

Sebastian Raedler

SCHACHFIEBER

Von der Liebe zu einem unmöglichen Spiel



The logo for 'mairisch mono' features a small blue square icon with a white dot inside, followed by the text 'mairisch' in blue and 'mono' in orange.



· **mairisch mono**

Sebastian Raedler

SCHACHFIEBER

Von der Liebe zu einem unmöglichen Spiel

[mairisch 73]

1. Auflage, 2019

© mairisch Verlag 2019

Lektorat: Nefeli Kavouras, Peter Reichenbach

Korrektur: Annegret Schenkel | www.korrektorat-schenkel.de

Reihengestaltung: Chris Campe | www.allthingsletters.com

Cover: Carolin Rauen | www.carolinrauen.com

Illustration: Lars Gehlau | www.larsgehlau.de

Druck: Beltz Grafische Betriebe

Gedruckt in Deutschland

Alle Rechte vorbehalten

ISBN Buch: 978-3-938539-57-6

ISBN E-Book: 978-3-938539-70-5

www.mairisch.de

Für Max.

*Für zwei Jahrzehnte voller Unterhaltungen, Anregungen
und Freundschaft.*

Inhalt

Einleitung	11
Schach als Krieg	17
Schach als intellektuelle Herausforderung	61
Schach als Kunst	110
Warum wir Schach spielen	136
Literaturverzeichnis	140

Das Schachspiel ist nicht bloß müßige Unterhaltung. Es hilft uns, für das Leben nützliche Charaktereigenschaften zu entwickeln und zu stärken, sodass sie zu Gewohnheiten werden, die uns nie im Stich lassen. Denn das Leben ist eine Art von Schachspiel.

Benjamin Franklin

Sagen Sie, außer dem Spiel beschäftigen Sie sich mit nichts? Sie sind gegen alles stumpf und gleichgültig geworden. Sie haben sich vom frisch pulsierenden Leben losgesagt, sich losgesagt von Ihren eigenen Interessen und von denen der Gesellschaft, von Ihrer Pflicht als Bürger und Mensch, von Ihren Freunden, von dem Streben nach irgendeinem Ziel mit Ausnahme des Gewinnes im Spiel.

Fjodor Dostojewski, Der Spieler

Einleitung

Es wundert mich, dass ich Schach erst so spät im Leben entdeckt habe. Ich wusste immer, dass das Spiel existiert und wie sich die Figuren bewegen. Aber Schach war mir dennoch egal. Es war etwas, womit andere Menschen ihre Zeit verbrachten.

Das änderte sich, als ich für meine Arbeit viel zu reisen begann. Taxifahrten, Zugreisen und Flughafen-Lounges wurden zu einem festen Bestandteil meines Lebens und brachten eine Menge toter Zeit mit sich. Zuerst füllte ich sie mit Sudoku, aber das wurde bald langweilig. Also fing ich an, Schach zu spielen. In meinen Spielen gegen den Computer war ich verblüfft von der Leichtigkeit, mit der mein Gegner meine Verteidigung zerlegte. Mein einziger Trost war, dass ich Züge zurücknehmen konnte, um die haarsträubendsten meiner Fehler zu verbessern.

Diese Option verschwand, als ich meine erste Online-Partie gegen einen menschlichen Gegner spielte. Beim ersten Zug spürte ich Schweiß auf meinen Fingerspitzen. Auf der anderen Seite des Bretts war mein Widersacher darauf aus, meinen König zu töten. Ich starrte auf das Labyrinth der geometrischen Muster vor mir. Es war voll versteckter Fallen, aber ich hatte

keine Ahnung, wie ich sie entdecken sollte. Gleichzeitig tickte die Uhr. Wenn ich nicht schnell zog, würde ich nach Zeit verlieren. Wenn ich mich aber schnell bewegte, würde ich mich sicher in die unsichtbaren Fallstricke verwickeln, die mein Gegner für mich gelegt hatte. Die Situation war verwirrend und beängstigend.

Zu meiner Überraschung gewann ich das Spiel. Als der Computer das Ergebnis bestätigte, spürte ich Erleichterung. Die Fallen auf dem Brett hatten mich nicht erwischt und die Pläne meines Gegners gegen das Leben meines Königs waren gescheitert.

Meine Euphorie war nur von kurzer Dauer. Schnell verlor ich eine Reihe von Spielen und meine Wertungszahl, die die Stärke eines Schachspielers angibt, brach zusammen. Aber die Intensität des Spiels hatte mich gefesselt. Während ich spielte, verschwand der Rest meines Lebens – meine Sorgen, meine Probleme und mein Identitätsgefühl – aus meinem Blickfeld. Ich schwebte unbeschwert im abstrakten Raum der Angriffslinien, taktischen Tricks und überraschenden Kombinationen.

Wann immer es Schwierigkeiten in meinem Beruf gab, flüchtete ich mich in die logisch-klare Welt des Schachspiels. Während ich Stunden in der halb-meditativen Trance verbrachte, die durch den Kampf der Schachfiguren hervorgerufen wurde, wunderte ich mich über den Eifer, mit dem sich mein Geist an den

verwirrenden Mustern abarbeitete, und die Stärke der Emotionen, die das Spiel in mir hervorrief. Das Schachbrett, so stellte ich fest, war ein Ort, an dem mir niemals langweilig wurde.

Meiner Umwelt blieb meine Absorption im Schachuniversum nicht verborgen. Eine Freundin, die für einige Zeit in meinem Gästezimmer wohnte, begriff schnell, dass wenig mit mir anzufangen war, sobald sich meine Aufmerksamkeit auf dem Schachbrett eingestrichelt hatte. Sie kam abends nach Hause und begann schon an der Tür von ihrem Tag zu erzählen. Verwundert über meine einsilbigen Antworten warf sie einen Blick auf das Sofa, wo ich mit meinem iPhone lag: »Ach so, du spielst Schach«, sagte sie, drehte sich um und verließ das Zimmer. An Konversation, so wusste sie, war hier nicht zu denken.

Die Liste derer, auf die das Schachspiel eine ähnliche Faszination ausübte, ist lang. Napoleon erholte sich von seinen Schlachten, indem er gegen seine Generäle Schach spielte. Er war kein starker Spieler, doch gewann regelmäßig, was für den guten politischen Sinn seiner Generäle spricht. Voltaire spielte oft bis spät in die Nacht, kaffeetrinkend, und war dann am nächsten Morgen schlecht gelaunt. Der englische Monarch Charles I. war so vernarrt in das Spiel, dass er zu seiner Hinrichtung ein Schachbrett mit ans Schafott brachte. Marcel Duchamp unterbrach seine Künstlerkarriere 1918 auf ihrem Höhepunkt, um in Buenos Aires

monatelang nur Schach zu spielen. Er schrieb an seine Schwester: »Meine Aufmerksamkeit ist vom Schach völlig absorbiert. Ich spiele Tag und Nacht, und nichts interessiert mich mehr, als den richtigen Zug zu finden.« Er träumte davon, ein Weltklassespieler zu werden, und vertrat Frankreich bei der Schacholympiade 1928, wo er allerdings die meisten seiner Spiele verlor.

Duchamp schrieb ein Buch unter dem Titel *L'opposition et cases conjuguées sont réconciliées* (auf Deutsch: *Opposition und Schwesterfelder*) über ein Schachproblem von solcher Obskurität, dass es keinen Spieler wirklich interessierte. Es inspirierte allerdings seinen Freund und Schachpartner Samuel Beckett zu dem Theaterstück *Endspiel*. Den Großteil seiner Hochzeitsreise verbrachte Duchamp mit dem Studium von Schachproblemen, was seine Frau so erboste, dass sie seine Schachfiguren auf dem Brett festklebte. Die Ehe wurde nach drei Monaten geschieden.

In dem russischen Stummfilm *Schachfieber* vergisst der Protagonist über ein Schachspiel, das er gegen sich selbst spielt, seine eigene Hochzeit. Als er um Entschuldigung bittend vor seiner Verlobten kniet, wird er durch ein auf dem Boden liegendes schwarz-weiß gemustertes Taschentuch abgelenkt und beginnt sofort das nächste Spiel. Sie verzweifelt: »Ich liebte dich, aber du liebst nur das Schachspiel.« (Später fragt sie: »Ist Liebe vielleicht doch stärker als Schach?« Dies allerdings ist eine Frage, die hier unbeantwortet bleiben muss.)

Auch die Tendenz zum Schach-Eskapismus – der Flucht vor der Unwegsamkeit des Lebens ins Schachspiel – haben vor mir schon andere durchlebt. Während der Belagerung Bagdads im Jahre 813 kam ein Bote in die Gemächer des Kalifen Muhammad al-Amin gelaufen, um ihn zu warnen, sein Halbbruder al-Ma'mun stehe kurz davor, die Verteidigungsmauern der Stadt zu stürmen. Der Kalif war jedoch nicht gewillt, sein Schachspiel gegen den Eunuchen Kauthar zu unterbrechen: »Gedulde dich«, wies er den Boten an: »Mir fehlen nur wenige Züge, um Kauthar schachmatt zu setzen.« Er gewann das Spiel, aber Bagdad fiel und er wurde kurze Zeit später enthauptet.

Einen so hohen Preis habe ich für meine Schach-Obsession nicht bezahlt. Auch blieb mir – zumindest bis jetzt – die Intensität der Schachsucht erspart, die Stefan Zweigs Protagonist in der *Schachnovelle* durchlebt: »Es war eine Besessenheit, derer ich mich nicht erwehren konnte; von früh bis nachts dachte ich an nichts als an Läufer und Bauern und Turm und König und a und b und c und Matt und Rochade, mit meinem ganzen Sein und Fühlen stieß es mich in das karierte Quadrat. Aus der Spielfreude war eine Spiellust geworden, aus der Spiellust ein Spielzwang, eine Manie, eine frenetische Wut, die nicht nur meine wachen Stunden, sondern allmählich auch meinen Schlaf durchdrang. Ich konnte nur Schach denken, nur in Schachbewegungen, Schachproblemen; manchmal wachte ich mit

feuchter Stirn auf und erkannte, dass ich sogar im Schlaf unbewusst weitergespielt haben musste.«

Albert Einstein, der gelegentlich eine Partie mit seinem Kollegen Werner Heisenberg versuchte, wusste um die Verführungskraft des Spiels: »Das Schach hält seine Meister in eigenen Banden, sodass die innere Freiheit selbst des Stärksten beeinflusst wird.« Und der deutsch-amerikanische Schachspieler Edward Lasker warnte: »Jeder Mensch, der auch nur einen Funken Abenteuerlust in sich trägt, riskiert, nach einem einzigen Kontakt mit dem Schachspiel süchtig zu werden.«

Dieses Buch ist eine Liebeserklärung an das Schachspiel. Es versucht, seine Verführungskraft zu ergründen und zu vermitteln, sein endloses Drama von Angriffsplänen, Ausweichmanövern, klugen Strategien und überraschenden Taktiken. Wie jede Liebe ist auch diese kompliziert, voller Widersprüche, Missverständnisse und Enttäuschungen. Das macht sie anstrengend, aber auch interessant. Wo immer etwas einen so starken Eindruck auf uns macht, wollen wir verstehen, womit wir es zu tun haben. Was ist dran an diesem Spiel, das seit Jahrhunderten den menschlichen Geist in seinem Bann hält?

Schach als Krieg

Die Freude am Spiel

Schach ist ein Krieg zwischen den weißen und den schwarzen Figuren, der seit über tausend Jahren tobt. In dieser Zeit haben die beiden Armeen Legionen von Bauern, Läufern und Türmen niedergemäht und immer wieder gegenseitig ihre Könige ermordet, nur um dann wieder in derselben Startformation zu landen. Worum geht es in diesem Krieg?

Es geht nicht um Ideologie, denn keine der beiden Parteien hat eine. Es ist auch nicht die Aussicht auf materiellen Gewinn, die die Kämpfenden antreibt, denn es gibt auf dem Schachbrett nichts von Wert zu holen. Auch ist es kein Kampf der Kulturen, denn beide Seiten sind sich völlig gleich in ihren Bräuchen.

Die plausibelste Antwort ist, dass der Kampf getrieben ist von der reinen Freude an der Aktivität. Der Philosoph Friedrich Nietzsche argumentierte, der Wettkampf sei der fundamentale Charakter der Wirklichkeit. Alles Lebendige wolle seine Kraft auslassen und benötige dazu Widerstände, mit denen es sich auseinandersetzen kann: »Jeder Sieg, jedes Lustgefühl, jedes Geschehen setzt einen überwundenen Widerstand

voraus.« Der Weltverlauf verfolgt keinen Zweck, sondern ist das übermütig ziellose Spiel lebendiger Kräfte, die allein getrieben sind von der Lust an der eigenen Aktivität.

Das Problem am christlichen Ideal des Paradieses, glaubte Nietzsche, ist die in dieser Idee enthaltene Passivität. Das Paradies ist ein Ort, an dem alle unsere Wünsche erfüllt sind und an dem es deshalb nichts mehr zu tun gibt. Unsere Kräfte erschaffen, wir kommen um vor Langeweile. Erfüllung finden wir nur, wenn wir tätig sind, wenn unsere Kräfte aufs Höchste gespannt sind. Dazu brauchen wir Aufgaben, die wir lösen, und Gegner, mit denen wir uns messen können.

Das Schachspiel zeigt die Welt, die Nietzsche beschreibt. Die Schachfiguren wollen keinen Frieden. Für sie ist der Krieg keine grausame Unterbrechung des Lebens, sondern das Leben selbst. Während in der wirklichen Welt immer wieder Grenzverletzungen, nationales Ehrgefühl und ermordete Kronprinzen als Kriegsgründe herhalten müssen, kommt das Schachspiel ohne solche Vorwände aus. Der Krieg zwischen den weißen und den schwarzen Steinen dient keinem höheren Zweck als allein der Freude am Kampf.

Jeder, der einmal Schach gespielt hat, kann Nietzsches Beobachtung zum emotionalen Effekt des Gefechts bestätigen. Konfrontiert mit der Armee unseres Gegners beschleunigt sich unser Denken und unsere Aufmerksamkeit schärft sich. Alle unsere Sinne sind

gespannt. Die Brillanz des Schachspiels liegt darin, dass es uns erlaubt, diesen Zustand der Gespanntheit zu genießen, ohne die Zerstörung zu ertragen, in die Nietzsches Gewaltfantasien leicht münden können. Schach ist in den Worten von Benjamin Franklin »Krieg ohne Blutvergießen«. Es ist Sublimierung im Sinne der Psychoanalyse: Der aggressive Impuls – die Freude am Kräftenessen – wird durch symbolische Aktivität entladen und dadurch gleichzeitig befriedigt und entschärft. Beim Schachspiel erleben wir die Intensität des Kampfes, während wir unserem Gegner friedlich gegenüber sitzen. Wir genießen die Aufregung des Krieges, ohne auf die Vorzüge des Friedens verzichten zu müssen.

Wie andere Kampfsportarten aktiviert das Schachspiel die Gefühlslandschaften, die wir von unseren gewalttätigen Vorfahren geerbt haben: die Lust am Angriff, die Erregung, wenn uns ein vernichtender Schlag gelingt, und das Entsetzen, wenn sich eine vielversprechende Situation in ihr Gegenteil verkehrt.

Die durch das Spiel ausgelöste Aufregung und erhöhte Konzentration erzeugt, was Kognitionswissenschaftler *Flow* nennen. Der Psychologe Daniel Kahneman beschreibt dies als einen »Zustand müheloser Konzentration, der so tief ist, dass derjenige, der ihn erlebt, sein Zeitgefühl verliert und jeden Gedanken an sich selbst und an seine eigenen Probleme vergisst. Die Freude, die wir in diesem Zustand empfinden, ist so

komplett, dass wir sie als optimale Erfahrung bezeichnen können.« Der *Flow*-Zustand, den wir beim Schachspielen erleben, ist das Gegenteil von Langeweile: Wir sind vollkommen engagiert und werden eins mit der Aktivität, in die wir vertieft sind.

Flow stellt sich ein, egal, ob wir gewinnen oder verlieren. Natürlich wollen wir gewinnen, aber auf einer tieferen Ebene geht es vor allem darum, uns selbst im Kampf als aktiv zu erleben. Ein Spiel gegen einen deutlich schwächeren Gegner ist für uns kaum von Interesse, obwohl uns ein Sieg hier leichtfällt. Ein solcher Gegner bietet uns wenig Widerstand und deshalb keine Gelegenheit, unsere Fähigkeiten voll zu aktivieren. Es ist die Überfülle an Gespanntheit und Energie, die wir empfinden, wenn wir einem starken Gegner gegenüber sitzen, die das Schachspiel so fesselnd macht. Der Sieg ist nur ein Vorwand. Was zählt, ist der Wettkampf selbst.

Schach als ewige Wiederkehr des Gleichen

Aus Nietzsches Idee von der Welt als blindem Spiel der Lebenskräfte folgt der Gedanke der ewigen Wiederkehr des Gleichen, die Vision einer Welt, die auf kein Ziel zusteuert, sondern sich in den immer gleichen Konfrontationen und Auseinandersetzungen, Siegen und Niederlagen erschöpft, die nichts ändern und alles so belassen, wie es ist: »Diese Welt als ein Ungeheuer von

Kraft, ohne Anfang, ohne Ende, ein Meer in sich selber stürmender und flutender Kräfte, ewig sich wandelnd, ewig zurücklaufend, mit ungeheuren Jahren der Wiederkehr, sich selber segnend als das, was ewig wiederkommen muss, als ein Werden, das kein Sattwerden, keinen Überdruß, keine Müdigkeit kennt: diese meine dionysische Welt des Ewig-sich-selber-Schaffens, des Ewig-sich-selber-Zerstörens.«

Die Idee der ewigen Wiederkehr ist jedem Schachspieler* sofort vertraut. Auch er findet sich in einer Schlacht wieder, die immer neu ist in ihren Variationen und doch immer die gleiche. Nach Beendigung der Kriegshandlungen werden keine Friedensverträge unterzeichnet. Es findet keine Demobilisierung statt. Stattdessen kehren die Figuren in ihre Anfangsformation zurück und beginnen ihren Kampf von Neuem. Es ist, in Nietzsches Worten, die »Welt als Kreislauf, der sich unendlich oft bereits wiederholt hat und der sein Spiel *in infinitum* spielt«.

* Im Text spreche ich von dem Schachspieler statt der Schachspielerin aus dem einfachen Grund, dass Schach leider hauptsächlich von Männern gespielt wird. Unter den hundert besten Schachspielern der Welt befindet sich laut dem Ranking des Weltschachverbandes mit der Chinesin Hou Yifan nur eine einzige Frau. Eine mögliche Erklärung ist, dass junge Mädchen weiterhin nicht ausreichend angeregt werden, sich mit dem Spiel auseinanderzusetzen. Eine systematische Analyse des Ungleichgewichts der Geschlechter beim Schachspiel ist allerdings in der Literatur nicht zu finden.

Wenn das Ziel des Schachspiels der Prozess des Spielens selbst ist, dann führt jedes Spiel wieder zum nächsten Spiel und damit zu einer ewigen Wiederholung des Spielprozesses. Wir wollen nirgendwohin, befinden uns auf dem Weg zu keinem Ziel. Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Unser Handeln geschieht aus Freude an sich selbst – und hat deshalb keinen anderen Zweck, als sich ständig selbst zu wiederholen.

Der Schachspieler ist ein moderner Sisyphos, der den Stein seiner Armee auf die Spitze des Hügels wälzt, wo er den Sieg erwartet, nur um dann zu sehen, wie er wieder an seine Ausgangsposition zurückrollt. Es gibt keinen endgültigen Sieg und keine unwiderrufliche Niederlage, nur den immer sich wiederholenden Kampf.

Eine zermürbende Schlacht

Als nach ein paar Monaten mein Schachspiel auf dürftigem Niveau zu stagnieren beginnt, gibt mir ein Freund einen Rat: »Ich kenne einen Schachgroßmeister, der hier in London Stunden gibt. Er heißt Tigran. Sprich doch einmal mit ihm.« Zwei Wochen später treffe ich Tigran in einem Café. Er ist Mitte dreißig und kommt aus Armenien, pendelt jetzt aber zwischen England und Frankreich, wenn er nicht gerade irgendwo auf der Welt Turniere spielt. Er hat das freundlich-schüchterne Lächeln eines Physikstudenten, der alle ihm gestellten

Aufgaben bereits gelöst hat, damit aber nicht angeben will.

Wir bestellen Tee und spielen eine Partie. Nach vier Zügen schlägt Tigran meinen ungedeckten Bauern: »Ich nehme an, das war ein strategisches Opfer von dir«, sagt er zweifelnd. Wir schauen uns an und wissen beide, dass noch eine Menge Arbeit vor uns liegt.

Die erste Lektion, die ich von Tigran lerne, ist, dass wir beim Schachspielen nicht auf einen schnellen Sieg hoffen dürfen. Als Schachanfänger träumen wir davon, den Gegner mit unseren Angriffen mühelos vom Brett zu fegen. In der Wirklichkeit passiert dies allerdings selten. Stattdessen wehrt sich unser Gegner hartnäckig und vereitelt immer wieder unsere Pläne. Selbst wenn wir gewinnen, ist es meist nur um Haaresbreite und nachdem wir einigen Desastern knapp entkommen sind.

Dabei sind wir oft vom Einfallsreichtum unseres Gegners beeindruckt. Wenn wir einen brillanten Angriff starten und uns bereits zu unserem Triumph gratulieren, findet er Abwehrmaßnahmen und Ausweichmanöver, mit denen wir nicht gerechnet haben und die einen raschen Erfolg unmöglich machen. Wenn die Alltagserfahrung unser Vertrauen in die Intelligenz unserer Mitmenschen erschüttert, ist dieses nach zwei oder drei Schachpartien schnell wieder hergestellt. Was wir für die letzten Züge eines schon gewonnenen Spiels halten, stellt sich häufig als Übergang in eine neue Phase des Spiels heraus, in der unser Gegner selbst dort durchhält, wo die Partie für ihn

längst verloren schien. In jedem Spieler steckt etwas vom früheren Schachweltmeister Alexander Aljechin, von dem es hieß, wer ihn schlagen wollte, müsse dies immer gleich dreimal tun: einmal in der Eröffnung, einmal im Mittelspiel und dann noch einmal im Endspiel.

Je mehr Erfahrung wir im Schachspiel sammeln, desto mehr verabschieden wir uns von der Hoffnung auf einen schnellen Triumph und lernen stattdessen die Vorzüge des langen Kampfes zu schätzen: den sorgfältigen Aufbau der Ressourcen, die geduldige Untersuchung der Position unseres Gegners und die umsichtigen Zwischenzüge, die helfen, Lücken in unserer Verteidigung zu schließen und unsere Figuren vor dem Angriff in eine optimale Position zu bringen. Was daraus resultiert, ist ein vielschichtiger Tanz von Drohungen und Gegendrohungen. Oft ist das Brett mit wilden Konstellationen gefüllt: Bauern, Läufer und Damen, die sich aus nächster Nähe anstarren, schlagbereit und doch bewegungslos. Selten allerdings ist die Situation so verworren wie in der vom russischem Großmeister Sergei Karjakin vorgestellten Konstellation auf Bild 1. Karjakin fragte, welches Manöver Weiß mit einem Zug gewinnen lässt. Unser erster Impuls ist, sofort mit unserer Dame loszuschlagen. Wenn wir allerdings mit der Dame auf e3 die schwarze Dame auf e5 schlagen und damit dem schwarzen König Schach bieten, kann dieser sich mit einem Schritt auf das unbedrohte Feld f8 retten. Ein Schachmatt in einem einzigen Zug hätten wir damit verpasst.

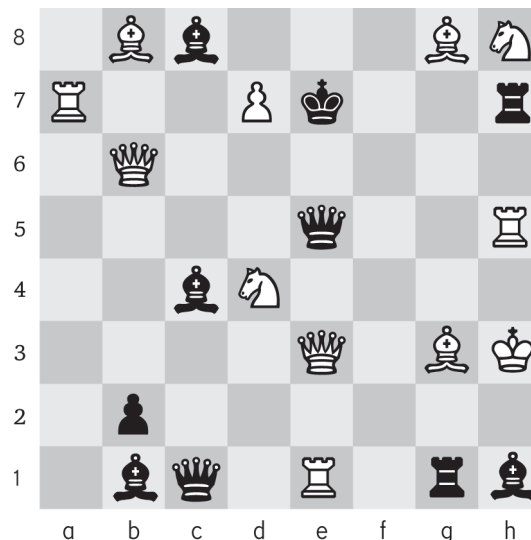


Bild 1: Selten geht es auf dem Schachbrett so wild zu wie in dieser Situation, in der Weiß nur einen Zug machen muss, um zu gewinnen. Aber welchen?

Ähnliche Ausweichmanöver kommen uns in die Quere, wenn wir den h8-Springer auf g6 setzen, den d4-Springer nach c6 bewegen, den schwarzen Turm auf h7 mit unserem Turm auf h5 schlagen, den g3-Läufer nach h4 schieben oder die b6-Dame nach b4 ziehen. Immer bleibt dem schwarzen König ein Rückzugsfeld.

»Das Interessante an dieser Position«, sage ich zu Tigran, »ist, dass das, was all diese mächtigen Angriffsfiguren – die Damen, Türme und Läufer – nicht

hinbekommen, der kleine Bauer auf d7 schafft. Mit einem Schritt nach d8 verwandelt er sich in eine Dame und löst damit die Aufgabe.«

»Ein interessanter Zug«, antwortet Tigran. »Aber leider unmöglich.«

»Wieso unmöglich?«, frage ich ihn.

»Der weiße Bauer steht auf der offenen Diagonale zwischen dem schwarzen Läufer auf c8 und dem weißen König auf h3. Er kann sich also nicht bewegen.« Ich schaue auf das Bild. Natürlich hat er recht. »Aber was ist dann die Lösung?«, frage ich.

»Am Ende ist es doch die Dame«, erklärt er. »Die weiße Dame zieht von e3 nach a3. Schachmatt!« Man muss wohl ein Großmeister sein, um diesen Zug mit solcher Leichtigkeit zu finden.

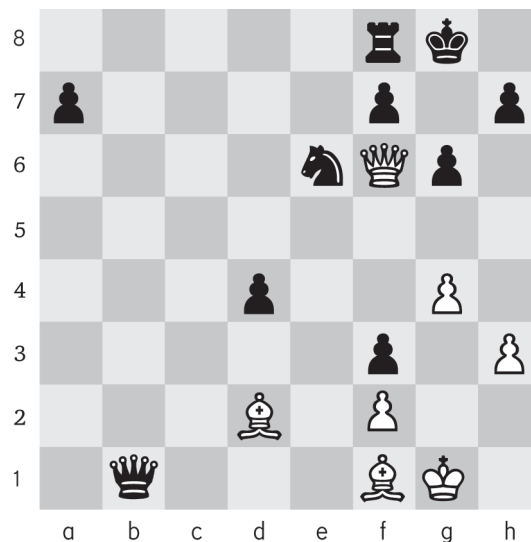
Wie im Krieg wird der langsame Aufbau der Kräfte auf dem Schachbrett oft von heftigen Gewaltausbrüchen unterbrochen. Die Kunst liegt darin, zu wissen, wann man zuschlagen muss. Unerfahrene Spieler sind versucht, die Spannung sofort aufzulösen, aber geschicktere Spieler lassen sie weiter wachsen, wodurch Ungleichgewichte und Chancen entstehen, die der erfahrene Spieler nur dann auflöst, wenn dies zu seinem Vorteil ist.

Kleine Ungleichgewichte und Vorteile auf dem Schachbrett weiten sich mit fortschreitendem Spiel oft zu klarer Überlegenheit aus. Wir drängen unseren Gegner in die Ecke und nehmen ihm die Bewegungsfreiheit,

bis er zusammenbricht. Allerdings besteht dabei immer die Gefahr, dass ein einziger falscher Zug unseren Vorteil zerstört und den Sieg in eine Niederlage verwandelt.

Diese Erfahrung musste auch der jugoslawische Großmeister Borislav Ivkov beim Capablanca-Memorial-Turnier in Havanna 1965 machen. Er führte die Wertung zwei Runden vor Schluss mit einem Punkt Vorsprung an. Würde er sein nächstes Spiel gegen den letztplatzierten Gilberto Garcia gewinnen, wäre ihm der Turniersieg nicht mehr zu nehmen. Es wäre der größte Erfolg seiner Karriere.

Nach 36 Zügen hatte sich Ivkov mit Schwarz gegen Garcia eine überlegene Position erarbeitet. *Bild 2:*



Er hatte drei extra Bauern und einen Turm für einen Läufer. Das Spiel war so gut wie gewonnen. Allerdings stand er unter Zeitdruck. Zögernd schob er seinen schwarzen Bauern von d4 auf d3.

Das war ein Fehler. Sofort zog Garcia seinen Läufer auf das nun ungedeckte Feld c3. Ivkov lachte vor Verzweiflung auf und fiel in seinen Stuhl zurück. Denn nun standen der weiße Läufer und die weiße Dame auf einer tödlichen Diagonale, die direkt auf das ungedeckte Feld h8 neben dem schwarzen König führte (Bild 3).

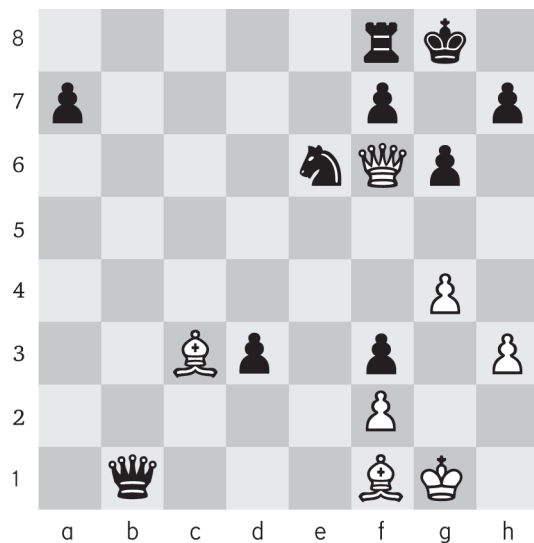


Bild 3: Boris Ivkov hatte sein Spiel gegen Gilberto Garcia so gut wie gewonnen, bis er mit einem einzigen falschen Zug das Spiel und damit auch den Turniersieg vergab.

Nichts konnte Weiß daran hindern, den schwarzen König matt zu setzen. Mit einem einzigen Zug hatte Ivkov die Partie verloren.

Von dieser plötzlichen Wendung aus der Balance gebracht, verlor er auch das nächste Spiel und vergab damit den Turniersieg. Es war ein spektakulärer Moment der Selbstzerstörung. Ein Kommentator fragte sich: »War hier eine mysteriöse Kraft im Spiel? Gibt es etwas in einem Mann, das seinen Willen zum Sieg zerbricht? Äußert es sich in dem absichtlichen Versuch, auf einen Schlag all das fortzuwerfen, wofür er so lange und mit so viel Aufopferung gearbeitet hat?«

»Jeder geht an sich selbst zugrunde«, schrieb der altgriechische Dramatiker Menander. Ivkovs Implosion ist ein eindrucksvolles Beispiel für diese Einsicht.

Dem Druck standhalten

Zu Beginn eines Schachspiels formulieren wir unsere Strategie. Wir sehen Lücken in der Verteidigung unseres Gegners, ungeschützte Felder, auf denen wir unsere Figuren positionieren können, freie Diagonale, die sich für unsere Angriffe nutzen lassen. Dann allerdings machen wir einen Fehler, verlieren eine Figur und sind mit einem Mal materiell unterlegen. Wenn unser Gegner jetzt richtig spielt, ist eine Niederlage nicht mehr zu vermeiden.



Sebastian Raedler hat in Cambridge und Harvard Philosophie und Politik studiert und an der Universität zu Köln zu Kants Moralphilosophie promoviert. Er arbeitet als Finanzanalyst in London. In seiner Freizeit spielt er Klavier, schwimmt – und spielt Schach.

»Beim Schachspielen müssen wir ständig die Probleme lösen, die unser Gegner uns stellt. Das macht das Spiel so charmant. Denn wir hassen Probleme, aber wir lieben es, sie zu lösen.«



Sebastian Raedler beginnt eines Tages, online Schach zu spielen – und sofort ist es um ihn geschehen. Das Schachspiel, geprägt von rücksichtslosem Kampf, gewieften Taktiken und der plötzlichen Schönheit gelungener Kombinationen, zieht ihn hoffnungslos in seinen Bann. In diesem Buch nimmt er uns mit auf eine Reise, die von den Frustrationen des Schachanfängers zu den spannendsten Momenten der Schachgeschichte führt. Er entdeckt dabei das Schachspiel als Spiegel unseres Lebens, in dem die Fehlerhaftigkeit des Denkens, die Freude am Rätsellösen und unser Bedürfnis nach Gemeinschaft gleichermaßen zum Vorschein kommen.

»Dieses anregende Buch bietet dem Leser eine Vielzahl unterhaltsamer Einblicke in die Freuden und Herausforderungen des Schachspiels.«

Tigran Gharamian, französischer Schachmeister 2018