

Inhalt

Symbole	4
Vorwort	5
Einführung	6
1 Die Intuition des Michail Tal	10
2 Einfache intuitive Entscheidungen	23
3 Kombinatorische intuitive Entscheidungen	31
4 Intuitive positionelle Entscheidungen: Einführung	50
5 Qualitätsopfer	53
6 Figurenopfer für zwei Bauern	72
7 Damenopfer	76
8 Bauernopfer	81
9 Abtausch als intuitive Entscheidung	94
10 Welcher Turm?	103
11 Mysteriöse stille Züge	109
12 Verbesserung der am schlechtesten platzierten Figur	112
13 Analyse, Intuition und Fehler in der Beurteilung	117
14 Intuition und Risiko	128
15 Intuition im Endspiel	134
16 Psychologische Faktoren	144
17 Intuition in der Eröffnung	160
18 Suetin über die Intuition	167
19 Testen Sie Ihre Intuition	181
Lösungen	185
Partienverzeichnis	188
Eröffnungsverzeichnis	192

3 Kombinatorische intuitive Entscheidungen

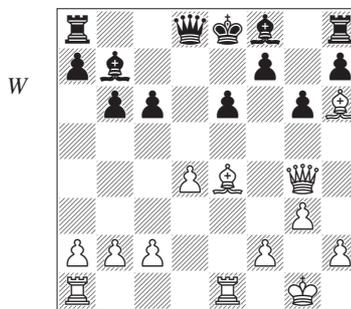
Der hauptsächliche Faktor, der kombinatorische Opfer auszeichnet, ist ein Angriff auf den gegnerischen König. Material wird geopfert und Drohungen werden kreierte, aber an diesem Punkt ist es nicht möglich, einen direkten Weg zum Gewinn vorherzusehen. Unserer Meinung nach gibt es drei grundlegende Arten solcher Opfer:

- a) Figurenopfer, mit der Absicht, den gegnerischen König zu „entwurzeln“;
- b) Bauernopfer;
- c) Damenopfer.

Die zweite dieser Kategorien ist die komplexeste, da in diesem Fall kompliziertere positionelle Faktoren zur Geltung kommen, sowohl vor dem Opfer als auch während der Berechnung desselben.

Figurenopfer gegen den gegnerischen König

Gewöhnlich hat in solchen Situationen ein Spieler einen Entwicklungsvorsprung, während der Gegner nicht in der Lage ist, seinen materiellen Vorteil direkt zu nutzen. Hier erweist sich die Schwäche der Königsstellung als der entscheidende Faktor.



Dorfman – Makarytschew
Tallinn 1983

1 ♖xc6+ ♗xc6 2 ♜xe6+ fx6 3 ♜xe6+ ♗e7 4 ♜xc6+ ♖f7 5 ♜e1 ♜f8

Weiß gewinnt nach 5... ♜d6 6 ♜f3+ ♗f6 7 ♜b3+. Diese Variante findet ein sauberes Ende und es wäre schwierig, sie falsch zu berechnen. Sobald man diese Variante gesehen hat, wird deutlich, dass Weiß auf keinen Fall schlechter steht und ihm ein Angriff sicher ist.

6 ♜e6+ ♗e8 7 d5!?

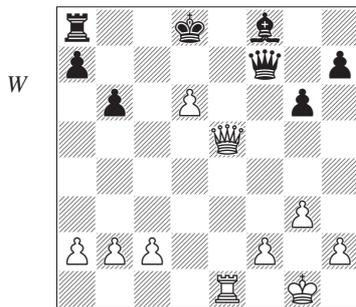
7 ♗g5! ♜f7 8 ♜c6+ ♖f8 9 ♗xe7+ ♜xe7 10 ♜f6+ ♗e8 11 ♜xe7+ ♜xe7 12 ♜c6+ gewinnt forciert.

7... ♜d7 8 ♜e5!

Nach 8 d6 ♜xe6 9 ♜e6 ♜f7 10 ♗g5 ♖d7 11 ♜xe7+ ♜xe7 12 ♗xe7 ♜c8 steht Weiß schlechter, obwohl er zwei Bauern für die Qualität hat.

8...♔d8 9 ♖xf8 ♖xf8 10 d6! ♔f7
(D)

Weiß gewinnt sowohl nach 10...♖g7
11 ♔d5 als auch nach 10...♔c8 11
♔e8+ ♔xe8 12 ♖xe8+ ♔b7 13 d7.



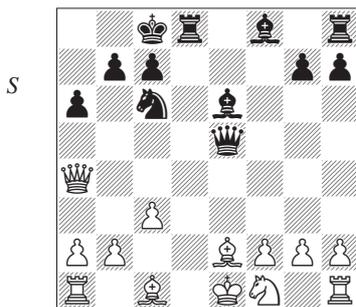
11 ♖e4!

Trotz seiner Mehrfigur hat Schwarz
keine Aussichten, sich zu befreien.

11...♔d7 12 ♖f4 ♔e6 13 ♔b5+
♔xd6 14 ♔b4+!

Ein notwendiger Zug, da 14 ♖xf8??
nach 14...♔e1+! verliert.

14...♔c6 15 ♖xf8 ♖xf8 16 ♔xf8
und Weiß gewann.



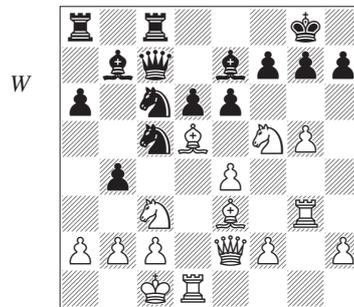
Makarytschew – Waganjan
Tiflis 1973

1...♖b4 2 cxb4 ♖c4 3 ♗e3 ♖xe2 4
♔xe2 ♗d4+ 5 ♔e1 ♖he8

Weiß kann nicht mehr rochieren,
seine Figuren sind inaktiv und selbst
mit einer Mehrfigur hat er keine Aus-
sichten, seine Entwicklung zu beenden.

6 ♖d2 ♔e4! 7 ♔d1 ♔d3 8 ♖e1
♗b3! 9 ♖e2 ♗xa1!

Schwarz hat eine Gewinnstellung.



Fjodorow – Kobalija

Russischer Mannschaftspokal,
Majkop 1998

1 ♗xg7!!

Ein verblüffender Zug und einer
der vollkommen Fjodorows Stil ent-
spricht – drei Figuren sind *en prise*!
In den neuen FIDE-Regeln steht je-
doch klar geschrieben: „Nur eine Fi-
gur kann pro Zug geschlagen werden“.

1...♔xg7

Zunächst ist die Entscheidung ein-
fach. 1...bxc3 wird mit 2 ♔h5 nebst
♖h3 beantwortet, wogegen Schwarz
ohne Verteidigung ist.

2 ♔h5 ♖g8 3 ♖xe6!

Wahnsinn! Wie soll man einen solchen Zug sonst beschreiben?

3...bxc3?

Es ist leicht zu sehen, dass 3...fxe6? wegen 4 g6 schlecht ist, aber Schwarz hätte nicht zulassen sollen, dass der gefährliche Läufer auf dem Brett bleibt.

3...dxe6 ist korrekt, woraufhin Weiß nach 4 d5 d8 die Wahl zwischen 5 b6 und 5 f4 hat, mit Kompensation für die beiden geopfert Figuren. Ein fantastisches Stück Inspiration!

4. xf7!

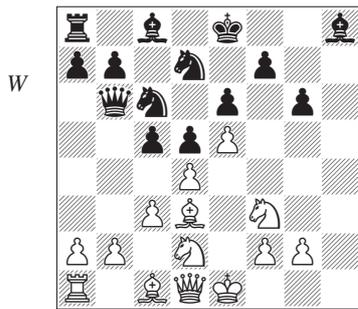
Und noch ein weiterer wichtiger Zug! Die Drohung 5 g6 zwingt Schwarz zu dem folgenden plumpen Zug.

4...a5 5. h3!

Die letzte Feinheit (nicht 5 g6? wegen 5...b3+). Der Rest ist einfach.

5...f8 6. f3 d5 7. d5+! g7 8. f7+! 1-0

Der lange Zeit schlafende schwarzfeldrige Läufer des Weißen wird nach 8...xf7 9. xf7+ h8 10. d4+ den letzten Schlag ausführen.



Hodge – Jens
Jugendmannschaftsturnier,
Brügge 1999

1. b3! c4

Die Annahme des Opfers erscheint logisch.

2. xc4 dxc4 3. bd2 a6 4. e4

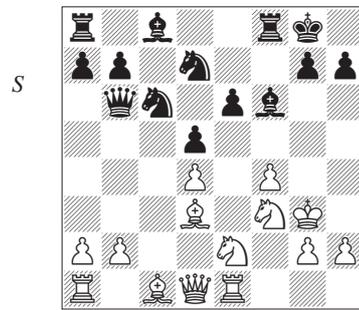
Der erste Eindruck ist, dass die Figur für nur einen Bauern geopfert wurde, aber Schwarz hinkt ernsthaft mit der Entwicklung hinterher, und das weiße Spiel entwickelt sich von ganz alleine.

4...d8 5. d6+ e7 6. g5+ f6 7. h4!

Weiß hat die Hauptschwäche in der schwarzen Stellung erspäht.

7...f8 8. h6 fxe5 9. dxe5 f7 10. xf8+ xf8 11. f3 1-0

Die folgenden Beispiele zeigen Opfer, die den König aus seinem „Schneckenhaus“ herauszerren sollen.



Reshevsky – Waganjan
Skopje 1976

1...e5!!

Der Beginn einer explosiven Öffnung der Stellung, wonach sich der weiße König auf g3 sicherlich unwohl fühlen wird.

2. fxe5 dxe5 3. dxe5 h4+!