

Gerhard Kubik

Die Psychotricks der Schachprofis



Analyse der Schach-WM 2016

Widmung

Dieses Buch widme ich meinen Eltern Maria und Volker Kubik. Sie mussten viele „Psychotricks“ anwenden, um Ihren fünf lebendigen Kindern ein schönes Leben zu ermöglichen.

Vorwort

Vor Beginn der SchachWM 2016 in New York setzte ich bei einer Umfrage auf Facebook auf einen Gewinn von Sergey Karjakin im Tiebreak. Damit war ich allein auf weiter Flur. Magnus Carlsen war für fast alle der klare Favorit.

Von der spielerischen Stärke favorisierte auch ich den regierenden Weltmeister. Doch es gab einen tiefen psychologischen Grund, warum das einstige Wunderkind Sergey Karjakin (er wurde mit 12 Jahren und 211 Tagen der bisher jüngste Großmeister aller Zeiten) eine große Chance hatte, Magnus vom Thron zu stürzen.

Sergey war 12 und hatte das Ziel und den Wunsch, Schachweltmeister zu werden. Sein Plan war, mit 16 Jahren die Schachkrone aufzusetzen. Mit 16 dachte er dann, er könnte es mit 18 Jahren schaffen. Danach erkannte er, dass er sich doch noch um einiges verbessern müsste, um sein Traumziel zu erreichen. Mit diesem Bild vor Augen etablierte er sich als Supergroßmeister in der Elite der besten 10 Spieler auf diesem Planeten.

Und genau dieses Bild von der Schachkrone, welches sich über viele Jahre hinweg tief in sein Unterbewusstsein einprägte, überzeugte mich, auf einen Sieg von Sergey zu setzen. Denn die Geschichten von Sportlern, welche Weltmeister werden, gleichen sich immer wieder. Sie trainierten jahrelang sehr hart und hatten dabei immer nur einen Wunsch und das Bild: der oder die beste auf diesem

Planeten zu sein. Deshalb hatte der 26-jährige Sergey jetzt eine reale Chance.

Aus diesem Grund sagte der Herausforderer auch vor Beginn des Titelkampfes sehr selbstbewusst: „Ich will gewinnen und die Schach-Krone nach Russland zurückholen.“ und das traute ich ihm zu.

Während der 12 Turnierpartien und der folgenden vier Schnellschachpartien gab es dann mehrere psychologische Herausforderungen, denen sich die zwei Supergroßmeister stellen mussten. Wie sie damit umgegangen sind und wie wir als Schachspieler jeder Spielstufe von diesen „Psychotricks“ profitieren können, erfahren Sie in diesem Buch.

Ich wünsche Ihnen beim Lesen viele „Aha“-Erlebnisse, und dass Sie diese bei Ihren nächsten Schachpartien gekonnt umsetzen können.

Mit schachlichen Grüßen

Gerhard Kubik

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

1. **Partie: „Trump-owsky“**
„Überraschung“
2. **Partie: „geschlossener Spanier“**
„Zufriedenheit“
3. **Partie: „Berliner Mauer“**
„Kampfgeist“
4. **Partie: „spanische Würze“**
„Siegessicherheit“
5. **Partie: „scharfes Italienisch“**
„Ärger“
6. **Partie: „aggressives Spanisch“**
„Stabilisierung“
7. **Partie: „Tschebanenko-Slawisch“**
„Dynamik“
8. **Partie: „Zuckertorte“**
„Provokation“
9. **Partie: „scharfes Spanisch“**
„Nachsetzen“
10. **Partie: „zweischneidiges Spanisch“**
„Zeiteinteilung“
11. **Partie: „kontrolliertes Spanisch“**
„Wechsel der Initiative“

12. Partie: trockenes Spanisch“ „Strategie“

Tiebreak

1. Partie: „solides Spanisch“
„Zeitkontrolle“
2. Partie: „solides Italienisch“
„Umgang mit Fehlern“
3. Partie: „spanische Initiative“
„Coolness“
4. Partie: „Sizilianisch“
„Wechselspiel“

Nachwort

Der Autor

Quellenangabe

1. Partie „Trump-owsky“

Gutgelaunt erklärte der regierende Schachweltmeister Magnus Carlsen vor dem Match: "Wenn ich meine Chance bekomme, werde ich einfach zuschlagen - bis Sergey umkippt".

Am Freitag, dem 11. November 2016 begann die SchachWM und der Herausforderer Sergey Karjakin musste sich gleich nach dem 2. Zug einer ersten Überraschung stellen. Magnus Carlsen eröffnete mit dem seltenen Trompowsky-Angriff, wo sich nach 1.d4 Sf6 der Läufer auf g5 niedersetzt.

Da Donald Trump gerade zum neuen Präsidenten von Amerika gewählt wurde, witzelten viele Journalisten von der „Trump-owsky“-Eröffnung.

Das ist die Psychologie von Magnus: er geht Hauptvarianten aus dem Weg und begibt sich auf wenig bekannte Nebenwege. Im reinen praktischen Spiel ist er eine Macht und das weiß er sehr wohl.

Karjakin überlegt schon nach dem 6. Zug länger, doch dann lässt er rasch seine Züge folgen. Nach 20 Zügen ist das Spiel vereinfacht und ein Turm und Läufer von Schwarz stehen einem Springer und Turm von Weiß gegenüber. Außerdem je 6 Bauern. Der kleine Vorteil von Weiß liegt in der besseren Bauernstruktur, da der „Trompowsky-Läufer“ einen Doppelbauern auf f6 erzeugt hatte. Und es sind diese kleinen Schwächen, wo Magnus seinen Großmeister-

Kollegen immer wieder das fürchten lehrt und die vollen Punkte einfährt.

Doch nicht diesmal. Nachdem im 35. Zug auch der Turm getauscht ist, naht das Remis und im 42. Zug wird die Friedenspfeife geraucht.

Für Sergey ein Erfolg, da die erste Partie immer mit psychischer Hochspannung der Spieler verbunden ist und danach der Turnierrhythmus aufgenommen wird. Für Magnus eine Aufwärmpartie, um in Stimmung zu kommen.