

## d) Spiele nie ohne Plan

Planloses Schachspielen ist die Wurzel allen Übels.

Die wenigsten Partien werden im Anfangsstadium durch eine Mattkombination entschieden. Meistens ist ein mühevoller Endspielweg erforderlich.

Man vermeide es daher, sich in der Eröffnung oder im Mittelspiel Schwächen beibringen zu lassen, die im Endspiel den Verlust der Partie nach sich ziehen.

### Taktische Hinweise

1. Die schnelle Figurenentwicklung in der Eröffnung erfolgt nicht, um sofort einen Mattangriff zu erhalten, sondern um das Zentrum zu beherrschen.
2. Die Figuren sind wirksam zu entwickeln und möglichst nicht ohne Deckung zu lassen.
3. Um Tempoverluste zu vermeiden, darf man in der Eröffnung nicht mehrmals mit derselben Figur ziehen und die Dame auch nicht zu früh ins Spiel bringen.
4. Tempoverlust bei Figurenabtausch ist ein häufig vorkommender Eröffnungsfehler. Jeder erfahrene Schachspieler wird Figurenabtausch vermeiden, wenn der Gegner mit Figurenentwicklung wiedernehmen kann.
5. Ein Angriff mit der Absicht zu gewinnen, hat nur dann Aussicht auf Erfolg, wenn man ein entscheidendes Übergewicht (Position, Material usw.) hat. Ein frühzeitiger Angriff bei ungenügender Entwicklung kommt daher einem Selbstmord gleich.
6. Hat man einen Entwicklungsvorsprung erreicht, so muss man darauf bedacht sein, durch Bauerntausch ein offenes Spiel herbei zuführen, um für die eigenen Figuren offene Linien zu erhalten.
7. Die in der Entwicklung zurückliegende Partei muss danach trachten, die Stellung geschlossen zu halten und das Spiel durch Figurenabtausch zu verflachen.
8. Ein Bauernsturm am Königs- oder Damenflügel ist falsch, wenn das Zentrum nicht gesichert ist und der Gegner Gelegenheit hat, in der Mitte durchzubrechen.
9. Wichtig ist es, feindliche Freibauern zu verstellen und offene Linien zu besetzen.
10. Einen großen Vorteil darf man nur dann zu erreichen versuchen, wenn der Gegner einen entscheidenden Fehler gemacht hat. Der erfahrene Schachspieler wird danach streben, kleine, aber dauernde Vorteile zu erlangen und versuchen, dem Gegner schwache Punkte beizubringen.
11. Bevor man einen Zug ausführt, beachte man nicht nur den neuen Wirkungskreis des zu ziehenden Steines, sondern auch den bisherigen Wirkungskreis, der durch den beabsichtigten Zug aufgegeben wird.
12. Bei fehlerfreiem Spiel beider Parteien muss die Schachpartie „remis“ ausgehen. Eine gewonnene Partie ist immer auf einen entscheidenden Fehler der mattgesetzten Partei zurückzuführen.

Für jeden Schachspieler muss es daher unumstößliches Gesetz sein, nie planlos zu spielen. Wie im Leben, so muss man auch im Endspiel für Jugendsünden, Fehler in der Eröffnung oder im Mittelspiel, bezahlen.

Der beste Schachspieler ist machtlos, wenn er sich durch fehlerhafte Züge - planloses Spiel eine aussichtslose Endspielstellung verschafft hat.

Ein Patzerzug macht viele gute Züge zunichte und zieht, den Verlust der Partie nach sich.

