nützlich erweisen. Kasparow hat zum Beispiel enorm von seinen WM Kämpfen gegen Karpow profitiert. Wem das zu weit geht, der kann auch Partien aus der späteren Periode von Tal studieren (also ab seinem 'Wandlungsjahr' 1966) oder solche aus dem späteren Schaffen von Kasparow. So kann man nachvollziehen, wie diese es geschafft haben, universell und pragmatisch zu werden, ohne ganz das Feuer ihrer Jugend zu verlieren.

## **Ihre Gegner**

Wenn Aktivspieler aufeinander treffen, so führt dies oft zu spektakulären Duellen, die nicht immer so ausgehen, wie man aufgrund der Elozahlen annehmen möchte. Besonders gefährliche Gegner für Aktivspieler sind starke Reflektoren, wie es sich zum Beispiel in den WM-Kämpfen 'Carlsen – Anand' und im ersten WM-Kampf 'Karpow – Kasparow' gezeigt hat. Denn in solcher Konstellation kommen die Stärken der Aktivspieler nicht zur Geltung, weil die Reflektoren dies mit ihrem guten Gespür für aktive Prophylaxe zu verhindern wissen.

## **Ihre Eröffnungen**

Oft treiben Aktivspieler die Theorie spezieller Varianten voran. Besonders legendär war diesbezüglich Kasparows ChessBase-Datei mit ihren vielen spektakulären Neuerungen und Neubewertungen.

## **Typische Eröffnungen**

Mit Weiß kommen in Frage: 1.e4, scharfe Varianten des offenen Sizilianers, Königs-gambit, Evans-Gambit.

Mit Schwarz zum Beispiel die Najdorf-Variante und Königsindisch.



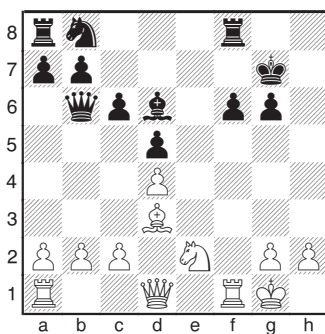
Beachten Sie bitte vorab einen Hinweis auf einen wichtigen Unterschied zu dem Buch *Spielertypen*. In den nun folgenden Beispielen stammen die jeweils gewählten Spielansätze nicht durchweg von Aktivspielern. Entsprechendes gilt auch in den Folgekapiteln zu Theoretikern, Reflektoren und Pragmatikern. Dafür gibt es einen einfachen Grund, schließlich geht es hier nicht darum, den Spielertypus der tatsächlichen Akteure zu bestimmen, sondern den des individuellen Lesers, der seinen ganz persönlichen Lösungsvorschlag erarbeitet.

## Intuitive Einschätzung von Angriffschancen

(Lösungen ab Seite 18)

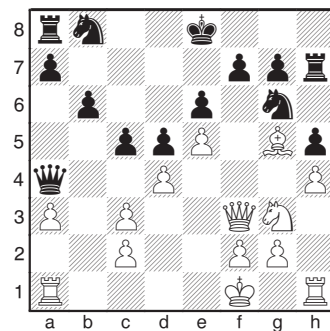
Im Unterschied zu Pragmatikern verlassen sich Aktivspieler bei einem Opfer oft auf eine vornehmlich intuitive Einschätzung.

**A01.01**



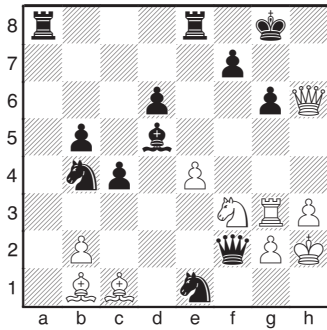
Wie soll Weiß fortsetzen?

**A01.02**



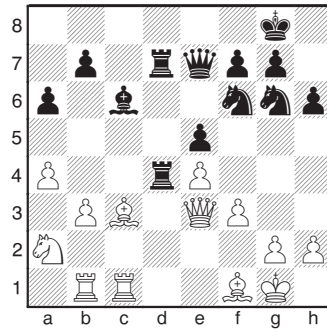
Wie ist ♘f5 einzuschätzen?

**A01.03**



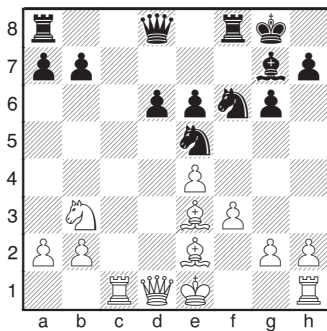
Hat Weiß mehr als Remis?  
Wenn ja – wie soll er loslegen?

**A01.05**



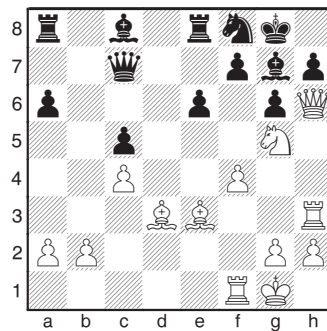
Hat Schwarz ein  
chancenreiches Opfer?  
Wie lautet die kritische Variante?

**A01.04**



Kann Schwarz seinen  
Entwicklungsvorsprung ausnutzen?

**A01.06**

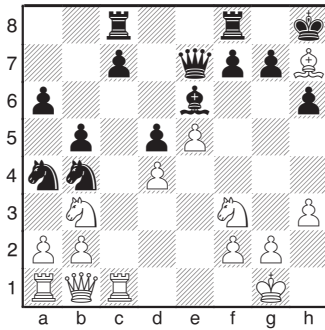


Kann Weiß sofort losschlagen?

## Tals Opfer-Philosophie: Es gibt korrekte Opfer und meine.

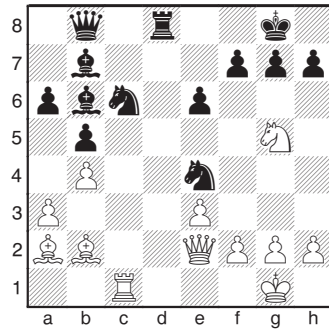
(Lösungen ab Seite 22)

A02.01



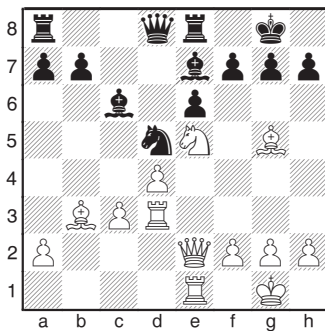
Wäre  $\text{Nb3-c5}$  korrekt?

A02.03



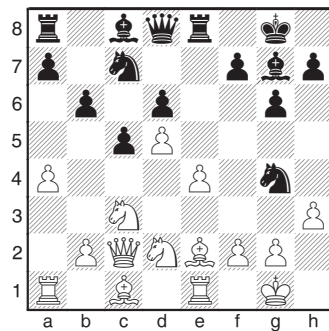
Besser solide  $\text{Nxe4}$  oder mit  $\text{Nxf7}$  auf Königsangriff spielen?

A02.02



Kann Weiß aus seiner Figurenaktivität Kapital schlagen?

A02.04

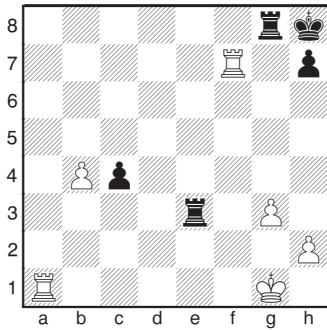


Sollte Schwarz  $\text{Nxf2}$  spielen?  
Man begründe dies mit einer Variante!

## Aktivität im Endspiel

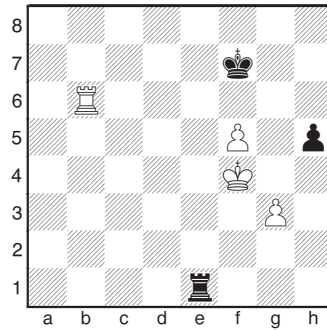
(Lösungen ab Seite 24)

**A03.01**



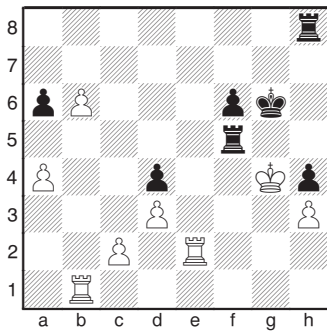
Was kann Schwarz gegen die Turmverdopplung auf der 7. Reihe tun?

**A03.03**



Wie hält Schwarz remis?

**A03.02**



Wie kann Schwarz im Gegenangriff gewinnen?

## Lösungen

**A01.01**

**Karsten Müller (2513)**

**Wolfgang Uhlmann (2488)**

Staatsliga Österreich 2001

Nach **17. ♖xg6!** ist Schwarz verloren. Hier reicht als Lösung die intuitive Einschätzung, dass der Angriff durchschlagen muss, weil die schwarzen Figuren dem König viel zu spät zur Hilfe kommen.

Hingegen lässt **17. ♖h1?** die Chance verstreichen, denn Schwarz kann sich mit **17... ♖c7** verteidigen.

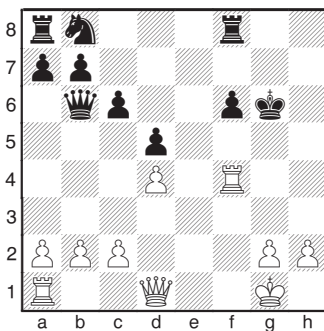
**17... ♖xg6**

Nach **17... ♖h8!** lautet der klarste Gewinnweg **18. ♖f4 ♖h4 19. g3! ♖xf4 20. ♖h5!** (**20. gxf4 ♖xg6 21. ♖h1+-**) **20... ♖xd4+ 21. ♖h1 ♖xf1+ 22. ♖xf1+-**, obwohl auch viele andere Wege nach Rom führen.

**18. ♖f4+**

Die Alternativen **18. ♖g3** und **18. ♖d3+ ♖f7 19. ♖f4** gewinnen ebenso glatt.

**18... ♖xf4 19. ♖xf4**



K.M.: Der für Fürstenfeld spielende GM Igor Alexandre Nataf erzählte mir, er habe diese Variante vorbereitet und es gebe für Schwarz nun keine Verteidigung mehr. Allerdings kam ich ihm mit der Anwen-

dung der Neuerung zuvor. Die intuitive Begründung, warum das Opfer aus der Sicht eines Aktivspielers funktionieren sollte, lautet: Die Drohung **♖g4+** ist nicht leicht zu parieren, denn der Springer b8 kann nicht schnell genug eingreifen, während Weiß sofort die Dame und sämtliche Schwerfiguren einsetzen kann.

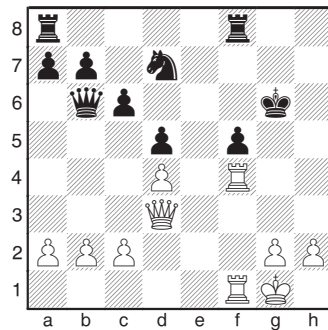
**19... f5**

Nach **19... ♖f7 20. ♖g4!** ist **♖d7** verhindert und es gibt keine Verteidigung mehr; z.B. **20... ♖b4 21. ♖af1 ♖d6 22. ♖h5+ ♖e7 23. ♖h7+ ♖d8 24. ♖xb7+-**.

**20. ♖d3 ♖d7**

**20... ♖d8 21. ♖af1 ♖g5 22. ♖f3+-**

**21. ♖af1**



Weiß führt in aller Ruhe die Reserven heran, während Schwarz seiner Königsstellung keinen Halt verschaffen kann.

**21... ♖f6?!**

– **21... ♖e5 22. ♖g3+ ♖g4 23. h3+-**

– **21... ♖f6 22. ♖xf5 ♖g7 23. ♖g5+ ♖f8 24. ♖h5+-**

**22. ♖xf5+ ♖g7 23. ♖g5+ ♖h8 24. ♖h6+** und **1-0** angesichts der möglichen Folge **24... ♖h7 25. ♖xf8+ ♖xf8 26. ♖xf8#** bzw. **24... ♖g8 25. ♖g6+ ♖h8 26. ♖h4+ ♖h7**

27. ♖xh7#.

**1 AP** für die intuitive Einschätzung, dass das Opfer durchschlägt.

## A01.02

**Alexei Schirow (2737)**

**Suat Atalik (2570)**

EU-Meisterschaft

Plovdiv 2003

**15. ♖f5!!**

„Ein schönes Opfer, Schirow hätte kaum bis zum Ende kalkulieren können und musste sich zumindest teilweise auf seine Intuition und Fantasie verlassen. Beides ließ ihn nicht im Stich – Weiß bekommt einen sehr starken, möglicherweise sogar entscheidenden Angriff. Zumindest kann ich auch nach der Analyse keine plausible Verteidigung finden, in der Partie ist die Aufgabe des Verteidigers viel schwieriger.“ (Stohl in CBM 98)

Das gierige 15. ♖xh5? ♖c6 spielt Schwarz in die Karten. Er steht nun sogar klar besser, weil all seine Figuren im Unterschied zu den weißen bestens platziert sind.

**15... ♖c4+?!**

Schwarz konnte sich zwar zäher verteidigen, aber es gab bereits keine Rettung mehr.

– Nach 15... ♖f8 16. ♖d6 ♖d7 17. c4!+- wird Schwarz die Öffnung der Stellung kaum überleben.

– Und auch nach 15... exf5 16. ♖xd5 ♖c6 17. e6!+- schlägt der Angriff glatt durch.

**16. ♖g1 exf5 17. ♖xf5 ♖d7 18. e6 ♖f6 19. ♖e1 ♖xc3**

19... ♖f8 20. ♖xf6 gxf6 21. e7 ♖g6 22. ♖h3+-

**20. exf7+ ♖xf7 21. ♖e6+ ♖f8 22. ♖h3!**

Die letzte Reserve fährt heran.

**22... ♖xd4 23. ♖f3 ♖xh4 24. ♖f4 ♖c3 25. ♖xh4 ♖h6 26. ♖e5 ♖d2 27. ♖xf6 1-0**

**2 AP** für 15. ♖f5!

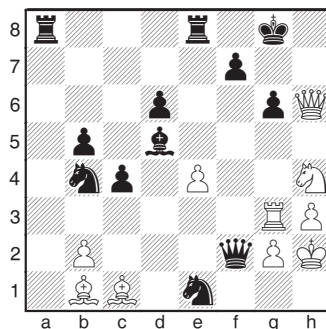
## A01.03

**Viswanathan Anand (2788)**

**Michael Adams (2719)**

Saint Louis 2005

**27. ♖h4!**



Mit dieser entscheidenden Angriffsverstärkung sorgt Weiß dafür, dass der Springer auf dem Brett bleibt, wonach es gegen die Doppeldrohung ♖xg6 und ♖f5 keine Verteidigung gibt. Es ist jedoch nicht leicht, sich angesichts der Vielzahl von Kandidatenzügen und Varianten zurechtzufinden.

**1)** 27. ♖g5? wird mit 27... ♖c6 (27... ♖bd3!?∞) und der Folge 28. ♖e3 ♖f6 29. exd5 ♖e5 30. ♖h7+ ♖f8 31. ♖e4 ♖1f3+ 32. gxf3 ♖xf3+ 33. ♖g2 ♖h4+ = ausgebremst.

**2)** Auch 27. ♖xg6+? fxg6 28. ♖xg6+ ♖f8 29. ♖f6+ ♖g8 ist nur remis.

**3)** 27. exd5? ♖e2! 28. ♖h4 ♖bd3 29. ♖xd3 cxd3 30. ♖xg6+ =; 30. ♖xg6?? ♖f3+ -+

## Gesamtauswertung 'Aktivspieler'

Aktivspielerpunkte 28

Pragmatikerpunkte 6

Reflektorpunkte 1

Maximale Gesamtpunktzahl 35

Entsprechend sieht die objektive Betrachtung – also ohne Berücksichtigung des konkret gegebenen Spielertyps – wie folgt aus:

30-35 Punkte: ELO 2500+

26-29 Punkte: 2400-2500

22-25 Punkte: 2300-2400

18-21 Punkte: 2150-2300

14-17 Punkte: 2000-2150

10-13 Punkte: 1800-2000

0-10 Punkte: unter 1800

Diese Aktivspieler-Elo sollte man allerdings nicht überbewerten, denn sie kann auch einfach als Spielerei angesehen werden.

# Kapitel 2

## Theoretiker

Weltmeister: Steinitz, Botwinnik, Kramnik

Sonstige namhafte Spieler: Tarrasch, Nimzowitsch ('Mein System'), Peter Leko, Anish Giri, Georg Meier, Ulf Andersson, Nikola Sedlak, Sergei Tiwjakow, Ruslan Ponomarjow, Hans Berliner, Matthias Wahls, Victor Moskalenko, Mark Dvoretzki, Josif Dorfman ('Die Schachmethode'), Alexander Bangijew ('Felderstrategie'), Lars Bo Hansen

Lars Bo Hansen verwendet im Englischen die sehr gut passende Bezeichnung 'theorist'. Im Deutschen ist die Bezeichnung schwieriger und statt 'Theoretiker' kommt auch Dogmatiker, Systematiker oder Wissenschaftler in Betracht.

## Ihre Eigenschaften

Man kann Schach als konkretes Spiel ansehen und stets ausschließlich Varianten berechnen. Man kann aber auch eine allgemeine Theorie entwickeln. Diese kann ganz allgemein gehalten sein, wie beispielsweise, dass man immer die Anzahl der eigenen Zugmöglichkeiten maximieren sollte – oder sie kann spezieller auf konkrete Strukturen zugeschnitten sein. Ein Geheimnis der Faszination des Schachs könnte übrigens darin bestehen, dass sämtliche allgemeinen Theorien eines gemeinsam haben: Sie sind letztlich alle nicht ganz überzeugend.

Allerdings wäre die Sache sonst ja auch zu einfach und Schach wäre nur ein Teilgebiet der Mathematik. Nur in bestimmten theoretischen Endspielen gibt es Faustregeln, die mathematischen Gesetzen gleichkommen. In allen anderen gibt es Ausnahmen – und mitunter sogar weit mehr Ausnahmen als Regelfälle! Entsprechend besteht die wahre Kunst gar nicht darin, die Faustregeln auswendig zu lernen, sondern darin, seine Intuition hinsichtlich der Ausnahmen zu schulen.

Wir wollen in der Folge mit speziellen Theorien zu solchen Strukturen und weiteren positionellen Themen weitermachen und verstehen den Spielertyp des Theoretikers in genau diesem Sinne. In der Regel werden diese Strukturen bzw. positionellen Themen durch die Eröffnung aufgeprägt und bestimmen auch zumindest das frühe Mittelspiel. Mitunter kann sich ihre Wirkung jedoch sogar bis ins Endspiel erstrecken – wie z.B. in der Französischen Verteidigung, im Wolga-Gambit oder in gewissen sizilianischen Varianten.

## Ihre Stärken

Theoretiker kennen sich in ihren Strukturen extrem gut aus. Sie sind mit allen Manövern und Plänen bestens vertraut und können sich bei deren Anwendung auch auf ihre diesbezüglich geschärfte Intuition verlassen. In den ihnen vertrauten



Strukturen sind Theoretiker unglaublich stark. Ihre Eröffnungssysteme sind sehr stabil und können langfristig genutzt werden. Theoretiker spielen logisch und systematisch. Beispielsweise zeigen Botwinniks Anmerkungen zu seinen Partien dies ganz klar auf. Viele Vertreter dieses Typus' sind gut in theoretischen Endspielen und kennen die gesamte relevante Endspieltheorie auswendig.

### **Ihre Schwächen**

Sie halten an ihren Prinzipien fest, auch wenn diese mitunter nicht zur Stellung passen. In solchen Fällen kommen sie oft in Zeitnot. Sie sind etwas unflexibel und bleiben ihren Eröffnungen auch dann treu, wenn sie damit keine guten Ergebnisse erzielen. Natürlich können auch ihre jeweiligen spezifischen Theorien selbst Schwachpunkte haben. Wir gehen hier allerdings von starken Theoretikern aus, die zumindest in ihrem Geltungsbereich und Anwendungsgebiet über sehr plausible Theorien verfügen. Allerdings mangelt es einigen Theoretikern mitunter etwas an dem Gespür für die Grenzen des jeweiligen Anwendungsgebietes – wie auch an der erforderlichen Flexibilität, um in einer konkreten Stellung bei Bedarf auf andere Lösungsansätze umzuschwenken.

### **Wie spielen Theoretiker gegen die anderen Spielertypen?**

Natürlich sind sie stets bemüht, unter Einsatz 'ihrer' Eröffnungen in 'ihre' Stellungen zu kommen. Allerdings sind sie bei Bedarf auch in der Lage, sich anzupassen und Strategien auf den Gegner zuzuschneiden, wenn sie sich ein entsprechend passendes Bild machen können. So kommen beispielsweise Theorien ins Spiel – wie etwa diejenige, dass man gegen Angriffsspieler möglichst das dynamische Potenzial reduzieren sollte, was ja Kramnik im WM-Kampf gegen Kasparow auf so mustergültige Weise umzusetzen vermochte.

### **Wie sollte man gegen Theoretiker spielen?**

Man sollte versuchen, ihre mitunter mangelnde Flexibilität zu nutzen und sie aus 'ihrer' Stellung herauszubringen. Gelegentlich kann es passieren, dass sie mit dieser oder jener Eröffnung in der letzten Zeit 0 aus 5 geholt haben – und dass sie diese ungeachtet dessen erneut spielen. Bei allen anderen Spielertypen wäre so etwas höchst unwahrscheinlich, aber gegen einige Theoretiker kann es sich durchaus lohnen, sich trotzdem oder gerade deswegen auf die besagte Eröffnung vorzubereiten. Für Aktivspieler kann das erste Match 'Tal gegen Botwinnik' zum Studium empfohlen werden. Derweil zeigte sich im WM-Kampf 'Anand gegen Kramnik' der Wert von Neuerungen, die zu hochtaktischen Stellungen führten, in denen der Theoretiker Kramnik sich nicht mehr zu Hause fühlte, weil sein Wissen um die Strukturen plötzlich wertlos war.

## **Typische Systemeröffnungen, die zu klaren Strukturen führen** **– sowie einige ihrer bekanntesten Verfechter:**

Berliner Mauer im Spanier (Kramnik)

Französisch (Botwinnik, Moskalenko)

Rubinstein-Variante im Franzosen (Georg Meier)

Damengambit Abtauschvariante mit Botwinniks berühmter Bauernwalze im  
Majoritätsangriff mit f3 nebst e4

‘Fort Knox’ im Franzosen (1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♕d7 gefolgt von  
♕c6, ♗xe4, c6 usw.)

Londoner System (Sedlak)

Stonewall im Holländer (Moskalenko)

Beschleunigter Drache im Sizilianer (1.e4 c5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 g6)

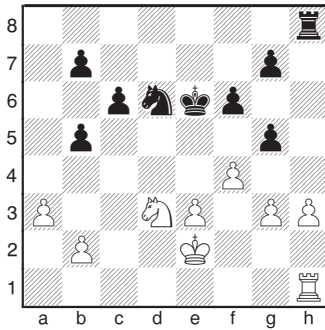
Maroczy Struktur mit beiden Farben (Tiwjakow)

Sweschnikow (Peter Leko)

# Die Kunst der Bauernführung

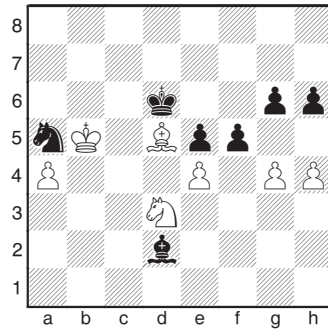
(Lösungen ab Seite 38)

**T01.01**



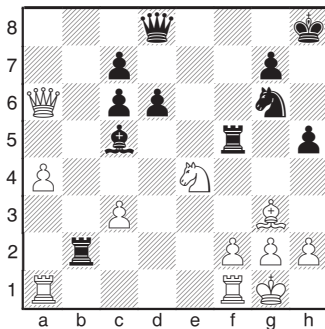
Wie soll Schwarz sich am Königsflügel verhalten?

**T01.03**



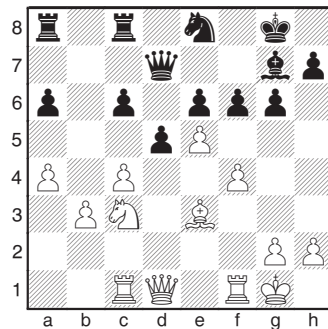
Wie soll Weiß mit der Spannung am Königsflügel umgehen?

**T01.02**



Wie soll Weiß auf die schwarze Aktivität reagieren?

**T01.04**

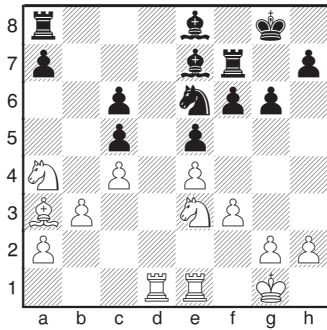


Wie soll Weiß fortsetzen?

## Springer nutzen Schwächen aus

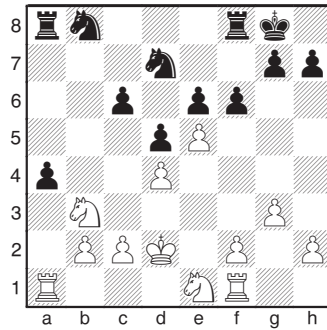
(Lösungen ab Seite 40)

**T02.01**



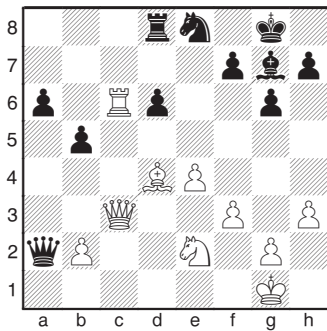
Wie kann Weiß von seiner besseren Struktur profitieren?

**T02.03**



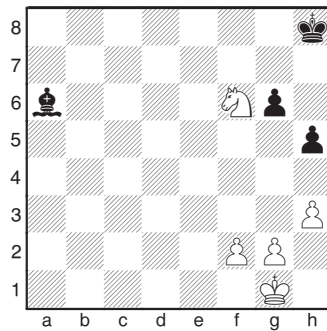
Was soll Weiß spielen?

**T02.02**



Wie erhöht Weiß den Druck?

**T02.04**



Wie soll Weiß fortsetzen?

## Lösungen

### T01.01

**Drejew, Alexey (2640)**

**Gelfand, Boris (2695)**

Groningen 1997

#### 53...g4!

Nach dieser Festlegung des weißen g-Bauern erhält Schwarz einen 'ewigen' Springer auf e4, der das ganze Brett dominieren wird.

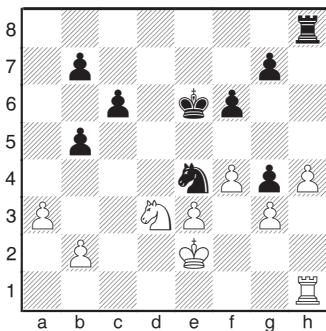
Hingegen wäre 53...♞e4? wegen 54.♞f3 ♞d2+ 55.♞e2 ♞c4 56.fxg5 fxg5 57.h4 verfrüht.

#### 54.h4?!

– 54.♞c5+ ♞e7 55.h4 b6 56.♞b3 ♞e4 57.♞g1 ♞d8 58.♞d4 ♞f7–+

– 54.♞f2 ♞f5! 55.♞d3 ♞d8+ 56.♞c2 ♞xe3+ 57.♞c1 ♞c4 58.hxg4 ♞xb2–+

#### 54...♞e4–+



Nun ist die angekündigte totale Dominanz durch den Springer eingetreten.

**55.♞g1 ♞d8 56.♞g2 c5 57.♞g1 c4 58.f5+ ♞xf5 59.♞f1+ ♞e6 60.♞f4+ ♞f7 61.♞e1 ♞d2 0-1**

**1 TP** für 53...g4.

### T01.02

**Morosewitsch, Alexander (2774)**

**Sokolov, Ivan (2690)**

Sarajevo 2008

#### 20.h4!

Mit diesem taktisch abgesicherten Blockadezug (20...♞xh4? 21.♞xh4 ♞xh4 22.♞c8+) stoppt Weiß das Gegenspiel und sichert seinem Springer das Prachtfeld auf g5.

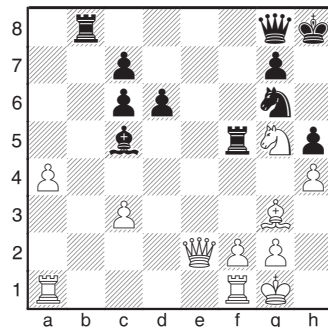
**1)** Sowohl 20.♞xc5? ♞xc5 21.♞d3 ♞f6 als auch 20.h3? h4 21.♞h2 ♞e8 22.♞xc5 ♞xc5 gewährt Schwarz viel mehr Gegenspiel. Allerdings sollte Weiß dank seines starken a-Freibauern immer noch etwas besser stehen.

**2)** Zwar ist auch 20.♞d3?! ♞d5 21.♞f3 ♞f8 22.c4 ♞f5 23.♞c3 ♞b8 24.h4 besser für Weiß, allerdings ist es doch eine schlechtere Version als die Partiefolge.

#### 20...♞b6

Schwarz steht zwar aktiv, hat jedoch keine Möglichkeit mehr, den Druck zu erhöhen. Weiß hingegen wird seine strategischen Trümpfe früher oder später ausspielen.

**21.♞c4 ♞g8 22.♞e2 ♞b8 23.♞g5**



Nun erntet Weiß die Früchte seiner Strategie.

23...♘f8 24.♙xh5+ ♘h7?!

24...♙h7 ist zäher, rettet aber auf lange Sicht auch nicht.

25.♖ae1 ♙b6 26.♞e7 ♞bf8 27.♚h2 ♞5f6  
28.a5 1-0

2 TP für 20.h4!

### T01.03

Adams, Michael (2610)

Beljowski, Alexander (2595)

Interpolis Tilburg 1992

61.h5!

Diese Unterminierung ist von entscheidender Kraft.

Zwar hat Schwarz nach 61.gxf5? gxf5 62.h5 f4 63.♘f2 f3 64.♘g4 ♚c7= kaum einen Zug, aber Weiß kann seine Stellung nicht verstärken.

61...gxh5

61...fxe4! ist praktisch noch die aussichtsreichste Verteidigung, die Schwarz unbedingt versuchen sollte. Zwar ist die Stellung trotzdem klar verloren, aber nach 62.hxg6 ♚xd5 63.g7 exd3 64.g8♙+ ♚e4 65.♙h7+ ♚d4 66.♙e7+- kann im praktischen Spiel noch alles Mögliche passieren!

62.gxf5 h4 63.f6 ♙c3

Nach 63...h3 64.f7 ♚e7 65.♘xe5 kommt Schwarz einen Zug zu langsam: 65...h2 66.♘g6+ ♚d7 67.f8♙ h1♙ 68.♙e6+ ♚c7 69.♙c8+ ♚d6 70.e5#.

64.f7 ♚e7 65.♘c5 ♘b7 66.♘xb7 h3  
67.♘c5 1-0

1 TP für 61.h5!

1 PP für die Erkenntnis, dass die beste Verteidigung in 61...fxe4! besteht.

### T01.04

Meier, Georg (2558)

Wojtaszek, Radoslaw (2599)

Bundesliga 2009

18.a5!

Dieser Vorstoß dient der Vorbereitung des starken Manövers ♘c3-a4-b6, welches die schwarze Stellung durcheinanderwirbelt.

Mit 18.exf6?! ♘xf6 würde Weiß nur die gegnerischen Figuren befreien.

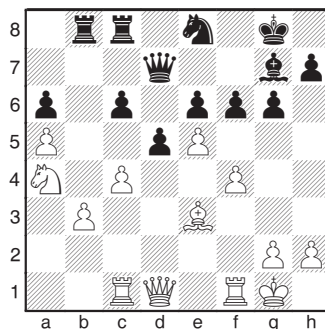
18...♞ab8

Nach 18...fxe5 19.♘a4! gewinnt die Gabel auf b6 eine Qualität. Schwarz hat zwar etwas Kompensation, aber Weiß behält klaren Vorteil, wie folgende Abspiele zeigen.

– 19...exf4 20.♘b6 ♙e7 21.♙xf4 e5 22.♙e2+-

– 19...e4 20.♘b6 ♙b7 21.♙c5 ♞cb8 22.♘xa8 ♞xa8 23.b4+-

19.♘a4



Unbeirrbar stürzt sich der Springer auf die Schwächen wie ein Riesenkrake.

19...♙e7?!

19...♙b7 war zäher, aber nach 20.♙e2 ♙f8 21.♘c5 ♙xc5 22.♙xc5 f5 23.♙b6 ♘g7 24.♞f3+- besteht am weißen Gewinnvorteil kein Zweifel.

20.♙c5 ♙f7 21.♙d3

# Kapitel 6

## Tests zur Unterscheidung der Spielertypen

(alle Kommentare von FM Makan Rafiee)

Die beiden folgenden Tests dienen der Ermittlung Ihres Spielertyps. Bei jeder Aufgabe müssen Sie sich für eine der vorgegebenen Optionen entscheiden. Versetzen Sie sich so gut wie möglich in eine realistische Partysituation, denken Sie über die Stellung nach und treffen Sie aufgrund Ihrer Bewertungen eine Entscheidung, wie Sie es auch in einer wirklichen Partie tun würden.

Beachten Sie, dass die vorgegebenen Lösungen nicht immer objektiv gleich gut sind! So kann die Entscheidung für eine weniger gute Möglichkeit auch auf bestimmte Schwächen von diesem oder jenen Spielertypen hinweisen. Nehmen Sie sich Zeit und entscheiden Sie sich für den Zug, den Sie in einer Partie spielen würden. Bei der Aufgabenstellung werden die Namen der Spieler bewusst nicht genannt, um jeglichen Einfluss auf Ihre Entscheidung zu vermeiden.

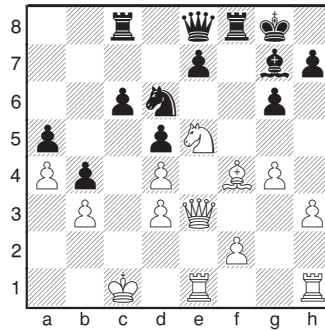
Sie können beide Tests getrennt durchführen oder alle Aufgaben als Bestandteile einen großen Test ansehen. Test 1 ist allerdings ziemlich aussagekräftig und sollte bereits ein sehr gutes Bild von Ihrem Spielertypus vermitteln. Bei den letzten Punkten eines jeden Tests geht es nicht darum, was Sie in einer konkreten Stellung spielen würden, sondern um die Beantwortung allgemeiner Fragen – beispielsweise danach, auf welcher Seite Sie in einer bestimmten Stellung lieber spielen würden.

Sollte Ihnen jedoch eine Stellung weder mit Weiß noch mit Schwarz zusagen, können Sie die entsprechende Antwort auch einfach weglassen. Im Unterschied zu einer tatsächlichen Partie geht es bei diesem Test nämlich nicht etwa um eine *korrekte* Antwort, sondern hauptsächlich darum, Ihre schwachlichen Präferenzen herauszufinden.

# Unterscheidungstest 1

(Auswertung ab Seite 177)

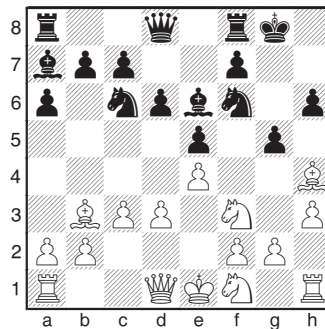
## UT01.01



Weiß am Zug

- 1) Ich würde eher **1.h4** spielen, um schnell h5 durchzusetzen und auf Königsangriff zu spielen.
- 2) Ich würde eher **1.♔b1** spielen, um den König in Sicherheit zu bringen und anschließend mit ♖c1 die Kontrolle über das Feld c5 zu festigen.

## UT01.02

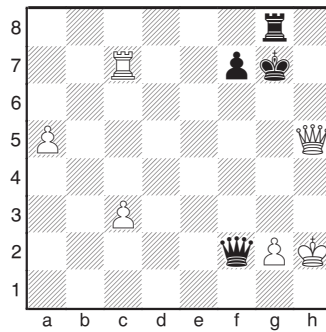


Weiß am Zug

- 1) Ich spiele **1.♙g3**, ohne zeitaufwendige Berechnungen vorzunehmen.
- 2) Ich berechne 1.♘g5 hxg5 2.♙xg5 ♙xf2 3.♔e2 und entscheide mich für **1.♘g5** mit potentiellen Angriffschancen
- 3) Ich berechne 1.♘g5 hxg5 2.♙xg5 ♙xf2 3.♔e2 und entscheide mich für **1.♙g3**.



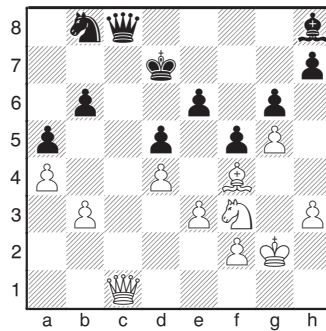
### UT01.03



Weiß am Zug

- 1) Ich investiere Zeit, um zu berechnen, ob  $1.\text{Rc4}$  zum Gewinn führt.
- 2) Ich erzwinge mit dem Manöver  $1.\text{Kg4+}$  nebst  $\text{Kh3+}$  und  $\text{Kg3+}$  Damentausch und versuche das Turmendspiel zu gewinnen.

### UT01.04



Weiß am Zug

- 1) Ich spiele  $1.\text{Qxc8}$   $\text{Kxc8}$   $2.\text{Bxb8}$   $\text{Kxb8}$  und versuche das Endspiel zu gewinnen.
- 2) Ich spiele  $1.\text{Ba3}$  und versuche einen konkreten Gewinn zu finden.

## Auswertung Test 1

In der Folge werden für die von Ihnen gewählten Züge bzw. Antworten Spielertypenpunkte vergeben. Der Bereich, in dem Sie die meisten Punkte erzielt haben, kann als Ihr primärer Spielertypus angesehen werden. Zu dessen Ermittlung sind die Tests gut geeignet, während die Aussagekraft zu den übrigen Spielertypen aufgrund des Testdesigns nicht überbewertet werden darf. Zwar können die Tests Anhaltspunkte bezüglich potenzieller Stärken und Schwächen liefern, obwohl zu diesem Zweck die Tests in Kapitel 5 besser geeignet sein sollten.

### UT01.01

Rafiee, Makan (2269)

Margolin, Boris (2395)

Oberliga Ost 2015

#### 22.h4

Diesen offensichtlich aggressiveren Zug würden sowohl Pragmatiker als auch Aktivspieler bevorzugen. Weiß ignoriert die unsichere Stellung des *eigenen* Königs, um schnell den anderen Flügel zu öffnen und den *gegnerischen* König anzugreifen.

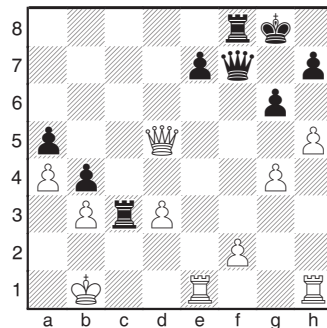
Theoretiker und Reflektoren würden sich hier für 22.♖b1 entscheiden, um anschließend mit ♜c1 das Feld c5 stärker unter Kontrolle zu nehmen und somit das mögliche Gegenspiel c6–c5 zu verhindern. Nach beispielsweise 22...♘f7 muss Weiß mit 23.♘f3 Figurentausch meiden, um den Raumvorteil nutzen zu können. Und nach 23...♚d7 24.♞c1 hätte er leichten Vorteil.

**22...♘f7 23.h5 c5 24.dxc5 ♘xe5 25.♙xe5 ♙xe5 26.♚xe5 ♞xc5+ 27.♖b1 ♞c3?**

Wahrscheinlich hatte Schwarz in der Vorausberechnung 29.♞e6 übersehen.

○27...♚f7=

**28.♚xd5+ ♚f7**



#### 29.♞e6

Ein weiterer für Aktivspieler typischer Zug: Weiß will um jeden Preis Damentausch vermeiden und die Spannung aufrechterhalten.

**29...g5?! 30.♞he1 h6??**

Ein bisschen mehr Widerstand hätte 30...♞fc8 geleistet, obwohl Weiß nach 31.d4 oder 31.h6 auch hier auf Gewinn steht.

**31.♞g6+ ♖h7 32.♞ee6 ♞c1+ 33.♖xc1 ♚f4+ 34.♖b1 1-0**

**1 PP und 1 AP für 22.h4**

**1 TP und 1 RP für 22.♖b1**

## UT01.02

Rafiee, Makan (2334)

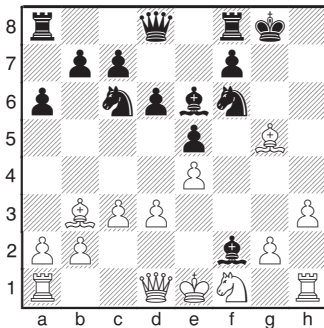
Lamby, Philipp (2130)

Bundesliga 2020

### 12. ♖xg5

12. ♖g3 ist eine ebenso gute Alternative.

### 12...hxg5 13. ♖xg5 ♖xf2+



### 14. ♕e2!

Der Schlüsselzug des scharfen Heran-gehens. Weiß setzt in der Folge auf die offene f-Linie und will den Springer über h2-g4 oder g3-h5 aktivieren. Schwarz hat große Probleme, die Fesselung abzuschütteln.

Auch 14. ♕xf2?! kommt durchaus in Betracht, wobei die Stellung sehr chaotisch wird. Nach 14... ♖xe4+ 15. dxe4 ♖xg5 könnte Weiß mit 16. ♕g1 oder 16. g4 fortsetzen.

### 14...♕g7? 15. ♖d2

Die weiße Dame gelangt auf die gefährliche Diagonale und Weiß bereitet den Turmschwenk auf die f-Linie vor.

### 15...♕g6 16. h4 ♖b6??

Statt dieses Verlustzuges wäre 16... ♖a5 17. ♕xf2 mit immer noch klarem weißem Vorteil besser gewesen. Aber wer gibt schon freiwillig auf so eine peinliche Art die Figur zurück?

### 17. ♖h2??

Weiß lässt eine Gewinnchance ungenutzt verstreichen.

Den besseren Zug 17. ♖g3 habe ich in dem Glauben verworfen, Weiß könnte nach 17... ♖g4+ 18. ♕e1 Probleme mit der Verbindung der Türme bekommen. Eine Fehleinschätzung, die rein intuitiv und nicht auf Berechnungen basierend getroffen wurde. Weiß steht auf Gewinn, denn im nächsten Zug folgt ♖f1.

### 17...♖xe4??

Schwarz verliert die Geduld, da die Fesselung einfach unerträglich war.

17... ♖xb3 18. axb3 ♖c8 war der einzige Weg, um im Spiel zu bleiben, obwohl Weiß natürlich klar besser steht.

### 18. dxe4 ♖d7 19. ♖f6 ♖g4+

### 19...♕xf6 20. ♖g5#

### 20. ♖d3 ♖h7 21. ♖af1 ♖a5 22. ♖g7 ♖xg7 23. ♖g5+ ♖h8 24. ♖f6 ♖f5 25. exf5 e4+ 26. ♕c2 1-0

**1 PP** und **1 AP** für ♖xg5 und die Berechnung bis 14. ♕e2.

**1 RP** für 12. ♖g3.

**1 TP** für die Berechnung von 12. ♖xg5 bis 14. ♕e2 gefolgt von der Entscheidung für 12. ♖g3.

## UT01.03

Rafiee, Makan (2335)

Limboung, Philipp (2244)

Bundesliga 2021

### 50. ♖g4+

Unter Ausnutzung der Tatsache, dass der König auf der g- und h-Linie bleiben muss, erzwingt Weiß Damentausch und somit den Übergang in ein leicht gewonnenes Turmendspiel.

# Über die Autoren

## Karsten Müller

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 1998 errang er den Großmeister-Titel. Der vielbeschäftigte und weltweit anerkannte Endspiel-Experte wurde 2007 als 'Trainer des Jahres' vom Deutschen Schachbund ausgezeichnet. Er gehört dem Typus der 'Aktivspieler' an, ist als Autor und Trainer jedoch eher dem der 'Theoretiker' zuzuordnen.



Zusammen mit Frank Lamprecht ist er Autor der hochgeschätzten Werke *Secrets of Pawn Endings* (2000) und *Fundamental Chess Endings* (2001).

Zusammen mit Martin Voigt schrieb er *Danish Dynamite* (2003),

mit Wolfgang Pajeken *How to Play Chess Endgames* (2008),

mit Raymund Stolze *Zaubern wie Schachweltmeister Michail Tal* sowie *Kämpfen und Siegen mit Hikaru Nakamura* (2012).

Aufmerksamkeit fand auch Müllers Buch *Bobby Fischer, The Career and Complete Games of the American World Chess Champion* (2009) sowie besonders auch seine exzellente Serie von ChessBase-Endspiel-DVDs *Schachendspiele 1-14*.

Müllers beliebte Rubrik *Endgame Corner* erschien unter [www.ChessCafe.com](http://www.ChessCafe.com) von Januar 2001 bis 2015, seine Rubrik *Endspiele* im *ChessBase Magazine* seit 2006.

Im Joachim Beyer Verlag sind bereits 13 seiner Bücher erschienen:

*Schachtaktik*, *Positionsspiel*, *Verteidigung* (zusammen mit Merijn van Delft), *Schachstrategie* (zusammen mit Alex Markgraf), *Italienisch mit c3 und d3* (zusammen mit Georgios Souleidis), *Magie der Schachtaktik* und *Magische Endspiele* (zusammen mit C.D. Meyer), *Spielertypen* (zusammen mit Luis Engel), *Die Endspielkunst der Weltmeister* (Band 1 + 2), *Die besten Kombinationen der Weltmeister* (Band 1 + 2, zusammen mit Jerzy Konikowski), sowie *Bobby Fischer, 60 beste Partien*.

## **Luis Engel**

Luis Engel wurde am 14. Oktober 2002 in Hamburg geboren. Zusammen mit seinem Zwillingsbruder Robert trat er 2011 in den Hamburger SK ein und spielt für seinen Verein seit der Saison 2017/18 in der Bundesliga. Im Oktober 2019 erfüllte er seine 3. GM-Norm und ist aktuell nach Vincent Keymer der zweitjüngste Großmeister in Deutschland. Im Jahr 2020 gewann Luis die Deutsche Meisterschaft der Herren und 2021 das 'German Masters'. Im Gegensatz zu Karsten Müller ist Luis Engel vom Spielertyp Pragmatiker. Aktuell studiert er in Hamburg Jura.



## **Makan Rafiee**

Makan Rafiee wurde am 03. Juni 1991 in Kassel geboren. Er studierte Mathematik und Informatik an der Georg-August-Universität Göttingen und ist seitdem als Berater in der IT-Sicherheit mit Schwerpunkt auf Kryptographie tätig. Makan begann bereits im Alter von vier Jahren mit Schach und trägt seit 2015 den FM-Titel. Seit 2017 spielt er beim FC Bayern München in der ersten Bundesliga. So wie Karsten Müller ist auch Makan Rafiee ein Aktivspieler.

